



Stress Max

Employé Junior Asocial

- Ne peut assigner les cartes récurrentes qu'à lui-même
- Ne participe pas aux « Déjeuners d'équipe » et « Sorties CE »



Employé Expert ^{Stress Max}

- Peut prendre le stress des employés (carte récurrente) avec une carte « Redistribuer le stress »



Employé Junior

- Ne peut assigner les cartes récurrentes qu'à lui-même



Stress Max

Employé Junior

- Ne peut assigner les cartes récurrentes qu'à lui-même

Stresssss!!!

Le Serious Game



@NicoTondeur & @Matt_Salikhov

Stresssss!!!

Le Serious Game



@NicoTondeur & @Matt_Salikhov

Stresssss!!!

Le Serious Game



@NicoTondeur & @Matt_Salikhov

Stresssss!!!

Le Serious Game



@NicoTondeur & @Matt_Salikhov



Chef de Projet

- Peut donner des tâches aux employés
- Peut « redistribuer le stress » des employés



Manager

- Peut donner des tâches à tous
- Peut « redistribuer le stress » de tous avec une action « redistribuer le stress »

+1

Carte Récurrente

+1

Réunion
Hebdomadaire

+1

Carte Récurrente

+1

Réunion
Hebdomadaire

Stresssss!!!

Le Serious Game



@NicoTondeur & @Matt_Salikhov

Stresssss!!!

Le Serious Game



@NicoTondeur & @Matt_Salikhov

Stresssss!!!

Le Serious Game



@NicoTondeur & @Matt_Salikhov

Stresssss!!!

Le Serious Game



@NicoTondeur & @Matt_Salikhov

+1

Carte Récurrente

+1

Réunion
Hebdomadaire

Stresssss!!!

Le Serious Game



@NicoTondeur & @Matt_Salikhov

Stresssss!!!

Le Serious Game



@NicoTondeur & @Matt_Salikhov

Stresssss!!!

Le Serious Game



@NicoTondeur & @Matt_Salikhov

Stresssss!!!

Le Serious Game



@NicoTondeur & @Matt_Salikhov

+1

Carte Récurrente

+1

Tâche
Journalière

Stresssss!!!

Le Serious Game



@NicoTondeur & @Matt_Salikhov

Stresssss!!!

Le Serious Game



@NicoTondeur & @Matt_Salikhov

Stresssss!!!

Le Serious Game



@NicoTondeur & @Matt_Salikhov

Stresssss!!!

Le Serious Game



@NicoTondeur & @Matt_Salikhov

+1

Carte Récurrente

+1

Tâche
Journalière

Stresssss!!!

Le Serious Game



@NicoTondeur & @Matt_Salikhov

Stresssss!!!

Le Serious Game



@NicoTondeur & @Matt_Salikhov

Stresssss!!!

Le Serious Game



@NicoTondeur & @Matt_Salikhov

Stresssss!!!

Le Serious Game



@NicoTondeur & @Matt_Salikhov

+1

Carte Récurrente

+1

Tâche
Journalière

+1

Carte Récurrente

+1

Tâche
Journalière

+2

Carte Récurrente

+1

Réunion De Management

- Ne disparaît jamais de la zone de jeu

+2

Carte Récurrente

+1

Réunion De Management

- Ne disparaît jamais de la zone de jeu

Stresssss!!!

Le Serious Game



@NicoTondeur & @Matt_Salikhov

Stresssss!!!

Le Serious Game



@NicoTondeur & @Matt_Salikhov

Stresssss!!!

Le Serious Game



@NicoTondeur & @Matt_Salikhov

Stresssss!!!

Le Serious Game



@NicoTondeur & @Matt_Salikhov



Carte Récurrente

+3

Participation au CODIR

- Ne peut pas être prise en charge par un employé



Carte Récurrente

+3

Soutenance d'Appel d'Offre

- Ne peut pas être prise en charge par un employé

+2

Carte Récurrente

+1

Changement De Spécification

- Ne peut se poser que sur soi même

+2

Carte Récurrente

+1

Changement De Spécification

- Ne peut se poser que sur soi même

Stresssss!!!

Le Serious Game



@NicoTondeur & @Matt_Salikhov

Stresssss!!!

Le Serious Game



@NicoTondeur & @Matt_Salikhov

Stresssss!!!

Le Serious Game



@NicoTondeur & @Matt_Salikhov

Stresssss!!!

Le Serious Game



@NicoTondeur & @Matt_Salikhov

0

Action

0

Redistribuer Le Stress

- Déplacer une carte récurrente en jeu (d'un joueur à un autre)
- Manager: Tous
- Chef de Projet: Employés
- Expert: vers soi

0

Action

0

Redistribuer Le Stress

- Déplacer une carte récurrente en jeu (d'un joueur à un autre)
- Manager: Tous
- Chef de Projet: Employés
- Expert: vers soi

0

Action

0

Redistribuer Le Stress

- Déplacer une carte récurrente en jeu (d'un joueur à un autre)
- Manager: Tous
- Chef de Projet: Employés
- Expert: vers soi



Dé-Stresssss



Massage

- -1 de Stress
- Pendant 1 tour

Stresssss!!!

Le Serious Game



@NicoTondeur & @Matt_Salikhov

Stresssss!!!

Le Serious Game



@NicoTondeur & @Matt_Salikhov

Stresssss!!!

Le Serious Game



@NicoTondeur & @Matt_Salikhov

Stresssss!!!

Le Serious Game



@NicoTondeur & @Matt_Salikhov



Dé-Stresssss



Retour De Vacances

- -2 de Stress
- Pendant 2 tours



Dé-Stresssss



Retour De Vacances

- -2 de Stress
- Pendant 2 tours



Dé-Stresssss



Retour De Vacances

- -2 de Stress
- Pendant 2 tours

-1

Dé-Stresssss

-1

Reconnaissance

- -1 de Stress
- Jusqu'à la fin de la partie

Stresssss!!!

Le Serious Game



@NicoTondeur & @Matt_Salikhov

Stresssss!!!

Le Serious Game



@NicoTondeur & @Matt_Salikhov

Stresssss!!!

Le Serious Game



@NicoTondeur & @Matt_Salikhov

Stresssss!!!

Le Serious Game



@NicoTondeur & @Matt_Salikhov



Dé-Stresssss



Fête De Famille

- -1 de Stress
- Pendant 2 tours



Evénement

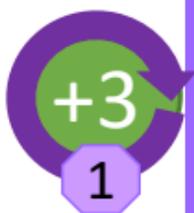


Ressource Malade

- Si le joueur malade (celui qui pose la carte) est
 - Chef de projet: +2 de Stress pour tous
 - Autre: +1 de Stress pour tous
- Pendant 1 tour



Evénement



Date De Livraison Avancée

- +3 de Stress pour tous
- Pendant 1 tour



Evénement



Date De Livraison Avancée

- +3 de Stress pour tous
- Pendant 1 tour

Stresssss!!!

Le Serious Game



@NicoTondeur & @Matt_Salikhov

Stresssss!!!

Le Serious Game



@NicoTondeur & @Matt_Salikhov

Stresssss!!!

Le Serious Game



@NicoTondeur & @Matt_Salikhov

Stresssss!!!

Le Serious Game



@NicoTondeur & @Matt_Salikhov



Evénement

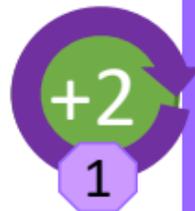


Retour Qualité Négatif

- +3 de Stress sur Manager et CP
- +2 de Stress sur Employés
- Pendant 1 tour



Evénement

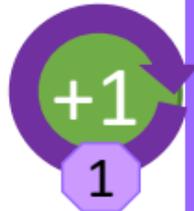


Visite Client

- +2 de Stress pour tous
- Pendant 1 tour



Evénement

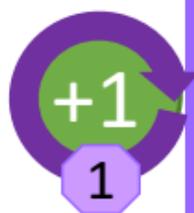


Anomalie De Production

- Ne s'applique qu'au joueur recevant la carte
- Pendant 1 tour



Evénement



Anomalie De Production

- Ne s'applique qu'au joueur recevant la carte
- Pendant 1 tour

Stresssss!!!

Le Serious Game



@NicoTondeur & @Matt_Salikhov

Stresssss!!!

Le Serious Game



@NicoTondeur & @Matt_Salikhov

Stresssss!!!

Le Serious Game



@NicoTondeur & @Matt_Salikhov

Stresssss!!!

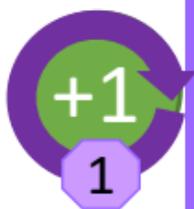
Le Serious Game



@NicoTondeur & @Matt_Salikhov



Evénement



Anomalie De Production

- Ne s'applique qu'au joueur recevant la carte
- Pendant 1 tour



Evénement



Déjeuner
D'Equipe

- Ne s'applique pas à l'Employé Asocial
- -1 de Stress
- Pendant 1 tour



Evénement



Sortie CE

- Ne s'applique pas à l'Employé Asocial
- -1 de Stress
- Pendant 1 tour



Evénement

Changement D'Affectations

- -1 carte récurrente sur un membre au choix de l'équipe
- +1 de Stress sur les employés pendant 1 tour

Stresssss!!!

Le Serious Game



@NicoTondeur & @Matt_Salikhov

Stresssss!!!

Le Serious Game



@NicoTondeur & @Matt_Salikhov

Stresssss!!!

Le Serious Game



@NicoTondeur & @Matt_Salikhov

Stresssss!!!

Le Serious Game



@NicoTondeur & @Matt_Salikhov

Evénement

TeamBuilding

- Redistribuer le Stress de toute l'équipe

Règles du jeu 1/2

Le but du jeu est de réussir, en équipe, à gérer le stress lié à l'activité du projet en évitant le burn out.

Chaque joueur se voit remettre une **carte rôle** (carte à bordure noire) et 2 **cartes récurrentes** (cartes à bordure bleu)

Les cartes rôles indiquent ce que peut et ne peut pas faire le joueur ainsi que le niveau de stress maximum que peut gérer le joueur. Elles présentent également une échelle qui permet, à l'aide d'un trombone, d'indiquer le niveau actuel du stress du joueur.

On mélange ensuite les cartes restantes et on distribue 2 cartes par joueur.

A son tour, chaque joueur pioche une carte, joue une des trois qu'il a donc dans la main et la pose sur l'aire de jeu:

Les cartes récurrentes, les unes sur les autres de manière à laisser apparaître le Stress acquis sur le haut des cartes

Les autres cartes à côté de manière à ce qu'elles soient visibles par tous les joueurs.

Règles Spéciales

Les **cartes événement** peuvent avoir un effet sur 2 tours. Dans ce cas, lorsque c'est à nouveau le tour du joueur pour lequel la carte s'applique, il la fait pivoter de 90°. Lorsque son tour revient à nouveau, toute carte perpendiculaire aux autres doit être écartée.

Les **cartes événement** peuvent également modifier le stress de tous les joueurs. Dans ce cas, au moment de la poser et au moment de l'enlever, le joueur annonce à toute l'équipe la quantité de stress à ajouter ou enlever par chacun.

Guide de l'animateur 2/3

Bien lancer le jeu:

Avant de lancer la partie à proprement dite, il est nécessaire de valider que les participants ont compris les règles. Il est souvent intéressant de rester près d'eux pour les premiers tours.

Stresssss!!!

Le Serious Game



@NicoTondeur & @Matt_Salikhov

Règles du jeu 2/2

En fonction de son rôle, le joueur peut poser des cartes **récurrentes** pour lui seul ou pour les autres joueurs.

La partie se termine:

Lorsqu'un joueur est en burn out (c'est-à-dire que le total de stress subit est supérieur à sa limite) à la fin de son tour

➔ La partie est perdue

Lorsqu'un joueur doit poser une carte mais qu'il n'en a plus en main

➔ La partie est gagnée

Guide de l'animateur 1/3

Ce jeu s'adresse aux équipes en charge de gestion de projets (pas nécessairement informatiques). Il est cependant parfois nécessaire d'expliquer les notions d'anomalie de production et de visite client.

Nombre de participants: 6 joueurs avec le jeu de base. De 5 à 9 en adaptant les cartes (au prorata des joueurs). Si plus de 10 joueurs, il faut animer plusieurs tables.

Si jeu à 5, enlever le rôle employé junior Stress max à 5, ainsi qu'au hasard, une carte dé-stressss, 2 événements négatifs, 1 réunion hebdomadaire et 2 tâches journalières.

Extrapoler pour un jeu à 6 et plus.

Guide de l'animateur 3/3

Exemples de debrief:

Voici quelques exemples d'éléments de debrief qui sont ressortis lors des parties de la première version de l'outil.

- Donner de la visibilité sur sa main: les participants n'ont pas le réflexe de montrer le contenu de leur main dès le départ
- Fail fast: s'occuper des cartes les plus difficiles dès que possible et ne pas attendre la fin de partie
- Communiquer: avant de prendre une décision de jeu, il est souvent important de se concerter en équipe
- Tout le monde n'a pas la même capacité d'absorption de la charge de travail....