

RÈGLES POUR JOUER AU JEU DES COMPÉTENCES



En jouant au **JEU DES COMPÉTENCES**, vous découvrez à quel point vous possédez telle ou telle compétence. Quelles sont les compétences que vous jugez être importantes et jusqu'à quel niveau vous les maîtrisez actuellement? Comment les autres évaluent vos compétences? Quelles sont les compétences que vous souhaitez mieux maîtriser?

Le **JEU DES COMPÉTENCES** est un jeu de communication polyvalent. Le jeu se compose de 140 cartes décrivant des compétences dans le domaine de la communication et des relations humaines. La liste propose des compétences simples comme 'expliquer clairement', 'prendre une décision' ou 'synthétiser les idées' et des compétences plus complexes comme 'donner des critiques constructives', 'négocier' ou 'encourager les autres'. Les compétences complexes impliquent souvent un mélange de plusieurs compétences élémentaires.

Il y a également une carte blanche pour vous permettre de personnaliser le jeu selon vos publics. Vous pouvez comme ça rajouter les compétences que vous souhaitez. En outre, il y a trois cartes (rouge, orange et verte) que vous pouvez utiliser pour évaluer vos propres compétences.

On peut comparer la symbolique du design des cartes avec les feux tricolores de circulation:

- Le vert implique: vous contrôlez cette compétence.

- L'orange implique: vous contrôlez modérément cette compétence.
- Le rouge implique: vous contrôlez insuffisamment cette compétence.

Les compétences ont été divisées en 16 catégories (avec les numéros des cartes correspondantes entre parenthèses):

- 1 Communication (de 1 à 23)
- 2 Travail en équipe (de 24 à 46)
- 3 Management individuel (de 47 à 61)
- 4 Management (de 63 à 73)
- 5 Coaching (de 74 à 81)
- 6 Service client (de 82 à 88)
- 7 Feed-back (de 89 à 93)
- 8 Assertivité (de 94 à 98)
- 9 Gestion des conflits et négociation (de 99 à 104)
- 10 Gestion du temps (de 105 à 108)
- 11 Gestion du stress (de 109 à 112)
- 12 Résolution de problèmes (de 113 à 117)
- 13 Prise de décision (de 118 à 122)
- 14 Présentation orale (de 123 à 126)
- 15 Gestion de l'information (de 127 à 130)
- 16 Gestion du changement (de 131 à 140)

Certaines compétences pourraient apparaître dans plusieurs catégories et vous êtes libre de changer cette répartition. Ce tri n'apparaît pas sur les cartes pour ne pas troubler l'utilisateur et pour qui un pré-tri serait réducteur.

Les suggestions de jeu qui suivent sont préparés pour des situations professionnelles mais vous pouvez aussi les utiliser très facilement en famille ou entre amis. Le jeu n° 1 est une méthode de jeu applicable dans une situation individuelle (par ex. le coaching). Pour jouer les règles de jeu n° 2, 3 et 4, les joueurs ont besoin de se connaître relativement bien les uns les autres.

Pour chaque version vous pouvez retenir certaines cartes en fonction de vos objectifs.

RÈGLES DU JEU N° 1 LE PROFIL DES COMPÉTENCES

Objectif

Le but de ce jeu est de proposer au joueur de créer son propre 'profil de compétences' et d'en discuter avec son compagnon de jeu (c.à.d. donner et recevoir des feedback).

Conditions préalables

1. Les joueurs se connaissent.
2. Nombre de participants: 2.
3. Outils nécessaires: toutes les cartes, un papier et stylos (pour chaque joueur).
4. Durée estimée du jeu: 60 à 80 minutes.

Déroulement du jeu

1. Battez les cartes avant de jouer. Chaque joueur prend la moitié des cartes.
2. Choisissez la situation dans laquelle vous souhaitez définir votre profil de compétences: votre environnement professionnel ou privée. Faites une sélection de maximum 25 compétences qui sont particulièrement importantes. Écartez celles qui ne vous correspondent pas.
Étalez les cartes côté lisible sur la table.
3. Posez la carte verte, orange et rouge l'une à côté de l'autre, c.à.d. en trois colonnes. Prenez les cartes sélectionnées une par une de la pile et placez-les sous l'une des 3 cartes.
 - Sous la carte verte: les compétences dans lesquelles vous excellez.
 - Sous la carte orange: les compétences que vous possédez '*raisonnablement*'.
 - Sous la carte rouge: les compétences peu ou mal maîtrisées.

- Pour économiser de l'espace, vous pouvez mettre les cartes de sorte que seul le texte soit visible.
4. Continuez l'opération jusqu'à ce que vous ayez placé toutes les cartes retenues. Puis sélectionnez dans chaque colonne un maximum de 4 cartes (les plus importantes ou les plus significatives) et placez-les dessus chaque pile.
 5. Vous avez maintenant le profil de vos compétences sous deux éclairages différents: leur niveau d'importance et leur niveau d'acquisition.

Discutez des résultats avec votre compagnon de jeu. Notez les résultats ou prenez une photo pour pouvoir y revenir plus tard. Pensez à la façon dont vous pourriez améliorer certaines compétences.

Réfléchissez sur les compétences classées en tête des piles rouges et oranges. Ce sont celles qui vous demandent le plus d'attention. Réfléchissez avec d'autres à la façon dont vous pourriez les améliorer.

RÈGLES DU JEU N° 2

INTRODUCTION DANS DES GROUPES

Objectif

Faire connaissance en utilisant quelques compétences importantes.

Conditions préalables

1. Nombre de participants: maximum 15.
2. Outils nécessaires: sélectionnez un max. de 40 compétences qui sont très importantes dans le travail (la fonction) des joueurs.
3. Durée estimée du jeu: 15 à 30 minutes.

Déroulement du jeu

1. Étalez les cartes, face visible, sur la table.
2. À tour de rôle chaque joueur choisit une carte proposant une compétence qu'il possède particulièrement bien. Ensuite, il se

présente en précisant dans quelles conditions il utilise cette compétence à son travail et quels en sont les effets. Puis il replace la carte sur la table et c'est le suivant qui prend le relais.

Variante

À l'étape 2, l'exercice suivant peut être ajouté:

Chacun sélectionne une compétence qu'il souhaite acquérir et dit ce que cela changerait pour lui dans son travail (si ce joueur possédait cette compétence).

RÈGLES DU JEU N° 3

COMMENT LES AUTRES PERÇOIVENT VOS COMPÉTENCES

Objectif

Donner et recevoir un feed-back positif.

Conditions préalables

1. Les joueurs se connaissent raisonnablement.
2. Nombre de participants: 2 à 8.
3. Outils nécessaires: faites une présélection de maximum 50 compétences qui peuvent être importantes dans la fonction des joueurs.
4. Durée estimée du jeu: 30 à 90 minutes.

Déroulement du jeu

- 1 Mettez toutes les cartes en une pile (face cachée).
- 2 Chaque joueur prend une carte et se demande lequel de tous les joueurs réunis possède le plus cette compétence.
- 3 Chacun à son tour, les joueurs placent leur carte face au joueur élu et justifient leur choix. Le joueur qui se voit attribuer telle ou telle compétence peut demander des éclaircissements. Si une carte ne peut être attribuée à l'un des joueurs, elle est écartée ou remise sous la pioche et le tireur en choisit une autre. Si une compétence peut être attribuée à plusieurs personnes, elle est mise au milieu de la table.
- 4 Le jeu se poursuit, tour après tour jusqu'à chaque joueur ait

reçu 6 à 10 cartes ou jusqu'à qu'il n'y ait plus de cartes. Chacun a alors une pile de compétences qui représente la façon dont les autres le voient. Les joueurs peuvent ensuite faire le tri entre les compétences qu'ils estimaient avoir et celles qu'ils ne pensaient pas posséder. Une discussion avec l'ensemble du groupe apportera des éclairages très intéressants.

RÈGLES DU JEU N° 4

LA SIGNIFICATION DES COMPÉTENCES

Objectif

Prendre conscience de la nécessité de certaines compétences.

Conditions préalables

1. Les joueurs font le même travail.
2. Nombre de participants: 2 à 8.
3. Outils nécessaires: faites une présélection des compétences (maximum 50) qui peuvent être importantes dans la vie privée ou dans une fonction (précise).
4. Durée estimée du jeu: 40 à 120 minutes.

Déroulement du jeu

1. Placer toutes les cartes en une pile (face cachée).
2. Chacun des joueurs pioche une carte et se demande:
Quelle est la signification de cette compétence? Qu'est-ce qu'elle implique? Est-elle importante dans mon travail?
Si oui, dans quelle(s) situation(s)?
Combien de fois ai-je recours à cette compétence (rarement, parfois, souvent)?
3. Ensuite chaque joueur partage avec le groupe ses conclusions. Ensemble le groupe recherche un consensus sur la signification et l'importance de chacune des compétences tirées. Si une carte n'apparaît pas comme importante, écartez-la.
Place ensuite les cartes retenues en 3 piles: (1) la pile des

compétences ‘souvent’ utilisées; (2) la pile des compétences ‘parfois’ utilisées et (3) la pile des compétences ‘rarement’ utilisées.

4. Continuez le même processus jusqu’à ce que la pile des compétences ‘souvent’ utilisées atteigne 15 cartes.

Quelles conclusions le groupe peut-il en tirer? Quelles sont les compétences qui apparaissent nouvelles pour certains joueurs? Quelles sont les cartes avec lesquelles il est ‘facile’ ou ‘difficile’ d’être d’accord?

Y a-t-il dans les deux autres piles (‘parfois’ et ‘rarement’) des compétences que vous souhaitez utiliser plus souvent?

Est-ce qu’il y a dans le groupe des gens qui utilisent certaines compétences plus que vous. Si oui, que pouvez-vous en tirer?

POUR DE PLUS AMPLES INFORMATIONS

Le **JEU DES COMPÉTENCES** peut être utilisé dans pratiquement toutes les situations de travail comme outil permettant de discuter de la façon dont les gens communiquent et travaillent ensemble.

Pour tirer le maximum du **JEU DES COMPÉTENCES** vous pouvez vous référer au ‘**JEU DES COMPÉTENCES, CLASSEUR DE TRAVAIL**’. Ce manuel propose plus de 30 façons différentes de jouer avec des applications plus particulièrement tournées vers l’entretien d’appréciation, le teambuilding, le coaching, l’analyse de problème ... Le classeur vous donne des explications sur les compétences et suggère des questions et des exercices

Le **CLASSEUR DE TRAVAIL** contient aussi la **GRILLE DES COMPÉTENCES**. Avec la **GRILLE DES COMPÉTENCES** (plateau de jeu, format A2) vous pouvez ‘lire’ la satisfaction du travail d’une personne et en même temps la mesure dans laquelle cette personne dispose des compétences souhaitées.

Le **JEU DES COMPÉTENCES** pourra utilement être combiné avec le **FEED-BACK GAME - JEU DES QUALITÉS**.

Le **JEU DES COMPÉTENCES** , le **FEED-BACK GAME - JEU DES QUALITÉS** ainsi que les classeurs qui les accompagnent ont été conçu par Peter Gerrickens et sont publiés par:



CREARE
Depuydt & Partners

- Editeur et distributeur des matériels pour la formation

CREARE Depuydt & Partners
Revinzestraat 102 B-8820 Torhout Belgique
Tél.: + 32 (0)497 324 426
Courriel: info@CREAREpartners.com

www.CREAREpartners.com

NOS PUBLICATIONS:

Feed-back Game - Jeu des Qualités (*et le classeur de travail*)
Jeu des Compétences (*et le classeur de travail*)
Jeu des Motivations (*et le classeur de travail*)
Jeu des Valeurs et des Normes (*et le classeur de travail*)
Jeu «Se Connaître»
Leadership Game
Jeu «Plaisir au Travail»
Jeu des Sentiments

Disponible en plusieurs langues.

Éd. 2019 © CREARE Depuydt & partners Belgique