



Employé Introversi

- 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 »



Stress Max

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!!!

V2.5

Le Serious Game



Stresssss!!!

V2.5

Le Serious Game



Stresssss!!!

V2.5

Le Serious Game



Stresssss!!!

V2.5

Le Serious Game





Responsable Adjoint ^{Stress Max}

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



Responsable

- 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!!!

V2.5

Le Serious Game



Stresssss!!!

V2.5

Le Serious Game



Stresssss!!!

V2.5

Le Serious Game



Stresssss!!!

V2.5

Le Serious Game



+1

Carte Récurrente

+1

Réunion
Hebdomadaire

+1

Carte Récurrente

+1

Réunion
Hebdomadaire

+1

Carte Récurrente

+1

Réunion
Hebdomadaire

+1

Carte Récurrente

+1

Réunion
Hebdomadaire

Stresssss!!!

V2.5

Le Serious Game



Stresssss!!!

V2.5

Le Serious Game



Stresssss!!!

V2.5

Le Serious Game



Stresssss!!!

V2.5

Le Serious Game



+1

Carte Récurrente

+1

Tâche
Journalière

+1

Carte Récurrente

+1

Tâche
Journalière

+1

Carte Récurrente

+1

Tâche
Journalière

+1

Carte Récurrente

+1

Tâche
Journalière

Stresssss!!!

V2.5

Le Serious Game



Stresssss!!!

V2.5

Le Serious Game



Stresssss!!!

V2.5

Le Serious Game



Stresssss!!!

V2.5

Le Serious Game



+1

Carte Récurrente

+1

Tâche
Journalière

+1

Carte Récurrente

+1

Tâche
Journalière

+1

Carte Récurrente

+1

Tâche
Journalière

+1

Carte Récurrente

+1

Tâche
Journalière

Stresssss!!!

V2.5

Le Serious Game



Stresssss!!!

V2.5

Le Serious Game



Stresssss!!!

V2.5

Le Serious Game



Stresssss!!!

V2.5

Le Serious Game



+1

Carte Récurrente

+1

Tâche
Journalière

+1

Carte Récurrente

+1

Tâche
Journalière

+2

Carte Récurrente

+1

Réunion Stratégique

- Ne disparaît jamais de la zone de jeu

+2

Carte Récurrente

+1

Réunion Stratégique

- Ne disparaît jamais de la zone de jeu

Stresssss!!!

V2.5

Le Serious Game



Stresssss!!!

V2.5

Le Serious Game



Stresssss!!!

V2.5

Le Serious Game



Stresssss!!!

V2.5

Le Serious Game





Carte Récurrente

+3

Réunion de Direction

- Ne peut pas être prise en charge par un employé



Carte Récurrente

+3

Rapport d'activité /
Gestion administrative

- Ne peut pas être prise en charge par un employé

+2

Carte Récurrente

+1

Nouvelles
consignes

- Ne peut se poser que sur soi même

+2

Carte Récurrente

+1

Modification d'un
processus

- Ne peut se poser que sur soi même

Stresssss!!!

V2.5

Le Serious Game



Stresssss!!!

V2.5

Le Serious Game



Stresssss!!!

V2.5

Le Serious Game



Stresssss!!!

V2.5

Le Serious Game



0

Action

0

Redistribuer le Stress

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

0

Action

0

Redistribuer le Stress

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

0

Action

0

Redistribuer le Stress

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



Dé-Stresssss



Massage

- -1 de Stresssss au joueur posant cette carte
- Pendant 1 tour

Stresssss!!!

V2.5

Le Serious Game



Stresssss!!!

V2.5

Le Serious Game



Stresssss!!!

V2.5

Le Serious Game



Stresssss!!!

V2.5

Le Serious Game





Dé-Stresssss



Retour De Vacances

- -2 de Stresssss au joueur posant cette carte
- Pendant 2 tours



Dé-Stresssss



Retour De Vacances

- -2 de Stresssss au joueur posant cette carte
- Pendant 2 tours



Dé-Stresssss



Retour De Vacances

- -2 de Stresssss au joueur posant cette carte
- Pendant 2 tours

-1

Dé-Stresssss

-1

Reconnaissance

- -1 de Stresssss au joueur recevant cette carte
- Jusqu'à la fin de la partie

Stresssss!!!

V2.5

Le Serious Game



Stresssss!!!

V2.5

Le Serious Game



Stresssss!!!

V2.5

Le Serious Game



Stresssss!!!

V2.5

Le Serious Game





Dé-Stresssss



Weekend
au calme

- -1 de Stresssss au joueur posant cette carte
- Pendant 2 tours



Evénement



Equipier malade

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



Evénement



Deadline avancée

- +3 de Stresssss pour tous
- Pendant 1 tour



Événement



Deadline
avancée

- +3 de Stresssss pour tous
- Pendant 1 tour

Stresssss!!!

V2.5

Le Serious Game



Stresssss!!!

V2.5

Le Serious Game



Stresssss!!!

V2.5

Le Serious Game



Stresssss!!!

V2.5

Le Serious Game





Evénement



Client / Directeur
mécontent

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



Evénement



Visite de la direction

- +2 de Stresssss pour tous
- Pendant 1 tour



Evénement



Matériel
en panne

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



Evénement



Matériel en panne

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

Stresssss!!!

V2.5

Le Serious Game



Stresssss!!!

V2.5

Le Serious Game



Stresssss!!!

V2.5

Le Serious Game



Stresssss!!!

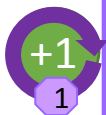
V2.5

Le Serious Game





Evénement



Matériel en panne

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



Evénement



Déjeuner
D'Equipe

- Ne s'applique pas à l'Employé Introverti
- -1 de Stresssss
- Pendant 1 tour



Evénement



Sortie CE

- Ne s'applique pas à l'Employé Introverti
- -1 de Stresssss
- Pendant 1 tour



Evénement

Changement d'affectation

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

Stresssss!!!

V2.5

Le Serious Game



Stresssss!!!

V2.5

Le Serious Game



Stresssss!!!

V2.5

Le Serious Game



Stresssss!!!

V2.5

Le Serious Game



Evénement

TeamBuilding

- Redistribuer les cartes récurrentes en jeu afin de répartir le Stresssss entre les joueurs

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!!!

V2.5

Le Serious Game



Stresssss!!!

V2.5

Le Serious Game



Stresssss!!!

V2.5

Le Serious Game



Stresssss!!!

V2.5

Le Serious Game



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-stress, 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....

Stresssss!!!

V2.5

Le Serious Game



Stresssss!!!

V2.5

Le Serious Game



Stresssss!!!

V2.5

Le Serious Game



Stresssss!!!

V2.5

Le Serious Game

