

NOTICE

Contexte

Ce jeu a été créé dans le cadre du projet Erasmus+ Inpact.

Conception des règles et du 1er prototype du jeu : LICA - Laboratoire d'Intelligence Collective et Artificielle

Idee originale, test utilisateurs et design graphique: Les Têtes de l'Art, Valnalon, et les artistes Emilie Petit (Momkin) et Alice Nouvel

Objectifs du jeu

Il s'agit d'un jeu coopératif d'initiation aux défis de la gouvernance dans les secteurs culturel et artistique.

Il cible toute équipe qui souhaite :

- Entamer un **dialogue autour de questions de gouvernance soulevées** au sein de l'organisation
- S'inspirer et faire une **première expérience de la gouvernance horizontale** à travers un jeu de rôle de situations de travail concrètes
- Favoriser la **compréhension mutuelle des positions et des points de vue** au sein d'un groupe
- Le tout dans un **climat de confiance, d'émulation collective et de joie**, qui donne envie d'aller plus loin !

Pré-requis

Constituer un **groupe de 3 à 6 personnes qui travaillent déjà ensemble** et/ou qui travailleront en étroite collaboration sur un projet identifié. Le jeu présente peu d'intérêt si le groupe ne se connaît pas.

Durée : 1h-1h30

Concept du jeu

Ce jeu se vit comme une expérience accélérée de gouvernance. En un temps très court, les participants parcourront plusieurs sujets tels que le cadre de confiance, la répartition des rôles, la prise de décision, les modalités de travail... Pour cela, le jeu prendra la forme d'un **atelier d'intelligence collective**. Il reprend la mécanique des **6 chapeaux de De Bono** : Blanc (contexte), Rouge (émotion), Jaune (optimisme), Noir (contraintes, risques), Vert (créativité), Bleu (raison).

EN AMONT | Comment préparer le jeu ?

Nous conseillons vivement qu'**1 à 2 personne(s) prépare(nt)** le jeu, avec les missions suivantes :

- **Lire** l'intégralité des cartes et s'en imprégner. *Veiller à ce que les participants ne lisent pas le jeu en amont ou l'effet de surprise disparaîtra !*
- **Imprimer** les cartes en format A4, sur le recto. L'idéal, si possible, est d'imprimer en couleur sur un papier plus épais.
- **Découper** les cartes et veiller à ce qu'elles soient dans le bon ordre (1 page = 1 pile de cartes).
- **Préparer** le matériel pour la prise de notes. Ce peut être une feuille posée au milieu de la table, afin d'être visible par tous. Vous pouvez décider d'utiliser :
 - Le document "prise de notes" imprimé sur un format A3
 - Ou la reproduction de ce document sur une grande feuille

Matériel: cartes imprimées et découpées, stylos, matériel pour prendre des notes, chronomètre.

Si vous le souhaitez, vous pouvez éditer votre propre « sujet de cartes » sur l'interface Inpact : choisissez un sujet adapté à votre situation, éditez votre sujet sur l'éditeur de cartes, puis adaptez les cartes suivantes en choisissant les questions pertinentes à soulever.

PENDANT LE JEU | Comment jouer ? Comment l'animer ?

Le jeu "**s'auto-anime**" : il vous suffit de suivre au fur et à mesure les indications sur les cartes et de les lire à voix haute. Pour faciliter votre expérience, vous pouvez vous référer à la page « repère » à la page suivante.

REPÈRES

Dans quel ordre lire les cartes ?

1 Début



2 Choice of the subject



3 End of the game



Special cards



Elles sont à lire avant et après le jeu :

- **Avant**, par la personne qui prépare le jeu afin de comprendre l'intérêt de chaque phase et la méthode utilisée
- **Après**, par tous les participants pour comprendre et se rendre compte de la façon de ré-employer ces méthodes dans d'autres contextes

Comment fonctionne une carte ?

PICTOGRAMME



Tour de table

Chacun s'exprime à tour de rôle. N'interrompez pas une personne qui est en train de parler !

OU



Partage en "popcorn"

Toute personne qui le souhaite peut proposer une idée de façon synthétique. Il n'y a pas d'obligation à cela ni d'ordre défini. Celui qui s'exprime peut le faire autant de fois qu'il le souhaite dans le temps imparti.

Rappel de la durée à consacrer à cette carte (parfois, deux durées sont indiquées, en fonction du nombre de participants)



PRISE DE NOTES

PAR LE SCRIBE

Pour garder une trace de votre aventure collective !

Imprime-la en format A3 ou reproduis-la sur une grande feuille



Neutralité

Contexte,
faits, chiffres,
informations dénuées
d'interprétation



Émotion

Écoute des
intuitions, sentiments,
impressions



Critique

Prudence,
identification des
risques, menaces,
faiblesses



Optimisme

Effets positifs
escomptés, rêves,
espoirs, forces



Créativité

Fertilité des idées,
pas de censure,
idées farfelues et
provocantes



Raison

Canalisation des
idées, rigueur,
faisabilité, solutions à
mettre en place