

Super Manajeu



Crédits ludiques:

Noémie Bellot, Christelle Bouguillon, Tom Durepaire, Alexandre Gerin, Emilien Gervais, Paul Langlois-Meurinne, Christelle Marre, Antoine Navarro, Perrine Riaza-Wallet

Crédits graphiques :

David Sanders

- Super Manajeu -

Règles du jeu

Le Super Manajeu vous permet d'incarner les différentes valeurs du management public en vous confrontant à des situations managériales concrètes, parfois délicates, souvent ambivalentes, qui testeront vos valeurs et vos capacités managériales.

Le jeu vous offre l'opportunité en tant que manajoueur.se de questionner vos réactions et décisions.

Mais attention, parmi les manajoueur.ses se cache un (ou plusieurs) manajoueur.se(s) toxique(s) qui n'auront d'autre but que de vous faire entrer en conflit de valeurs les uns avec les autres.

Saurez-vous le(s) démasquer et garantir votre cohésion d'équipe ?

Construction du jeu

Le jeu est en « kit ». Muni d'un solide bâton de colle et d'une paire de ciseaux, attelez-vous à la construction des cartes de jeu :

- Imprimez les trames de jeu (recto uniquement pour plus de solidité des cartes de jeu) et collez les différentes feuilles en faisant coïncider leur numérotation (A1/A1 ; A2/A2 ; B1/B1 ; etc...)
- Découpez ensuite les différentes cartes en suivant les lignes. Vous devriez obtenir :
 - 24 Cartes Situations
 - 24 Cartes Comportement
 - 24 Cartes Valeurs
 - 6 Cartes Caractère
 - 4 Cartes Bonus
 - 3 Cartes Choix
 - 1 Jauge Toxicité/Qualité de Vie au Travail

But du jeu

Jeu pour 3 à 6 joueurs.

Le but du jeu est de gagner le maximum de points « Qualité de Vie au Travail » (matérialisés sur la jauge « QVT ») en devinant les choix de comportements et de valeurs des autres Manajoueurs.es, sans jamais tomber dans les pièges du/des « Toxic Manajoueurs.es » dont le seul but est d'empêcher les « Magic Manajoueurs.es » de deviner correctement les choix effectués par les autres Manajoueurs.es et ainsi atteindre le seuil critique de Toxicité de l'Environnement de Travail (soit 4 points maximum sur la jauge « Toxicité »).

Phases de jeu

❖ *Préalable - Distribution des cartes « Caractères »*

Le jeu repose sur 2 types de cartes Caractères, vous attribuant une position déterminée pendant la partie :

- Les Magic Manajoueur.ses cherchant à améliorer la cohésion d'équipes et la qualité de vie au travail
- Les Toxic Manajoueur.ses au goût certain pour semer la zizanie dans les valeurs du reste de l'équipe et s'épanouissant dans la toxicité auprès de la machine à café.

En début de partie, les cartes de « « Magic Manajoueur.se » et de « Toxic Manajoueur.se » sont distribuées (Cartes « Caractère »).

Ces cartes sont secrètes et ne doivent pas être dévoilées. Elles ne changeront pas durant toute la partie.

Nombre de joueur.ses	Nombre de Cool Manajoueur.se	Nombre de Toxic Manajoueur.se
3	2	1
4	3	1
5	3	2
6	4	2

Les cartes « Situations » sont ensuite placées, en pile, au centre de la table de jeu.

Les cartes « Comportement » sont également placée en pile, suivant le même ordre numéroté que les cartes « Situations » (les cartes n'ont pas à suivre

nécessairement l'ordre numérique (1, 2, 3,4 etc....), dès lors que le même ordre est suivi entre les deux piles).

Il en va de même pour les **cartes « Valeurs »**.

❖ **Tour de jeu**

A chaque tour de jeu, les différents Manajoueurs.es, **peu importe leur carte « Caractère »**, vont pouvoir occuper l'un des 2 Rôles prévus dans le jeu :

- **« Conscience professionnelle »** : Elle est le siège des débats éthiques internes. Elle ne peut donc pas communiquer avec les autres Manajoueurs.es et doit faire un choix de comportement qu'elle garde secrètement.
- **« Directrice.eurs » membres du CODIR**: I.els devront essayer de deviner, en concertation durant le CODIR, le choix opéré par Conscience professionnelle.
Ils peuvent échanger, argumenter entre eux mais ne peuvent pas questionner Conscience professionnelle.

❖ **1ere phase de jeu : Conscience Professionnelle**

Pour le premier tour de jeu, le.a manajoueur.se ayant le moins d'ancienneté dans la collectivité débute le tour en tant que « Conscience professionnelle ». Il lui est attribué les cartes « Choix ».

La carte « Situation » est retournée, visible de tous.tes au centre de la table de jeu.

La carte « Comportement » correspondante (même numéro) est distribuée, face cachée, à Conscience professionnelle. **Elle seule pourra la voir durant cette phase de jeu.**

Conscience professionnelle dispose alors de quelques minutes pour opérer un choix (1, 2 ou 3) entre les différents comportements proposés.

En fonction de votre carte « Caractère », vous devez alors jouer finement pour ne pas choisir la solution la plus évidente, ni vous faire démasquer dès le premier tour de jeu.

Une fois le choix arrêté, Conscience professionnelle matérialise ce dernier en sélectionnant la carte « Choix » correspondante (1,2 ou 3) qu'elle dépose **face cachée** au centre de la table, puis dévoile ensuite la carte « Comportement » aux autres Manajoueur.ses.

❖ 2ème phase de jeu : Concertation en CODIR

Au vu des différents comportements permis, les directeur.ices du CODIR tentent de deviner le choix opéré par Conscience professionnelle. Conscience professionnelle ne peut pas intervenir durant cette phase.

Si vous détenez la carte « Caractère » de Magic Manajoueur.se, vous devez essayer de trouver à tout prix le choix de Conscience professionnelle en mobilisant toutes vos capacités managériales d'empathie pour deviner le comportement de Conscience professionnelle.

Attention à ne pas tomber dans trop de naïveté, il s'agit peut-être d'un.e Toxic Manajoueur.se !

Si vous détenez la carte « Caractère » de Toxic Manajoueur.se, vous devez essayer d'embrouiller au maximum le compas managérial de votre adversaire pour éviter de deviner le choix de comportement de Conscience professionnelle.

Rien de mieux qu'un conflit de valeurs pour alimenter votre jauge !

A l'issue de la concertation, une réponse collective est donnée (en l'absence de réponse, le jeu s'arrête et personne ne gagne).

- ➔ Si les réponses du CODIR et de Conscience professionnelle coïncident, 1 point est marqué sur la jauge QVT
- ➔ Si les réponses du CODIR et de Conscience professionnelle divergent, 1 point est marqué sur la jauge Toxicité.

Le jeu est perdu au bout de 4 points de Toxicité.

❖ 3ème phase de jeu : Découverte des valeurs - Bonus

Les cartes « Valeurs » proposent une cotation de chaque comportement en fonction des 8 valeurs-clés du management :

- o Probité
- o Loyauté
- o Engagement
- o Exemplarité
- o Courage
- o Bienveillance

- o Agilité
- o Discernement

Chaque comportement proposé peut conduire à gagner des points (1, 2 ou 3) ou à en perdre (1,2 ou 3) sur une ou plusieurs des valeurs mentionnées ci-dessus.

Dans cette 3^{ème} phase de jeu, l'ensemble des Manajoueur.ses, **tous Caractères et Rôles confondus**, se concertent pour trouver les valeurs managériales mobilisées par le choix de comportement décidé par Conscience professionnelle (peu important que le choix ait été deviné ou non, par la suite, par le CODIR).

Les Manajoueur.ses peuvent proposer des réponses soit positives (ex : tel comportement fait gagner 2 points de bienveillance), soit négatives (ex : tel choix conduit à faire perdre 1 point de discernement).

- Si l'une des Valeurs est décelée à juste titre, les Manajoueur.ses marquent **un badge** de valeur.
- Si l'une de valeurs est détectée à juste titre, de même que le nombre de points qui lui est affecté (en positif ou en négatif), les Manajoueur.ses gagnent **2 badges** de valeur.

Au bout de 4 badges de valeurs (puis 7, puis 10, puis 12), les Manajoueur.ses débloquent un **bonus (carte « Bonus »)** qui profitent systématiquement au Manajoueur.se ayant exercé le rôle de Conscience professionnelle à ce tour de jeu.