

Departures

Permet de définir collectivement les objectifs, les attentes et les moyens à mettre en œuvre pour réussir ensemble un projet.

Durée : 30 à 60 minutes

Nombre de participants : 2 à 50

Comment ça marche ?

L'équipe embarque dans une fusée pour un voyage vers l'inconnu. Sa première mission consiste à déterminer sa destination, son étoile polaire. Il s'agit ensuite de mettre en place la stratégie et l'angle d'attaque pour atteindre cet objectif, sans oublier de faire l'inventaire des moyens à disposition et éventuellement des forces et freins qui entreront en ligne de compte.

1. Présentation

- L'équipe choisit un meneur de jeu.
- L'équipe choisit un projet commun à insérer comme destination sur la carte d'embarquement.

2. Le déroulement

Chaque participant prend 5 minutes pour réfléchir au projet et écrit ses idées dans les différentes cartes :

- Carte « **selfie** » : quelles sont les moyens que nous avons à disposition au niveau du personnel pour accomplir le projet
- Carte « **trousse d'hygiène** » : quelles sont nos forces pour faire face à l'imprévu.
- Carte « **carte** » : quelle est la meilleure stratégie (le meilleur chemin) pour accomplir le projet.
- Carte « **portefeuille** » : qui va financer le projet (quels sont les différents partenaires) ?

3. Discussion

- Chaque participant explique à tour de rôle ses idées. Le meneur de jeu veille à la circulation de la parole et au respect du temps.

4. La fin du jeu

Demander au groupe de synthétiser en répondant collectivement aux questions suivantes :

- Où en sommes-nous maintenant ?
- Où devrions-nous aller ?
- Nous échouons si...
- Nous réussissons si...