

PARC invite à explorer les ressources et les interrogations qui accompagnent un projet.
Le jeu ouvre un chemin de réflexion stratégique plaisant et accessible.
Il favorise le débat et le partage d'idées.

PARC : 4 FAMILLES DE 10 CARTES ET 4 JOKERS POUR ENRICHIR LES PROPOSITIONS DU JEU



LA POSTURE
DONNE LE TON

La posture définit l'attitude à adopter pour réussir un projet.
À vous de choisir quelle posture vous explorez : celle du projet, de l'entreprise,
de la marque, de l'équipe ou de vous-même.
Chaque carte propose une posture, avec sa définition et des synonymes.



L'ACTION
LIBÈRE
LES POSSIBLES

L'action choisie est une priorité à concrétiser pour le projet.
Elle permet d'avancer vers le succès.
Chaque carte propose un verbe avec des exemples de champs d'action
Elle indique aussi ce que l'action peut produire en cas d'excès.



LE RÉSULTAT
MOTIVE

Le résultat motivant est un effet positif attendu. Il est primordial pour s'engager
durablement dans le projet.
Chaque carte donne des exemples de preuves si ce résultat est atteint.
Elle propose également de définir un défi dingue (un défi positif, ambitieux et émotionnel).



LES CONTRAINTES
STIMULENT
LA CRÉATIVITÉ

La contrainte représente une obligation choisie ou subie qui s'exerce dans le contexte du
projet.
Chaque carte propose une contrainte, avec sa définition.
Elle questionne sur l'impact et la possibilité d'exploiter créativement cette contrainte.

PARC s'applique à une grande variété de situations :
lancer un projet, dynamiser une activité, entreprendre, développer un commerce,
créer une marque, fonder une association, transformer un modèle économique...

L'acronyme PARC est facile à mémoriser pour s'appropriier la méthode dans la durée.

www.jeuparc.com

Tous droits réservés. © 2017



**4 DIMENSIONS A EXPLORER
POUR DEFINIR LE CONTOUR D'UN PROJET,
PRENDRE DE L'ALTITUDE ET S'OXYGENER.**



Faire un tour de PARC pour dégager les priorités et éclairer les enjeux

POSTURE

ACTION

RESULTAT

CONTRAINTE



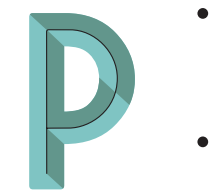
Le sujet du tour de PARC :

La date :
L'équipe :

LES 4 ETAPES POUR FAIRE UN TOUR DE PARC :

- 1 • Poser le sujet pour lequel s’active le tour
- 2 • Noter les cartes choisies en priorité dans chaque famille PARC
- 3 • Restituer les réponses apportées aux questions des cartes choisies.
L’ambition est de favoriser le succès du projet
- 4 • Partager et afficher ce plan de jeu en fin de partie

LES POSTURES PERTINENTES



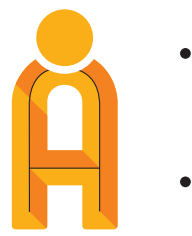
LA POSTURE
DONNE LE TON

-
-
-

Comment ces postures
s’expriment ?

-
-
-

LES ACTIONS PRIORITAIRES



L’ACTION
LIBÈRE
LES POSSIBLES

-
-
-

Comment concrétiser
ces actions ?

-
-
-

LES RÉSULTATS MOTIVANTS



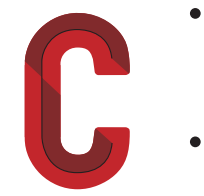
LE RÉSULTAT
MOTIVE

-
-
-

Quel défi dingue
et quel minimum vital définir ?

-
-
-

LES CONTRAINTES INSPIRANTES



LES CONTRAINTES
STIMULENT
LA CRÉATIVITÉ

-
-
-

Comment cette contrainte
peut stimuler la créativité ?

-
-
-