



Règles du jeu

L'objectif de ce jeu est de permettre aux joueurs de découvrir les soft skills et de comprendre la différence avec les hard skills.

Il s'agit d'un jeu d'introduction au concept des soft skills.

Ce jeu se joue entre 2 et 4 joueurs maximum.

Chaque joueur va découvrir les 5 catégories de soft skills et les 4 soft skills qui composent chaque catégorie.

Chaque joueur doit créer un personnage (avatar). Ensuite, il va attribuer à l'avatar les soft skills qui lui semblent les plus pertinents selon les indications données en début de jeu :

- En tenant compte des caractéristiques de l'avatar que vous avez créé, choisissez la soft skill qui vous semble la plus importante dans chaque catégorie. Vous ne pouvez choisir qu'une seule soft skill par catégorie.
- En fonction de la mission à accomplir, choisissez les soft skills dont votre avatar aura le plus besoin pour mener à bien la mission. Vous ne pouvez choisir qu'une seule soft skill par catégorie.

Autre option de jeu

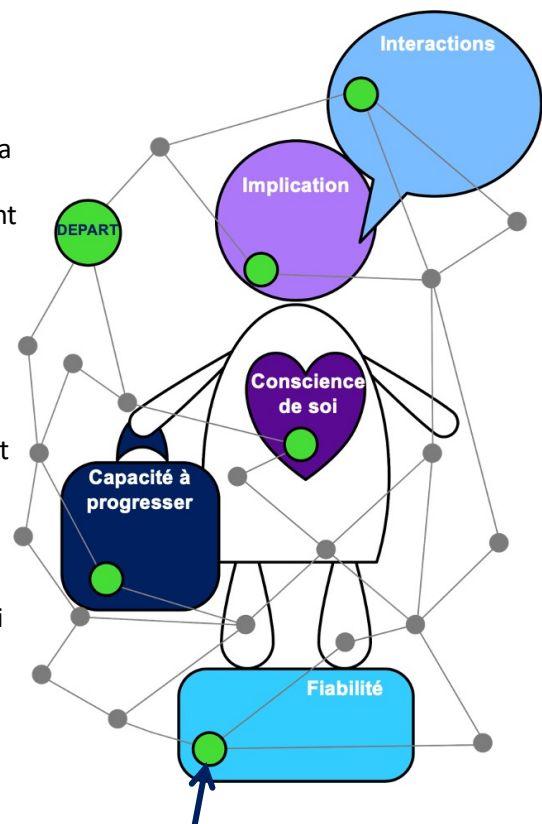
Le jeu peut être joué collectivement.

Dans ce cas, l'organisateur donne la contrainte à l'ensemble du groupe sur la même base que dans une approche individuelle. Cependant, chacune des décisions du groupe sera discutée collectivement avant le choix. Le groupe décidera collectivement quelle soft skill sera choisie dans chaque catégorie.

Comment jouer au jeu :

L'organisateur donne une carte avatar et un pion à chaque joueur. La carte permet au joueur de créer son avatar. Il pourra ensuite lui attribuer les soft skills qui lui semblent les plus pertinents. Le gagnant est la première personne à avoir un avatar complet, c'est-à-dire un avatar avec 5 soft skills (une de chaque catégorie).

1. Les joueurs prennent quelques minutes pour créer leur personnage (avatar) : nom, âge, éléments personnels...
2. Les joueurs placent ensuite leur pion sur la case DÉPART. Les joueurs devront se rendre dans chacune des 5 catégories de soft skills : Interactions / Fiabilité / Conscience de soi / Capacité à progresser / Implication.
3. Le plus jeune joueur commence et lance le dé.
4. Le joueur se déplace d'un point à l'autre du plateau et peut effectuer autant de déplacements que son jet de dé l'indique. Si le joueur passe par l'un des points de catégorie, il peut s'y arrêter. Lorsque le joueur s'arrête à l'une des catégories, il peut lire les soft skills qui composent la catégorie et en choisir une.
5. Chaque joueur lance le dé à son tour. Un joueur ne peut pas s'arrêter là où se trouve une autre pièce sur le plateau de jeu.



Quand le joueur arrive sur un point **CATEGORIE**, il/elle peut s'arrêter, consulter les cartes soft skills qui composent cette catégorie et en choisir une.

Le jeu se termine lorsqu'un joueur a choisi 5 soft skills (1 de chaque catégorie).



2 niveaux de jeu sont possibles

Niveau débutant ★

Lorsque le joueur est arrêté sur une catégorie, il consulte les cartes soft skills qui composent cette catégorie et choisit celle qui lui semble la plus pertinente.

Il/elle le note alors sur sa carte avatar et replace la carte soft skills dans l'emplacement de la catégorie sur le plateau de jeu.

Son tour est terminé et il passe le dé au joueur suivant.

Niveau expert ★★ ★

Avant de commencer le jeu, l'organisateur sélectionne une mission et la présente aux joueurs.

Lorsque le joueur est arrêté sur une catégorie, il consulte les cartes soft skills qui composent cette catégorie et choisit celle qui lui semble la plus pertinente pour accomplir la mission.

Il/elle conserve la carte soft skill qui lui semble la plus pertinente et note le nom de la soft skill sur sa carte avatar. Une carte soft skill choisie par un joueur ne sera donc pas disponible pour les autres joueurs.

Son tour est terminé et il passe le dé au joueur suivant.

Missions que vous pouvez proposer aux joueurs:

Mission 1:

Vous allez sur la Lune avec un groupe de 5 astronautes, tous originaires de pays différents. Votre mission, en tant qu'équipe, est de préparer le prochain voyage vers Mars qui aura lieu dans 20 ans. Vous allez collecter des échantillons, prendre des photos et expérimenter de nouveaux matériaux. Votre mission durera 10 jours.

Quelles sont les soft skills les plus importantes dont vous avez besoin en tant que membre de l'équipe pour mener à bien cette mission ?

Mission 3:

Vous devez construire une école dans un village en Inde avec une association/ONG. Vous allez travailler avec votre patron et 10 volontaires de la ville la plus proche pour préparer le projet, chercher des financements, des enseignants et planifier les activités des 6 premiers mois. Vous avez 3 mois pour mener à bien la mission.

Quelles sont les principales compétences non techniques dont vous avez besoin pour mener à bien cette mission ?

Mission 2:

Vous devez enquêter avec les autorités locales sur le meurtre d'un célèbre chanteur de votre pays qui a eu lieu à la fin d'un concert en Russie la semaine dernière. Vous vous rendez sur place pendant une semaine et, pour l'instant, vous avez reçu tous les indices disponibles en russe. Les enfants de la chanteuse ont reçu des menaces de mort et votre mission est de découvrir qui est impliqué dans ce meurtre afin de les protéger.

Quelles sont les principales compétences non techniques dont vous avez besoin pour mener à bien cette mission ?

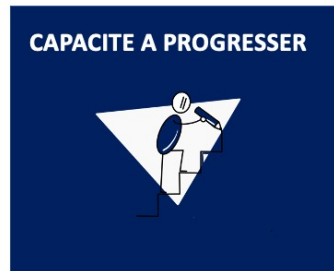
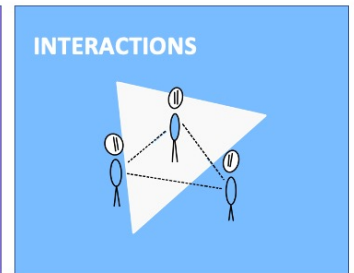
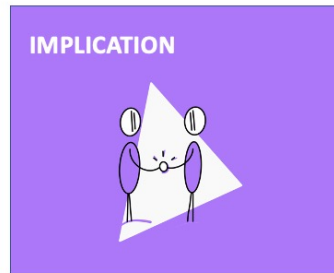
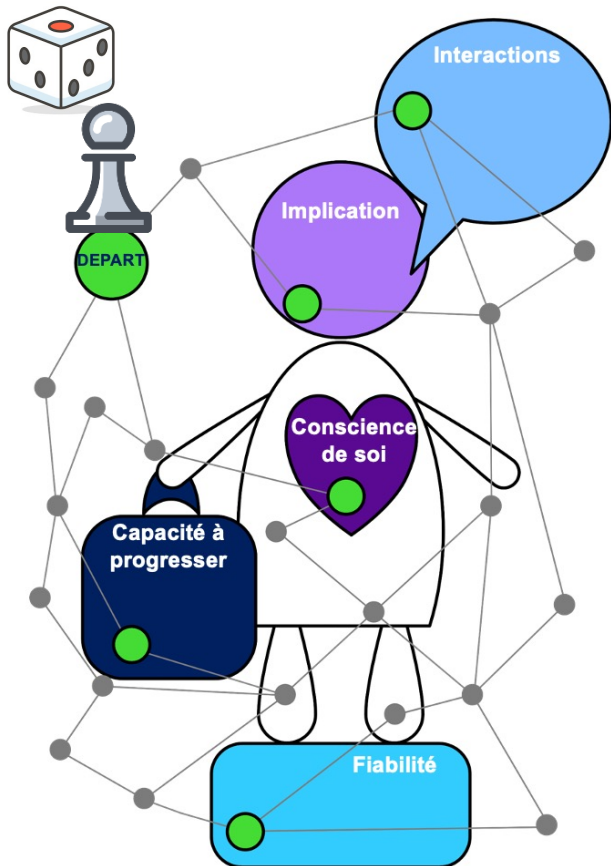
Mission 4:

Vous êtes un journaliste dont la mission est d'écrire un article détaillé sur la vie de 10 personnes qui ont survécu à la Seconde Guerre mondiale au Japon. Certaines d'entre elles sont malentendantes et d'autres sont hospitalisées. Vous ne disposez que de trois jours pour les interviewer.

Quelles sont les principales compétences non techniques dont vous avez besoin pour mener à bien cette mission ?

L'organisateur est libre d'inventer d'autres missions, basées sur la vie quotidienne des joueurs et/ou le métier qu'ils exercent ou pour lequel ils sont en formation.

Mise en place du plateau de jeu:



Découvrir les soft skills

Un serious game pour découvrir et comprendre les soft skills

 Soft skills

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne 

Les fiches soft skills doivent être placées dans leurs catégories respectives

Fin du jeu:

A la fin du jeu, il est nécessaire d'organiser un débriefing. Ce temps permet aux joueurs de réexaminer les éléments qu'ils viennent de découvrir au cours du jeu et de les transformer en connaissances.

L'organisateur peut animer une discussion de groupe pour parler des différences entre hard skills et soft skills en se basant sur les compétences des joueurs ou sur les avatars si les joueurs ont travaillé sur les missions.