



Série spéciale 2020 Coopérer à distance

Téléchargement gratuit sur
www.jeuxdenjeux.com

Jeu de cartes à découper
Tous droits réservés © 2020



jeuacdc.com

CO-CRÉATION ET AMBITION

Catherine Champeyrol
www.beautemps.com
et Valérie Cailliez
www.pom3.fr
cosignent ce jeu inspiré
d'une démarche de créativité
de l'agence Beautemps.

Avec AC/DC, elles mettent en avant
la double dynamique Création/
Destruction, Yin/Yang, au coeur
des démarches créatives.

**Le jeu favorise la clarification,
la génération d'idées et le passage
au concret.**

Plus d'informations sur WWW.JEUACDC.COM
Tous droits réservés © 2017

ACDC Print&Play 2020 « Coopérer à distance »

Stimuler la génération d'idées pour mieux coopérer quand l'équipe travaille à distance (utile en cas de télétravail, d'implantation sur plusieurs sites...)

- À activer pour prendre de nouvelles initiatives, améliorer les pratiques, casser les mauvais réflexes
- Utile quand la situation semble difficile et qu'il faut trouver des solutions
- La méthode ACDC est à découvrir sur Youtube : <https://youtu.be/xSlggz0WhIA>

Pages 2 à 5 : les cartes à jouer en Print&Play

Page 6 : la matrice ACDC pour documenter la génération d'idées et afficher le plan d'action

Page 7 : le mode d'emploi du Print&Play ACDC

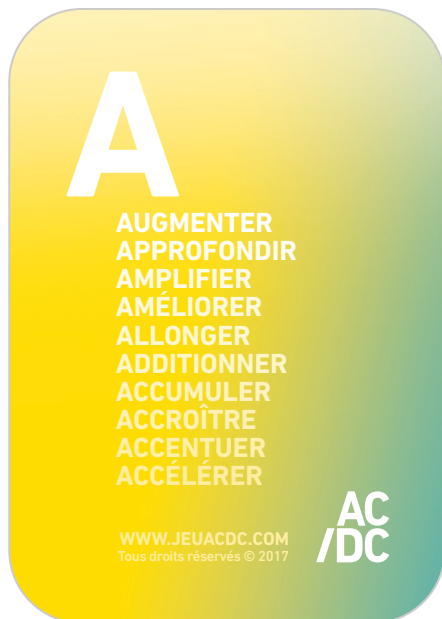
contact@jeuxdenjeux.com
www.jeuxdenjeux.com



Série spéciale 2020 Coopérer à distance

Téléchargement gratuit sur
www.jeuxdenjeux.com

Jeu de cartes à découper
1 recto + 4 versos par page
Tous droits réservés © 2020



AUG MEN TER

- l'utilisation des outils numériques collaboratifs
- la qualité des informations partagées
- l'écoute de chacun pour le bien-être de tous

ACC ENT UER

- la reconnaissance des bonnes initiatives
- la priorisation des projets
- la responsabilisation de chacun

AMÉ LIO RER

- la protection contre les cyberattaques
- la discipline individuelle dans les réunions en ligne
- l'équilibre vie pro / vie perso

ADDI TION NER

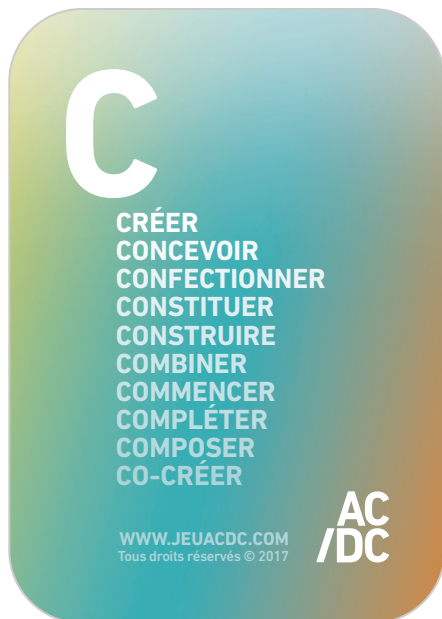
- les formats d'interaction possibles (chat, podcast, vidéo...)
- les séquences courtes
- les petites attentions



Série spéciale 2020 Coopérer à distance

Téléchargement gratuit sur
www.jeuxdenjeux.com

Jeu de cartes à découper
1 recto + 4 versos par page
Tous droits réservés © 2020



CRÉER

- le cadre de la délégation
- le mode d'emploi de l'équipe à distance
- les nouveaux rituels (e-café, e-cérémonie, e-bienvenue)

COMMENCER

- les sondages en ligne
- le partage d'agendas dématérialisés
- les réunions à l'heure

CONSTRUIRE

- de la e-convivialité
- une architecture de partage d'informations
- une nouvelle vision du travail en équipe

COMPOSER

- les règles de confidentialité
- une banque de trucs et astuces
- l'antidote à l'isolement



Série spéciale 2020 Coopérer à distance

Téléchargement gratuit sur
www.jeuxdenjeux.com

Jeu de cartes à découper
1 recto + 4 versos par page
Tous droits réservés © 2020



DIMINUER

- le nombre d'interlocuteurs dans une conférence à distance
- le nombre de réunions
- la paperasse inutile

DÉTENDRE

- les tensions en créant des moments de dialogue
- la pression sur les délais de réponse
- le piège du présentéisme

DÉGRADER

- la sur-qualité pour être à la qualité juste
- la croyance en la solution miracle
- l'impact des égos sur la coopération

DÉDRAMATISER

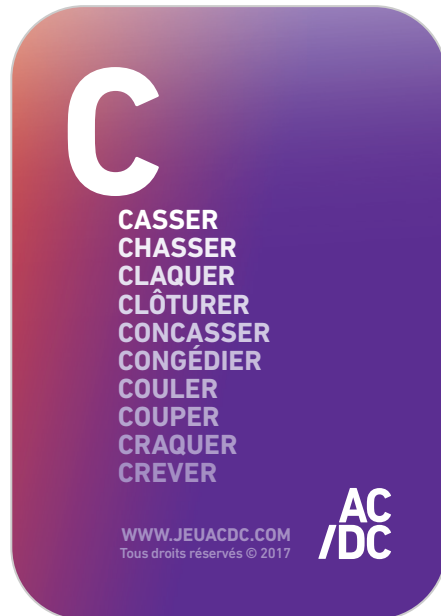
- le sentiment de solitude avec de nouveaux rituels collectifs
- les erreurs faites en toute bonne foi
- les problèmes de connexion



Série spéciale 2020 Coopérer à distance

Téléchargement gratuit sur
www.jeuxdenjeux.com

Jeu de cartes à découper
1 recto + 4 versos par page
Tous droits réservés © 2020



CA SS ER

- les longues plages horaires grâce à des temps de pause
- la rétention d'information pour plus une grande autonomie de chacun
- la procrastination grâce à des étapes intermédiaires

CLÔ TU RER

- la réunion dans le temps imparti
- les digressions et les polémiques hors sujet
- les rumeurs avec un fil de discussion dédié

CRAQ UER

- les codes vestimentaires sans laisser-aller
- le micromanagement qui démotive
- la justification inutile et systématique par email

CHA SS ER

- les échanges toxiques qui sapent le moral
- les projets non prioritaires et aller à l'essentiel
- les moments de blues en animant la communauté

**LE
SUJET**

**Quelles initiatives
prendre ensemble
pour mieux coopérer
à distance ?**

Étape 1

Identifier des cartes inspirantes dans les 4 familles

Étape 2

Pour chaque carte inspirante générer des idées

Étape 3

Sélectionner les meilleures idées (les initiatives avec beaucoup d'impact en peu de temps, à faible coût et pour un effort acceptable)

Étape 4

Afficher les initiatives à prendre sur la matrice

Étape 5

Diffuser la matrice à l'équipe en précisant qui fait quoi

A Lister les initiatives
à prendre inspirées
par les cartes **A**

.....
.....
.....

C Lister les initiatives
à prendre inspirées
par les cartes **C**

.....
.....
.....

D Lister les initiatives
à prendre inspirées
par les cartes **D**

.....
.....
.....

C Lister les initiatives
à prendre inspirées
par les cartes **C**

.....
.....
.....



Mode d'emploi ACDC Print&Play 2020 « Coopérer à distance »

Jeu de 16 cartes, 4 familles de 4 cartes chacune
16 consignes inspirantes en verso (sur fond blanc)
4 listes de verbes pour se mettre en mouvement en recto (sur fond de couleur)

Développer l'esprit d'équipe et activer l'intelligence collective c'est possible même si l'équipe travaille à distance (en télétravail, sur des sites différents...).

La méthode ACDC suggère des pistes de réflexion pour améliorer les pratiques, prendre de nouvelles initiatives, casser les mauvais réflexes. Simple à mémoriser, elle est facilement appropriable et produit des résultats concrets.

ACDC structure 4 modes d'action inspirés de la logique Création/Destruction des dynamiques d'innovation et de créativité.

A : augmenter des atouts, un bénéfice connu, l'exploitation de ressources existantes

C : créer de nouvelles initiatives, de nouveaux liens, de nouveaux réflexes

D : diminuer une contrainte, une complexité, une difficulté, un effort

C : casser une habitude bloquante, une convention inopérante, une procédure inadaptée

Règles du jeu avec le choix des cartes inspirantes en équipe

- Adresser le document PDF Print&Play des 16 cartes ACDC à chaque participant.
- Explorer les 4 cartes A sur fond blanc de la famille Augmenter. Chaque participant propose une piste à creuser, améliorer ou une initiative à mettre en place.
- Considérer ensuite la carte colorée de la famille A et lire la liste des 10 verbes proposés. Compléter la génération d'idées avec de nouvelles pistes inspirées par cette liste A.
- Quand la génération d'idées sur la famille A s'épuise, jouer ensuite successivement les familles C Créer, D Diminuer, et C Casser.
- Noter dans la matrice ACDC les meilleures idées à mettre en place, puis diffuser ce plan d'action à chaque participant.

Règles du jeu avec le tirage aléatoire des cartes en solo

- Découper toutes les cartes, les mélanger et constituer une pioche
- Tirer chaque jour une carte en début de journée et lire les consignes inspirantes. En fin de journée faire le point sur cette carte (Est-ce que je l'ai bien jouée ? Quel est mon retour d'expérience sur le sujet ?)

Et il vous est aussi possible d'inventer vos propres règles !

contact@jeuxdenjeux.com

www.jeuxdenjeux.com