

# JEU DIXIT

## BUT DU JEU :

A chaque tour, un **Conteur** choisit secrètement une **carte illustrée** et lui associe un **mot/phrase**.

→ Les autres joueurs doivent, grâce à l'énigme du Conteur, retrouver la carte de ce dernier ! [!] Mais attention, si l'énigme est trop facile ou trop difficile, le Conteur ne marque aucun point !

## COMMENT L'UTILISER :

- Chaque joueur reçoit **6 cartes**
- Un **Conteur** est désigné, (Conteur qui tournera à chaque tour)
- A chaque tour, le joueur doit compléter sa main pour posséder **6 cartes**

## LA PARTIE SE DÉROULE EN 3 PHASES :

### 1) Le Conteur donne sa phrase

1. Le **Conteur** choisit l'une de ses cartes et lance un **mot/une phrase** à voix haute en rapport avec l'illustration de la carte sélectionnée. (il peut s'agir d'un titre de film, d'une couleur, une émotion, une citation, une blague, etc.)

2. Il **pose** cette carte sur la table **face cachée**.

3. Chaque joueur à son tour choisit une carte ayant une illustration **en rapport avec le mot/la phrase** du Conteur.

4. Les cartes sont toutes posées faces cachées sur la table

5. Le Conteur **mélange** les cartes et les **aligne** les unes à côté des autres face visible. A chaque carte sera attribuée un numéro. Carte 1, carte 2, etc.

### 2) Les joueurs votent

- L'objectif pour les joueurs est de retrouver la carte du Conteur.
- Les joueurs choisissent le **jeton de vote** correspondant à la carte qu'ils pensent être la bonne. Il est interdit de voter pour sa propre image (Évidemment, le Conteur ne vote pas).

### 3) Décompte des points

• Si tous les joueurs trouvent l'image du Conteur, l'énigme était alors trop évidente et le **Conteur marque 0. Les autres joueurs marquent 2.**

• Si aucun joueur ne trouve la bonne image, l'énigme était trop difficile et le **Conteur marque 0 et les joueurs 2.**

• Dans les autres cas (si quelques joueurs trouvent l'énigme), **le Conteur ainsi que les Joueurs désignant la bonne carte marquent 3.**

• Chaque joueur avance ensuite son lapin sur la piste de score pour matérialiser les points.

**La partie termine quand l'un des lapins atteint le 30ème point.**

# JEUX DE PHOTOLANGAGE

## BUT DU JEU :

**Collection d'images** pour se présenter, décrire une situation ou une vision.

**Florilège** est un jeu créé par trois auteurs qui ont réuni un **florilège de photos symboliques** et **projectives** personnelles qu'ils ont maintes fois éprouvées en situation d'animation.

Vous découvrirez dans ce jeu une **collection d'images** pour **se présenter, décrire** une **situation** ou une **vision**... au delà des mots.

## COMMENT L'UTILISER :

- **Disposez toutes les photos : sur une table**, par terre. Elles doivent être bien visibles, et doivent pouvoir être prises en main.
- **Posez votre question au groupe**, et demandez leur de choisir la photo qui représente le mieux leur réponse. Exemple : "Choisissez la photo qui selon vous représente le mieux la façon dont vous vivez le télétravail ?"
- **Laissez un temps de réflexion** au groupe, pour que chacun choisisse sa photo.
- **Chaque participant parle ensuite de sa photo** au groupe.



**THÈME DES IMAGES :**  
**PROJECTIVES**

# JEUX DE PHOTOLANGAGE

## BUT DU JEU :

**Collection d'images** pour se présenter, décrire une situation ou une vision.

**Stairways** est un jeu d'images projectives centré sur un seul thème : celui de l'**élévation** et du **chemin à parcourir**.

**Ce chemin emmène quelque part : où, comment, quand, pourquoi ?**

En associant l'image de l'élévation à la capacité de projection vers un ailleurs, **Stairways** est un puissant **révélateur**. Ces photos libéreront la **parole** et l'**émotion**, et vous permettront soit de **recueillir** les **envies**, soit de faire **identifier** des **futurs proches** ou **possibles**.

## COMMENT L'UTILISER :

- **Disposez toutes les photos** : sur une table, par terre. Elles doivent être bien visibles, et doivent pouvoir être prises en main.
- **Posez votre question au groupe**, et demandez leur de choisir la photo qui représente le mieux leur réponse. Exemple : "Choisissez la photo qui selon vous représente le mieux la façon dont vous vivez le télétravail ?"
- **Laissez un temps de réflexion** au groupe, pour que chacun choisisse sa photo.
- **Chaque participant parle ensuite de sa photo** au groupe.



**Thème des images :**  
**L'ÉLÉVATION, LE CHEMIN À PARCOURIR**



# JEUX DE PHOTOLANGAGE

## BUT DU JEU :

**Collection d'images** pour se présenter, décrire une situation ou une vision.

En dissociant les participants de leur mental, les visuels dans **Human** parlent un **langage distinct**, à la fois **simple** et **puissant**, **spontané** et **accessible** à tous.

Ce jeu visuel est spécifiquement conçu pour **libérer la parole** et les **émotions**, offrant ainsi une **dimension** encore plus **humaine** à vos animations.

## COMMENT L'UTILISER :

- **Disposez toutes les photos** : sur une table, par terre. Elles doivent être bien visibles, et doivent pouvoir être prises en main.
- **Posez votre question au groupe**, et demandez leur de choisir la photo qui représente le mieux leur réponse. Exemple : "Choisissez la photo qui selon vous représente le mieux la façon dont vous vivez le télétravail ?"
- **Laissez un temps de réflexion** au groupe, pour que chacun choisisse sa photo.
- **Chaque participant parle ensuite de sa photo** au groupe.



**Thème des images :**  
**L'HUMAIN**

# JEU ANIMAUX TOTEM

## BUT DU JEU :

**Définir l'animal totem dans lequel vous vous projetez le plus.**

Les cartes animaux totem peuvent se jouer dans l'entreprise, la vie professionnelles en individuelle ou en collectif.

( le livret mis à disposition dans le jeu, décrit chaque animal, ses caractéristiques et vertus.

## DIVERSES FAÇONS DE L'UTILISER :

- **Jeu fermé**

Tirer les cartes sans regarder les illustrations et s'en remettre ainsi au hasard pour découvrir ses réponses.

- **Jeu ouvert**

Vous pouvez au contraire, choisir en connaissance de cause avec les images et les mots visibles.

- **Usage collectif**

Chacun présente son animal ressource pour se présenter.

- **A deux**

Attribuer à quelqu'un une association animal/adjectif pour lui indiquer la perception et la représentation que l'on a de lui/d'elle. (ceci peut donner lieu à un échange bienveillant)

**Le livret fourni avec le jeu offre un descriptif de chaque animal, ses caractéristiques et vertus, ainsi que de nombreux modes d'utilisation détaillés pour chaque usage et profession.**



# JEU FEELIN' CARTES

## BUT DU JEU :

**Apprendre, communiquer** (Les Feelin' Cartes sont destinées à tous et doivent rester ouvertes à l'élaboration de la personne qui les tire.

## DIVERSES FAÇON DE L'UTILISER :

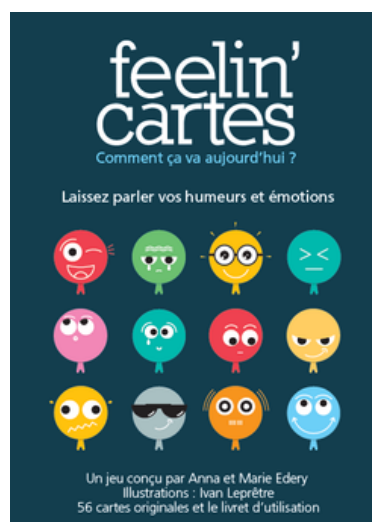
- **DANS LE CADRE D'UNE ANIMATION, D'UNE FACILITATION**

Brise glace, energizer, diagnostic émotionnel d'équipe, gestion des tensions, médiation, recrutement, motivation, management de projet, discerner le besoin caché etc.

- **DANS LE CADRE D'UN ACCOMPAGNEMENT INDIVIDUEL**

Inviter la personne à parler d'elle-même, de son contexte du jour ou d'une situation professionnelle.

**Le livret fourni avec le jeu offre un descriptif de chacun des états d'esprit et de nombreux modes d'utilisation détaillés pour chaque usage et profession.**



# LES CLÉS DES DYNAMIQUES DE GROUPE

## BUT DU JEU :

**100 CARTES ILLUSTRÉES** Conçues avec soin pour **faciliter la vie des groupes**, les cartes représentent les éléments essentiels qui vous permettront de **dynamiser vos rencontres** et autres événements co-créatifs.

## COMMENT L'UTILISER :

### 9 CATÉGORIES

- Chaque catégorie représente un besoin fondamental des groupes. Ainsi regroupées, il est facile de faire des liens entre les cartes et de miser sur leur complémentarité.

### 91 CLÉS

- Avec un titre évocateur, une image qui capture l'essence de la carte et un texte descriptif clair et spécifique.

## UN LANGAGE COMMUN

- Vous et vos collaborateurs bénéficierez d'un support neutre et d'un vocabulaire partagé pour rendre vos séances de travail plus fluides et les prises de décisions plus agiles.





# JEU VALEUR AJOUTÉES

## BUT DU JEU :

Le Jeu Valeurs Ajoutées s'inspire de ce qui nous anime et nous unit : Nos valeurs. A la fois **outil d'accueil**, de **présentation**, d'**identification**, de **connaissance de soi**, **brise glace**, c'est aussi un jeu éthique et ludique utilisable en **jeu des 7 familles**.

## DIVERSES FAÇONS DE L'UTILISER :

- **Dynamique... de groupe**

Pour ouvrir les relations sur un mode relationnel bienveillant. Utilisez les pour définir les valeurs d'un groupe, d'une équipe afin de clarifier les comportements attendus pour le groupe.

- **Brise glace**

Un bon moyen de se présenter, de se définir. Faites tirer une carte à la ronde pour accueillir vos amis, vos collègues, votre équipe, vos clients, vos invités dans une soirée, une réception, une réunion...

- **Stratégique**

Elles aident également à élaborer, de façon ludique, un système de valeurs lors de séminaires stratégiques ou de cohésion d'équipe. En marketing, elles constituent la base d'un positionnement

