



JEUX PEDAGOGIQUES DE MANAGEMENT

Catalogue (09/06)

TRANSVERSALIS
38, rue Dunois – 75647 PARIS Cedex 13
Tél : 01 46 94 62 77

Sommaire

Pédagogie

- Nos jeux pédagogiques : des « activateurs » efficaces et innovants qui enrichiront en permanence vos interventions..... 3
- Jeu : coopération ou compétition ?..... 3

Packaging

- Que comprennent nos jeux ?..... 4
- Jeux en « gestion de projet » et « leadership »..... 4
- Business Games et jeux pour très larges audiences..... 4

Formations

- Formations de formateurs et de « prise en mains » à nos jeux..... 5
- Les formations de « prise en mains »..... 6
- Les formations coaching..... 7
- Les formations de formateurs..... 8

Jeux disponibles

- Liste des jeux disponibles en français..... 9
- Nos interfaces logicielles..... 9

Jeux avec interface logicielle

- **TeamBuild** : « Les 6 règles d'or de la motivation et de l'esprit d'équipe »..... 10-11
- **Communiquez...c'est gagné !** : « Les clés d'une communication réussie »..... 12-13
- **Décisions, décisions !** : « De la résolution des conflits à la prise de décision en groupe » 14-15
- **Défi au temps** : « A la recherche de l'efficacité personnelle et du temps perdu »..... 16-17
- **Pont-Aérien !** : « Les 6 règles d'or de la résolution de problèmes en groupe »..... 18-19
- **Planifiez...c'est gagné !** : « Les règles d'une planification de projet efficace » 20-21
- **Pizza Panique** : « A la recherche de l'excellence et du profit »..... 22-23

Jeux sans interface logicielle

- **Le cercle des druides** : « Les règles d'une négociation équilibrée » 24-25
- **Expédition à Gozo** : « La gestion des risques dans la planification de projet » 26-27
- **Croisements dangereux** : « Adopter une approche équilibrée des risques dans la gestion de projet ».. 28-29
- **Un trésor bien caché** : « Le développement du sentiment d'appartenance » 30-31
- **La parole est à vous** : « Les mécanismes de la communication, de l'écoute et du feed back »..... 32-33
- **Pyramide I** : « Initiation aux techniques de gestion de projet »..... 34-35
- **Pyramide II** : « Approfondissement des techniques de gestion de projet »..... 36-37
- **Mortelle randonnée** : « Les fondements du leadership et de l'animation d'équipe »..... 38-39

Nos modes d'intervention

- À vos côtés pour valoriser vos talents et ceux de vos équipes 40
- Nos 10 engagements qualité..... 40
- Nos valeurs..... 40
- Les 10 critères d'évaluation de nos actions..... 41-42
- Nos références..... 43

Annexes

- Bon de commande..... 44-45



« C'est ce que nous disons en faisant quelque chose qui nous implique qui favorise le meilleur apprentissage »

Nos jeux pédagogiques : des « activateurs » efficaces et innovants qui enrichiront en permanence vos interventions

Basés sur une pédagogie active, ils sont adaptés à un très large public, depuis l'enseignement supérieur jusqu'au niveau cadre confirmé et dirigeants. Leur utilisation rend plus ludique l'acquisition des connaissances, mais aussi, enrichit considérablement l'analyse des performances.

Le jeu, par l'implication et l'investissement qu'il stimule, crée entre le formateur et le groupe une autre forme de relation. Il n'y a plus d'un côté celui qui sait et de l'autre celui qui ne sait pas, mais une association des deux à la recherche d'un troisième : le savoir. Avec le jeu en effet, le formateur quitte le rôle traditionnel de « dispensateur » de savoir pour endosser celui plus riche et plus gratifiant de médiateur.

Les éléments mis à jour dans le cours du jeu lui permettront de questionner l'intelligence des participants, de les interpeller sur ce qui peut être transférable ou transposable à d'autres situations et, ainsi, de cheminer avec eux, vers la découverte d'un nouveau savoir.

C'est pour toutes ces raisons, plus quelques autres que Transversalis a choisi le jeu comme outil privilégié de ses formations

Certains de nos jeux sont dotés d'une interface logicielle qui constitue un véritable système expert. L'animateur est ainsi complètement déchargé du souci de l'analyse des résultats. Chaque groupe saisit ses réponses. L'ordinateur les analyse et imprime ensuite un rapport détaillé, étape par étape, des performances de l'équipe. Les avantages sont loin d'être négligeables : impartialité évidente de l'évaluateur, non implication de l'animateur dans des jugements ou des appréciations qui peuvent se révéler parfois nuisibles à la relation pédagogique, vitesse des résultats, exhaustivité, richesse des enseignements, - sans compter que l'animateur peut ainsi se consacrer pleinement à l'observation des groupes.

Par ailleurs, loin de rigidifier ou de déshumaniser la situation pédagogique, nos jeux stimulent une communication intense.

Répartis en sous-groupes (de 6 à 12 personnes selon les jeux) les joueurs doivent s'organiser et se structurer pour satisfaire aux objectifs de leur équipe, ce qui exige de leur part une interactivité importante et permanente.

Tous nos jeux sont donc indiqués, en plus de leurs objectifs sur un domaine spécifique du management, pour renforcer la cohésion et l'esprit d'équipe.

Jeu : coopération ou compétition ?

Nos jeux, sauf lorsque leur but spécifique est de travailler autour des notions de complémentarité et de synergie, fonctionnent sur un double ressort : celui de la coopération à l'intérieur des sous-groupes et celui de la compétition inter sous-groupes.

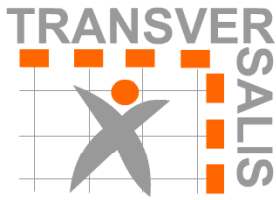
Nos « activateurs » et jeux pédagogiques sont conçus pour tirer le meilleur profit de la dynamique des groupes en formation.

Le plus généralement, la population à former est divisée, selon l'effectif des stagiaires, en plusieurs sous-groupes (de 2 à 15 et plus) devant satisfaire aux mêmes objectifs et accomplir la même « mission », c'est-à-dire travailler « en compétition inter groupe », ce qui stimule une très grande implication et une énorme énergie. Toutefois, chaque sous-groupe a pour consigne explicite de rechercher et de développer, entre co-équipiers, la plus étroite et la plus productive coopération.

Par ailleurs, quand cela est cohérent avec la thématique développée et l'effectif des stagiaires, un (ou des) observateurs sont identifiées à l'intérieur de chaque sous-groupes. A l'aide de grilles qui leur sont fournies ils ont la charge de faire un « débriefing » en plénière sur le mode d'organisation et de fonctionnement de leur sous-groupe.

Quand cela n'est pas rendu nécessaire par la taille des groupes ou l'objectif spécifique du jeu, c'est l'animateur-médiateur du jeu qui remplit cette fonction. Son rôle est alors d'organiser le débriefing en plénière en suivant le processus pédagogique suivant :

- Communication des résultats de chaque sous groupe,
- Discussion ouverte sur le fonds du jeu, ses difficultés,
- Analyse des solutions et de l'éventuelle réponse type,



Le changement en mode projet

- Débriefing des observateur-participants éventuels,
- Interview par l'animateur-médiateur des différents sous groupe sur leur mode d'organisation pendant le jeu,
- Animation par l'animateur-médiateur d'une discussion débat sur la façon dont le travail en commun aurait pu être plus valablement organisé, quels ont été les comportements productifs et contreproductifs au cours du jeu ?
- Débriefing par l'animateur-médiateur de son observation des différents groupes.
- Animation par l'animateur-médiateur d'une discussion-débat sur les transpositions qui peuvent être faites entre les comportements dégagés en cours de jeu et ceux qui se font jour dans la réalité quotidienne de l'entreprise.
- Exposé de l'animateur-médiateur sur les concepts et théories de management sous-tendues par le jeu.

Bien sûr, lorsque les thématiques portent sur les mécanismes de complémentarité et de synergie des équipes, le protocole est complètement différent. Dans ce cas, les sous-groupes sont clairement informés qu'ils doivent satisfaire à une mission commune globale mais un certain nombre d'obstacles, de mécanismes, et de règles, sont alors érigées afin de complexifier leur communication et « piéger » les tendances « naturelles » à la compétition ou à « l'esprit de chapelle ».

Que comprennent nos jeux ?

Tous nos jeux sont livrés en standard avec un ensemble d'outils « tutoriels » permettant à un formateur professionnel ou occasionnel de les utiliser aisément et de façon optimale sans formation lourde.

Tous nos jeux sont livrés en standard dans une mallette de jeu contenant :

- 4 dossiers d'instruction (pour 4 équipes)
- Tous les matériaux spécifiques qui peuvent être nécessaires pour le jeu en 4 exemplaires
- 1 CD Rom contenant les Diaporamas (PowerPoint) de présentation du jeu pour vidéo projection :
 - La présentation du contexte du jeu,
 - Les réponses types,
 - Les concepts qui peuvent être développés à l'issue du jeu.
- 1 CD contenant le logiciel du jeu (quand celui-ci nécessite un micro ordinateur) accompagné de son manuel d'utilisation.
- Un guide d'animation expliquant :
 - Les objectifs et principales étapes du jeu,
 - les différents scénarios de déroulements possibles en fonction du temps disponible,
 - la façon la plus appropriée de présenter le jeu aux stagiaires (en liaison avec les diaporamas),
 - le comportement et le rôle attendu de la part de l'animateur,
 - la façon la plus adéquate d'exploiter les apports pédagogiques du jeu (en liaison avec les diaporamas)

Optionnel :

Pour les effectifs importants, des dossiers et matériaux supplémentaires peuvent être commandés séparément.

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

► Durée des jeux :

De 3 à 4 heures en moyenne à 1 journée

► Nombre de participants

De 6 à 24 joueurs en moyenne à 200 et plus

► Nombre d'équipes

De 2 à 4 équipes en moyenne à 30 et plus

► Environnement Logiciel

(Pour les jeux nécessitant un micro-ordinateur)
PC sous windows

Jeux en « gestion de projet » et « leadership »

Ces jeux ont pour but, d'une part de mettre à l'épreuve les aptitudes des co-équipiers à travailler efficacement en groupe, d'autre part à parfaire leur compétences sur la gestion des ressources et des aspects techniques de la gestion de projet. Dans la majorité des cas la mission est à mener en « groupe auto-géré », dans d'autres – afin de mettre en évidence les mécanismes de leadership - la mission doit être initiée et conduite par un animateur choisi à l'intérieur du groupe.

Business « games » et jeux pour « très larges audiences »

Ces jeux ont pour but, d'une part de mettre à l'épreuve les aptitudes des co-équipiers à travailler efficacement en groupe, d'autre part à parfaire leur compétences sur la gestion des ressources et des aspects techniques de la gestion d'une entreprise ou d'un centre de profits. Dans la totalité des « business games » la mission est à mener en groupe « autogéré » avec la faculté pour le groupe d'attribuer des missions et statuts particuliers à certains membres.

Jeux de management et de communication

Ces jeux ont pour but, d'une part de mettre à l'épreuve les aptitudes des co-équipiers à travailler efficacement en groupe, d'autre part à parfaire leur compétences sur les techniques de management, d'efficacité personnelle, et de communication. Certains prennent la forme de « jeux à plateaux » et sont adaptés à des groupes restreints, plusieurs sont dotés d'un logiciel expert permettant l'édition de rapports informatisés, et dans d'autres, le « média informatique » fait partie intégrante du « ressort ludique ».



Formations de formateurs et de « prise en mains » à nos jeux

Pour faciliter l'apprentissage nécessaire à l'utilisation de nos jeux ainsi que pour approfondir les compétences des formateurs occasionnels désireux de se familiariser avec les formes de pédagogies développées, Transversalis, a mis au point trois types de formation.

Les formations de « mise en mains » : (voir page 5)

- Elles permettent d'expérimenter l'utilisation d'un matériel, d'un outil, d'un logiciel, d'un jeu,
- D'approfondir une problématique spécifique,
- D'élargir la vision de l'animateur autour d'un thème sous-tendu par « l'activateur ».

Les formations coaching : (voir page 7)

Elles permettent de disposer en amont d'une intervention, et lors de celle-ci, de l'apport d'un animateur-expert Transversalis

Les formations de formateurs : (voir page 8)

Elles ont pour objectifs essentiels de découvrir et d'approfondir les techniques d'animation et d'acquérir, en fonction des pédagogies utilisées, les comportements et savoir-faire nécessaires à une bonne progression.

Formation de « prise en mains » (formation collective) Un jeu, une journée



Objectifs

- Expérimenter un de nos jeux de management et en approfondir la problématique.
- Elargir ses connaissances en management sur le thème couvert par le jeu et à sa périphérie.
- Echanger sur les activités qui peuvent prolonger ou précéder le jeu expérimenté.

Itinéraire pédagogique

- Expérimentation en « temps réel » du jeu par les participants
- Exploitation par l'animateur Transversalis de la situation pédagogique expérimentée
- Questions/réponses et échanges :
 - Sur le contenu du jeu
 - Sur les aspects techniques et informatiques
 - Sur les techniques d'animation qu'il requiert
 - Sur ses apports pédagogiques
 - Sur les programmes de formation à l'intérieur desquels il peut s'insérer.
- Atelier dirigé sur les principales manipulations informatiques nécessitées par le jeu (quand celui-ci comprend un logiciel informatique)
- Développement des thèmes essentiels abordés au travers du jeu :
 - Les concepts théoriques auxquels il est fait implicitement référence par le jeu en cause,
 - Comment initialiser et débriefier les exercices et travaux en sous-groupes

Public concerné

- Formateurs professionnels et occasionnels désireux de tirer le meilleur profit pédagogique d'un de nos jeux

Durée

- 1 jour

Méthodes pédagogiques

- Atelier d'expérimentation d'un jeu
- Alternance d'exposés de l'animateur, d'échanges et d'exercices en sous groupes sur les concepts de management sous-tendus par le jeu.
- Remise commentée d'un document support.

Prix

500 € HT

La formation par le jeu (formation collective) Formation de formateurs occasionnels



Objectifs

- Acquérir les savoir-faire de base pour conduire un groupe en situation de formation et faciliter sa progression vers les objectifs fixés.
- Savoir utiliser le jeu et les méthodes pédagogiques actives et savoir tirer profit des situations développées.

Itinéraire pédagogique

Première session : 3 jours

• *Expérimenter les méthodes et outils d'une animation efficace et vivante :*

- Préparer et conduire une séquence de pédagogie active : créer une situation de groupe, la faire vivre, l'exploiter et en tirer des enseignements.
- Préparer et conduire une séquence interrogative : la formulation et l'enchaînement des questions, la structuration des apports faits par le groupe.

• *Expérimenter le jeu en formation :*

- Introduire un jeu de façon à stimuler un comportement d'approche des stagiaires,
- Les comportements et attitudes de l'animateur au cours du jeu,
- L'observation des stagiaires et la prise de notes,
- L'ordre des séquences à adopter pour exploiter au mieux les apports pédagogiques du jeu et les comportements de l'animateur que chaque séquence requiert.
- Guider le groupe : dans l'expression de son vécu, dans la recherche des « ponts qui peuvent être dressés avec la réalité, dans la recherche des enseignements, apports théoriques ou conceptuels sous-tendus par le jeu
- Faire la synthèse des apports faits par le groupe et reformuler les messages essentiels.

Deuxième session : 3 jours

• *Analyse des simulations préparées en intersession*

- Réguler la vie du groupe : l'usage des divers types de questions, comment répondre aux questions directes des participants, les différentes formes de reformulations et leurs apports respectifs, la relation animateur/participants et ses conséquences sur la vie du groupe, la typologie des participants et les « comportements-réponses » de l'animateur, la gestion des situations délicates (résistances, tensions, échecs, contestations, conflits)

• *Construire des aides visuelles sobres et percutantes*

Public concerné

- Formateurs professionnels et occasionnels souhaitant se familiariser avec la pédagogie active et l'utilisation des jeux en formation des adultes

Durée

- 6 jours (3 + 3)

Méthodes pédagogiques

- Méthodes actives : mise en situation, jeux de rôles, entraînement au camescope, travail en sous-groupes.
- Expérimentation de jeux informatisés et non-informatisés.
- Préparation, en intersession, d'une séquence de formation à animer par chaque stagiaire sur la base d'un jeu communiqué par l'animateur Transversalis

Prix

2 370 € HT

Formation – Coaching (accompagnement individuel) Un jeu, un stagiaire, un coach



Objectifs

- Se former et se préparer à l'animation imminente d'un de nos jeux
- Bénéficier du support d'un animateur-expert au cours de son animation effective

Itinéraire pédagogique

• Coaching en amont de l'animation prévue :

-Simulation sur : l'introduction du jeu, les consignes à donner aux participants, les réponses à apporter aux sollicitations du groupe sur certains aspects du jeu, les différentes phases de débriefing du jeu, l'exposé de synthèse clôturant le jeu

-Apprentissage pas à pas des manipulations et transactions informatiques du logiciel (quand le jeu comprend une interface informatique) : avant le début du jeu, pendant le jeu, à l'issue du jeu.

• Coaching « en situation »

En amont de l'intervention, le coach -expert Transversalis s'entend avec le « coaché » sur la façon la plus appropriée de présenter et de « légitimer » sa présence dans le groupe de stagiaires.

Ensuite, selon le choix d'intervention, le coach-expert Transversalis prend le leadership du groupe pendant le temps du jeu, ou se met en retrait et n'intervient que pour « consolider » certains des apports du coaché.

Optionnel : en fonction des besoins, deux séances de « coaching en situation » peuvent aussi être programmées en alternance, l'une ou le coach transversalis sera leader et une seconde ou il restera en support du « coaché ».

• Entretien de « face-à-face »

Afin de ne pas perturber le groupe, un entretien de face-à-face est programmé en aval du coaching « en situation » pour faire le point sur les difficultés rencontrées au cours de l'intervention.

Cet entretien peut-être l'occasion, si nécessaire, de simuler une séquence qui se serait avérée particulièrement sensible.

Public concerné

- Formateurs professionnels et occasionnels souhaitant se familiariser avec la pédagogie active et l'utilisation des jeux en formation des adultes

Durée

- 3 X 3 heures

Méthodes pédagogiques

- En amont de l'intervention du coaché : Mise en œuvre de simulations et apprentissage du contenu du jeu
- Pendant l'intervention « in situ » : présence du coach Transversalis «en soutien » pendant que le « coaché » anime autour du jeu, ou l'inverse (ou encore alternance des deux options), avec, hors intervention, un entretien de « face-à-face ».

Prix

(nous consulter)

Jeux disponibles en français :

Jeux avec interface logicielle

	<i>Pages</i>
▪ <i>Teambuild</i>	10-11
▪ <i>Communiquez...c'est gagné !</i>	12-13
▪ <i>Décisions, décisions !</i>	14-15
▪ <i>Défi au temps</i>	16-17
▪ <i>Pont-Aérien !</i>	18-19
▪ <i>Planifiez...c'est gagné !</i>	20-21
▪ <i>Pizza Panique</i>	22-23

Jeux sans interface logicielle

▪ <i>Le cercle des druides</i>	24-25
▪ <i>Expédition à Gozo</i>	26-27
▪ <i>Croisements dangereux</i>	28-29
▪ <i>Un trésor bien caché</i>	30-31
▪ <i>La parole est à vous</i>	32-33
▪ <i>Pyramide I</i>	34-35
▪ <i>Pyramide II</i>	36-37
▪ <i>Mortelle randonnée</i>	38-39



Jeux avec interface logicielle

L'informatique est utilisée sous trois formes différentes à l'intérieur de nos jeux :

- **Soit elle fait partie intégrante du ressort ludique :** Elle sert alors à rechercher, gérer de l'information, ou à la communiquer. C'est le cas par exemple de « *Communiquez...c'est gagné !* » où les équipes peuvent utiliser l'ordinateur pour s'échanger des messages et simuler des scénarios de trajets, ou encore pour « *Décisions, décisions !* » où c'est l'ordinateur qui communique aux équipes les problématiques sur lesquelles elles doivent prendre une décision, et les résultats de leurs décisions.
- **Soit elle n'intervient qu'à l'issue du jeu** pour faciliter le collationnement des résultats et apprécier les travaux effectués par les équipes. C'est le cas par exemple de « *Planifiez...c'est gagné* » où l'ordinateur détermine s'il y a faisabilité des projets proposés par les équipes et décerne l'appel d'offre à l'équipe la plus performante, ou bien encore « *Défi au temps* » qui fonctionne comme un mini système expert qui commente les solutions proposées.
- **Soit enfin elle est l'essence même du jeu** comme dans le cas des « Business games ». L'approche est alors mixte et l'interactivité est plus développée. Le plus généralement, comme c'est le cas dans « *Pizza panique !* », il s'agit pour les groupes en compétition de saisir, au fur et à mesure, leurs décisions de gestion puis, au vue de leurs résultats, des résultats des équipes adverses, et de nouveaux événements concurrentiels communiqués par l'ordinateur, de réajuster leur stratégie pour une nouvelle période à venir.
- **Un seul ordinateur est nécessaire à l'exploitation du jeu** (pour des groupes allant jusqu'à 24 participants). En effet, nos jeux sont conçus pour ne nécessiter qu'un seul micro-ordinateur. Nous préconisons, selon le jeu, de le placer dans une pièce séparée de la salle de travail, dans le couloir, ou, dans la même salle que les stagiaires à équidistance de chacun des groupes. Toutes les indications et conseils dont l'animateur peut avoir besoin sont inclus dans le guide d'animation du jeu.

TeamBuild

« Les 6 règles d'or de la motivation
et de l'esprit d'équipe »



Jeu avec interface
informatique



Situation développée

Dans une première phase de jeu, les équipes en compétition doivent résoudre 16 énigmes amusantes, de difficulté variable, qui font appel à leur culture générale et à leur sens logique.

Le nombre de points attribué par l'ordinateur dépend du degré de complexité des énigmes et du nombre de tentatives mis à les résoudre.

Pour chaque bonne réponse, outre les points acquis, l'ordinateur communiquera à l'équipe une lettre de l'alphabet mystère.

Les 16 lettres mystère, ainsi collectées, forment une anagramme que l'équipe devra impérativement découvrir pour pouvoir accéder à la deuxième phase du jeu qui, elle, consistera à gérer un mini projet très amusant.

L'ordinateur à l'issue du jeu imprimera un tableau des scores réalisés par chaque équipe en restituant les éléments essentiels de leur travail : nombre de tentatives par épreuve, points de pénalités etc...

Ce que vous devrez faire pour animer le jeu

1 – Lancer le jeu :

Pour lancer ce jeu il vous faudra dans l'ordre :

-Lancer le programme informatique fourni avec ce jeu.

- Entrer le nombre d'équipes que vous comptez constituer. Vous pouvez constituer jusqu'à 4 équipes de 3 à 6 stagiaires. Concrètement, si votre groupe est par exemple de 12 participants, vous pourrez soit constituer deux équipes de 6, soit trois équipes de 4 participants. Tout dépendra de vos objectifs et du dynamisme des participants. Le logiciel vous délivrera pour chaque équipe un code confidentiel que vous devrez noter pour leur communiquer avec le dossier de jeu, ainsi que votre propre code qui vous servira à rallonger le temps de jeu, consulter les scores, imprimer les résultats et arrêter le jeu.

- Constituer les équipes. Répartissez les participants en fonction des critères dont vous disposez et des objectifs poursuivis (age, sexe, appartenance à un service, etc..)

- Présenter le contexte du jeu. Pour ça, vous disposez, fourni avec le jeu, d'un diaporama qu'il suffit de dérouler et de commenter.

- Donner à chaque équipe constituée un dossier de jeu ainsi qu'une « feuille de match » sur laquelle vous aurez pris soin de noter un des codes confidentiels que le logiciel vous aura fourni.

2 – Que devrez vous faire pendant que les stagiaires jouent ?

- Installer l'ordinateur (vous n'avez besoin que d'un seul ordinateur pour l'ensemble des équipes) à équidistance de chacune des équipes.

- Prendre des notes sur la façon dont chaque équipe se structure. Pour cela, tout au début du jeu, circulez alternativement une minute dans chacune des équipes et observez la manière dont celles-ci s'organisent. Chaque coéquipier plonge t'il immédiatement dans la résolution d'une des épreuves ? L'équipe cherche t'elle à échanger sur sa compréhension de l'objectif ? s'organise t'elle en distribuant les épreuves en fonction des compétences de chacun ? Cherche t'elle à identifier qui fait quoi?

3 – Que devrez vous faire dès qu'une des équipes aura solutionné l'anagramme ?

Aider les équipes à entrer les réponses dans l'ordinateur. Dès qu'un coéquipier se lève pour entrer une réponse dans l'ordinateur, accompagnez le et assurez vous qu'il a bien compris la procédure de saisie.

Durée

3 heures

Nombre de Participants

6 à 24

Public concerné

Managers de tous niveaux

Domaines d'utilisation

- Activité « brise glace » en début de séminaire de cohésion et de Teambuilding.
- Développement de la cohésion et du travail en groupe.
- Introduction aux fondements et règles du management d'équipe
- Séminaires, conventions de « stimulation ».

Prix

- Version française : 670 € H.T

Apports pédagogiques

- Ce jeu très impliquant permet d'aborder les mécanismes d'un travail en groupe efficace, les règles de la cohésion et de l'esprit d'équipe, et constitue une excellente introduction aux principaux concepts de management d'une équipe.

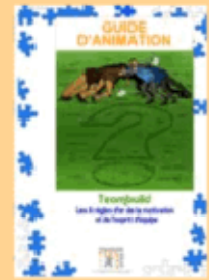
- Gérer l'accès à l'ordinateur. D'une part il vous faut vérifier que les équipes respectent bien les règles du jeu (à savoir n'entrer qu'une seule réponse si une autre équipe attend son tour) d'autre part, vous assurer que les équipes qui attendent ne puissent pas voir les réponses données.
- Signaler à haute voix qu'une équipe a solutionné l'anagramme et a donc remporté le bonus (afin de stimuler l'esprit de compétition)
- Donner à l'équipe qui a trouvé l'anagramme une dizaine de journaux usagés (ou un rouleau de papier) et du scotch, afin qu'elle construise la « structure » qui lui est demandée. Celle-ci doit tenir toute seule, sans aide, ni tuteur, et être la plus haute possible. Vous indiquerez qu'à la fin du temps imparti vous mesurerez cette structure et qu'à chaque centimètre correspondra un point supplémentaire pour décider du vainqueur de la partie.

4 – Que devrez vous faire à l'issue du jeu ?

- Entrer les scores des structures équipe par équipe (si celle-ci mesure 120 cm, entrer 120),
- Imprimer les rapports des équipes et les remettre aux équipes,
- Projeter le diaporama fourni avec le jeu afin de passer en revue les réponses attendues en première partie de jeu,
- Lancer une discussion à partir du diaporama sur la façon dont les équipes se sont organisées et structurées pour satisfaire au jeu.
- Donner vos propres observations et commentaires,
- Projeter, toujours à partir de la présentation fournie, un exemple de mode d'organisation efficace.
- Projeter et commenter le transparent « les 6 règles d'or de la motivation d'équipe ».



Les outils dont vous disposez pour animer



Guide d'animation



logiciel, didacticiel



Diaporamas



Matériel pédagogique



Teambuild

Spécimen d'une partie du matériel pédagogique livré avec le jeu.

Teambuild
feuille de match

Equipe n°	Points	Structure
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		
18		

TEAMBUILD
Les 6 règles d'or de la motivation et de l'esprit d'équipe
Les 6 règles d'or de la motivation et de l'esprit d'équipe.

- 1 Un objectif négocié, clair, ambitieux et réalisable
- 2 L'identification et l'utilisation pertinente des compétences et potentiels disponibles au sein de l'équipe
- 3 La distribution de rôles et de responsabilités précis, connus de tous, et acceptés.
- 4 L'organisation d'un feed-back rapide et vrai sur les résultats des actions entreprises
+ SUCCES + ECHEC + ECART
- 5 La solidarité sur les résultats obtenus quand ceux-ci sont issus d'actions menées sur une base consensuelle.
- 6 Un sentiment d'appartenance, une culture, une identité forte.

TEAMBUILD

10 Triangles

15

Cochez la bonne réponse

14
 15
 16
 17
 18

Annuler Confirmer

Communiquez...c'est gagné !

« Les clés d'une communication réussie »



Jeu avec interface informatique



Situation développée

Deux équipes (de 6 à 12 participants chacune) doivent organiser, ensemble, le ramassage d'objets entreposés aux différents coins d'une ville.

Elles peuvent, pour ce faire, se concerter sur leurs trajets respectifs mais doivent respecter impérativement certaines contraintes de communication : par exemple, elles ne peuvent échanger que des informations écrites (l'ordinateur, pour la circonstance, jouera le rôle de boîte aux lettres électronique) et n'ont le droit qu'à une réunion de 5 minutes toutes les 30 minutes de jeu à condition de les programmer et d'en faire part à l'animateur.

Les équipes ont, par ailleurs, la possibilité d'utiliser l'ordinateur pour simuler, autant de fois qu'elles le souhaitent, leurs projets de trajets respectifs et étudier ainsi les résultats combinés obtenus (l'ordinateur vérifie la faisabilité et calcule pour chaque trajet le nombre de points obtenu pour l'ensemble des deux équipes).

Le jeu qui, au début, semble simple, s'avère au fil du temps plus complexe qu'il n'y paraît : les deux équipes « infèrent » qu'un certain nombre d'informations sont connues de l'autre équipe, des « pièges » savamment dosés sont clairsemés dans les dossiers respectifs, et, plus que tout, des stratégies visant à maximaliser la contribution de « son » équipe se font jour et empêchent l'optimisation du résultat d'ensemble.

Le jeu prend fin, soit quand le temps alloué par l'animateur est écoulé, soit quand les deux équipes s'estiment satisfaites du score atteint.

Les rapports définitifs ainsi que tous les messages écrits échangés peuvent alors être imprimés.

Ce que vous devrez faire pour animer le jeu

1 – Lancer le jeu :

Pour lancer ce jeu il vous faudra dans l'ordre :

- Lancer le programme informatique fourni avec ce jeu. Donnez un nom à la partie, saisissez le temps que vous allouerez aux équipes mais ne lancez pas le chrono. Le programme vous délivrera pour chaque équipe un code confidentiel que vous devrez noter pour leur communiquer avec le dossier de jeu, ainsi que votre propre code qui vous servira à rallonger le temps de jeu, consulter les scores, imprimer les résultats et arrêter le jeu.
- Constituer les équipes. Dans ce jeu vous ne pouvez constituer que deux équipes. Répartissez les participants en fonction des critères dont vous disposez et des objectifs poursuivis. S'agissant d'un jeu centré sur la synergie et la complémentarité des équipes vous aurez intérêt à accorder une attention toute particulière au critère « appartenance » des stagiaires. Allez vous répartir ces derniers équitablement en fonction de ce critère ? Ou au contraire allez vous les laisser dans leurs équipes naturelles ? Tout dépendra de ce que vous voulez faire ressortir.
- Présenter le contexte du jeu. Pour ça, vous disposez, fourni avec le jeu, d'un diaporama qu'il suffit de dérouler et de commenter.
- Donner à chaque équipe constituée un dossier de jeu et communiquez leur un des codes attribué par l'ordinateur.
- Lancer le chrono du jeu.

2 – Que devez vous faire pendant que les stagiaires jouent ?

- Installer l'ordinateur (vous n'avez besoin que d'un seul ordinateur pour l'ensemble des équipes) à équidistance de chacune des équipes.
- Prendre des notes sur la façon dont chaque équipe se structure. Pour cela, tout au début du jeu, circulez alternativement une minute dans chacune des équipes et observez la manière dont celles-ci s'organisent. L'équipe cherche t'elle à échanger sur

Durée

4/5 heures

Nombre de Participants

6 à 24

Public concerné

Managers de tous niveaux

Domaines d'utilisation

- Activité « brise glace » en début de séminaire de travail « en réseau ».
- développement de la communication et de la synergie
- Introduction aux principaux mécanismes de communication oraux et écrits
- Développement de la cohésion et du travail en groupe.

Prix

Version française : 950 €H.T

Apports pédagogiques

- Le déroulement du jeu constitue en lui-même un excellent apprentissage de communication, il permet de découvrir et d'approfondir les mécanismes de synergie et d'illustrer les principaux obstacles à une communication entre équipes d'une même entreprises.

Décisions, Décisions !

« De la résolution des conflits à la prise de décision en groupe »



Situation développée

Chaque équipe représente le management d'un « tour operator » chargé de superviser le bon déroulement des circuits actuellement en cours dans le monde.

Un Trekking très prisé par les touristes japonais et se déroulant à Bornéo rencontre malheureusement bien des problèmes !

Le guide, peu expérimenté (rôle assuré par l'ordinateur) consulte sa Direction à chaque incident de parcours (et il y en a !) car il hésite sur les différentes options qui s'offrent à lui.

Par message électronique les équipes sont donc chargées de l'aider et de lui communiquer leur choix en les saisissant sur l'ordinateur mis à leur disposition. A l'issue de chaque décision, le logiciel du jeu calculera l'impact économique du choix effectué ainsi que son impact sur le niveau de satisfaction des touristes et en informera les équipes afin que celles-ci puissent ajuster leurs décisions ultérieures.

Au terme du circuit, l'ordinateur éditera un rapport détaillé du résultat des équipes précisant : les dépenses induites par leurs décisions, les bénéfices restants, le niveau de satisfaction des touristes à la fin du voyage ainsi que ses commentaires sur chaque décision prise.

Ce que vous devrez faire pour animer le jeu

1 – Lancer le jeu :

Pour lancer ce jeu il vous faudra dans l'ordre :

- Lancer le programme informatique fourni avec ce jeu.
- Entrer le nombre d'équipes que vous comptez constituer. Vous pouvez constituer jusqu'à 4 équipes de 3 à 6 stagiaires. Concrètement, si votre groupe est par exemple de 12 participants, vous pourrez soit constituer deux équipes de 6, soit trois équipes de 4 participants. Tout dépendra de vos objectifs et du dynamisme des participants. Le logiciel vous délivrera pour chaque équipe un code confidentiel que vous devrez noter pour leur communiquer avec le dossier de jeu, ainsi que votre propre code qui vous servira à rallonger le temps de jeu, consulter les scores, imprimer les résultats et arrêter le jeu.
- Constituer les équipes. Répartissez les participants en fonction des critères dont vous disposez et des objectifs poursuivis (age, sexe, appartenance à un service, etc..)
- Présenter le contexte du jeu. Pour ça, vous disposez, fourni avec le jeu, d'un diaporama qu'il suffit de dérouler et de commenter.
- Donner à chaque équipe constituée un dossier de jeu sur laquelle vous aurez pris soin de noter un des codes confidentiels que le logiciel vous aura fourni.

2 – Que devrez vous faire pendant que les stagiaires jouent ?

- Installer l'ordinateur (vous n'avez besoin que d'un seul ordinateur pour l'ensemble des équipes) à équidistance de chacune des équipes.
- Prendre des notes sur la façon dont chaque équipe débat et se structure pour prendre

Jeu avec interface informatique



Durée

2 heures

Nombre de Participants

6 à 24

Public concerné

Managers de tous niveaux

Domaines d'utilisation

- Développement de la communication interindividuelle.
- Gestion des conflits et mécanismes du leadership
- Sensibilisation à la qualité globale
- Développement de la cohésion et du travail en groupe

Prix

Version française : 565 €H.T

Apports pédagogiques

- Ce jeu permet de faire réfléchir les participants aux processus de prise de décision en groupe, aux mécanismes de leadership ainsi qu'aux techniques de résolution de conflits. Il constitue, par ailleurs, une bonne introduction aux approches de qualité globale et montre l'importance d'une recherche équilibrée qualité/coût.

Les différentes décisions auxquelles elle est confrontée. Pour cela, au cours du jeu, circulez alternativement une minute dans chacune des équipes et observez la manière dont celles-ci s'organisent. L'équipe procède-t-elle par vote majoritaire ? Se fixe-t-elle des critères de pondération pour choisir une solution ? Essaie-t-elle d'atteindre un consensus d'ensemble ? Y a-t-il un facilitateur ou un leader ? Autant de questions qu'il sera intéressant de soulever au moment du débriefing. NB : En fonction du nombre de participants vous pouvez aussi nommer un observateur pour chaque équipe en lice.

▪ Aider les équipes à entrer leur choix dans l'ordinateur. Dès qu'un coéquipier se lève pour saisir une réponse dans l'ordinateur, accompagnez-le et assurez-vous qu'il a bien compris la procédure de saisie car il n'y a pas de retour en arrière possible. A chaque fois qu'une option de réponse est choisie l'ordinateur imprime un résultat partiel de l'équipe (marge bénéficiaire restante sur l'organisation du trekking ainsi que le baromètre du moral du groupe).

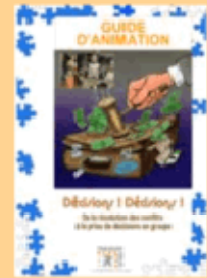
3 – Que devez-vous faire lorsqu'une des équipes aura terminé de répondre aux différentes situations ?

Remettre un questionnaire d'autoévaluation. Dès qu'une équipe a terminé (chaque équipe peut évoluer à l'intérieur du jeu selon son propre rythme) vous pouvez lui remettre un questionnaire d'autoévaluation afin qu'elle puisse discuter de la façon dont elle s'est organisée. Leur réponse sera intéressante à étudier en phase de débriefing du jeu.

4 – Que devez-vous faire à l'issue du jeu ?

- Imprimer les rapports des équipes et les remettre aux équipes,
- Projeter le diaporama fourni avec le jeu afin de passer en revue les différentes situations rencontrées, l'impact des options de choix sur les résultats économiques et le moral du groupe de voyageurs.
- Lancer une discussion à partir du diaporama sur la façon dont les équipes se sont organisées et structurées pour satisfaire au jeu.
- Donner vos propres observations et commentaires sur leur fonctionnement,
- Projeter, toujours à partir de la présentation fournie, un exemple de mode d'organisation efficace.
- Projeter et commenter le diaporama sur le processus de « la boucle décisionnelle ».

Les outils dont vous disposez pour animer



Guide d'animation



logiciel, didacticiel



Diaporamas



Matériel pédagogique



Décisions ! décisions !

Spécimen d'une partie du matériel pédagogique livré avec le jeu.



RELEVÉ DE DÉCISIONS		
Situation	Décision de l'équipe	Ma décision
1 - Point de rencontre		
2 - Hôtel « Morning Glory »		
3 - Hôtel « Tea of the full moon »		
4 - Paul Lodge		
5 - Café Bamboo		
6 - Snoring		
7 - Tar Pox		
8 - Aéroport de Watani		
9 - Aéroport de Watani		



Défi au temps

« A la recherche de l'efficacité personnelle et du temps perdu »



Situation développée

Chaque équipe représente le Directeur commercial d'un constructeur informatique chargé du lancement d'un nouveau micro-ordinateur sur le marché.

Les équipes, outre l'emploi du temps du directeur pour les 4 semaines à venir, disposent des dossiers détaillés de chacun de ses collaborateurs (charge de travail, compétences, qualités, motivations essentielles) ainsi que de la liste des missions ponctuelles à assumer au cours de cette période particulièrement mouvementée.

A l'issue du temps imparti, chaque équipe devra saisir la liste des tâches déléguées en précisant à qui elles ont été attribuées ainsi que les tâches conservées par le Directeur avec leur planification précise.

Un rapport détaillé sera alors imprimé commentant, tâche par tâche, la performance des équipes.

Durée

2 heures

Nombre de Participants

6 à 24

Public concerné

Managers de tous niveaux

Domaines d'utilisation

- Amélioration de l'efficacité personnelle
- Développement des compétences en délégation et gestion du temps
- Développement de la cohésion et du travail en groupe

Ce que vous devrez faire pour animer le jeu

1 – Lancer le jeu :

Pour lancer ce jeu il vous faudra dans l'ordre :

- Lancer le programme informatique fourni avec ce jeu.
- Entrer le nombre d'équipes que vous comptez constituer. Vous pouvez constituer jusqu'à 4 équipes de 3 à 6 stagiaires. Concrètement, si votre groupe est par exemple de 12 participants, vous pourrez soit constituer deux équipes de 6, soit trois équipes de 4 participants. Tout dépendra de vos objectifs et du dynamisme des participants. Le logiciel vous délivrera pour chaque équipe un code confidentiel que vous devrez noter pour leur communiquer avec le dossier de jeu, ainsi que votre propre code qui vous servira à rallonger le temps de jeu, consulter les scores, imprimer les résultats et arrêter le jeu.
- Constituer les équipes. Répartissez les participants en fonction des critères dont vous disposez et des objectifs poursuivis (age, sexe, appartenance à un service, etc..)
- Présenter le contexte du jeu. Pour ça, vous disposez, fourni avec le jeu, d'un diaporama qu'il suffit de dérouler et de commenter.
- Donner à chaque équipe constituée un dossier de jeu ainsi qu'une « feuille de planification d'agenda » et un « tableau de délégation » sur lesquelles vous aurez pris soin de noter un des codes confidentiels que le logiciel vous aura fourni.

Prix

Version française : 950 €H.T

Apports pédagogiques

- Ce jeu peut être utilisé individuellement ou en équipe. Il permet d'effectuer un diagnostic des compétences en délégation et gestion du temps et constitue donc, de ce fait, une bonne introduction à ces deux thèmes

2 – Que devrez vous faire pendant que les stagiaires jouent ?

- Installer l'ordinateur (vous n'avez besoin que d'un seul ordinateur pour l'ensemble des équipes) à équidistance de chacune des équipes.
- Prendre des notes sur la façon dont chaque équipe se structure. Pour cela, tout au long du jeu, circulez alternativement dans chacune des équipes et observez la manière dont celles-ci s'organisent. Les coéquipiers ont-ils tendance à travailler seuls, à deux en parallèle sur l'intégralité de l'exercice, ou tous ensemble ? Sinon sur quelle base de délégation les tâches ont-elles été distribuées ?

3 – Que devrez vous faire dès qu'une des équipes aura terminé de planifier l'agenda du Directeur Commercial ?

Saisir les éléments caractéristiques de sa planification dans l'ordinateur. Dès qu'une des équipes a terminé sa planification, ou quand le temps alloué est terminé, aidez les équipes à saisir les éléments de leur planification dans l'ordinateur. Celui-ci n'imprimera aucun rapport tant que l'ensemble des équipes n'aura pas fait de même.

4 – Que devrez vous faire à l'issue du temps imparti ?

- Imprimer les rapports et les remettre aux équipes.
- Projeter le diaporama fourni avec le jeu afin de passer en revue les différentes alternatives de planifications possibles avec leurs incidences respectives,
- Lancer une discussion à partir du diaporama sur la façon dont les équipes se sont organisées et structurées au cours du jeu,
- Donner vos propres observations et commentaires,
- Projeter, toujours à partir de la présentation fournie, un exemple de méthodologie de planification de projet efficace,
- Projeter et commenter le diaporama « du Gantt au Pert ».



Guide d'animation



logiciel, didacticiel



Diaporamas



Matériel pédagogique



Défi au temps

Spécimen d'une partie du matériel pédagogique livré avec le jeu.

EMPLI DU TEMPS DE MARIE
EQUIPE n°

EMPLI DU TEMPS DE PIERRE
EQUIPE n°

HORAIRE	1	2	3	4
A	J	D		
B	K	T		
C	L	W		
D	M	V		
E	N	X		
F	O	Y		
G	P	Z		
H	Q			
I	R			

FEUILLE DE DELEGATION EQUIPE n°

GUIDE POUR LA FIXATION DES PRIORITES

10 URGENT NON-IMPORTANT FAIBLE IMPORTANCE/ DELAI SERRE
100 URGENT ET IMPORTANT DELAI SERRE/ FORTE IMPORTANCE

L'APPROCHE METHODOLOGIQUE D'UNE SITUATION

Est-ce à moi d'agir ?
NON "REMONTEE"/TRANSFER
OUI

Pont Aérien !

« Les 6 règles d'or de la résolution de problèmes en groupe »



Situation développée

Chaque équipe représente une organisation humanitaire chargée de secourir huit villages très éloignés de son camp de base.

Tous les éléments nécessaires à l'organisation d'un pont aérien sont mis à la disposition des équipes : carte de la région, modèles réduits des ravitaillements, maquette de la soute d'avion, planches pour confectionner les caisses de ravitaillement etc...

L'objectif est de concevoir, dans un temps très limité, un plan de vol économisant le plus possible de carburant (le réservoir de l'avion est de faible capacité), de réaliser de façon optimale la mise en caisses, et d'organiser leur chargement dans la soute de l'avion afin que le largage s'effectue facilement lors du survol des villages.

A l'issue du temps imparti, les trajets sont saisis sur l'ordinateur et l'animateur note, selon des critères très précis, la logistique mise en place.

L'ordinateur calculera la consommation de l'avion et attribuera un classement aux équipes en référence aux 103 plans de vol les plus performants, à moins malheureusement qu'il ne constate que l'avion s'est écrasé dans le désert faute de carburant suffisant !

Ce que vous devrez faire pour animer le jeu

1 – Lancer le jeu :

Pour lancer ce jeu il vous faudra dans l'ordre :

- Lancer le programme informatique fourni avec ce jeu.
- Entrer le nombre d'équipes que vous comptez constituer. Vous pouvez constituer jusqu'à 4 équipes de 3 à 6 stagiaires. Concrètement, si votre groupe est par exemple de 12 participants, vous pourrez soit constituer deux équipes de 6, soit trois équipes de 4 participants. Tout dépendra de vos objectifs et du dynamisme des participants. Le logiciel vous délivrera pour chaque équipe un code confidentiel que vous devrez noter pour leur communiquer avec le dossier de jeu, ainsi que votre propre code qui vous servira à consulter les scores, imprimer les résultats et arrêter le jeu.
- Constituer les équipes. Répartissez les participants en fonction des critères dont vous disposez et des objectifs poursuivis (age, sexe, appartenance à un service, etc..)
- Présenter le contexte du jeu. Pour ça, vous disposez, fourni avec le jeu, d'un diaporama qu'il suffit de dérouler et de commenter.
- Donner à chaque équipe constituée un dossier de jeu, son code secret, ainsi que les différents matériaux prévus dans le jeu (Blocs de bois de différentes couleurs, soute d'avion, feuilles bristol, règle, scotch, calechettes, ciseaux...).

2 – Que devrez vous faire pendant que les stagiaires jouent ?

- Installer l'ordinateur (vous n'avez besoin que d'un seul ordinateur pour l'ensemble des équipes) à équidistance de chacune des équipes.
- Prendre des notes sur la façon dont chaque équipe se structure. Pour cela, au fur et à mesure du jeu, circulez alternativement dans chacune des équipes et observez la manière dont celles-ci s'organisent. L'équipe essaie t'elle de se mettre d'accord sur une méthode pour solutionner les problèmes ? Cherche t'elle des critères pour évaluer les solutions ? Y a-t-il un organe de contrôle prévu ? Y a-t-il une répartition des rôles ? S'effectue t'elle de façon formelle ou naturelle ?

Jeu avec interface informatique



Durée

2 heures

Nombre de Participants

6 à 24

Public concerné

Managers de tous niveaux

Domaines d'utilisation

- Développement des compétences en résolution de problèmes
- Développement de la cohésion et du travail en groupe

Prix

- Version française : 755 € H.T

Apports pédagogiques

- Ce jeu permet l'apprentissage d'une méthodologie de résolution de problème universelle. Il met à l'épreuve les capacités intellectuelles des équipes, mais aussi leur sens pratique. L'étendue des solutions étant vaste (10 000 combinaisons possibles), il permet, sans inconvénient majeur, une réutilisation avec un même groupe de stagiaires pour la recherche d'une solution optimisée.

3 – Que devrez vous faire lorsqu’une des équipes aura résolu les différents problèmes posés ?

Dès qu’une équipe a terminé (chaque équipe peut évoluer à l’intérieur du jeu selon son propre rythme) saisissez les éléments caractéristiques de son plan de vol dans l’ordinateur et demandez lui de vous présenter sa soute d’avion en vous précisant l’ordre de largage des caisses. Vous pourrez ainsi compléter la notation faite par l’ordinateur (tous les éléments de votre notation sont clairement exposés dans le guide d’animation et facilement mémorisables). Comme l’ordinateur n’imprime aucun rapport tant que l’ensemble des résultats des équipes n’ont pas été entrés, remettez un questionnaire d’autoévaluation aux équipes qui seraient en avance afin qu’elles puissent discuter de la façon dont elles se sont organisées. Leurs réponses seront intéressantes à étudier en phase de débriefing du jeu.

4 – Que devrez vous faire à l’issue du jeu ?

- Imprimer les rapports et les remettre aux équipes. Ces rapports précisent si le plan de vol proposé est viable (c’est-à-dire s’il respecte bien les consignes données dans le dossier) ainsi que son classement par rapport aux 103 plans de vols les plus performants. Vous complèterez ce classement par vos notes sur la confection des caisses et les plans de chargement de la soute d’avion.
- Projeter le diaporama fourni avec le jeu afin de passer en revue les différentes solutions possibles et leurs incidences respectives,
- Lancer une discussion à partir du diaporama sur la façon dont les équipes se sont organisées et structurées au cours du jeu,
- Donner vos propres observations et commentaires,
- Projeter, toujours à partir de la présentation fournie, un exemple d’approche méthodologique de résolution de problème.
- Projeter et commenter le diaporama « les méthodologies de résolution de problèmes ».



Les outils dont vous disposez pour animer



Guide d'animation



logiciel, didacticiel



Diaporamas



Matériel pédagogique



Pont-aérien !

Spécimen d'une partie du matériel pédagogique livré avec le jeu.



Planifiez...c'est gagné !

« Les règles d'une planification de projet efficace »



Situation développée

Chaque équipe représente une entreprise de construction chargée de répondre à un appel d'offres pour la réalisation d'un chalet de montagne.

Les équipes doivent planifier l'ouvrage de façon à satisfaire aux critères techniques, aux impératifs de délais et de coût précisés par le cahier des charges du client; mais aussi, s'assurer du respect des règles de rentabilité et d'équilibre financiers imposées par leur entreprise.

A l'issue du temps alloué, chaque équipe devra saisir sur l'ordinateur les éléments clés de son projet. Les réponses feront l'objet d'une analyse méthodique, critère par critère, étape par étape, et donneront lieu à l'impression d'un rapport détaillé des résultats. Par ailleurs, le logiciel expert procède à l'attribution de l'appel d'offres à l'équipe jugée la plus performante.

Si l'appel d'offres n'est pas attribué (le logiciel expert est très exigeant sur les critères d'attribution du marché) l'animateur pourra accorder un délai supplémentaire et les équipes pourront alors tenter d'optimiser leur projet et entrer de nouvelles données.

Jeu avec interface informatique



Durée

2 heures

Nombre de Participants

6 à 24

Public concerné

Managers de tous niveaux

Domaines d'utilisation

- Développement des compétences en planification, gestion et coordination de projet.
- Gestion du temps
- Développement de la cohésion et du travail en groupe

Ce que vous devrez faire pour animer le jeu

1 – Lancer le jeu :

Pour lancer ce jeu il vous faudra dans l'ordre :

- Lancer le programme informatique fourni avec ce jeu.
- Entrer le nombre d'équipes que vous comptez constituer. Vous pouvez constituer jusqu'à 4 équipes de 3 à 6 stagiaires. Concrètement, si votre groupe est par exemple de 12 participants, vous pourrez soit constituer deux équipes de 6, soit trois équipes de 4 participants. Tout dépendra de vos objectifs et du dynamisme des participants. Le logiciel vous délivrera pour chaque équipe un code confidentiel que vous devrez noter pour leur communiquer avec le dossier de jeu, ainsi que votre propre code qui vous servira à rallonger le temps de jeu, consulter les scores, imprimer les résultats et arrêter le jeu.
- Constituer les équipes. Répartissez les participants en fonction des critères dont vous disposez et des objectifs poursuivis (age, sexe, appartenance à un service, etc..)
- Présenter le contexte du jeu. Pour ça, vous disposez, fourni avec le jeu, d'un diaporama qu'il suffit de dérouler et de commenter.
- Donner à chaque équipe constituée un dossier de jeu ainsi qu'un des codes confidentiels que le logiciel vous aura fourni.

Prix

Version française : 950 €H.T

Apports pédagogiques

- Ce jeu donne l'occasion aux participants de pratiquer la planification, la coordination d'un projet, la gestion et l'allocation de ressources, le travail en équipe et la délégation.

2 – Que devrez vous faire pendant que les stagiaires jouent ?

- Installer l'ordinateur (vous n'avez besoin que d'un seul ordinateur pour l'ensemble des équipes) à équidistance de chacune des équipes.
- Prendre des notes sur la façon dont chaque équipe se structure. Pour cela, au cours du jeu, circulez alternativement dans chacune des équipes et observez la manière dont celles-ci s'organisent. Gardent-elles bien à l'esprit les consignes de gestion qui leur ont été données pour la réalisation de leur projet ? Cherchent-elles inutilement à terminer le projet avant le délai imparti ? Cela a-t-il des influences sur le coût ? Prennent-elles suffisamment de sécurité par rapport aux intempéries ? Autant de questions et d'observations qui seront intéressantes de discuter en phase de débriefing.

3 – Que devrez vous faire lorsqu'une des équipes aura terminé la planification de son projet ?

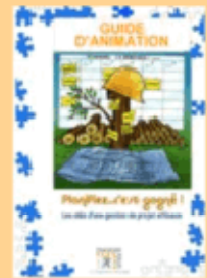
Saisir les éléments caractéristiques de son projet dans l'ordinateur. Dès qu'une des équipes a terminé sa planification, ou quand le temps alloué est terminé, aidez les équipes à saisir les éléments de leur planification dans l'ordinateur. Celui-ci n'imprimera aucun rapport tant que l'ensemble des équipes n'aura pas fait de même.

4 – Que devrez vous faire à l'issue du jeu ?

- Imprimer les rapports des équipes et les remettre aux équipes,
- Projeter le diaporama fourni avec le jeu afin de passer en revue les différentes alternatives de planifications possibles avec leurs incidences respectives,
- Lancer une discussion à partir du diaporama sur la façon dont les équipes se sont organisées et structurées au cours du jeu,
- Donner vos propres observations et commentaires,
- Projeter, toujours à partir de la présentation fournie, un exemple de méthodologie de planification de projet efficace,
- Projeter et commenter le diaporama « du Gantt au Pert ».



Les outils dont vous disposez pour animer



Guide d'animation



logiciel, didacticiel



Diaporamas



Matériel pédagogique



Planifiez...c'est gagné !

Spécimen d'une partie du matériel pédagogique livré avec le jeu.

LA PLANIFICATION D'UN PROJET

QUE RETENIR ?

- Identifier les **contraintes** dès le début et les intégrer
- En déduire 1 **chemin critique** (tâches et délais incompressibles)
- Identifier les MDD-MDF c'est à dire reconsidérer la planification des tâches en conservant au projet sa cohérence

Pizza Panique !

« A la recherche de l'excellence et du profit »



Situation développée

Chaque équipe représente un entrepreneur cherchant à créer une pizzeria dans une ville comptant 4 sites adaptés à ce type d'exploitation.

Les équipes en compétition devront participer à une vente aux enchères pour acquérir l'emplacement de leur choix, puis, après adjudication, définir les différentes caractéristiques de leur fonds : enseigne, décoration, prix des produits, politique commerciale, budgets d'exploitation.

A chaque trimestre (le jeu peut s'étaler sur une année), les équipes devront prendre un certain nombre de décisions commerciales et de gestion et s'adapter à des événements imprévisibles.

L'ordinateur simulera la réaction du Marché et communiquera aux équipes leurs résultats respectifs.

A la fin du jeu les résultats récapitulatifs sont imprimés et l'équipe qui a accumulé le plus fort bénéfice est déclarée gagnante.

Ce que vous devrez faire pour animer le jeu

1 – Lancer le jeu :

Pour lancer ce jeu il vous faudra dans l'ordre :

- Lancer le programme informatique fourni avec ce jeu.
- Entrer le nombre d'équipes que vous comptez constituer. Vous pouvez constituer jusqu'à 4 équipes de 3 à 6 stagiaires. Concrètement, si votre groupe est par exemple de 12 participants, vous pourrez soit constituer deux équipes de 6, soit trois équipes de 4 participants. Tout dépendra de vos objectifs et du dynamisme des participants. Le logiciel vous délivrera pour chaque équipe un code confidentiel que vous devrez noter pour leur communiquer avec le dossier de jeu, ainsi que votre propre code qui vous servira à rallonger le temps de jeu, consulter les scores, imprimer les résultats et arrêter le jeu.
- Constituer les équipes. Répartissez les participants en fonction des critères dont vous disposez et des objectifs poursuivis (age, sexe, appartenance à un service, etc..)
- Présenter le contexte du jeu. Pour ça, vous disposez, fourni avec le jeu, d'un diaporama qu'il suffit de dérouler et de commenter.
- Donner à chaque équipe constituée un dossier de jeu ainsi qu'un des codes confidentiels que le logiciel vous aura fourni.

2 – Que devez vous faire pendant que les stagiaires jouent ?

- Installer l'ordinateur (vous n'avez besoin que d'un seul ordinateur pour l'ensemble des équipes) à équidistance de chacune des équipes.
- Prendre des notes sur la façon dont chaque équipe se structure. Pour cela, au cours du jeu, circulez alternativement dans chacune des équipes et observez la manière dont celles-ci s'organisent. Gardent-elles bien à l'esprit les consignes de gestion qui leur ont été données ? Cherchent-elles inutilement à capter le marché des autres enseignes ? S'ouvrent-elles trop vite aux différentes opportunités qui leur sont offertes ? Y-a-t'il une bonne dynamique à l'intérieur du groupe ? Les rôles sont-ils bien répartis ? Etc..
- Saisir les formulaires de décision que les équipes vous transmettront, imprimer les résultats de la période et les événements pour la période à venir et les transmettre aux équipes.
- Noter l'organisation de chaque équipe, ainsi que leurs campagnes publicitaires. Pour cela vous disposez d'indications claires (que vous pouvez d'ailleurs garder par écrit par devers vous) dans le guide d'animation.

Jeu avec interface informatique



Durée

1 à 2 jours

Nombre de Participants

6 à 24

Public concerné

Managers de tous niveaux

Domaines d'utilisation

- Gestion d'un centre de profits
- Développement des compétences en marketing, positionnement produit, commercialisation et création publicitaire.
- Processus de prise de décision en groupe.
- Gestion du temps.
- Développement de la cohésion et du travail en groupe

Prix

Version française : 950 € H.T

Apports pédagogiques

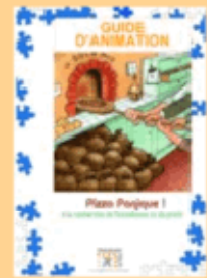
- Cette simulation très ouverte permet de travailler sur la commercialisation, le marketing et le positionnement d'un produit ainsi que sur la gestion d'un centre de profits. L'animateur pourra, en fonction de ses objectifs pédagogiques, demander différents travaux optionnels (création de maquettes publicitaires etc.), arrêter le jeu au moment souhaité pour faire des apports spécifiques et le reprendre à une date ultérieure.

3 – Que devrez vous faire à l'issue du jeu ?

- Imprimer les rapports et les remettre aux équipes. Ces rapports consistent en l'édition des bilans des équipes. L'équipe vainqueur est donc celle qui aura acquis le meilleur résultat sur l'ensemble de la période.
- Projeter le diaporama fourni avec le jeu afin de passer en revue les différentes alternatives de gestion possibles et leurs incidences respectives,
- Lancer une discussion à partir du diaporama sur la façon dont les équipes se sont organisées et structurées au cours du jeu,
- Donner vos propres observations et commentaires,
- Selon vos objectifs, compléter le jeu d'apports pédagogiques sur des thèmes comme la commercialisation, le marketing et le positionnement d'un produit, la gestion et la responsabilité d'un centre de profits.



Les outils dont vous disposez pour animer



Guide d'animation



logiciel, didacticiel



Diaporamas



Matériel pédagogique



Pizza panique !

Spécimen d'une partie du matériel pédagogique livré avec le jeu.



Le cercle des druides

« Les règles d'une négociation équilibrée »



Situation développée

Chaque équipe représente un groupe de druides chargé d'édifier un monument funéraire à l'image du site archéologique de « stonehenge », en Angleterre.

En début de partie, un assortiment de pièces réduites de différentes couleurs symbolisant menhirs et dolmens est remis par l'animateur à chaque équipe. Le premier travail du groupe consiste à établir sa stratégie en tenant compte des pièces dont il dispose et de celles détenues par les groupes concurrents.

Ensuite, chaque équipe doit négocier l'échange ou l'achat des pièces qui lui manque pour construire un édifice complet d'une seule et même couleur (un monument complet requérant 12 menhirs, 12 dolmens et une pierre de « sacrifice »).

L'animateur du jeu dispose également d'un assortiment de pièces de différentes couleurs qu'il peut négocier librement en fonction de la demande des équipes en compétition (des scénarios très clairs lui sont fournis dans le guide d'animation).

Le jeu consiste, sans jamais cesser d'adapter sa stratégie aux transactions en cours, à minimiser ses dépenses pour parvenir à réaliser « sa stonehenge » dans le temps le plus court.

Cependant, l'équipe gagnante ne sera pas nécessairement celle qui aura terminé la première. En effet, les scores sont calculés en divisant l'argent restant en fin de partie par le temps mis à réaliser l'édifice. C'est donc l'équipe qui terminera avec le meilleur ratio qui sera déclarée vainqueur.

Ce que vous devrez faire pour animer le jeu

1 – Lancer le jeu :

Pour lancer ce jeu il vous faudra dans l'ordre :

- Présenter le contexte du jeu. Pour ça, vous disposez, fourni avec le jeu, d'un diaporama qu'il suffit de dérouler et de commenter.
- Constituer les équipes. Vous pouvez constituer jusqu'à 4 équipes de 3 à 6 stagiaires. Concrètement, si votre groupe est par exemple de 12 participants, vous pourrez soit constituer deux équipes de 6, soit trois équipes de 4 participants. Tout dépendra de vos objectifs et du dynamisme des participants. Répartissez les participants en fonction des critères dont vous disposez et des objectifs poursuivis (âge, sexe, appartenance à un service, etc..)
- Donner à chaque équipe constituée un dossier de jeu et les matériaux prévus. Le cercle des druides comprend en plus des dossiers : un « plateau » de jeu par équipe, un assortiment de menhirs et dolmens de différentes couleurs (la répartition est donnée dans le guide d'animation), des billets de banque...

2 – Que devrez vous faire pendant que les stagiaires jouent ?

- Pendant les 20 premières minutes du jeu laissées à chaque équipe pour élaborer sa stratégie, prenez des notes sur la façon dont celles-ci se structurent. Pour cela, circulez alternativement dans chacune des équipes. Observez et écoutez la manière dont celles-ci parviennent à un consensus sur la stratégie et déterminent la couleur de leur édifice.
- Pendant l'heure qui suit et dont les équipes disposent pour satisfaire à leur mission, soyez disponible pour négocier les menhirs et dolmens en votre possession. Les équipes peuvent négocier entre elles et avec vous - l'animateur - l'achat ou l'échange de leurs pièces. Vous - animateur - devrez décider préalablement à l'exercice qu'elle sera votre stratégie parmi celles figurant dans le guide fourni avec le jeu.

Durée

2 heures

Nombre de Participants

6 à 24

Public concerné

Managers de tous niveaux

Domaines d'utilisation

- Fixation d'objectifs
- Réflexion stratégique
- Négociation et argumentation
- Flexibilité face aux changements de situations

Prix

Version française : 670 €H.T

Apports pédagogiques

- Ce jeu très impliquant permet d'aborder les mécanismes d'une bonne négociation, c'est-à-dire d'une négociation « sans perdant », et constitue une excellente introduction aux principales techniques d'argumentation.

3 – Que devrez vous faire à l'issue du jeu ?

Dès qu'une équipe vous signale qu'elle a achevé son édifice, prenez note :

- Du temps écoulé depuis le début du jeu (en minutes).
- De la somme qui reste en possession du groupe.

Une fois que toutes les équipes ont achevé leur construction, procédez au classement des équipes. Les scores doivent être calculés en divisant la somme restante par le temps mis pour compléter la structure.

- Présentez les enseignements pédagogiques qui vous paraissent appropriés en fonction des objectifs du jeu, des caractéristiques des participants et des objectifs de votre formation.



Les outils dont vous disposez pour animer



Guide d'animation



Matériel pédagogique



Le cercle des druides !

Spécimen d'une partie du matériel pédagogique livré avec le jeu.



Expédition à Gozo

« La gestion des risques dans la planification de projet »



Situation développée

Chaque équipe représente « Terre d'aventure », un groupe d'expert à la recherche d'un trésor mythique enseveli au cœur du désert de Gozo.

Après avoir déchiffré un message en hiéroglyphes révélant l'emplacement du trésor, les équipes doivent planifier leur expédition. Pour cela elles disposent d'un dossier de route comprenant une carte du désert et des fiches d'information sur le matériel à réunir pour entreprendre cette périlleuse expédition.

Certains éléments non communiqués dans les dossiers (et pourtant indispensables à la réussite du voyage) sont également détenus par l'animateur et ne seront remis par lui que sur demande explicite des groupes. Après avoir choisi son trajet, défini très précisément l'équipement transporté et sélectionné le personnel de l'expédition, chaque groupe devra présenter les éléments de son plan à l'animateur qui les notera selon trois critères : logique de la planification, interprétation des données, attention accordée à la sécurité.

Ensuite, la deuxième phase du jeu permettra de vérifier la pertinence des solutions choisies et mettra à l'épreuve la capacité des équipes à s'adapter rapidement et efficacement à des événements survenant au cours de l'expédition.

Ce que vous devrez faire pour animer le jeu

1 – Lancer le jeu :

Pour lancer ce jeu il vous faudra dans l'ordre :

- Présenter le contexte du jeu. Pour ça, vous disposez, fourni avec le jeu, d'un diaporama qu'il suffit de dérouler et de commenter.
- Constituer les équipes. Vous pouvez constituer jusqu'à 4 équipes de 3 à 6 stagiaires. Concrètement, si votre groupe est par exemple de 12 participants, vous pourrez soit constituer deux équipes de 6, soit trois équipes de 4 participants. Tout dépendra de vos objectifs et du dynamisme des participants. Répartissez les participants en fonction des critères dont vous disposez et des objectifs poursuivis (âge, sexe, appartenance à un service, etc..)
- Donner à chaque équipe constituée un dossier de jeu et les matériaux prévus. « Expédition à Gozo » comprend en plus des dossiers participants : une carte de la région par équipe, différentes jauges, fiches d'informations, fiches d'événements, check list, journal d'expédition.

2 – Que devrez vous faire pendant que les stagiaires jouent ?

- Pendant les 30 premières minutes du jeu laissées à chaque équipe pour déchiffrer le code secret, prendre des notes sur la façon dont celles-ci se structurent. Pour cela, circuler alternativement dans chacune des équipes. Observer et écouter la manière dont celles-ci s'organisent autour de la mission et procèdent au déchiffrement.
- Pendant l'heure qui suit et dont les équipes disposent pour satisfaire à leur planification d'expédition, rester disponible pour leur remettre les éléments d'information dont vous disposez (sous forme de fiches fournies dans le jeu) à condition bien sûr que ceux-ci vous soient explicitement demandés.

Durée

3 heures

Nombre de Participants

6 à 24

Public concerné

Managers de tous niveaux

Domaines d'utilisation

- Planification de projet
- Communication
- Résolution de problèmes
- Gestion du temps
- Cohésion d'équipe

Prix

Version française : 670 €H.T

Apports pédagogiques

- Ce jeu très impliquant permet d'aborder les mécanismes d'une bonne planification de projet, et constitue une excellente introduction à la prise en compte et à la gestion des risques.

3 – Que devrez vous faire à l'issue du jeu ?

- Demander à chaque équipe, à tour de rôle, de présenter la planification de son expédition, son itinéraire, sa durée, et de faire un rapide compte rendu sur la façon dont elle a travaillé au cours de l'exercice.
- A la fin de chaque présentation, relever le contenu des journaux d'expédition et des check-list et noter sur votre tableau de papier (ou sur votre transparent) le nombre de points auquel les réponses correspondent en fonction du barème fourni dans le guide d'animation.
- Présenter les enseignements pédagogiques qui vous paraissent appropriés en fonction des objectifs du jeu, des caractéristiques des participants et des objectifs de votre formation.

Phase optionnelle (matériaux fournis)

Expédition à Gozo comprend une deuxième étape optionnelle (en fonction du temps dont vous disposez) permettant de tester les projets d'expédition des équipes. L'animateur dispose pour chaque route possible de paquets de fiches d'évènements. En fonction de la route choisie par telle ou telle équipe, il remet une à une les fiches d'évènements et l'équipe doit opter pour les modifications de trajet qui, d'après elle, s'imposent. Tandis que les groupes travaillent sur une nouvelle carte d'évènements, l'animateur décompte les points de pénalités obtenus par chaque équipe. La décision qui a mis le plus en péril la sécurité de l'expédition perd le plus de points.



Les outils ont vous
disposent pour animer



Guide d'animation



Matériel pédagogique



Expédition à Gozo

Spécimen d'une partie du matériel pédagogique livré avec le jeu.



ROUTE NORD - Evénement 1

Vous devez faire en 10 jours 1000 km. Après ce carburant, de nuit, l'équipe devra dormir en panne dans le désert. Vous n'avez plus 1 point de carburant d'eau, optimisez l'expédition. C'est le dernier évènement.

Carburant

En plus du carburant contenu dans le réservoir du Land Rover, dont la contenance est de 30 litres, du carburant peut être transporté dans des jerrycans de 20 litres. Chaque jerrycan de carburant coûte 20 kg. Plus de 10 jerrycans de carburant peuvent être transportés dans le Land Rover. Un maximum de 10 litres de carburant doit être transporté en réserve pour faire face à une situation imprévue.

Le carburant de carburant varie en fonction de la route du terrain. Le nombre de carburant nécessaire pour traverser un territoire de 100 km est le suivant :

Route	10 litres
Route Nord	10 litres
Route Est	10 litres
Route Sud	10 litres

Croisements dangereux

« Adopter une approche équilibrée des risques dans la gestion de projet »



Situation développée

Chaque équipe dispose d'un plateau de jeu représentant le plan de sol d'un hangar à avions.

Des cercles symbolisant des fûts de kérosène et de nombreuses lignes de différentes couleurs y sont tracés.

Le jeu consiste pour chaque équipe, en plaçant des planches de bois miniatures entre les fûts, à se frayer un chemin depuis l'entrée du hangar jusqu'à sa sortie, sans jamais poser pied à terre.

Dans une première phase de jeu, chaque équipe établit sa stratégie et planifie son trajet en tenant compte du fait que toute planche posée accroît d'une minute le temps effectif de son parcours et que le franchissement des lignes, en fonction de leur couleur, implique la réalisation d'une épreuve plus ou moins difficile.

La compétition peut ensuite commencer.

Comme on peut s'en douter, plus la route choisie sera courte, plus les croisements de lignes seront nombreux et plus les épreuves seront difficiles. L'issue dépendra de la capacité de chaque équipe à s'organiser, à résister au stress et à tirer le meilleur profit de ses ressources internes.

Ce que vous devrez faire pour animer le jeu

1 – Lancer le jeu :

Pour lancer ce jeu il vous faudra dans l'ordre :

- Présenter le contexte du jeu. Pour ça, vous disposez, fourni avec le jeu, d'un diaporama qu'il suffit de dérouler et de commenter.
- Constituer les équipes. Vous pouvez constituer jusqu'à 4 équipes de 3 à 6 stagiaires. Concrètement, si votre groupe est par exemple de 12 participants, vous pourrez soit constituer deux équipes de 6, soit trois équipes de 4 participants. Tout dépendra de vos objectifs et du dynamisme des participants. Répartissez les participants en fonction des critères dont vous disposez et des objectifs poursuivis (âge, sexe, appartenance à un service, etc..)
- Donner à chaque équipe constituée un dossier de jeu et les matériaux prévus. « Croisements dangereux » comprend, par équipe, en plus des dossiers participants : un plan de sol du hangar, des planches de bois, un bloc de planification, 48 fiches de données, 12 fiches d'épreuves,

2 – Que devrez vous faire pendant que les stagiaires jouent ?

- Prendre des notes sur la façon dont les équipes se structurent. Pour cela, pendant les 20 à 30 premières minutes du jeu laissées aux équipes pour décider de leur stratégie, circulez alternativement dans chacune des équipes. Observez et écoutez la manière dont celles-ci s'organisent autour de la mission et procèdent pour prendre leur décision.
- Remettre aux équipes lorsqu'elles arrivent à une ligne verte ou rouge, une fiche d'épreuve facile ou difficile, selon la couleur à franchir. Chaque épreuve correspond à une tâche en rapport avec le jeu de 48 fiches de données transmis en début de jeu. L'épreuve doit être réalisée collectivement et la réponse vous être retournée pour contrôle. Si, et seulement si, la tâche est correctement accomplie, l'équipe obtient alors l'autorisation de continuer.

Durée

3 heures

Nombre de Participants

6 à 24

Public concerné

Managers de tous niveaux

Domaines d'utilisation

- Cohésion d'équipe
- Gestion du stress
- Gestion du temps
- Planification
- Résolution de problèmes

Prix

Version française : 670 €H.T

Apports pédagogiques

- Ce jeu très impliquant est l'illustration parfaite du fonctionnement global d'une équipe. Il met l'accent sur l'importance qu'il y a, pour le maintien de la motivation de l'équipe et de sa solidarité sur les résultats, à ce que chacun prenne une part active à la fixation des objectifs, la planification, la résolution des problèmes. Il montre aussi la nécessité d'organiser un feed-back rapide et vrai des actions entreprises.

3 – Que devrez vous faire à l'issue du jeu ?

- Remettre aux équipes qui ont terminé plus rapidement que les autres, un questionnaire d'autoévaluation afin qu'elles analysent la façon dont elles ont travaillé en groupe, évaluer leurs forces et faiblesses, la manière dont elles auraient pu améliorer leurs performances. Ce document peut servir de base à une discussion à la fin du jeu.
- Calculer les scores des équipes. Pour cela il suffit d'ajouter au temps théorique pris pour poser les planches (11 planches prendront 11 minutes) le temps pris pour accomplir les épreuves.
- Demander à chaque équipe, à tour de rôle, de réaliser une courte présentation de leur travail en fin de jeu. Celle-ci doit être axée sur un certain nombre de points clés fournis dans le jeu.
- Présenter les enseignements pédagogiques qui vous paraissent appropriés en fonction des objectifs du jeu, des caractéristiques des participants et des objectifs de votre formation.



Les outils dont vous disposez pour animer



Guide d'animation

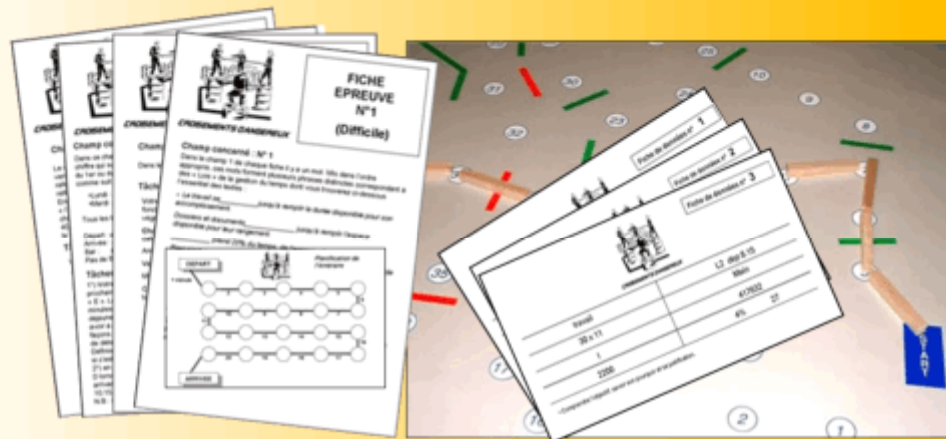


Matériel pédagogique



Croisements dangereux

Spécimen d'une partie du matériel pédagogique livré avec le jeu.



Situation développée

Chaque équipe représente un groupe de managers en stage de cohésion d'équipe dans la région des lacs, en Ecosse, où il a été organisé à leur intention une fabuleuse course au trésor.

La première phase du jeu consiste à localiser le trésor et l'une des 5 clés capable d'ouvrir le coffre. Des indices sont « disséminés » parmi les dossiers de route remis à chaque groupe.

Il faudra beaucoup d'astuces et une très bonne communication à l'intérieur de chaque groupe pour découvrir et donner sens à ces indices.

Une fois le trésor et la clef du coffre localisés, les équipes devront alors planifier la route qui leur paraît la plus rapide pour se rendre sur les lieux et réunir tout le matériel nécessaire à leur expédition (canots à moteur, compas, pelles etc..)

L'animateur leur remettra ce matériel après avoir vérifié que l'équipe a bien satisfait à certaines conditions.

L'équipe gagnante sera celle qui aura trouvé le trésor et qui l'aura ramené au point de départ dans le délai le plus court.

Ce que vous devrez faire pour animer le jeu

1 – Lancer le jeu :

Pour lancer ce jeu il vous faudra dans l'ordre :

- Présenter le contexte du jeu. Pour ça, vous disposez, fourni avec le jeu, d'un diaporama qu'il suffit de dérouler et de commenter.
- Constituer les équipes. Vous pouvez constituer jusqu'à 4 équipes de 3 à 6 stagiaires. Concrètement, si votre groupe est par exemple de 12 participants, vous pourrez soit constituer deux équipes de 6, soit trois équipes de 4 participants. Tout dépendra de vos objectifs et du dynamisme des participants. Répartissez les participants en fonction des critères dont vous disposez et des objectifs poursuivis (age, sexe, appartenance à un service, etc..)
- Donner à chaque équipe constituée un dossier de jeu et les matériaux prévus. « Un trésor bien caché » comprend, par équipe, en plus des dossiers participants : un plan de la région et un journal d'expédition.

2 – Que devrez vous faire pendant que les stagiaires jouent ?

- Prendre des notes sur la façon dont les équipes se structurent. Pour cela, pendant toute la durée du jeu, circulez alternativement dans chacune des équipes. Observez et écoutez la manière dont celles-ci s'organisent autour de la mission et procèdent pour prendre leur décision.
- Remettre aux équipes, lorsqu'elles auront déchiffré le code, la clé qui leur sera nécessaire pour localiser le trésor ainsi que les objets que vous détenez pour leur permettre d'effectuer leur parcours. (toutes les indications vous sont données dans le guide d'animation).

Un trésor bien caché

« Le développement du sentiment d'appartenance »



Durée

3 heures

Nombre de Participants

6 à 24

Public concerné

Managers de tous niveaux

Domaines d'utilisation

- Cohésion d'équipe
- Leadership
- Planification et gestion du temps

Prix

Version française : 565 €H.T

Apports pédagogiques

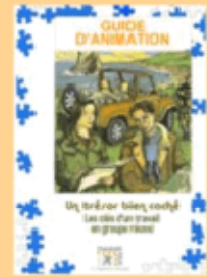
Ce jeu met en évidence l'éventail des compétences managériales qu'une équipe performante doit être en mesure de mobiliser : analyser des informations complexes, les mettre en commun, communiquer efficacement, savoir s'organiser et déléguer des tâches, se choisir un leader pour se coordonner efficacement, contrôler sa progression, gérer les conflits potentiels sans perdre des ressources importantes, prendre des décisions, résoudre des problèmes en faisant montre d'initiative et de créativité, planifier ses efforts, et gérer son temps.

3 – Que devrez vous faire à l'issue du jeu ?

- Demander aux équipes qui ont terminé plus rapidement que les autres, de préparer un bref exposé de la façon dont elles ont procédé pour réaliser leur mission. Cette préparation peut servir de base à une discussion à la fin du jeu.
- Calculer les scores des équipes. Le score est calculé en additionnant : le temps théorique (en minutes) représenté par le trajet retenu par l'équipe pour accomplir ses déplacements sur la carte, et le temps réel (en minutes) mis par l'équipe pour réaliser l'exercice. Autrement dit, c'est l'équipe qui obtient le score le plus bas qui gagne la partie.
- Présenter les enseignements pédagogiques qui vous paraissent appropriés en fonction des objectifs du jeu, des caractéristiques des participants et des objectifs de votre formation.



Les outils dont vous disposez pour animer



Guide d'animation



Matériel pédagogique



Un trésor bien caché

Spécimen d'une partie du matériel pédagogique livré avec le jeu.





La parole est à vous !

(*Ecoute...Action !*)

« *Les mécanismes de la communication, de l'écoute et du feed back* »



Situation développée

Les participants sont divisés par groupes de 5 (4 joueurs et 1 observateur) et disposent de 20 à 30 minutes pour tenir une réunion.

Chaque personnage sait très précisément les points de discussion qu'il doit soulever ainsi que les sentiments qu'il éprouve et qu'il doit rendre clairs au reste du groupe durant la réunion.

L'animateur remet à chaque joueur 10 jetons de couleur et place un godet au centre de chacune des tables constituées.

L'un quelconque des participants qui veut s'exprimer doit obligatoirement mettre un de ses jetons dans le godet. Il a alors la parole jusqu'à ce qu'il ait fini de parler, à moins que quelqu'un d'autre ne l'interrompt en utilisant lui-même un de ses jetons. La durée de la réunion est limitée à 30 minutes maximum mais peut se terminer avant si les participants estiment avoir rempli leur mission ou si plus personne ne dispose de jetons.

Les observateurs, par un procédé original et simple, seront alors en mesure de présenter une « cartographie » des réunions qui se sont tenues, d'analyser qui a parlé, à quel moment, qui a « dominé » la conversation, qui a échoué à rendre clair son point de vue, et ainsi introduire une réflexion en profondeur sur les mécanismes de la communication, de l'écoute et du « feed back ».

Ce que vous devrez faire pour animer le jeu

1 – Lancer le jeu :

Pour lancer ce jeu il vous faudra dans l'ordre :

- Présenter le contexte du jeu. Pour ça, vous disposez, fourni avec le jeu, d'un diaporama qu'il suffit de dérouler et de commenter.
- Constituer les équipes. Vous pouvez constituer jusqu'à 3 équipes de 5 stagiaires. Si votre groupe est par exemple de 12 participants, vous pourrez soit constituer trois équipes de 4 et jouer l'observateur pour les trois tables, soit deux équipes de 6 participants (avec deux observateurs dans chaque table). Tout dépendra de vos objectifs et du dynamisme des participants. Répartissez les participants en fonction des critères dont vous disposez et des objectifs poursuivis (age, sexe, appartenance à un service, etc..)
- Donner à chaque équipe constituée un dossier de jeu et les matériaux prévus. « La parole est à vous » comprend, par équipe, en plus des dossiers participants : Quatre séries de jetons de couleurs différentes en fonction du rôle joué, quatre gobelets, un carnet de fiches d'observation, 4 séries de pupitres au nom et à la couleur des personnages du jeu.

2 – Que devrez vous faire pendant que les stagiaires jouent ?

- Prendre des notes sur la façon dont les participants remplissent leur rôle. Pour cela, pendant toute la durée du jeu, circulez alternativement dans chacune des tables constituées. Observez et écoutez la façon dont se déroulent les jeux de rôle. Les participants cherchent-ils à s'écouter ou sont-ils obnubilés par ce qu'ils ont à dire ? Utilisent-ils leur ressources (jetons) pour couper la parole à un autre membre de la réunion ou plutôt lorsque plus personne ne s'exprime ? Certains ont-ils pour stratégie d'attendre que tout le monde ait consommé ses jetons pour utiliser les siens sans que personne ne puisse les interrompre ?

Durée

1 heure

Nombre de Participants

6 à 24

Public concerné

Managers de tous niveaux

Domaines d'utilisation

- L'écoute
- La communication interindividuelle
- La conduite de réunion.

Prix

Version française : 480 €H.T

Apports pédagogiques

Ce jeu met en évidence la difficulté à écouter quand « interfèrent » les messages que l'on veut faire passer. Il met en relief l'importance de se mettre en écoute active, c'est-à-dire en capacité de produire du « feed-back ».

3 – Que devrez vous faire à l'issue du jeu ?

- Remettez le questionnaire prévu en fin de jeu. Quand les participants de chaque table ont répondu aux 25 questions, commencez par établir le score de chacun sur 100. Il vous suffit pour cela de lire à haute voix les bonnes réponses. Chaque participant relève ses bonnes réponses et les additionnent. Ensuite, il multiplie son total de bonnes réponses par quatre. Ainsi, s'il obtient 18 bonnes réponses son taux d'écoute sera crédité de 72%.
- Faire part de vos appréciations et commentaires.
- Demander ensuite aux observateurs de montrer le compte rendu colorié de la réunion et de le commenter.
- Animer une discussion autour du jeu et présenter les enseignements pédagogiques qui vous paraissent appropriés en fonction des objectifs du jeu, des caractéristiques des participants, et des objectifs de votre formation.



Les outils dont vous disposez pour animer



Guide d'animation

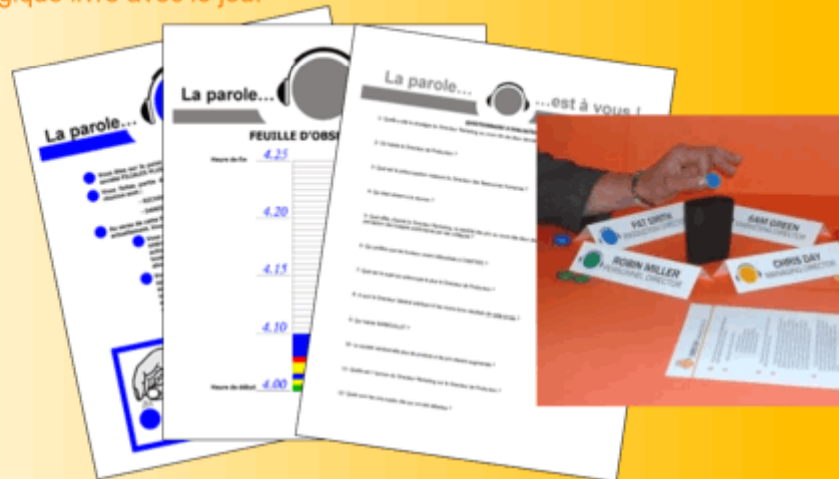


Matériel pédagogique



La parole est à vous !

Spécimen d'une partie du matériel pédagogique livré avec le jeu.



Situation développée

Un pharaon souhaite faire construire une ou deux pyramides qu'il aura la possibilité de voir achevée avant son décès. Il a donc constitué un dossier d'appel d'offres réunissant toutes les informations d'après lui nécessaires sur l'environnement, les coûts et les matériaux.

Les équipes représentent des bâtisseurs de pyramides que le pharaon met en concurrence.

Dans un premier temps, ils auront à décider, à l'aide de plans et de dossiers précis, quel type de pyramide ils préconisent de construire, à quel endroit ils entendent la (ou les) ériger, et de quelle(s) carrière(s) ils extraîtront les pierres.

Dans un deuxième temps ils devront estimer le temps et le coût de leur projet, réaliser une, voire des maquettes réduites de leur projet, et développer un argumentaire afin de défendre leur proposition devant le pharaon (l'animateur).

Ce que vous devrez faire pour animer le jeu

1 – Lancer le jeu :

Pour lancer ce jeu il vous faudra dans l'ordre :

- Présenter le contexte du jeu. Pour ça, vous disposez, fourni avec le jeu, d'un diaporama qu'il suffit de dérouler et de commenter.
- Constituer les équipes. Vous pouvez constituer jusqu'à 4 équipes de 3 à 6 stagiaires. Concrètement, si votre groupe est par exemple de 12 participants, vous pourrez soit constituer deux équipes de 6, soit trois équipes de 4 participants. Tout dépendra de vos objectifs et du dynamisme des participants. Répartissez les participants en fonction des critères dont vous disposez et des objectifs poursuivis (âge, sexe, appartenance à un service, etc..)
- Donner à chaque équipe constituée un dossier de jeu et les matériaux prévus. « Pyramide I » comprend, par équipe, en plus des dossiers participants : une carte de la région, un plan en deux dimensions sur la façon de construire une pyramide, des grandes feuilles cartonnées, du scotch, des feutres de couleur.

2 – Que devrez vous faire pendant que les stagiaires jouent ?

- Prendre des notes sur la façon dont les équipes se structurent. Pour cela, pendant toute la durée du jeu, circulez alternativement dans chacune des équipes. Observez et écoutez la manière dont celles-ci s'organisent autour de la mission et procèdent pour prendre leur décision.

Pyramide

« *Initiation aux techniques de gestion de projet* »



Durée

2 heures

Nombre de Participants

6 à 24

Public concerné

Managers de tous niveaux

Domaines d'utilisation

- Planifier
- Coordonner
- Gérer un projet
- Déléguer
- Diriger une équipe

Prix

Version française : 385 € H.T

Apports pédagogiques

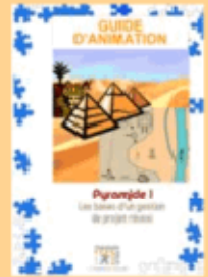
Ce jeu met en évidence l'éventail des compétences managériales qu'une équipe projet performante doit être en mesure de mobiliser : analyse du cahier des charges, distribution des rôles, délégation et planification des tâches, construction d'hypothèses, évaluation de la faisabilité et des risques, choix et implémentation de la solution, nécessité de points d'avancement, importance de la communication sur le projet.

3 – Que devrez vous faire à l'issue du jeu ?

- Demander aux équipes de vous donner les éléments caractéristiques de leur projet et les noter sur le tableau mis à votre disposition sans faire aucun commentaire.
- Puis, demander à chaque équipe de venir alternativement présenter les éléments du projet, la maquette réduite réalisée, et d'argumenter comme si vous étiez le pharaon.
- Calculer les scores des équipes. Le score est calculé en utilisant un barème fourni dans le guide d'animation.
- Initier une discussion ouverte sur les caractéristiques d'un « bon » projet, ses éléments essentiels, sa communication et présenter les enseignements pédagogiques qui vous paraissent appropriés en fonction des objectifs du jeu, des caractéristiques des participants et des objectifs de votre formation.



Les outils dont vous disposez pour animer



Guide d'animation



Matériel pédagogique



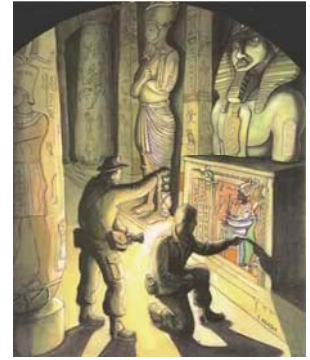
Pyramide I

Spécimen d'une partie du matériel pédagogique livré avec le jeu.

The specimen shows a map of the game area with a 'PALAIS' and two 'SITE' locations (A and B) connected by a path. A central diagram shows a pyramid with four colored triangles (yellow, blue, green, purple) meeting at a central grey square. To the right is a 'pyramide' score sheet with columns for 'Site A' and 'Site B', and rows for 'Carrière OBLAN' and 'Carrière MIPANIS'. The score sheet includes sections for 'Mode d'usage', 'Modalités de présentation simplifiée', 'Critères des lieux de jeu', and 'Temps de montage et de placement des lieux'.

Pyramide II

« *Approfondissement des techniques de gestion de projet* »



Situation développée

Pyramide 2 est la suite de Pyramide 1. Comme le premier, c'est un exercice de Gestion de projet, mais un peu plus complexe que le premier et demande une plus grande variété de compétences.

Le pharaon ayant choisi son bâtisseur voudrait, à présent, que les sculpteurs de pierre commencent leur travail aussi vite que possible; malheureusement ceux-ci ne peuvent débuter avant que tous les blocs de pierre nécessaires soient acheminés sur le site prévu pour d'édification.

Les participants travaillant par petits groupes de 6 personnes doivent, là aussi, participer à un appel d'offres, mais celui-ci concerne maintenant le transport des blocs de pierres depuis les carrières disponibles jusqu'au site retenu pour la pyramide.

Pour construire leur proposition, les équipes disposent de dossiers contenant toutes les informations nécessaires à l'établissement de leur offre. Malheureusement certaines informations sont loin d'être évidentes à « cerner ». En effet des éléments sont « clairsemés » ici ou là dans les dossiers et doivent être nécessairement reliés afin de livrer tout leur sens profond.

En plus de cette première difficulté les équipes doivent résoudre une énigme qui peut leur donner accès à des informations complémentaires d'une grande valeur : il s'agit d'un document récapitulatif tous les secrets du très célèbre et malheureusement disparu Constructeur de pyramide AZIMUTH sur le transport de pierres. Ce dernier, au moment de sa mort, a caché le document dans une urne secrète. La trouver peut donc donner un avantage concurrentiel décisif.

Chaque équipe à l'issue du jeu devra avoir choisi quelle(s) carrière(s) elle utilisera, son plan de route, le coût estimé du transport, le temps nécessaire (en années et jours).

Enfin, si les équipes planifient la traversée d'un fleuve au moyen d'un pont ou d'embarcations, elles devront en réaliser et présenter une maquette réduite à l'animateur (un kit de construction contenant une sélection de matériaux est fourni à chaque équipe).

Ce que vous devrez faire pour animer le jeu

1 – Lancer le jeu :

Pour lancer ce jeu il vous faudra dans l'ordre :

- Présenter le contexte du jeu. Pour ça, vous disposez, fourni avec le jeu, d'un diaporama qu'il suffit de dérouler et de commenter.
- Constituer les équipes. Vous pouvez constituer jusqu'à 4 équipes de 3 à 6 stagiaires. Concrètement, si votre groupe est par exemple de 12 participants, vous pourrez soit constituer deux équipes de 6, soit trois équipes de 4 participants. Tout dépendra de vos objectifs et du dynamisme des participants. Répartissez les participants en fonction des critères dont vous disposez et des objectifs poursuivis (âge, sexe, appartenance à un service, etc..)
- Donner à chaque équipe constituée un dossier de jeu et les matériaux prévus. « Pyramide II » comprend, par équipe, en plus des dossiers participants : une carte de la région, des rondins de bois et de la ficelle pour construire une maquette de pont ou de radeau, des grandes feuilles cartonnées, du scotch, des feutres de couleur.

2 – Que devrez vous faire pendant que les stagiaires jouent ?

- Vous placer au centre de la pièce et disposer les 3 urnes face à vous. Les dossiers contiennent une énigme (les 3 urnes) que les équipes peuvent tenter de résoudre. A n'importe quel moment du jeu elles peuvent s'approcher de vous – le maître des urnes - et vous demander à choisir une des trois urnes placées devant vous.

Durée

3 heures

Nombre de Participants

6 à 24

Public concerné

Managers de tous niveaux

Domaines d'utilisation

- Planifier
- Coordonner
- Gérer un projet
- Déléguer
- Diriger une équipe

Prix

Version française : 565 € H.T

Apports pédagogiques

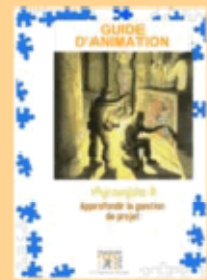
Ce jeu prolonge « Pyramide 1 » et met en évidence l'éventail des compétences managériales qu'une équipe projet performante doit être en mesure de mobiliser : analyse du cahier des charges, distribution des rôles, délégation et planification des tâches, construction d'hypothèses, évaluation de la faisabilité et des risques, choix et implémentation de la solution, nécessité de points d'avancement, importance de la communication sur le projet.

Malheureusement elles ne peuvent faire qu'une seule tentative. Si leur choix est le bon, vous pourrez leur remettre un document complémentaire facilitant la poursuite de leur mission. Dans le cas contraire elles devront poursuivre leur mission sans cette information.

7 – Observer la progression des équipes et notez tout comportement intéressant en rapport avec le travail en équipe, la communication, le leadership, la délégation, la gestion du temps...

3 – Que devrez vous faire à l'issue du jeu ?

- Demander aux équipes de vous donner les éléments caractéristiques de leur projet et les noter sur le tableau mis à votre disposition sans faire aucun commentaire.
- Puis, demander à chaque équipe de venir alternativement présenter les éléments du projet, les maquettes réduites réalisées (un pont ou un radeau selon que le trajet choisi nécessite le franchissement d'un cours d'eau), et d'argumenter comme si vous étiez le pharaon.
- Calculer les scores des équipes. Le score est calculé en utilisant un barème fourni dans le guide d'animation.
- Initier une discussion ouverte sur les techniques de planification, de gestion de projet, de chemin critique, de gestion des risques, et présenter les enseignements pédagogiques qui vous paraissent appropriés en fonction des objectifs du jeu, des caractéristiques des participants et des objectifs de votre formation.



Guide d'animation



Matériel pédagogique



Pyramide II

Spécimen d'une partie du matériel pédagogique livré avec le jeu.



Mortelle randonnée

« Les fondements du leadership et de l'animation d'équipe »



Situation développée

Chaque équipe doit planifier une randonnée de montagne afin de collecter les quatre morceaux d'une pierre sacrée recelant un message important pour l'humanité.

Le jeu comprend en fait trois étapes distinctes. Dans une première phase, les équipes auront à déchiffrer une charade qui leur révélera les endroits où sont enfouis les fragments de pierre.

Ensuite elles auront à planifier leur route, choisir l'équipement nécessaire à leur expédition, l'emballer dans les sacs à dos mis à leur disposition et élaborer les menus des trois jours que doit durer leur mission.

Enfin, chaque équipe devra « suivre » la route planifiée en la réactualisant le cas échéant pour s'adapter aux nouvelles informations délivrées par une cassette audio rendant compte au jour le jour des aléas environnementaux et climatiques (notamment) difficilement prévisibles au départ de la randonnée.

Ce que vous devrez faire pour animer le jeu

1 – Lancer le jeu :

Pour lancer ce jeu il vous faudra dans l'ordre :

- Présenter le contexte du jeu. Pour ça, vous disposez, fourni avec le jeu, d'un diaporama qu'il suffit de dérouler et de commenter.
- Constituer les équipes. Vous pouvez constituer jusqu'à 4 équipes de 3 à 6 stagiaires. Concrètement, si votre groupe est par exemple de 12 participants, vous pourrez soit constituer deux équipes de 6, soit trois équipes de 4 participants. Tout dépendra de vos objectifs et du dynamisme des participants. Répartissez les participants en fonction des critères dont vous disposez et des objectifs poursuivis (age, sexe, appartenance à un service, etc..)

Donner à chaque équipe constituée un dossier de jeu et les matériaux prévus. « Mortelle randonnée » comprend, par équipe, en plus des dossiers participants : une carte de la région, des jetons cartonnés de différentes grandeurs représentant les sacs à dos, les équipements, ressources, vêtements, l'alimentation, nécessaires au cours de l'expédition. une feuille d'équipements, une feuille menu, 1 feuille lecture de carte, une jauge de moral, un bloc de fiches de route, 1 rapporteur, 1 double décimètre, 1 rouleau de scotch (optionnel).

2 – Que devrez vous faire pendant que les stagiaires jouent ?

- Observer la progression des équipes et noter tout comportement intéressant en rapport avec le travail en équipe, la communication, le leadership, la délégation, la gestion du temps...
- Remettre aux équipes qui ont des difficultés à lire la carte et les orientations, un exemplaire de la fiche « lecture de carte ».

Durée

3 heures

Nombre de Participants

6 à 24

Public concerné

Managers de tous niveaux

Domaines d'utilisation

- Leadership
- Planification et analyse de risques
- Prise de décision
- Résolution de problèmes
- Travail en groupe

Prix

Version française : 565 €H.T

Apports pédagogiques

« Mortelle Randonnée » est conçu pour mettre à l'épreuve les compétences des participants en organisation, planification et prise de décision. Il permet en outre de vérifier combien une motivation élevée peut être dépendante du sentiment d'efficacité personnelle perçu par le groupe ; Ce sentiment, dans le cadre du jeu étant largement subordonné par la qualité de la planification mise en œuvre .

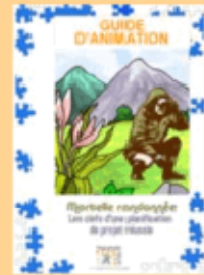
- Demander (à la fin de la première phase) à chaque équipe les localisations des 4 pierres sacrées. Les inscrire sur un tableau de papier. Une fois que toutes les équipes ont fourni leurs réponses, donner les bonnes solutions afin que l'ensemble des équipes puissent continuer leur mission.
- Demander à la fin de la deuxième phase à chaque équipe de vous donner le détail de leur expédition ainsi que le contenu de leurs sacs à dos, et les noter sur un tableau prévu à cet effet.
- Lire à haute voix, en troisième phase, le texte des événements pour chaque jour de l'expédition. Ce texte égrène les jours, les heures, l'évolution des conditions météorologiques pendant l'expédition, ainsi que certains événements imprévisibles. A chaque nouvel événement, les équipes doivent modifier leur position sur leur carte tout en tenant compte de son incidence (retards, baisse de moral etc..)

3 – Que devrez vous faire à l'issue du jeu ?

- Aider les équipes à calculer les résultats de leur expédition. L'équipe qui aura déchiffré le message de la tablette sacrée et accompli le parcours le plus rapidement sera déclarée vainqueur.
- Initier une discussion ouverte sur les techniques de planification, de gestion de projet, de chemin critique, de gestion des risques, et présenter les enseignements pédagogiques qui vous paraissent appropriés en fonction des objectifs du jeu, des caractéristiques des participants et des objectifs de votre formation.



Les outils dont vous disposez pour animer



Guide d'animation

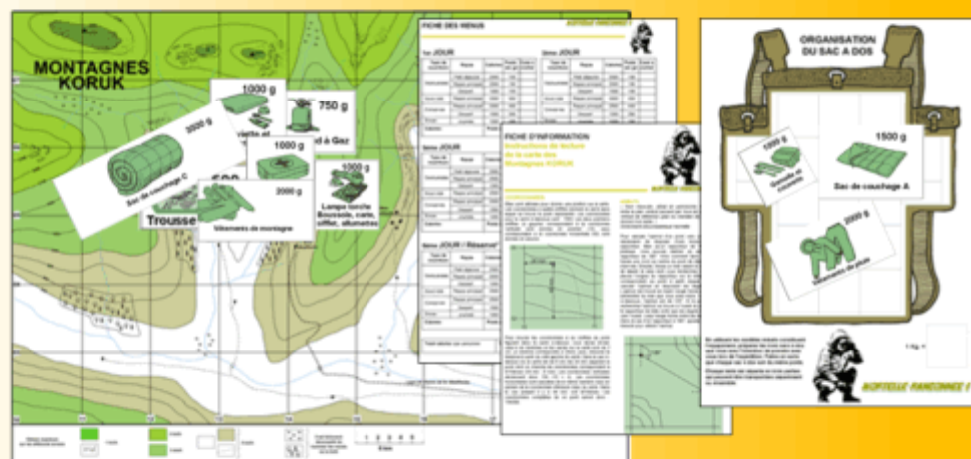


Matériel pédagogique



Mortelle randonnée

Spécimen d'une partie du matériel pédagogique livré avec le jeu.



Nos modes d'intervention



A vos côtés pour valoriser vos talents et ceux de vos équipes

Aujourd'hui, s'adapter aux seuls changements imposés par son environnement ne suffit plus. Les équipes de travail doivent nécessairement s'engager dans la voie d'améliorations continues et de changements volontaires. Pour vous aider à satisfaire à ces nouvelles exigences, TRANSVERSALIS intervient en catalyseur et coach de votre équipe. En accord avec son cycle de vie, et les enjeux auxquels elle est confrontée, TRANSVERSALIS identifiera le meilleur angle d'attaque et le niveau d'adaptation nécessaire des concepts et outils à mettre en oeuvre. Vous êtes ainsi assuré que vos projets de changements seront déclinés en actions concrètes, représentatives des améliorations souhaitées, réalisables...et valorisantes pour vous-même comme pour vos équipes.

Nos 10 engagements qualité

1 - Toutes nos propositions font systématiquement mention :

- du contexte de l'intervention,
- de la problématique posée au client,
- de la méthodologie préconisée pour la faire évoluer,
- des étapes de l'intervention projetée,
- du planning prévisionnel,
- des moyens de contrôle et d'évaluation de l'intervention,
- du budget.

2 - A chaque fois que le Système d'information de notre client permet la création et le suivi d'indicateurs de mesure de performance pertinents avec les objectifs de l'intervention, notre proposition inclue une clause d'indexation sur les résultats.

3 - Toutes nos interventions longues font l'objet d'un point d'avancement mensuel écrit et commenté.

4 - Indépendamment des évaluations « à chaud » qui sont systématiquement effectuées en fin de formation, tous nos « cycles » de formation font l'objet d'un rapport de synthèse de la part de(s) l'animateur(s).

5 - Toutes nos interventions sont encadrées par un « Consultant-Chef de Projet » expert du domaine, présent à tous les points d'avancement prévus à la proposition, et disponible sur simple sollicitation du client.

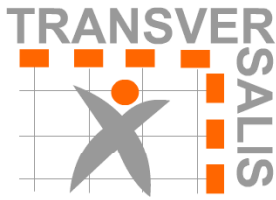
6 - Sous notre entière responsabilité, et après accord explicite du client, nous ne sous traitons à des prestataires extérieurs que les parties d'interventions qui ne sont pas de notre compétence mais dont nous pouvons pleinement assurer l'ingénierie. Dans ce cas des protocoles d'évaluation distincts sont élaborés et soumis pour approbation au client.

7 - Les objectifs, finalités, et modalités de nos interventions ainsi que l'identité de nos prescripteurs, sont systématiquement présentés aux acteurs impliqués.

8 - Dans toutes nos prestations d'études et de diagnostic reposant sur des entretiens individuels et interviews de groupes nous respectons la volonté de confidentialité des acteurs, même vis-à-vis de notre client prescripteur. Par ailleurs, nos propositions prévoient la restitution orale de nos conclusions aux commanditaires de l'action ainsi qu'aux différents acteurs interviewés.

9 - Dans toutes nos prestations d'accompagnement individuel de type « coaching » nos consultants sont tenus au secret professionnel. Aucun compte rendu écrit ou oral ne peut être envisagé sauf souhait explicite du « candidat » et entente préalable avec le consultant sur les contenus et modalités du « débriefing ».

10 - Nos consultants, ainsi que le cabinet, sont tenus à une obligation de réserve et de confidentialité sur le contenu des interventions, pendant et après leur mise en œuvre. Sauf accord explicite, seul le nom du client est mentionné dans nos références et actions promotionnelles.



Le changement en mode projet

Nos valeurs

L'engagement...

...dans les résultats bien sûr, mais aussi dans notre soutien inconditionnel à notre client pour la valorisation de ses talents et ceux de son équipe.

La détermination...

...dans la réussite collective. Celle-ci se traduit par une volonté indéfectible d'associer le plus grand nombre possible d'acteurs à la recherche et à la mise en œuvre des solutions.

L'exigence...

...de la qualité et de la vérité. Pour nous, une moitié de solution n'est pas une solution du tout.

Le pragmatisme...

...et le bon sens dans l'action : « *on ne trouve jamais mieux que ce que l'on cherche...* » encore faut-il savoir ce que l'on recherche et ne pas « s'aveugler » sur l'atteinte du but.

La confiance...

...inébranlable en l'intelligence des acteurs et en leur capacité à résoudre les problèmes.

La transparence...

...sur les objectifs et les finalités qui nous animent, ainsi que dans la « remontée » des « vérités » du terrain.

L'exemplarité...

...de dire ce que l'on fait et de faire ce que l'on dit.

La pédagogie...

...celle du succès. « *l'enseignement n'est pas un vase qu'on remplit, mais un feu qu'on allume* » (Montaigne). Il importe de choisir soigneusement ses premiers « combats » et de les mener à bien. La réussite devient le meilleur combustible.

Le travail...

...notre devise, semblable à celle que le laboureur donne à ses fils : « *tourner et retourner la terre en tout sens pour s'apercevoir, non qu'elle contient un trésor, mais que cultivée elle est source de richesse.* » (Jean de La Fontaine).

Les 10 critères d'évaluation de nos actions

Nos actions sont conçues pour développer les aptitudes et compétences des collaborateurs sur 10 critères qui nous paraissent particulièrement pertinents pour juger de la performance des hommes et des organisations.

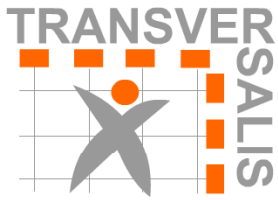
Nos évaluations, à chaud comme à froid, s'attachent à mesurer leur évolution et à vous les restituer périodiquement afin de mieux cerner le chemin qui reste à parcourir.

La transposition : les acteurs sont-ils capables de dépasser la situation présente en établissant des ponts et des liens avec d'autres situations ?

L'autonomie : Les acteurs concernés ont-ils le sentiment d'avoir accru leur marge de liberté et leur capacité à peser sur les solutions ?

L'entrepreneuriat : le dispositif a-t-il donné l'occasion de réussir quelque chose de difficile, de se percevoir comme acteur du changement et d'accroître le désir d'entreprendre ?

La conscience du changement : Les acteurs se sont-ils rendu compte qu'ils ont changés ? supportent-ils et valorisent-ils l'écart avec leur « état initial » ?



Le changement en mode projet

Le partage et l'échange : les acteurs tiennent-ils plus compte qu'avant des autres et de leur point de vue ?

L'individuation : Les acteurs ont-ils individuellement développé une conscience plus fine de leur différence et de leur originalité ?

La cohésion : Les acteurs se perçoivent-ils à des degrés divers comme appartenant à un groupe plus large, avec des règles propres et des valeurs communes ?

La régulation : les acteurs maîtrisent-ils mieux leur comportement et l'adaptent-ils plus efficacement aux situations qu'ils rencontrent ?

La visibilité et le sens : L'environnement, l'organisation, les acteurs, les buts et la finalité sont-ils mieux perçus ?

La compétence collective : les acteurs ont-ils le sentiment d'être plus forts de leurs différences et de leurs complémentarités ?

Nos références



Conseil et formation

Accor, Accenture, Adecco, ADP, Afpa, Agfa, Allianz, Alstom, ANIG, Aventis, Axa, BNP, Paribas, BIC, Bull, Sems, Canal+, CANSSM, CCF, Caisse-d'épargne, Cédis, CNAF, CNEH, CNP, Cetelem, Coface, CGI, Commission Européenne, CNRO, Crédit Agricole Indosuez, Danone, Dior, EDF-GDF, ELF, EuriwareSSII, GAN, IFERP, La Française des jeux, La Ruche méridionale, La Redoute, L'Oréal, Nathan, Otis, PFA, Philips, PPR, Primagaz, Quelle, Ratp, Radio France, Redland Granulats, Renault, RVI, Sagem, Schlumberger, Scic-gestion, SGN, Snecma, Sofinco, Total, Thales, UIMM, Vivendi, Vivarte, Winthertur, Wrangler.

Jeux

Warner Brothers, DHL worldwide, Coca Cola, Shell Oil, BC, BMW, Marks & Spencer, Hewlett Packard, Reuters, Levi Strauss, Bank of Scotland, GlaxoSmithKline, Michelin, British Airways, Manchester Business School, Deloitte & Touche, Airlingus, BP Oil, TNT, Ikea, SKY Television, Professionnal Coaching Service, University of Nottingham, Vodafone, KLM, Virgin Mobile, KPMG, Marriot hotels, AXA PPP Healthcare, IBM, Freemans, Hilton International, Audi UK, Eurostar Nokia, Swiss Life, PricewaterhouseCoopers, Henley Management college, University of Bath, The Disney Store, Toyota Hyatt Hotels, Burger King, McDonalds, Open University, Cambridge University, Virgin Holidays, Intercontinental Hotels, Westinghouse, HSBC, Royal Navy, Royal London Insurance, Claridges, Mitsubishi.

AUTORISATION DE PRELEVEMENT

J'autorise l'Etablissement teneur de mon compte à prélever sur ce dernier, si la situation le permet, tous les prélèvements ordonnés par le créancier désigné ci-dessous. En cas de litige sur un prélèvement, je pourrai en faire suspendre l'exécution par simple demande à l'Etablissement de mon compte. Je réglerai le différend directement avec Transversalis.

Contractant				Nom et adresse du créancier	
Titulaire du compte :				sarl TRANSVERSALIS 38, rue Dunois 75647 PARIS Cedex 13 FRANCE	
Adresse :					
Code postal : Ville :					
Compte à débiter				Etablissement teneur du compte à débiter	
Code établissement	Code guichet	N° de compte	Clé R.I.B	Banque :	
				Adresse :	
Date :				Code Postal, ville :	
				Signature (obligatoire) :	

PAIEMENT PAR CARTE BANCAIRE

Portez ici les 16 figurant au recto de votre carte	Expire le :	Portez ici les 3 derniers chiffres figurant au dos de votre carte

J'autorise la société TRANSVERSALIS à débiter la somme de.....EUR sur ma carte bancaire.
J'atteste avoir pris connaissance des conditions générales et particulières de vente au verso. Lu et approuvé,
signature valant bon pour accord.

Nom et Prénom : _____ **Date :** _____ **Signature :** _____