

Prise en main du jeu d'rôles enthousiastes

Le jeu va, libérer la parole et l'initiative en réunion, stimuler les forces de proposition pour inventer demain tous ensemble, enthousiasmer vos équipes et vos partenaires, apprendre en permanence.

VOUS AVEZ LES CARTES EN MAIN !

3 familles de rôles majeurs



Animation : libérer la parole et l'initiative en réunion, développer l'intelligence collective.

Innovation : stimuler un sens critique et une créativité collégiale au service d'une efficacité économique et écologique durable.

Enthousiasme servent l'épanouissement, la fierté et le plaisir de tous au travail.

3 enjeux stratégiques

Stimuler durablement l'intelligence collective pour optimiser : **l'attractivité** des offres, **l'efficacité** économique et écologique des organisations, le plaisir et **la fierté de tous**.

Trois niveaux de jeu

Repérables par des étoiles pour piloter progressivement l'animation en fonction de la maturité du groupe.



Avant la séance

L'usage du jeu est progressif et à géométrie variable. Vous pilotez cette progressivité qui conditionne l'adhésion et l'implication de tous.

• **Démarrez délicatement**, sélectionnez 3 rôles simples et complétez-les par les cartes « je participe activement » et les cartes vierges. Vous en sélectionnerez davantage lors des prochaines séances.

• **Quand le groupe sera bien rodé**, vous intégrerez progressivement une carte de ** ou de *** jusqu'à proposer deux rôles par participant pour mettre le groupe face à l'inconnu, la nouveauté.

Un petit défi régulier fait progresser. Il nourrit le plaisir de la découverte et de l'essai ensemble

• **Si un intervenant expert participe à votre réunion**, associez-le à cette pédagogie partagée en prenant le temps de l'informer préalablement. Les rôles répartis libèrent et valorisent l'expertise.

NB : des cartes vierges vous permettent d'imaginer d'autres rôles. **A vous de jouer !**

Pour développer l'intelligence collective, former chacun et libérer l'enthousiasme :

• **5 « cartes alerte »** dans vos mains : elles permettent d'attirer l'attention sur des éléments de formulation et de posture à partager, encourager ou à retravailler.

• **1 carte « Joker »** : permet aux participants de demander de l'aide justifiée et argumentée.

Déroulé de la séance

Plusieurs possibilités pour lancer la séance en fonction du groupe et de vos préférences :

- **Mettez les cartes que vous avez retenues en éventail** (rôles en dessous) et invitez chacun à tirer une carte au hasard.
- **Ou posez les cartes retenues sur une table, rôles cachés**, laissez chacun en saisir une.
- **Ou posez les cartes retenues, rôles lisibles**, sur une table et laissez chacun choisir.

Profitez-en pour observer le comportement du groupe et de chacun, notez.

- **Ou plus directif, attribuez et distribuez** les rôles retenus à chacun.
- Vous pouvez aussi, panacher, imaginer d'autres formes.
- **Le groupe bien expérimenté**, vous pouvez glisser le rôle « [j'orchestre la séance de travail](#) » parmi les cartes à tirer.

L'animateur donne à chaque participant une **feuille d'auto-appréciation**. Chacun prend un temps de projection dans son rôle (*facultatif mais fortement conseillé*).

La séance de travail commence, nous vous suggérons quatre formules d'introduction du jeu selon votre style d'animation et la maturité du groupe :

- **Introduction légère** : expliquez et présentez le jeu et ses grands principes, ses objectifs pédagogiques, la coresponsabilité de chacun. Rappelez qu'il s'agit d'un jeu sans enjeu pour apprendre et s'évaluer en s'essayant.
- **Introduction cadrante** : expliquez et accompagnez chacun dans son rôle en vous assurant que le rôle est bien compris et que la personne a envie de découvrir, d'essayer ou de s'améliorer.
- **Découverte autonome** : sans consigne particulière, laissez faire, chacun s'organise ou pas.
- **En mode créatif** : panachez les formes, imaginez et essayez-en d'autres et partagez vos expériences

Astuce : Pour les réunions d'une journée, n'hésitez pas à faire tourner les rôles à chaque pause.

Pendant la séance

- **Notez sur la grille d'observation** les faits, les mots, les postures sur lesquels il vous semblera bon de revenir lors de l'auto-appréciation en fin de séance ou lors d'un moment dédié.
- **Après quelques séances, vous observerez que le groupe s'auto-régule**. Vous aurez alors tout loisir de repérer les talents autant que les hésitations pour les stimuler encore, les conseiller, les défier à leur mesure.
- **Certains rôles justifient une préparation** et un entraînement (formations sur enthousiaste.org).
- **L'usage régulier du jeu contribue à une appropriation rapide**, progressive, continue. Très vite, les raisonnements, les postures et les comportements changent, tout le monde s'enthousiasme.

Après la séance : l'auto-appréciation

- **Idéalement en groupe et en temps réel**, elle ancre collégialement les expériences, accélère l'appropriation, renforce la connaissance de soi et des autres, légitimise les responsabilités.
- **Les feuilles d'auto-appréciation guident chacun dans son auto-évaluation.** Vous pouvez les adapter à volonté. Elles repèrent les progrès et aptitudes en s'appuyant sur le vécu partagé du groupe.
- **Chacun dit comment il a vécu son rôle**, puis s'enrichit des suggestions et remarques factuelles, positives et encourageantes des participants et de l'initiateur de la réunion.
- **Les appréciations enrichies des retours du groupe sont comparées aux auto-appréciations** faites en début de séance. Elles s'intègrent au « Carnet de bord Enthouziaste » de chacun et éventuellement à la GPEC de l'entreprise.
- **Deux fiches d'évaluation subsidiaires et un tableau de profil sont accessibles depuis le site Internet enthousiaste.org.**

Vos outils pour améliorer votre prise en main du jeu

- Le « Jeu d rôles enthousiastes » reprend la philosophie de « l'entreprise enthousiaste », la démarche, ses outils, sa posture.
- Des « **Posters'rieurs enthousiastes** » soutiennent les principes et conditions.
- Des **formations** sont organisées régulièrement pour vous approprier le tout, vous rendre plus à l'aise et vous perfectionner dans l'art de la pédagogie partagée et l'innovation participative.

Bon amusement et bon épanouissement tous ensemble !

Invitation : né d'une demande, enrichie de multiples suggestions venues d'horizons diverses, le jeu va évoluer, s'enrichir de toutes les expériences, dont la vôtre. Partagez vos questions et bonnes pratiques sur le site www.enthousiaste.org, tous les joueurs vous en seront reconnaissants.