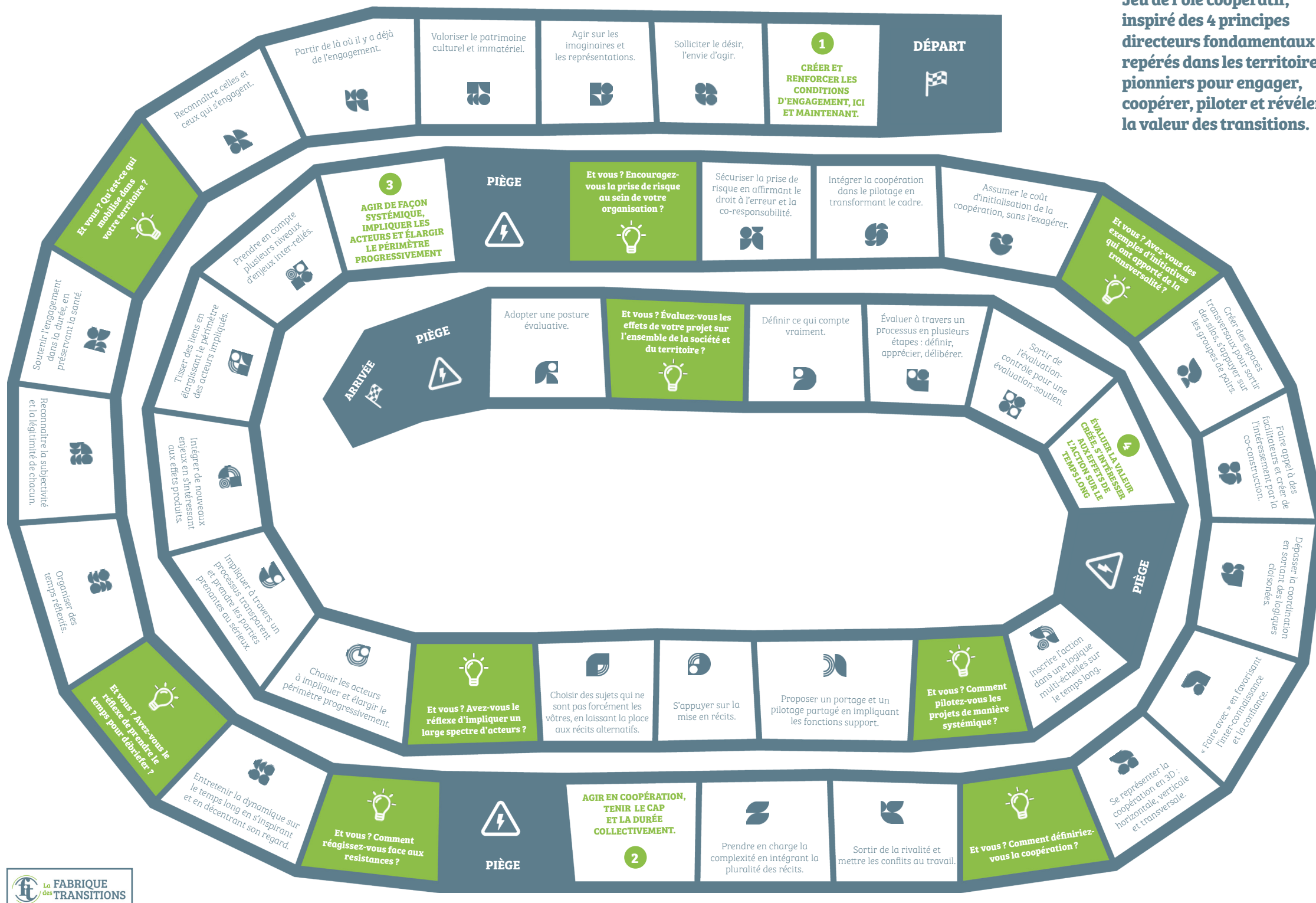


**Jeu de l'oie coopératif,
inspiré des 4 principes
directeurs fondamentaux
repérés dans les territoires
pionniers pour engager,
coopérer, piloter et révéler
la valeur des transitions.**



Vous tenez entre les mains le jeu de l'oie de la conduite de changement systémique. C'est un jeu de l'oie coopératif ! Le but n'est pas tant d'être le premier à finir le jeu que d'arriver, au fil de la partie, à expliciter collectivement les enjeux associés à chaque case. La publication *Les 4 Fondamentaux de la conduite du changement systémique* peut vous aider à répondre aux enjeux ou à les approfondir. Une fois terminé, ce jeu de l'oie peut être recommencé autant de fois que souhaité, en fonction du projet porté et des personnes autour de la table !

Ce jeu est une première version à tester : n'hésitez pas à nous contacter si vous avez d'autres idées ou retours à nous transmettre !

Règles

Tous les pions sont positionnés sur la case « départ ». Chaque joueur, à tour de rôle, tire le dé et avance son pion du nombre de cases obtenu. Lorsqu'il arrive sur la case correspondante, il raconte comment il se saisit dans son projet de l'enjeu inscrit sur la case.

Par exemple : en partant de la case « départ », le joueur tire le 4 avec le dé et avance son pion sur la case « Valoriser le patrimoine culturel et immatériel ». Il doit raconter comment, dans son projet, il s'appuie ou non sur l'histoire locale et le patrimoine culturel du territoire et donner un ou plusieurs exemples.

Case principe : elle introduit l'ensemble des cases comprenant les enjeux propres à chaque principe. Si le pion d'un joueur se positionne dessus, le joueur prend le temps de s'en imprégner et partage à voix haute la façon dont il comprend le principe.

Case piège : si un pion se positionne sur l'une des cases « piège », le joueur doit expliciter au moins deux pièges qu'il a identifiés en lien avec le principe au sein duquel son pion se trouve, puis avancer son pion sur la prochaine case principe. S'il n'en trouve pas, il revient 4 cases en arrière.

Par exemple : si le pion d'un joueur se positionne sur la case « piège » au sein des cases enjeux du Principe 2, il doit raconter les pièges rencontrés au niveau de la coopération avec d'autres acteurs.

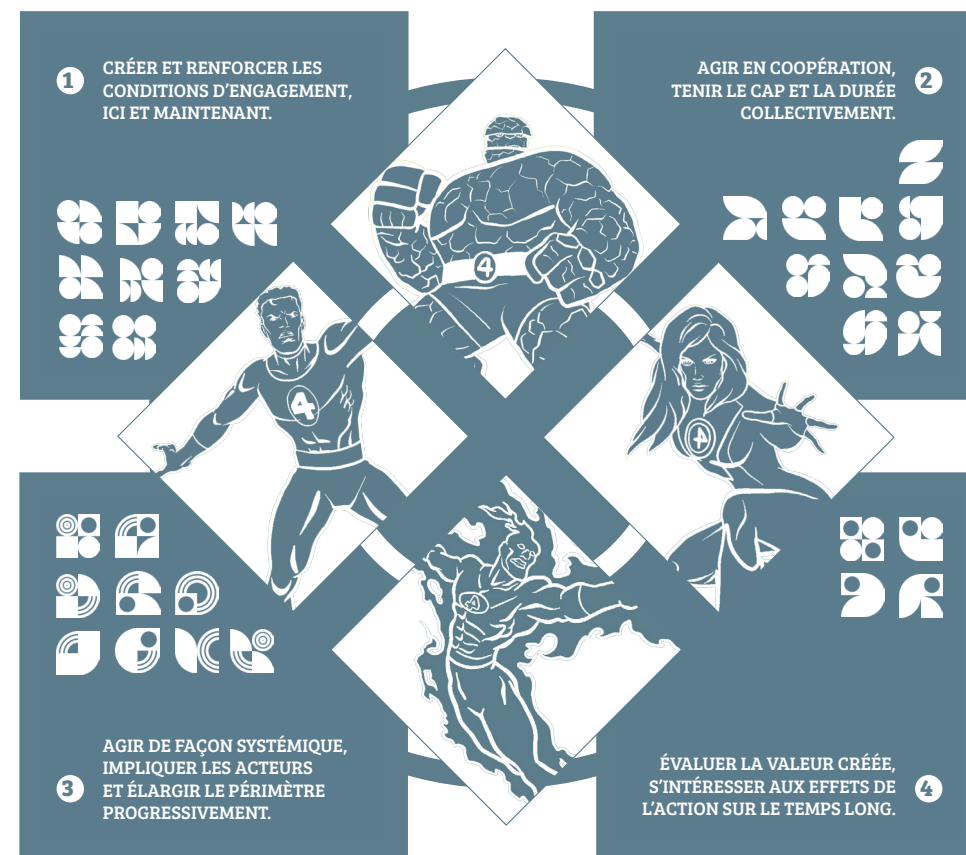
Case verte : si le pion d'un joueur se positionne sur l'une des cases vertes, le joueur peut, soit répondre avec sincérité à la question et avancer son pion de 3 cases, soit interpellé un autre joueur qui, s'il répond avec sincérité, avance son pion de 3 cases. Si le joueur initial ne répond pas, il recule son pion jusqu'à la précédente case principe. De même pour le joueur interpellé.

Par exemple : si le pion d'un joueur se positionne sur la case verte « Et vous ? Comment réagissez-vous face aux résistances ? », il doit soit lui-même partager avec sincérité et transparence une expérience et expliquer ce qui s'est passé, soit demander à un autre joueur de le faire. Les autres joueurs peuvent demander des précisions et partager des expériences qui résonnent.

Si plusieurs pions se positionnent sur la même case : les joueurs concernés doivent réfléchir aux enjeux de coopération et expliciter ceux qu'ils perçoivent du point de vue de chaque Fantastique représenté sur les pions, avant de relancer le dé.

Par exemple : si un pion « élu » et un pion « agent » se positionnent tous les deux sur la case « S'appuyer sur la mise en récits », les joueurs doivent expliquer comment, en tant qu'élu et en tant qu'agent, il est possible de s'appuyer sur la mise en récits dans un projet.

Bonne partie !



Les 4 principes fondamentaux de la conduite de changement sont portés collectivement par les 4 Fantastiques des territoires pour piloter des transitions systémiques !



La Fabrique des transitions est une alliance de plus de 350 territoires et organisations engagés dans la transition, née de la mutualisation d'expériences pilotes, qui travaille au développement d'une ingénierie de la conduite de changement systémique. Elle est portée par l'Association de promotion de la Fabrique des transitions (APFDT) qui, aux côtés des alliés, propose des dispositifs d'animation de l'alliance et d'accompagnement de territoires.



Rejoignez-nous en signant la Charte sur www.fabriquedestransitions.net.



contact@fabriquedestransitions.net



La Fabrique des transitions



Mister Fantastique est l' élu. Il est le leader, le chef d'orchestre au sein de la collectivité, qui fixe le cap et arbitre. Il a le bras long, enjambe facilement les clivages. Il est particulièrement souple et agile.



La Chose est l'agent. C'est celui qui va s'appuyer sur son expertise technique pour structurer les projets décidés par l'exécutif en incarnant la force sur le long terme, garante de la réalisation des projets.



La Femme Invisible est L'État. Il est partout, il prend plusieurs formes dans les territoires mais on a du mal à le qualifier, alors même qu'il crée les champs de forces (parfois invisibles), contrôle l'application des normes. C'est la figure tutélaire.



La Torche est l'acteur socio-économique. Il incarne la dynamique territoriale et entrepreneuriale sans laquelle le territoire s'éteint ! Organisations privées, associations ou collectifs de citoyens organisés... Il a une expertise d'usage, challenge les acteurs publics et les interpelle.

