My Beautiful Value®

11 JEUX CRÉATIFS ET COLLABORATIFS À FAIRE ENTRE COLLÈGUES

JOUER POUR FAIRE EQUIPE

L'un des critères fondamentaux de l'engagement des salariés est le besoin de faire partie d'une équipe.
Ce sentiment d'appartenance à un groupe social passe notamment par la confiance. Cette confiance qui permet à chaque membre d'agir dans l'alignement de ses besoins personnels et des besoins du collectif.
Mais cette confiance ne se décrète pas, elle se sème, elle se cultive, elle se nourrit. Le jeu est un excellent outil pour jardiner et faire éclore une belle équipe.

Légende

Objectif du jeu

Nombre de participants

Règles du jeu

Matériel nécessaire

Durée du jeu

Variante télétravail

Jeu 1

UNE HISTOIRE SANS FIN

Briser la glace en introduction de réunion, faire un pause ludique, etc.
S'amuser en jouant avec des mots oubliés.
Libérer sa créativité "farfelu bienvenu" .

- Les participants ont tous une feuille blanche sous les yeux
- Un maître du jeu (celui qui le souhaite), attribue à chaque participant un mot repère (pour le plaisir du jeu, privilégier des mots incongrus, farfelus, ubuesques...)
- Chaque participant commence, sur sa feuille, une histoire « il était une fois » en utilisant son mot repère
- Puis 1 passe son histoire à 2 qui passe son histoire à 3, etc.
- La personne suivante continue l'histoire par une nouvelle phrase dans laquelle elle y glisse à son tour son propre mot repère
- Puis faites tourner les feuilles, avec ce même principe, jusqu'à ce que chacun retrouve l'histoire qu'il a commencée (si votre équipe est petite et que vous voulez faire durer le jeu, vous pouvez faire 2 tours)
- Pour terminer, chaque participant raconte l'histoire qu'il aura récupérée.
- Histoires drôles garanties....

Le jeu n'impose aucune limite. Mais pour réussir à maintenir la dynamique, vous pouvez constituer des groupes de 8 personnes.

1' à 2' par tour de phrase, la durée totale dépend du nombre de personnes et de tours.
Plus le rythme est rapide, moins les participants ont le temps de trop réfléchir à l'histoire qui se construit, plus les histoires finales sont drôles.

Papier et stylo

Le temps du jeu, en visio, les participants indiquent leur numéro à la place de leur nom, et via la conversation de l'outil que vous utilisez, chacun copie colle l'histoire là où elle en est et la transmet au numéro suivant qui copie colle à son tour et ainsi de suite.
Faites participer les enfants à l'invention de ces histoires un peu folles, le résultat sera encore plus drôle.

Jeu 2

TROUVEZ L'INTRUS

Etre pleinement à l'écoute de ses collègues: *en réunion, pendant la présentation d'un collègue, qui n'a jamais eu du mal à rester concentré sur ses propos, lorsque ce n'est pas l'appel de la messagerie qui est le plus fort? Ce jeu, à utiliser aussi avec des sujets sérieux, invite à l'écoute de bout en bout.*

- La règle du jeu est donnée en début de séance et est la même pour tous les intervenants.
- La bonne foi de chacun est incontournable pour la réussite du jeu.
- Chaque personne qui prend la parole glisse dans son discours, son propos, sa présentation, un mot de son choix. Ce mot doit être en décalage avec la nature même du sujet traité. Ce mot doit être prononcé au milieu du discours, sans que l'orateur ne signale, par une éventuelle communication non verbale, sa présence. Ex: un architecte présente un nouveau projet de chantier et choisit de glisser le mot "choucroute".
- Les auditeurs connaissent la règle du jeu au départ : ils doivent retrouver le mot intrus de leur collègue.
- Dès qu'ils l'ont identifié, ils le gardent pour eux sans interrompre la prise de parole.
- Tous ceux qui ont retrouvé le mot intrus, gagnent ce que l'orateur est prêt à leur offrir (un café, 1heure de son temps, etc.)
- *Si le jeu devient stratégique l'orateur glisse le mot au moment de son discours qui lui convient le plus.*

Autant de participants que vous le souhaitez.

Le jeu dure le temps que dure la réunion.

Aucun matériel particulier n'est nécessaire

En télétravail, en visioconférences, les collaborateurs laissent à voir des pièces de leur domicile. Un bureau, une bibliothèque, un salon, une cuisine, etc. Le jeu consiste ici à glisser un objet intrus dans le décor.
Dans cette variante, vous pouvez laisser libre court à votre imagination et à votre créativité. Les enfants peuvent aussi participer au choix de l'intrus, voire à sa conception.
Pour corser l'exercice, la règle du jeu est partagée par l'équipe une seule fois, mais la mise en application du jeu n'est pas systématique. Ceci oblige à une concentration et une observation attentive à chaque visio. On ne sait jamais.... peut-être qu'un intrus s'est glissé.

Jeu 3

ROMAN PHOTO

Valoriser les talents et les compétences.
Créer du lien et de la transversalité à partir de la question (détournée) des rôles.
Faire des feedbacks.

- Un thème (de préférence décalé) est donné à chaque réunion d'équipe. Ex: le printemps, la reproduction des mammifères, le premier homme sur la lune.... à vous d'inventer.
- Pour définir le thème, un tirage au sort des idées de chacun est une option plutôt participative.
- A tour de rôle, d'une réunion sur l'autre, chaque membre de l'équipe devient le scénariste. Aucune distinction entre le manager et les collaborateurs ne doit être faite.
- A partir du thème, le scénariste invente une histoire dans laquelle il donne un rôle à chacun des membres de l'équipe. L'histoire est forcément décalée puisque en lien avec le thème.
- Dans son récit, le collaborateur scénariste donne à chacun de ses collègues un rôle qui correspond aux talents et aux compétences qu'il lui reconnait. Le récit prend la forme que le scénariste souhaite: un texte seul qu'il raconte, un roman photo qu'il bulle, un diaporama photo qu'il commente, etc. (il est recommandé d'en conserver une trace pour les souvenirs et en faire un recueil)
- A chaque réunion, le scénariste présente son œuvre. Ce jeu peut être un rituel d'ouverture.

Autant de participants qu'il y a de collaborateurs dans l'équipe.

La lecture de l'œuvre prend 5' maximum.
La réalisation de l'œuvre est propre à chaque scénariste.

Téléphone portable (photo), papier, crayon + tout autre solution créative souhaitée par le scénariste.

En télétravail, les règles sont les mêmes. Des productions visuelles sont néanmoins à privilégier pour les partager plus facilement sur les outils de visioconférence.

Jeu 4

LE TOTEM

Réunir l'équipe autour d'une même bannière.
Partager des valeurs et des principes de fonctionnement au sein d'une même équipe.
Expérimenter les métaphores apprenantes.

- Chaque collaborateur doit identifier une "figure représentative de l'équipe" en répondant à cette question: *Et si mon équipe était, elle serait*... et il choisit entre - un animal - un végétal - un héros
- Individuellement, chacun dessine son totem en lui définissant des attributs
- Les membres de l'équipe racontent à tour de rôle leur totem et les supers pouvoirs qu'ils lui attribuent
- Ensemble, ils choisissent soit de retenir un des totems du groupe, soit de retenir les supers pouvoirs qui font sens pour un plus grand nombre et ils redessinent un nouveau totem
- L'équipe donne un nom au totem final
- Les attributs du totem sont clairement définis, compris de tous et validés par tous
- L'équipe choisit comment rendre ce totem visible et comment ritualiser l'usage des attributs au quotidien.
    - Ex: En ouverture de chaque réunion, les collaborateurs racontent une anecdote, une actualité les concernant au cours de laquelle ils ont incarné le totem et mis en œuvre un de ses attributs.

Autant de participants que de collaborateurs dans l'équipe.

Le jeu en lui-même dure 30'.
Il peut se renouveler à chaque nouveauté dans l'équipe ou selon un rythme ritualisé (1/an)

Matériel de dessin papier ou numérique.
Autres modalités au choix de l'équipe.

En télétravail, les règles sont les mêmes. Les salles de discussions et/ou les outils de type klaxoon peuvent faciliter les échanges entre collaborateurs et le partage des dessins.

Jeu 5

JE ME SOUVIENS

S'appuyer sur le passé pour bien vivre le présent et mieux construire l'avenir.
Reconnaître le travail d'équipe et la transversalité.
S'entraîner à l'approche positive.
Faire des feedbacks.

- Dans son parcours dans l'entreprise, chaque personne a vécu au moins un moment positif, heureux et agréable. Et il est fort probable que ce moment fasse référence, plus ou moins directement, à une autre personne de l'entreprise.
- Les participants sont invités à se souvenir d'un moment positif qu'ils ont vécu dans l'entreprise et à identifier la ou les personnes qui figurent dans ce souvenir.
- Ils prennent un temps pour écrire l'histoire. Ils concluent l'histoire en disant MERCI aux personnes référentes de cette histoire:
  - *Ex: je me souviens de mon premier jour, le premier visage que j'ai vu c'est Martine à l'accueil. Elle était souriante et chaleureuse. Sans le savoir elle m'a encouragé(e) à aborder cette première journée avec confiance. Merci Martine pour la réelle intention que tu mets à chaque bonjour et bienvenue que tu exprimes tous les jours.*
- Les personnes à qui les participants disent merci peuvent ne pas être présents.
- L'exercice se termine par une conversation globale sur les enseignements que chacun tire des moments positifs racontés et des cadeaux feedbacks partagés.

Autant de participants que l'équipe compte de collaborateurs.

Cet exercice peut se faire en réunion, en séminaire, à l'occasion d'un teambuilding.
1' pour se souvenir (c'est volontairement très court pour que l'instinctif prenne le pas sur le cognitif)
5' pour écrire l'histoire et les feedbacks
5' par personne pour raconter et dire merci
Le temps de la conversation dépend de ce que l'équipe souhaite faire des enseignements demain.

Pas de matériel particulier requis.

Pas de variante. L'exercice est très facilement duplicable en visio.

Jeu 6

LES INFOS STARS

Apprendre à mieux connaître ses collègues.
Créer de la conversation dans les équipes.

- Chaque collaborateur choisit de partager une information sur lui-même que personne ne connaît.
- Il note cette information sur une feuille en lettre capitale en supprimant tout signe distinctif d'écriture, les feuilles sont toutes mélangées.
- Un premier collaborateur tire au sort une feuille, il la lit, et tous doivent deviner à qui cela correspond
- Le collaborateur démasqué raconte son anecdote et une conversation s'engage avec ses collègues
- Le collaborateur démasqué tire à son tour une feuille et ainsi de suite.
- Lorsqu'il ne reste que 3 feuilles, elles sont toutes découvertes et lues en même temps.

Autant de participants que l'équipe compte de collaborateurs.
Si le jeu est utilisé en séminaire avec un très grand nombre de présents, des équipes de 8 peuvent être constituées

Jeu utilisé en inclusion:
1' pour choisir et écrire l'info
5' pour raconter et échanger
Jeu utilisé comme séquence teambuilding
Prenez autant de temps que nécessaire pour nourrir la conversation autour de l'anecdote

Papier et crayon

Un outil de type klaxoon peut être utilisé pour jouer à distance.
Chaque collaborateur note sur un post-it nominatif 3 informations: 2 sont fausses, 1 est vraie.
Pour mettre un peu d'humour dans le jeu, choisissez des informations incongrues.
A tour de rôle chacun doit deviner quelle est la véritable information non connue concernant le collègue.

Jeu 7

SI J'AVAIS UNE BAGUETTE MAGIQUE

Se projeter individuellement et collectivement dans un futur merveilleux.
Inventer un futur positif pour qu'il le devienne.

- La question est très simple..."si j'avais une baguette magique..."
- Vous pouvez choisir le thème de la projection.
- Les participants se projettent d'abord individuellement, puis partagent en sous-groupe, et/ou plénière selon le nombre de participants et du temps que vous souhaitez accorder à ce jeu.
- Vous pouvez inviter les participants à mettre du farfelu, de l'utopie ou de la dystopie dans leur histoire, car des histoires les plus folles, naissent parfois les plus grandes idées.

DEBRIEFING Option1

- Vous utilisez les récits des participants en retenant ce qui plait à l'équipe et qui pourrait être utile dans votre quotidien, individuellement et collectivement, pour atteindre vos objectifs.

DEBRIEFING Option 2

- Vous identifiez dans le récit des participants ce qui leur manque aujourd'hui pour atteindre leurs objectifs, et
  - Si vous êtes un manager, vous disposez des clés de lecture pour mieux accompagner votre collaborateur
  - Si vous êtes collègues, vous pouvez proposer une séance de codéveloppement individuelle et/ou collective

Autant de participants que l'équipe compte de collaborateurs.

5' pour écrire
5' par personne pour raconter
Le temps nécessaire que vous souhaitez accorder au débriefing selon les options choisies

Papier et stylo.

Pas de variante. L'exercice est très facilement duplicable en visio.

Jeu 8

L'ÉCOLE BUISSONNIÈRE

Atelier d'écriture pour prendre l'air individuellement et collectivement.

- En tant que collaborateur de l'entreprise, votre rôle au sein de cette équipe est de ....
- Dans ce rôle, vos collègues, votre manager, vos clients, etc. attendent de vous ...
- Demain, si vous deviez faire l'école buissonnière et ne pas être là où les autres vous attendent, là où vous obligations professionnelles et personnelles vous emmènent, où iriez-vous? que feriez-vous?
- Vous rédigez votre voyage:
  - Vous racontez ce que vous faites
  - Vous vous concentrez sur ce que vos sens vous disent
    - Vous voyez, vous entendez, vous touchez, vous goûtez
  - Vous vous concentrez sur les émotions que vous ressentez
- Vous racontez votre journée d'école buissonnière à votre équipe.

Autant de participants que l'équipe compte de collaborateurs.

10' pour écrire
2' par personne pour raconter sa journée

Papier crayon, ordinateur.

Pas de variante. L'exercice est très facilement duplicable en visio.

Jeu 9

L'INVITÉ SURPRISE

Maîtriser l'art de l'empathie.
Faciliter la vision globale d'un projet.

- A chaque réunion d'équipe, les collaborateurs ont la possibilité de convier virtuellement un invité surprise. Il lui suffit de le mentionner en début de réunion.
- Ses collègues, les autres collaborateurs de l'équipe, doivent poser des questions pour identifier l'invité et la raison pour laquelle il a été convié.
- L'invité peut être: un client, un fournisseur, un partenaire, un collègue d'une autre équipe, etc. S'il est convié, c'est qu'il a un rôle à jouer dans les sujets du jour.
- Le jeu consiste ensuite à conduire la réunion en donnant systématiquement la parole à l'invité surprise.
- Le collaborateur qui a convié le plus d'invités surprise dans le mois (ou au trimestre ou à l'année ou selon la périodicité qui vous convient), est l'hôte du mois. Il est à son tour invité par ses collègues (à prendre un café, à déjeuner, etc)

Autant de participants que l'équipe compte de collaborateurs.

Ce jeu est avant tout un rituel d'équipe à mettre en place.

Une chaise vide pour incarner la place de l'invité surprise.

Pas de variante. L'exercice est très facilement duplicable en visio.

Jeu 10

LE PETIT DÉTAIL

Observer son environnement autrement.
[pour la réussite du jeu, un périmètre géographique (ex: un bureau, un bâtiment, une rue) de jeu peut être pré-défini]

- Les participants sont invités à prendre en photo un détail d'un objet ou d'un lieu. Ce détail ne permet pas d'identifier la source uniquement par la photo, mais le détail est suffisamment significatif pour reconnaître la source par l'observation.
- En début de jeu, les participants auront imprimé leur photo et la présentent à l'équipe.
- Par groupe de 2 ou 3, chacun part en quête de l'objet ou du lieu auquel l'image fait référence.
- Une fois l'objet ou le lieu trouvé le groupe revient au check point et essaie d'identifier qui de leurs collègues a choisi cette source et pourquoi.
- Quand tous les groupes sont revenus, une conversation s'engage autour du choix des lieux et des objets.
- Il est important que chacun réponde à cette question du "pourquoi avoir choisi...) mais ne cherchez pas à intellectualiser cette dernière étape. Les réponses farfelues qui peuvent alors émerger se suffisent à elles-mêmes

Autant de participants que l'équipe compte de collaborateurs.

2' pour présenter les photos
10' maximum pour chercher l'objet ou le lieu source (5' si le périmètre est restreint)

Téléphone pour prendre les photos. Imprimante pour les partager et partir à la chasse.

En télétravail et à distance, les objets et lieux sources sont domestiques et génériques (issus du lieu de télétravail du collaborateur, mais facilement reconnaissable par tous. Ex: un frigo, une lampe, etc.). L'identification se fait par un jeu de questions réponses entre les collaborateurs. Celui qui présente sa photo ne peut répondre que par oui ou non.

Jeu 11

QUAND J'ÉTAIS PETIT

Briser la glace entre collègues.
Se connaître un peu plus personnellement.

- Les membres de l'équipe sont invités à partager avec leurs collègues une photo d'eux bébé. Le jeu consiste à trouver de qui il s'agit.
- En présentiel ou à distance, il est recommandé d'utiliser un outil de type klaxoon pour que tous les membres de l'équipe puissent jouer de la même manière équitablement.
- Chacun est invité à publier sur le board dédié au jeu leur photo de manière anonyme.
- Le board est affiché en réunion, les collègues doivent identifier de qui il s'agit.
- Une fois le bébé démasqué, le collaborateur raconte:
  - *quand j'étais petit je voulais être: "métier"*
  - *aujourd'hui je suis :"métier"*
- Un poster des photos peut être réalisé avec ces anecdotes du métier imaginé et réalisé.

Autant de participants que l'équipe compte de collaborateurs.

5' à 15' selon le nombre de collaborateurs dans l'équipe

Chaque collaborateur se rend sur le board anonymement depuis son téléphone.

A distance, le choix de l'identité du collaborateur se fait via des post-it avec le nom présupposé qui seront placés à côté de la photo ad-hoc.

M B V

My Beautiful Value®

www.ateliermbv.com
contact@ateliermbv.com