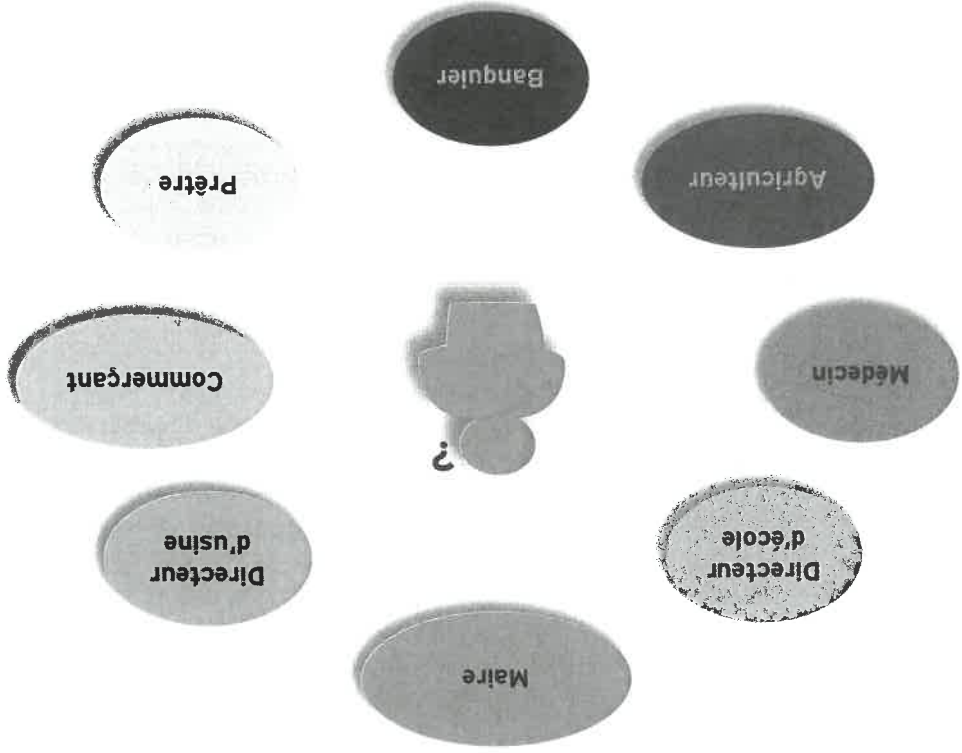


## Le jeu du village

DÉCODER LES JEUX DE POUVOIR  
DANS UNE ÉQUIPE PROJET



La base à outils du  
formateur  
Fabienne BOUETUF  
DUNOD

- 144 -

Le jeu du village est un exercice pédagogique et dynamique qui permet à une équipe de prendre du recul par rapport à son fonctionnement en mode projet et de décoder les jeux de pouvoir en son sein. En pratique, les participants sont amenés à construire la maquette d'un village convivial et prospère dans lequel ils aimeraient vivre. Pour ce faire ils disposent de pièces de lego et d'une grande feuille de papier. Chacun choisit un rôle dans une liste prédéfinie et doit le défendre pleinement. Un temps important de debriefing à l'issue du jeu permet à l'équipe de mieux se comprendre et d'améliorer son fonctionnement.

### En résumé

### Insight

*The village game is a dynamic, educational exercise that allows a group to take an objective look at the way it functions during projects and to identify its power games. In practice participants are asked to build a friendly, wealthy model village that they would like to live in. They are given Lego building blocks and a large sheet of paper to do this. Each person chooses his/her role from a predefined list and must vigorously defend this role during the game. A good amount of time should be left for the debriefing session after this game.*

© Dunod. La reproduction non autorisée est un délit.

### Pourquoi l'utiliser ?

#### Objectifs

➤ Diagnostiquer les modes de fonctionnement d'une équipe lors de la mise en œuvre d'un projet.

➤ Décoder les jeux de pouvoir au sein d'une équipe.

➤ Renforcer la cohésion de l'équipe.

#### Contexte

Cet outil est pertinent pour des groupes de 9 à 12 personnes dont les membres se connaissent et travaillent ensemble, par exemple lors d'un séminaire de cohésion d'équipe.

Il peut également être utilisé pour des équipes en construction, ou pour des personnes qui ne se connaissent pas, par exemple lors d'une formation.

### Comment l'utiliser ?

#### Étapes

##### ➤ Introduction.

Le but du jeu est de construire en équipe une maquette d'un village convivial et prospère dans lequel vous aimeriez habiter. Les participants ont 40 minutes pour cela et doivent utiliser l'ensemble des pièces de lego à leur disposition (150 pièces environ). Ils devront choisir un rôle parmi la liste proposée et le défendre pleinement : maire, directeur d'école, directeur d'usine, fermier, fermier bio, prêtre, châtelain, banquier, représentant des commerçants, adjoint du maire, médecin, pharmacien. L'équipe dispose de 10 minutes pour choisir les rôles et se préparer. Il est préférable de commencer par le choix du maire (voir p. 146).

##### ➤ Construction du village.

Pour construire la maquette du village, l'équipe s'organise comme elle l'entend pendant les 40 minutes imparties. Le coach et les observateurs n'interviennent pas et ne répondent à aucune question pendant ce temps.

- 145 -

### Pourquoi l'utiliser ?

#### Objectifs

➤ Diagnostiquer les modes de fonctionnement d'une équipe lors de la mise en œuvre d'un projet.

➤ Décoder les jeux de pouvoir au sein d'une équipe.

➤ Renforcer la cohésion de l'équipe.

#### Contexte

Cet outil est pertinent pour des groupes de 9 à 12 personnes dont les membres se connaissent et travaillent ensemble, par exemple lors d'un séminaire de cohésion d'équipe.

Il peut également être utilisé pour des équipes en construction, ou pour des personnes qui ne se connaissent pas, par exemple lors d'une formation.

### Comment l'utiliser ?

#### Étapes

##### ➤ Introduction.

Le but du jeu est de construire en équipe une maquette d'un village convivial et prospère dans lequel vous aimeriez habiter. Les participants ont 40 minutes pour cela et doivent utiliser l'ensemble des pièces de lego à leur disposition (150 pièces environ). Ils devront choisir un rôle parmi la liste proposée et le défendre pleinement : maire, directeur d'école, directeur d'usine, fermier, fermier bio, prêtre, châtelain, banquier, représentant des commerçants, adjoint du maire, médecin, pharmacien. L'équipe dispose de 10 minutes pour choisir les rôles et se préparer. Il est préférable de commencer par le choix du maire (voir p. 146).

##### ➤ Construction du village.

Pour construire la maquette du village, l'équipe s'organise comme elle l'entend pendant les 40 minutes imparties. Le coach et les observateurs n'interviennent pas et ne répondent à aucune question pendant ce temps.

### Méthodologie et conseils

La consigne de créer un village convivial dans lequel les participants aimeraient vivre, encourage les participants à partager leurs représentations d'un village idéal et co-élaborer une vision commune avant de passer à la construction de la maquette. Dans le cas contraire, des tensions et incompréhensions peuvent apparaître pendant le jeu. Elles seront le cas échéant analysées à la fin de l'exercice.

La brièveté du temps imparti pour construire le village et les antagonismes naturels qui peuvent apparaître entre certains rôles créent la pression positive et les conditions nécessaires pour mettre en évidence les jeux de pouvoir au sein de l'équipe.

Pour le debriefing, il est préférable de désigner un observateur parmi les membres de l'équipe et de lui donner des consignes précises (voir questions du debriefing à la p. 146). Il est également possible de filmer l'exercice en vue de cette analyse finale. Dans ce cas, un accord préalable des participants est nécessaire.

### Avantages

■ Outil dynamique permettant une prise de recul sur les jeux de pouvoir au sein d'une équipe.

■ Précautions à prendre

■ N'oubliez pas vos legos !