

REGLES POUR JOUER

au jeu des motivations

Le but du « jeu des motivations » est d'aider les gens à communiquer avec eux-mêmes et avec les autres, sur ce qui les inspire et les motive.

Le jeu se compose de 140 cartes, divisées en 4 sous-groupes. Vous trouverez également quatre cartes blanches, chacune d'elles appartenant à un groupe différent, de telle sorte que vous pourrez ajouter des descriptions supplémentaires là où vous le souhaitez.

Les 4 groupes sont :

1. Le groupe « **activités** » (symbole : une ampoule). Ces cartes aideront à trouver des réponses aux questions comme : Qu'ai-je plaisir à faire ? D'où me vient mon énergie ?
2. Le groupe « **inspirations** » (symbole : une flamme). Ces cartes aideront à trouver des réponses aux questions comme : D'où vient mon inspiration ? En ai-je plusieurs ? L'inspiration entraîne souvent la motivation intérieure.
3. Le groupe « **conditions essentielles** » (symbole : un contrat). Ces cartes aideront à trouver une réponse aux questions comme : Qu'est-ce qu'il me faut pour travailler de la manière la plus plaisante et la plus efficace ? Ceci peut-être regardé tant du point de vue de la vie professionnelle que de celui de la vie privée. Dans certaines situations, dans certains types d'entreprises, les choix peuvent souvent être influencés.
4. Le groupe « **obstacles** » (symbole : une barrière). Ces cartes aideront à trouver des réponses à la question : Qu'est-ce qui entrave la réalisation des activités pour lesquelles je suis motivé ? Cette catégorie reprend les modèles de pensée que vous utilisez d'une manière négative.

La relation entre les 4 catégories du jeu et le concept « motivation » peut être récapitulée comme suit : Si vous voulez devenir ou rester motivé, il est important de pratiquer les activités que vous appréciez, que les conditions requises soient réunies, que vous utilisiez totalement vos inspirations sans être tracassé par des obstacles.

METHODE UTILISANT LES CARTES « INSPIRATIONS »

(2 à 8 joueurs)

1. Placez toutes les cartes « inspirations » sur la table, face visible.
2. Chacun à votre tour, vous choisissez une carte à propos de laquelle vous voulez dire quelque chose ou au sujet de laquelle vous voulez poser des questions à quelqu'un d'autre. Ceci peut être fait en utilisant une ou plusieurs des questions suivantes :
 - a) Pourquoi cette carte m'inspire ?
 - b) Comment, où et à quelle fréquence ressentez-vous cette inspiration ?
 - c) Comment cette inspiration vous affecte-t-elle ?
 - d) Pouvez-vous exprimer ce qui est touché chez vous, par cette inspiration ? Si oui, de quelle manière ? Sinon, pourquoi ?

Tous les joueurs peuvent commenter les observations. Quand une carte donnée a été commentée, la personne suivante choisit une nouvelle carte. Il se peut que ce soit une carte qui ait été déjà choisie par quelqu'un d'autre. Ainsi un échange peut se développer spontanément. Continuez jusqu'à ce que les participants aient l'impression que la plupart des sujets intéressants ont été traités. Quelle conclusion pouvez-vous en tirer ?

METHODE UTILISANT LES CARTES « CONDITIONS ESSENTIELLES »

(2 à 6 joueurs)

1. Placez toutes les cartes « conditions essentielles » sur la table, face visible. Convenez d'un point de vue : vie professionnelle ou vie privée.
2. Chaque participant choisit au maximum 8 conditions qui sont importantes pour lui pour pouvoir vivre ou travailler d'une manière motivée et plaisante et les note en les rangeant par ordre d'importance, de plus à moins.
3. Chacun à votre tour, vous placez les cartes choisies, rangées par ordre d'importance devant vous. Expliquez votre choix. Vous préciserez les conditions qui sont réunies (en partie) et celles qui ne le sont pas. Comment est-ce que cela vous affecte ? Les autres joueurs peuvent poser des questions. Remettez ensuite les cartes en place.

Les différents groupes de cartes peuvent être utilisés séparément ou en combinaison les uns avec les autres. Dans chacune des méthodes de jeu mentionnées ci-dessous, un seul groupe de cartes est utilisé. Des méthodes dans lesquelles les groupes sont combinés, sont décrites dans le classeur « le jeu des motivations ».

METHODE UTILISANT LES CARTES « ACTIVITES » (2 joueurs)

1. Placez toutes les cartes « activités » sur la table, face visible.
2. Chacun des joueurs choisit au maximum 10 activités qu'il a plaisir à faire et les note. Quand vous choisissez, n'essayez pas de vous concentrer uniquement sur votre travail actuel. Ne montrez pas à l'autre ce que vous avez noté. Ordonnez les activités en commençant par celles que vous aimez le plus faire.
3. Chaque joueur choisit ensuite au maximum 10 activités qu'il pense que l'autre a plaisir à pratiquer et les note.
4. A tour de rôle, vous placez devant vous les cartes que vous avez choisies lors de l'étape 2. L'autre joueur place les cartes qui n'étaient pas sur votre liste, mais qu'il a choisies pour vous, devant lui. Les cartes qui ont été choisies par les deux joueurs sont placées au milieu. Plus le nombre de cartes au milieu est grand, plus votre partenaire vous connaît bien.
5. Discutez du résultat de la façon suivante :
 - a) Pour les cartes que vous avez choisies vous-même, donnez une explication. Donnez, chacun, une justification aux cartes qui ont été placées au milieu. Votre partenaire donne une explication sur les cartes qu'il a placées devant lui.
 - b) Discutez des choix qui ont été faits. Prenez en compte la définition que vous donnez à une activité spécifique, ainsi que le rang où elle a été placée.
 - c) Comptez les cartes qui se trouvent dans chaque rangée. Quelle conclusion pouvez-vous en tirer sur la façon dont vous vous connaissez ?
 - d) Répétez les opérations à partir de l'étape 4 pour votre partenaire.

Quand chacun a eu son tour, réfléchissez ensemble s'il y a des différences importantes dans le choix des conditions et la façon de les mettre en œuvre. Quelle conclusion pouvez-vous en tirer ?

METHODE UTILISANT LES CARTES « OBSTACLES »

(2 à 8 joueurs)

Les obstacles forment assurément la partie du jeu la plus conflictuelle. Un bon nombre de gens ont plutôt besoin de courage pour admettre personnellement et vis-à-vis des autres qu'ils ont ce genre de pensées. Cependant les obstacles tendent très souvent à être un déclencheur pour un comportement donné. Il est donc important de s'en rendre compte. Ceci peut par exemple être fait en appliquant le procédé suivant :

1. Placez toutes les cartes « obstacles » sur la table, face visible.
2. Chaque participant choisit un maximum de 3 obstacles qu'il connaît ou reconnaît et qui l'embête beaucoup. Il les note et recherche des exemples de situations dans lesquels elles se sont matérialisées et comment elles l'ont affectées.
3. Chacun à votre tour, vous placez les cartes choisies devant vous et vous expliquez votre choix. Les autres joueurs peuvent poser des questions. « Comment est-ce que je ferai pour dépasser ces obstacles ? » Donnez vos conseils. Une fois terminé, remettez les cartes en place et donnez la parole au joueur suivant.
4. Quand chacun est passé, échangez sur les conclusions qui vous semblent évidentes.

LE CLASSEUR « LE JEU DES MOTIVATIONS »

Pour obtenir le maximum du jeu des motivations et de votre session de formation, référez-vous au classeur. Celui-ci propose 25 versions différentes du jeu des motivations pour travailler dans des sessions de formation, de team building, d'évaluation du travail, de planification des carrières, pour prendre conscience de ce qui motive et inspire une personne... Ce classeur est vendu séparément.
IMAGES POUR LA FORMATION - 00 33 01 45 55 89 00

© 2002 Peter Gerrickens et Marijke Verstege, Pays-Bas.