



Jeu coopératif d'enquête

Renforcer la cohésion d'équipe au travers du jeu de société



Ingénierie de formation co-construite avec les chercheurs de l'université de Paris Descartes travaillant sur la thématique du bien-être au travail (chercheurs associés : Pascal BORDES et Franck DOLIF-PERROS).



2 heures 30



5 à 25 personnes



500 € à 1500€ HT

OBJECTIFS

- ✓ Favoriser des pratiques de coopération
- ✓ Proposer une pratique de loisirs créatrice de fun et de lien social

CONTENU

Nous vous proposons un jeu coopératif d'enquête remanié par notre équipe de formateurs et de chercheurs en science du jeu visant à mettre en action les compétences suivantes :

- ✓ La résolution de problème en équipe
- ✓ Le processus d'écoute
- ✓ La communication

Contexte :

Nous vous proposons un jeu d'enquête où les salariés seront missionnés pour trouver le coupable d'un délit. Ce jeu se déroule dans le Londres du fin 19ème siècle. L'enquête est ouverte ce qui laisse une vraie liberté de jeu, d'initiative et d'entraide entre les joueurs. Aussi l'animateur, en tant que facilitateur interviendra pour expliquer les règles du jeu et éventuellement repréciser certaines consignes, l'idée étant de laisser les salariés s'organiser entre eux. Ainsi ils devront surmonter des difficultés ensemble et faire preuve d'écoute et de coopération afin de résoudre l'enquête.

Description du jeu :

Les salariés auront une carte de Londres, un annuaire des personnes et lieux, des journaux de l'époque et devront investiguer. Suivant leurs choix l'animateur leur fournira des comptes rendus d'enquêtes qu'ils devront analyser en groupe pour en tirer des conclusions. A l'aide de stabilos, paperboards, tableaux d'affichage, post-its ils pourront se mettre dans la peau d'enquêteurs d'investigations. Cette enquête sera subtile car il est impossible de tomber sur un indice décisif qui donnerait la solution de but en blanc. Les joueurs trouveront un ensemble d'indices qu'ils devront discuter et recouper pour au final faire leur proposition de coupable. Un timing de 2h sera imposé afin de créer une tension ludique. Un debriefing final sera organisé afin de mettre en évidence le vécu relationnel et les compétences qu'ils ont mis en jeu.

EXEMPLE DE PROGRAMME

14H : Présentation du jeu
14h10 : Début du jeu
16h10 : Fin du jeu
16h10-16h30 : Débriefing

Lieu : En intérieur ou en extérieur