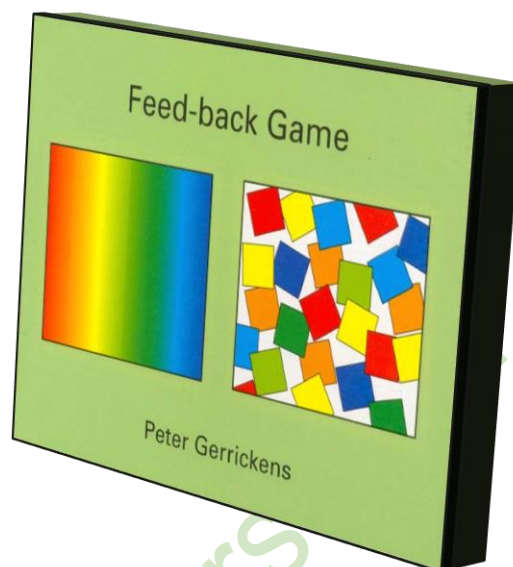


## REGLES POUR JOUER AU FEED-BACK GAME

En jouant au FEED-BACK GAME, vous découvrirez à quel point vous vous connaissez et vous connaissez les autres joueurs. Comment vous voyez les autres? Quelle image les autres ont de vous? Peut-être les autres voient-ils en vous des forces que vous n' imaginez même pas avoir.



Le FEED-BACK GAME est constitué de 140 cartes à jouer:

70 cartes représentant des **forces**.

70 cartes représentant des **faiblesses**.

4 cartes sont blanches. Elles peuvent vous permettre d'ajouter les forces et les faiblesses que vous souhaitez.

*Trois suggestions de jeu vous sont proposées.*

### REGLE DU JEU N° 1

(2 à 4 joueurs)

Utiliser toutes les cartes 'forces' pour cette version.

- 1 Distribuer 5 cartes à chaque joueur. Placer les cartes restantes en pioche.
- 2 Désigner celui qui commence (le plus grand, le plus jeune,...).
- 3 Le 1er joueur prend la 1ère carte de la pioche. Parmi les 6 cartes qu'il a, il sélectionne la 'force' qui le définit le moins bien. Il donne cette carte au joueur qu'il estime être le plus proche de cette 'force', en expliquant son choix. Cette carte est alors placée face au joueur retenu (face visible);. Si une carte ne correspond à personne, elle est écartée.  
Le joueur suivant, à son tour, pioche une carte, suit le même processus et ce jusqu'à épuisement de la pioche.
- 4 A la fin, tous les joueurs auront 5 cartes en main qui, d'une certaine façon, correspondent à l'idée qu'ils ont d'eux-mêmes. Chaque joueur place ses cartes sur la table en face de lui (face visible) à côté des cartes mises par les autres joueurs et qui sont censées le représenter.
- 5 A tour de rôle chaque joueur réagit sur les similitudes et sur les différences entre sa propre vision de lui-même et la vision que les autres ont de lui.

## REGLE DU JEU N° 2

(2 à 6 joueurs)

Utiliser la totalité des cartes dans cette version. Chaque joueur aura besoin d'un stylo et d'une feuille de papier.

- 1 Retourner toutes les cartes (face visible) sur la table.
- 2 Chacun note sur sa feuille sans le montre aux autres les 8 'forces' et 6 'faiblesses' qu'il considère être ses caractéristiques les plus représentatives.
- 3 Quand chacun a fait sa liste, tout le monde sort de la pièce. A tour de rôle chaque joueur revient et prend les 14 cartes (8+6) qu'il a sélectionnées, ou moins si certaines ont déjà été prises, en fait une pile (face cachée) puis, ressort de la pièce. Quand tous les joueurs ont fait leur sélection, tout le monde revient pour le débriefing.
- 4 Mettre de côté les cartes non retenues, réunir et battre les cartes sélectionnées et en faire une pile (face cachée).
- 5 Le joueur qui a obtenu le meilleur score, est celui qui a gagné.

## VERSIONS COURTES DU JEU N° 2

### *Première version*

- a Utiliser uniquement les cartes numérotées de 1 à 35 tant pour les 'forces' que pour les 'faiblesses';
- b Chaque joueur sélectionne uniquement 5 'forces' et 4 faiblesses';
- c Continuer à jouer comme pour la version de base.

### *Deuxième version*

- a Utiliser uniquement les 70 cartes 'forces';
- b Chaque joueur sélectionne 8 'forces';
- c Continuer à jouer comme pour la version de base.

## REGLE DU JEU N° 3

(2 à 6 joueurs)

Utiliser toutes les cartes proposant des 'forces' (70 cartes)

- 1 Placer les cartes en pile (face cachée).
- 2 Retourner la première carte et la placer à côté de la pile (face visible).
- 3 Tous les joueurs doivent se poser la question "est-ce que cette 'force' me correspond et/ou correspond-elle à un autre joueur? Si c'est à un autre joueur, qui et pour quelle raison? "
- 4 Les joueurs confrontent leur choix et essayent de trouver un consensus pour attribuer la carte à un seul d'entre eux. La carte est alors placée (face visible) devant le joueur retenu. La carte est écartée si elle ne convient à personne.
- 5 Continuer le jeu jusqu'à la dernière carte.
- 6 A la fin, les cartes placées en face de chaque joueur représentent la façon dont il est vu par le groupe.

## NOTES COMPLEMENTAIRES

- Le choix du jeu (1, 2 ou 3) que vous allez utiliser, dépend du degré de connaissance des joueurs entre eux.
- Les mots et les illustrations sur les cartes représentant les 'forces' donnent une image positive. Chaque carte propose l'image d'un arc-en-ciel. Les différentes couleurs de l'arc-en-ciel symbolisent le spectre des différentes qualités de l'homme.
- Les mots sur les cartes représentant les 'faiblesses' donnent une image négative. Les couleurs de l'arc-en-ciel sont également utilisées mais dans ce cas les formes géométriques irrégulières illustrent la façon dont les 'faiblesses' peuvent déformer ou cacher une qualité positive. Par exemple: être 'inventif' (une force) peut devenir 'irréaliste' (une faiblesse) et 'extraverti' (une force) peut devenir 'extravagant' (une faiblesse). Ceci est un point important dont il faudra se souvenir.

## POUR DE PLUS AMPLES INFORMATIONS

Pour tirer le maximum du **Feed-back Game** vous pouvez vous référer au classeur 'Feed-back Game'; Ce classeur propose 20 façons différentes de jouer au Feed-back Game pour, par exemple, travailler plus sur du 'teambuilding' ou du 'coaching'.

Le classeur donne également des explications sur les différentes 'forces' et suggère des questions et des exercices à la fin de chaque section.

LE FEED-BACK GAME et le 'FEED-BACK GAME, CLASSEUR DE TRAVAIL' 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 Belgique, IPLF France et Peter Gerrickens Pays-Bas*