

Balance ton stress : Team Building

Rôles et participants

Deux rôles : animateur et scribe

Option : déléguer le rôle de scribe à un participant

Participants : 6 à 8, maximum 10

Etapas :

1. Mise en place du jeu :

- a. Pioches de cartes (pas de distribution)

2. Explication de Balance ton stress pour un Team Building

- a. Théorie ressources contraintes
- b. Intérêt de l'exercice d'une situation fictive pour travailler sur l'équipe

3. Mise en contexte de la situation de survie

- a. Raconter l'histoire du naufrage

4. Identification des contraintes

- a. Noter sur un flipchart
- b. Validation par le groupe des contraintes avec discussions le cas échéant
- c. Ajout d'une pierre par contrainte

5. Identification des ressources

- a. Noter sur un flipchart avec éventuelle reformulation
- b. Accompagner le groupe à réfléchir sur la ressource potentielle derrière la carte et son adéquation à la situation
- c. Validation par le groupe de la ressource
- d. Ajout d'une pierre ou plus par contrainte
- e. Gestion des cartes
 - i. Une rouge
 - ii. Jaune ou Orange : choix parmi trois cartes

6. Tour d'apprentissages

- a. Quelle serait ma contribution au groupe dans cette situation ? (tour de table)
 - b. Raconter la fin de l'histoire
 - c. Comment chacun se sent après cette expérience ?
 - d. Comment transposer le vécu du jeu de naufrage dans la réalité de la dynamique d'équipe ?
 - e. Option : Qu'est ce qui vous a surpris ? autres questions sur le processus
- ..

Idées :

- Deux groupes en parallèle et mettre en correspondance les résultats (fin de l'histoire, ressources)
- Ajouter de construction, de prise de décision,... mise en situation
- Storytelling plus élaboré sur la situation, faire participer le groupe à la description (texte à lire ensemble, texte à trous à compléter, trouver le nom du bateau,...)
- Identifier d'autres scénarios : train en panne, ...
- BTS comme introduction à un travail sur l'équipe, cohésion d'équipe,...
- Application en grand groupe : une balance centrale et des sous-groupes pour travailler sur les cartes et retour en plénière (éventuellement grand dé, balance géante,...)
- Dessiner la fin de l'histoire, ou application créative (mise en chanson, collage, mime, sketch, mise en scène avec le matériel à disposition,...)

VERSION TEAM BUILDING "UN POUR TOUS":

En pratique:

On dispose le jeu sur la table et on ne distribue pas les cartes.

Nombre de participants: entre 6 et 8 (plus on est nombreux, plus il faut être vigilant sur le processus)

Possibilité de sous-groupes (puis mise en commun à la fin)

Explication du jeu:

"Balance ton stress", pourquoi?

Explication des cartes et du plateau de jeu

Situation:

L'animateur peut proposer une situation ou le groupe peut avoir réfléchi à une situation problématique donc chacun veut sortir.

NB: version teambuilding: l'animateur propose une situation fictive (ex: perdu(s) en mer, le désert, sur la lune)

- Support visuel?
- Scénario plus réaliste? Construire un scénario avec l'équipe?

Questions de clarification:

L'animateur peut poser ses questions au groupe et inversement.

Tour des contraintes:

Le groupe identifie les contraintes et les valide ensemble.

- L'animateur remet en perspective et facilite pour nommer les contraintes.
- Chaque contrainte validée est notée sur le tableau.

Utilisation du plateau de jeu: ressources:

NB: enlever les cartes quizz (ne garder que les défis)

Qq lance le dé et prend 3 cartes jaunes et orange ou une rouge et choisit la carte correspondante et la propose au groupe.

- Possibilité de défausser la carte et d'en choisir une autre.
- L'animateur/le joueur questionne le groupe et si tt le monde est d'accord, il note la ressource au tableau et il met un caillou.

Case expérience: ex: expérience de cri de guerre en commun.

- Voir comment étoffer les expériences de cohésion de groupe
- Alternier avec des cartes "energiser":
 - Lion, Samson, Dalila (comme pierre papier ciseaux)
 - Jeux: Dobble, bazar bizarre
 - Exercice de sport
- Possibilité:
 - Support commun ou chacun vient noter/coller ses ressources.

Fin: Tour d'apprentissage:

Que retirez-vous de l'expérience? Quel sentiment général?

Quelle serait ma contribution au groupe? Quelle est ma qualité que je peux apporter?

Que pourrait-on transposer de cette exp ds la vie réelle?

- Visuel : Identification des forces par les autres et par soi-même + partage (coller post its)

Option: faire vivre la fin par une expérience