

Travaux pratiques	
<b>Thème</b>	De l'individu à l'acteur
<b>Question de gestion</b>	Comment un individu devient-il acteur dans une organisation ?
<b>Objectifs</b>	Installer les notions relatives aux interactions entre l'individu et les groupes composant l'organisation.
<b>Durée</b>	3 heures
<b>Supports</b>	 serious game <b>secretCAM®</b> handicap    Jeu sérieux – SecretCam® : <a href="http://www.seriousgamesecretcam2.fr/secretcam.php">www.seriousgamesecretcam2.fr/secretcam.php</a>
	Grille d'analyse des situations de communication

## SITUATION



Anne est chargée d'organiser le prochain salon professionnel auquel l'entreprise souhaite participer. En tant que membre du service communication, elle doit solliciter ses collègues et les mobiliser pour que l'organisation soit optimale.

## ORGANISATION DU JEU

### Des missions à réaliser et des objectifs à atteindre

Pour chaque situation de communication, il est défini une mission à réaliser. Pour chaque mission (quatre au total) vous devrez répondre aux objectifs qu'Anne se fixe.

Vous choisirez l'interlocuteur le mieux à même de répondre à votre objectif.

### Des moyens de communications

Anne utilise les moyens de communication que sont le téléphone, le courriel ou le chat.

Pour chaque canal de communication choisi, vous avez le choix du message le mieux à même de répondre à l'objectif assigné à la mission.

### Des informations complémentaires

Pendant vos échanges, la mention « information débloquée » apparaît.

Prenez connaissance de cette information, elle vous permet de gagner des jokers.

### Des indicateurs de comportement

Pour chaque objectif, vos choix sont mesurés selon deux indicateurs : « stress » et « popularité ».

L'indicateur « stress » mesure votre niveau de stress au regard de la mission effectuée.

L'indicateur « popularité » mesure la côte ou la sympathie ressentie par le groupe.

Vous avez la possibilité d'utiliser un joker pour choisir une autre solution.

### Des missions évaluées

A l'issue de la mission, la mission est évaluée sous forme de smiley.

C'est votre capacité à intégrer et à inciter vos collègues à vous suivre dans votre projet qui est mesurée.

Vous pouvez sauvegarder votre mission et la reprendre ici : <http://www.seriousgamesecretcam2.fr/> en indiquant les identifiants saisis lors de la sauvegarde.

### Un bilan de la démarche de communication interpersonnelle

A l'issue de la partie, un bilan de votre activité est affiché.

---

**JOUER**

---

**Réaliser une partie à l'aveugle**

Lancer une nouvelle partie et partir à la découverte du jeu.

Votre objectif est de vous familiariser avec les éléments du jeu.

La durée de la partie ne doit pas dépasser 20 à 30 mn.

**Réaliser une partie sérieuse**

Lancer une nouvelle partie.

Votre objectif est :

- d'analyser les situations de communication lors des différentes phases du jeu ;
- de compléter les fiches des missions 1 à 4 permettant d'évaluer votre capacité à interagir avec les membres du groupe

**Annexe 1 – Grille d’analyse des situations de communication**

Situation de communication	Type de communication	Contexte physique	Acteurs présents	Interlocuteurs	Contexte relationnel	Contexte psychologique	Canal de communication	Analyse de la situation
Pause-café	<input type="radio"/> Formelle <input type="radio"/> Informelle							
Réunion d’information	<input type="radio"/> Formelle <input type="radio"/> Informelle							
Mission 1 Objectif 1	<input type="radio"/> Formelle <input type="radio"/> Informelle							
Mission 1 Objectif 2	<input type="radio"/> Formelle <input type="radio"/> Informelle							
Pause-café	<input type="radio"/> Formelle <input type="radio"/> Informelle							
Mission 2 Objectif 1	<input type="radio"/> Formelle <input type="radio"/> Informelle							
Mission 2 Objectif 2	<input type="radio"/> Formelle <input type="radio"/> Informelle							
Couloir	<input type="radio"/> Formelle <input type="radio"/> Informelle							
Mission 3 Objectif 1	<input type="radio"/> Formelle <input type="radio"/> Informelle							
Mission 3 Objectif 2	<input type="radio"/> Formelle <input type="radio"/> Informelle							
Bureau d’Anne	<input type="radio"/> Formelle <input type="radio"/> Informelle							
Mission 4 Objectif 1	<input type="radio"/> Formelle <input type="radio"/> Informelle							
Mission 4 Objectif 2	<input type="radio"/> Formelle <input type="radio"/> Informelle							

Le contexte :

- le contexte physique définit le lieu et le moment de l’échange ;
- le contexte relationnel définit la relation entre les personnes qui échangent (professionnelle, amicale...) ;
- le contexte psychologique définit les émotions des interlocuteurs (colère, peur...)

Le canal : Messagerie électronique (courriel) – Téléphone – Visio (chat)

**MISSION 1**

<p><u>Libellé mission 1 :</u> Parvenir à ce que les collègues ayant le plus d’ancienneté (Emma, Simon, Yasmina) aient confiance en vous pour l’organisation du salon.</p>	Statut indicateurs		
	Stress	Popularité	Jokers
	3/6	50%	3
<p><b>Objectif 1:</b> Parvenir à ce qu’Emma et Yasmina aient confiance en vous pour l’organisation du salon</p>	Information débloquée :		
	Interlocuteur(s) présent(s) :		

Situation de communication choisie avec l’interlocuteur (indiquer le prénom) :

Canal choisi	Objectif du message

Conséquences du choix : Stress - | Popularité - | Jokers -

<p><u>Libellé mission 1 :</u> Parvenir à ce que les collègues ayant le plus d’ancienneté (Emma, Simon, Yasmina) aient confiance en vous pour l’organisation du salon.</p>	Statut indicateurs :		
	Stress	Popularité	Jokers
<p><b>Objectif 2 :</b> Parvenir à ce que Simon ait confiance en vous pour l’organisation du salon</p>	Information débloquée :		
	Interlocuteur(s) présent(s) :		

Situation de communication choisie avec l’interlocuteur (indiquer le prénom) :

Canal choisi	Objectif du message

Conséquences du choix : Stress - | Popularité - | Jokers -

Résultat mission 1 :

**MISSION 2**

Libellé mission 2 : Faire en sorte que la nouvelle configuration du stand n’ait pas d’impact sur le déroulement du salon, sur la motivation et l’implication des collègues	Statut indicateurs :		
	Stress	Stress	Stress
<b>Objectif 1 :</b> Motiver Emma et/ou Yasmina pour prendre en charge l’acheminement des documentations sur le salon	Information débloquée :		
	Interlocuteur(s) présent(s) :		

Situation de communication choisie avec l’interlocuteur (indiquer le prénom) :

Canal choisi	Objectif du message

Conséquences du choix : Stress - | Popularité - | Jokers -

Libellé mission 2 : Faire en sorte que la nouvelle configuration du stand n’ait pas d’impact sur le déroulement du salon, sur la motivation et l’implication des collègues	Statut indicateurs :		
	Stress	Stress	Stress
<b>Objectif 2 :</b> Faire accepter à Simon, le seul disponible, de transporter tout le mobilier sur le salon la veille... et d’y retourner pour déposer le fauteuil ergonomique de Jean	Information débloquée :		
	Interlocuteur(s) présent(s) : <b>Simon et Jean</b>		

Situation de communication choisie avec l’interlocuteur (indiquer le prénom) :

Canal choisi	Objectif du message

Conséquences du choix : Stress - | Popularité - | Jokers -

Résultat mission 2 :

**MISSION 3**

Libellé mission 3 : Solutionner la question du samedi concernant la participation des collègues.	Statut indicateurs :		
	Stress	Stress	Stress
<b>Objectif 1 :</b> Prendre une décision concernant la place de Yasmina dans le planning.	Information débloquée :		
	Interlocuteur(s) présent(s) :		

Situation de communication choisie avec l'interlocuteur (indiquer le prénom) :

Canal choisi	Objectif du message

Conséquences du choix : Stress - | Popularité - | Jokers -

Libellé mission 3 : Solutionner la question du samedi concernant la participation des collègues.	Statut indicateurs :		
	Stress	Stress	Stress
<b>Objectif 2 :</b> Prendre une décision concernant la place de Simon dans le planning.	Information débloquée :		
	Interlocuteur(s) présent(s) :		

Situation de communication choisie avec l'interlocuteur (indiquer le prénom) :

Canal choisi	Objectif du message

Conséquences du choix : Stress - | Popularité - | Jokers -

Résultat mission 3 :

**MISSION 4**

Libellé mission 4 : Amener l'équipe s'entraider pour tenir les délais.	Statut indicateurs :		
	Stress	Stress	Stress
<b>Objectif 1 :</b> Il y beaucoup plus de documentation à éditer que prévu. Trouver quelqu'un pour aider Jean à finir sa reprographie.	Information débloquée :		
	Interlocuteur(s) présent(s) :		

Situation de communication choisie avec l'interlocuteur (indiquer le prénom) :

Canal choisi	Objectif du message

Conséquences du choix : Stress - | Popularité - | Jokers -

Libellé mission 4 : Amener l'équipe s'entraider pour tenir les délais.	Statut indicateurs :		
	Stress	Stress	Stress
<b>Objectif 2 :</b> Parvenir à faire comprendre à Simon qu'il a intérêt à aller aider Jean pour que Jean l'aide en retour.	Information débloquée :		
	Interlocuteur(s) présent(s) :		

Situation de communication choisie avec l'interlocuteur (indiquer le prénom) :

Canal choisi	Objectif du message

Conséquences du choix : Stress - | Popularité - | Jokers -

Résultat mission 4 :