

## REGLES POUR JOUER AU Jeu des Compétences

En jouant LE JEU DES COMPÉTENCES, vous découvrirez 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 se compose de 140 cartes décrivant des compétences dans le domaine de la communication et des relations humaines.

Les compétences ont été divisées en 16 catégories, par exemple: communication, travail en équipe, management individuel, management, coaching, service client, prise de décision.

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.

Il y a également 4 cartes blanches permettant de rajouter les compétences que vous souhaitez. La liste propose des compétences simples comme '*poser des questions*' ou '*synthétiser les idées*' et des compétences plus complexes comme '*négozier*' ou '*encourager les autres*'. Les compétences complexes impliquent souvent un mélange de plusieurs compétences élémentaires.

Les suggestions du jeu qui suivent, sont préparés pour des situations professionnelles mais vous pouvez aussi les utiliser très facilement en famille ou entre amis. Pour jouer avec les règles du jeu 2 et 3, les joueurs ont besoin de se connaître relativement bien les uns les autres.

Le jeu no. 1 peut être utilisé pas des gens qui ne se sont jamais rencontrés précédemment.

Battez les cartes avant de jouer. Pour chaque version vous pouvez retirer certaines cartes en fonction de vos objectifs.

## REGLE DU JEU N° 1

(2 à 8 joueurs)

### La signification des compétences

- 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 quel(les) 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 :
  - la pile des compétences '**souvent**' utilisées
  - la pile des compétences '**parfois**' utilisées
  - 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 2 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 et si oui que pouvez-vous en tirer ?

## REGLE DU JEU N° 2

(2 joueurs)

### Le profil de compétences

Le but du jeu est de proposer à chaque joueur de créer son propre 'profil de compétences' et d'en discuter avec son compagnon de jeu. Chaque joueur prend la moitié des cartes, un papier et un crayon.

- 1 Faites une sélection maximum de 30 compétences qui sont particulièrement importantes dans votre travail et écartez celles qui ne vous correspondent pas. Étapez les cartes coté lisible sur la table.

- 2 Prendre les cartes une par une et placez-les en trois colonnes.
  - La colonne '**verte**' est consacrée aux compétences dans lesquelles vous excellez. Vous placerez les cartes les unes au-dessus des autres en ne laissant apparaître que la bande verte de la carte.
  - La colonne '**orange**' est réservée aux compétences que vous possédez 'raisonnablement'. Placer les cartes dans cette colonne en laissant apparaître les bandes vertes et oranges.
  - La colonne '**rouge**' est attribuée aux compétences peu ou mal maîtrisées. Les cartes seront disposées de façon à ne laisser apparaître que la bande rouge.
  
- 3 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 sur le dessus de chaque pile.
  
- 4 Vous avez maintenant le profil de vos compétences sous 2 éclairages différents: leur niveau d'importance et leur niveau d'acquisition. Discutez des résultats avec votre compagnon de jeu. Notez les résultats 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.

### REGLE DU JEU N° 3

(2 à 8 joueurs)

#### Comment les autres perçoivent vos compétences

- 1 Placer toutes les cartes en pile (face cachée).
- 2 Chaque joueur prend une carte et se demande lequel de tous les joueurs réunis possède le plus cette compétence
- 3 Chaque 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 ce que chaque joueur ait reçu 10 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 !

### POUR DE PLUS AMPLES INFORMATIONS

Le JEU DES COMPÉTENCES peut être utilisé dans pratiquement toutes les situations de travail comme un 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 classeur 'JEU DES COMPÉTENCES'. Ce classeur de travail 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 JEU DES COMPÉTENCES pourra utilement être combiné avec le FEED-BACK GAME.

LE JEU DES COMPÉTENCES et le classeur qui l'accompagne ont été conçu par Peter Gerrickens .

Ils sont publiés par  
CREARE Depuydt & Partners  
Revinzestraat 102 B-8820 Torhout Belgique  
Tel.: ++ 32 (0)497 324 426  
courriel: [info@CREAREpartners.com](mailto:info@CREAREpartners.com)

[www.CREAREpartners.com](http://www.CREAREpartners.com)

Des versions Anglaises, Néerlandaises, Allemandes, Suédoises et Espagnoles sont également disponibles.

© 2009 CREARE Depuydt & partners Belgique, IPLF France et Peter Gerrickens Pays-Bas