

## REGLES POUR JOUER AU Jeu des Valeurs et des Normes

L'objectif du **LE JEU DES VALEURS ET DES NORMES** est d'initier un dialogue sur les valeurs et les normes entre vous et d'autres personnes. Ce dialogue vous permettra non seulement d'être plus conscient de ce que vous essayez d'atteindre, mais également de mieux comprendre les autres. D'autre part, ce jeu est un moyen de parvenir à un accord au sujet des valeurs et des normes que vous trouvez importantes en tant que groupe, équipe ou organisation. L'objectif de ce jeu n'est donc pas d'imposer des valeurs et des normes déterminées.

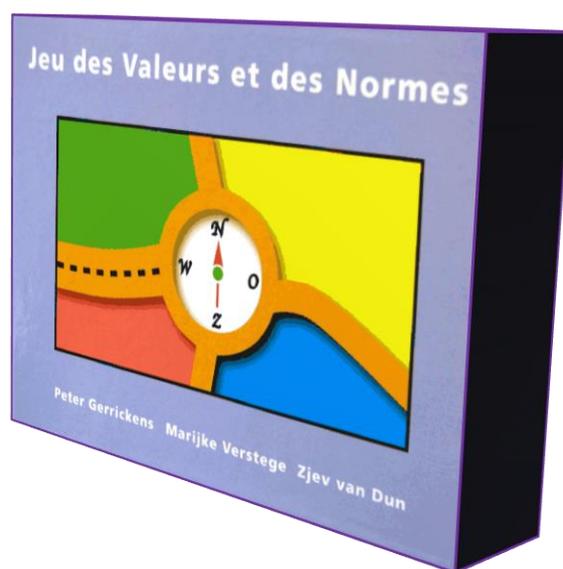
Les 3 groupes sont les suivants :

1. **Les valeurs** (symbole : la boussole ; 63 cartes). Une valeur est une chose qui est importante pour vous, qui donne un sens à vos actions. Exemples : la liberté, la responsabilité et la confiance. Les valeurs sont subdivisées comme suit :

- a. Les valeurs générales. Il s'agit de valeurs qui s'appliquent aussi bien pour un individu qu'au sein d'une organisation. Une distinction est donc faite entre les valeurs relationnelles (n°1 à 43) et les valeurs non-relationnelles (n°44 à 48). Les valeurs relationnelles qui concernent les relations avec les autres.
- b. Les valeurs orientées vers une organisation (n°49 à 58).
- c. Les valeurs orientées vers un individu (n°59 à 63).

Vous pouvez bien sûr vous détacher de ces classifications et utiliser votre propre système.

2. **Les normes** (symbole : le rond-point - représente les différents chemins que vous pouvez choisir ; 38 cartes). Il s'agit des règles qui déterminent si un comportement est bon ou mauvais, souhaitable ou indésirable, autorisé ou interdit. Les normes sont dérivées des valeurs ou basées sur celles-ci. Ainsi, la norme qui dit qu'« il faut toujours dire la vérité » est une application concrète de la valeur d'« honnêteté ». Si le lien entre la norme (règle de comportement) et la valeur n'existe plus, la norme ne vaut littéralement plus rien. Les normes que nous avons choisies sont principalement orientées vers la collaboration ou la vie en groupe, par exemple au sein d'une équipe, d'une organisation, d'une famille ou d'une association. Bien souvent, les gens ne sont pas conscients des normes qui existent dans un groupe, mais ils les appliquent correctement. C'est pour cette raison qu'il est judicieux de discuter des normes en vigueur au sein du groupe.



3. **Les thèmes** (symbole : des surfaces colorées ; 40 cartes). Les thèmes fournissent des domaines où l'on peut discuter des valeurs de manière concrète et qui sont destinés à intensifier le dialogue sur les valeurs et à le rendre encore plus concret. Les thèmes ont été choisis pour leur côté stimulant, afin d'initier le dialogue avec les autres. Si vous travaillez avec ces cartes, il est important d'effectuer une présélection adaptée à chaque situation.

Les différentes versions du jeu qui se trouvent ci-dessous sont orientées vers la vie privée, mais en les adaptant, elles peuvent également convenir à des situations professionnelles. Pour chaque version du jeu, il est possible de modifier le nombre de cartes avec lesquelles vous allez travailler ou que vous allez sélectionner, en fonction de votre propre conception.

## **Version 1**

### **PROFIL DES VALEURS PERSONNELLES**

#### **Objectif**

1. L'objectif de ce jeu est de réfléchir, avec une autre personne, aux valeurs qui sont importantes pour vous.
2. Simultanément, vous pourrez vous pencher sur les relations entre ces valeurs.

#### **Conditions préalables**

1. Les joueurs ne se connaissent pas (s'ils se connaissent, cette version du jeu peut être encore plus intéressante).
2. Nombre de participants : 2
3. Outils nécessaires : toutes les cartes 'valeurs', excepté les cartes n° 49 à 58 ; un stylo et d'une feuille de papier.
4. Durée estimée du jeu : 30 à 60 minutes.

#### **Déroulement du jeu**

Les participants jouent à tour de rôle. L'autre joueur a la possibilité de vous poser des questions et de vous donner un retour.

1. Le premier joueur place toutes les cartes « valeurs » (excepté les cartes n°49 à 58) sur la table, face visible.
2. Sélectionnez minimum 8 valeurs et maximum 10 valeurs qui occupent une place importante dans votre vie. Essayez ensuite de les classer par ordre d'importance, en commençant par la plus essentielle. Prenez les cartes sélectionnées et placez-les en face de vous. Notez le résultat obtenu sur une feuille de papier.
3. Vous allez maintenant créer votre profil de valeurs personnelles en examinant les

relations entre les différentes valeurs. Notez les réponses aux questions suivantes sur une feuille de papier :

- a. Y a-t-il une valeur essentielle pour vous ? Si oui, laquelle ?
  - b. Y a-t-il des valeurs liées les unes aux autres ? Si oui, lesquelles ? Regroupez-les.
  - c. Y a-t-il des valeurs contradictoires ? Si oui, lesquelles ? Donnez éventuellement des exemples concrets de situations où cela s'est produit.
  - d. Y a-t-il des valeurs qui sont difficiles à appliquer dans votre vie ? Si oui, lesquelles ? Expliquez pourquoi vous trouvez cela difficile et donnez quelques exemples.
4. Échangez les rôles et reprenez les étapes 1 à 3.
  5. Pour conclure : décrivez à l'autre votre conclusion principale et expliquez-lui ce que vous avez pensé d'avoir joué à ce jeu ensemble.

## **Version 2**

### **DISCUSSION : LES VALEURS ET LES THÈMES**

#### **Objectif**

L'objectif principal de cette version du jeu est d'apprendre à (encore mieux) connaître les autres.

#### **Conditions préalables**

- 1 Les joueurs ne se connaissent pas.
- 2 Nombre de participants : 4 à 16
- 3 Outils nécessaires : toutes les cartes 'valeurs' n° 1 à 43 et la carte 'blanche'; toutes les cartes 'thèmes'.
- 4 Durée estimée du jeu : 20 à 60 minutes.

#### **Déroulement du jeu**

1. Faites deux piles séparées avec les cartes « valeurs » (n°1 à 43 et la carte blanche) d'un côté et les cartes « thèmes » de l'autre côté.
2. Choisissez un thème qui vous intéresse pour échanger des idées avec les autres joueurs.
3. Le premier joueur commence et montre aux autres le thème qu'il a choisi. Les autres joueurs choisissent ensuite une valeur qui leur est essentielle par rapport au thème choisi.
4. Chacun à leur tour, les joueurs donnent une explication. Le joueur qui a choisi le thème commence. Il explique comment cette valeur détermine ses pensées et ses actions par rapport au thème choisi. Les autres ont la possibilité de lui poser des questions.

5. Une fois que tout le monde a parlé, remettez les valeurs sélectionnées dans la pile de cartes. Quelle est votre conclusion ?
6. Recommencez les étapes 3 à 5 avec les thèmes choisis par les autres joueurs.
7. Si cela est nécessaire, recommencez les étapes 2 à 6 en choisissant un nouveau thème.
8. Racontez ensuite aux autres ce qui vous a le plus marqué dans la discussion ou dans les témoignages des autres.

### Version 3

## NORMES AGRÉABLES ET DÉSAGRÉABLES

### Objectif

L'objectif est de discuter des normes dans un groupe.

### Conditions préalables

1. Les joueurs sont membres d'un groupe (groupe d'amis, famille, association) et ils sont prêts à jeter un regard critique et constructif sur leur propre groupe.
2. Nombre de participants : 3 à 10
3. Outils nécessaires : toutes les cartes 'normes'.
4. Durée estimée du jeu : 30 à 60 minutes.

### Déroulement du jeu

1. Placez les cartes « normes » sur la table, face visible.
2. Chacun choisit deux normes dans sa tête : une norme qui s'applique au groupe et qui vous convient bien, et une norme que vous appréciez peu.
3. Chacun à leur tour, les joueurs prennent devant eux les cartes qu'ils ont choisies et expliquent leur choix aux autres. Expliquez également la raison pour laquelle vous pensez que ces normes s'appliquent à votre groupe et l'effet qu'elles ont sur vous. Les autres joueurs ont la possibilité de vous poser des questions.

Répartissez ensuite toutes les normes qui ont été sélectionnées en trois groupes :

- Un groupe avec les normes qu'un ou plusieurs joueurs considèrent comme agréables.
- Un groupe avec les normes que certains joueurs considèrent comme agréables et d'autres non.
- Un groupe avec les normes qu'un ou plusieurs joueurs considèrent comme désagréables.

4. Discutez ensuite du résultat. Quelles conclusions pouvez-vous tirer à propos des trois groupes de normes ?

## POUR DE PLUS AMPLES INFORMATIONS

Le JEU DES VALEURS ET DES NORMES a été conçu par Peter Gerrickens et est publié 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)

2015 © CREARE Depuydt & partners Belgique