

jeuxdenjeux

Les vitamines
de l'intelligence collective

Faire grandir les talents,
cela s'anime

Confronter positivement les points de vue,
c'est possible

Encourager l'ingéniosité,
c'est motivant

Partager de nouvelles méthodes,
c'est inspirer de nouvelles initiatives

Jouer cartes sur table,
c'est bon pour l'ambiance de travail

**Si vous partagez au moins une de ces convictions,
cette collection est faite pour vous !**

**Si vous ne partagez aucune de ces convictions,
Jeuxdenjeux© pourrait vous surprendre...**

jeuxdenjeux

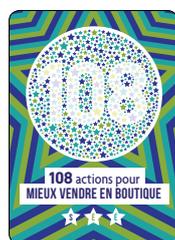
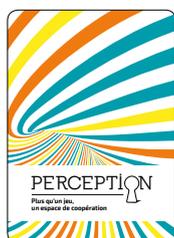
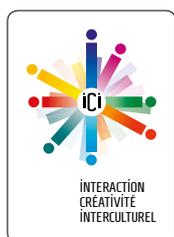
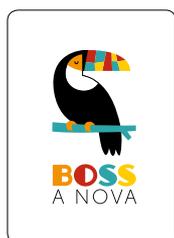
Les vitamines de l'intelligence collective

Libérer les talents, c'est l'ambition !

La collection **jeuxdenjeux**® sélectionne des démarches originales qui cassent les routines, surprennent et mobilisent les équipes.

Les vertus du jeu sont multiples :

dialoguer, partager, fédérer, découvrir, expérimenter, apprendre, mémoriser, coopérer, tester, défier, explorer, imaginer, innover, scénariser, anticiper...



**10 démarches originales
au format jeu de cartes,
en version française
et en version anglaise**

Le bon rythme à la carte, en formation, en séminaire, ou au quotidien

- **5 minutes** : piocher une carte au hasard pour briser la glace ou lancer un débat
- **45 minutes** : en activation rapide (mise en place, séquence de jeu et retour d'expérience inclus) pour engager une réflexion, mobiliser l'attention, défricher un sujet
- **90 minutes** : la session de jeu qui donne le temps de creuser le sujet
- **la demi-journée** : explorer la puissance de la méthode proposée par le jeu, aborder un sujet opérationnel prioritaire et dégager des initiatives à prendre
- **la journée** : s'engager dans la réflexion stratégique avec l'appui du jeu, clarifier un sujet à fort enjeu et le mettre en perspective

Toutes les générations, toutes les cultures jouent

Juniors ou seniors, leaders ou contributeurs, dirigeants, managers, porteurs de projet, bénévoles, associés, partenaires, stagiaires, étudiants...

Des formats qui s'adaptent à de nombreuses situations

- **En solo** : comme une mise à jour ou une remise en route, le jeu est un bon partenaire d'échauffement
- **En équipe** : de 2 à 5 personnes par jeu
- **En formation** ou en **séminaire**, en petit comité ou auprès d'un public large lors d'une **convention**

Les 9 principes de la collection

1 • L'intelligence collective

Chaque jeu est co-créé par plusieurs auteurs et diffuse une méthode enrichie par le dialogue entre les joueurs.

2 • La démarche inclusive

Toutes les cultures, toutes les générations, tous les métiers peuvent jouer. Les jeux sont compréhensibles par tous : juniors et seniors, novices et experts.

3 • L'approche concrète

L'expérience des co-auteurs dans des situations réelles est à la source des méthodes transmises.

4 • La simplicité

Le format nomade, la mise en place rapide, les règles du jeu simples, l'absence de jargon, tout est conçu pour se détendre et travailler naturellement en jouant.

5 • L'énergie rapide & durable

Le jeu est immédiatement convivial et productif. Il permet aussi l'appropriation dans le temps par les joueurs d'une méthode durablement utile.

6 • La combinaison de ressources

Le jeu propose des ressources à combiner sans enfermer dans des solutions uniques ni imposer de jugements.

7 • L'élasticité & l'autonomie

Le jeu s'adapte au temps disponible et à l'ambition affichée des joueurs. En fin de jeu chaque joueur est autonome pour partager la méthode qui est à la source du jeu.

8 • La qualité de la fabrication

Pour faire des jeux plaisants, chaque détail compte : le toucher, la lisibilité, le graphisme, le format... La fabrication des jeux est traçable, éco responsable, avec des partenaires industriels européens.

9 • La french touch cosmopolite

Les jeux sont écrits en français et traduits en anglais dès le prototypage. Ils sont conçus comme de véritables alternatives percutantes face aux méthodes anglo-saxonnes si diffusées et très/trop mécanistes.

Des bénéfices concrets et variés selon le jeu choisi

- Faciliter la coopération, casser les silos
- Créer le bon climat de travail
- Accélérer la génération d'idées
- Traduire la vision en actions concrètes
- Construire une feuille de route
- Transformer un modèle économique
- Performer en équipe
- Développer la stratégie gagnante
- Favoriser l'engagement

Les co-auteurs : la coopération des générations X, Y et Z

Catherine Champeyrol est à l'initiative de la collection qui implique aujourd'hui les talents de : Olivier Bataillard, Fabienne Bernard, Valérie Cailliez, Michel Dalonneau, Alix Lecocq, Stéphanie Machon, Jessica Oudot, Emma Piau, Sophie Sachnine, Geneviève Tour, Monica Trevisan.

Le défi exigeant de la co-écriture permet à chacun de partager ses bonnes pratiques. Ensemble ou séparément, les co-auteurs organisent des parties ou des sessions casino (plusieurs jeux joués en simultané). Ils intègrent les remarques et les suggestions des joueurs pour faire vivre la collection. Ils parcourent le monde avec les jeux en poche et animent les sessions en français en anglais.

Pour découvrir l'équipe et son actualité : www.jeuxdenjeux.com



ACDC

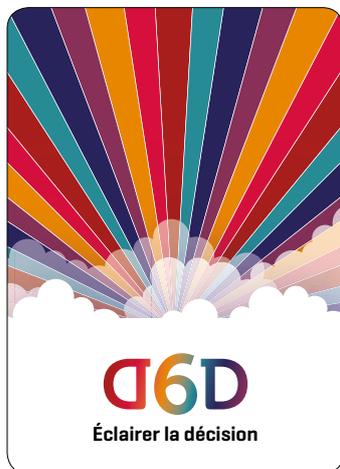
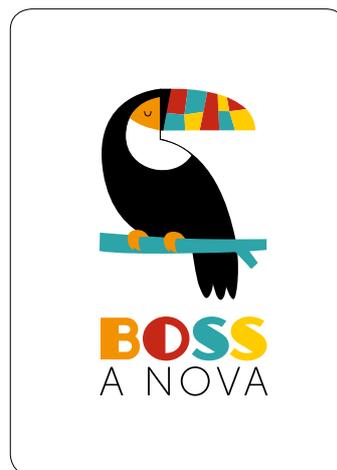
4 logiques d'action inspirées des forces de création et de destruction de l'innovation. Très performant pour se mettre en mouvement et dégager une feuille de route.

Co-écriture : V. Cailliez & C. Champeyrol
Graphisme : J. Oudot

BOSS A NOVA

3 postures adaptées aux enjeux actuels de la transformation des entreprises.
Coach / Leader / Pilote :
3 facettes du manager à explorer pour motiver l'équipe.

Co-écriture : F. Bernard & V. Cailliez
Graphisme : J. Oudot



D6D

Faire la lumière sur les ressorts de la décision avec 6 dimensions à investiguer. À expérimenter avant, pendant ou après une prise de décision pour mieux en mesurer les enjeux.

Co-écriture : C. Champeyrol & S. Sachnine
Graphisme : J. Oudot

DOMINORAMA

6 espaces pour amplifier la créativité. Le décodage des sources d'inspiration qui séduit les entrepreneurs comme les artistes et qui accélère la génération d'idées.

Co-écriture : C. Champeyrol & M. Trevisanut
Graphisme : M. Trevisanut





ICI

8 thèmes pour décoder les conditions propices à la coopération et à la créativité dans une équipe.

L'autodiagnostic lucide pour s'avouer comment bien fonctionner ensemble.

Co-écriture : C. Champeyrol & M. Dalonneau

Graphisme : J. Oudot

KAPA

Issues de la culture marketing de l'ADN, du Benchmark et du Trendwatch, 3 dimensions pour trouver des axes de créativité utiles à un projet. En option, une 4^{ième} dimension est activable au choix : Beauté, Créativité ou Textile.

Co-écriture : C. Champeyrol & A. Lecocq

Beauté : S. Machon

Créativité : C. Champeyrol

Textile : V. Cailliez

Graphisme : J. Oudot



PARC

4 dimensions à cerner pour préciser l'ambition d'un projet.

Le tour de PARC qui oxygène les entrepreneurs, les porteurs de projet et... qui motive les autres aussi !

Co-écriture : V. Cailliez & C. Champeyrol

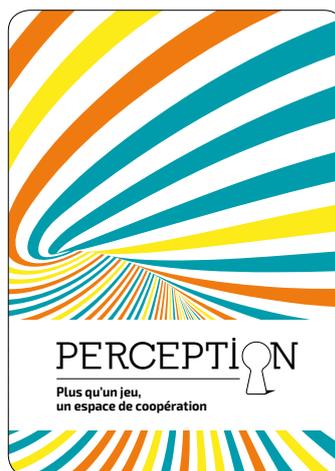
Graphisme : J. Oudot

PERCEPTION

36 ressources pour sortir enfin de situations perçues comme bloquées et retrouver du pouvoir d'action. Le jeu contribue à débloquer les tensions en équipe et favorise l'empathie.

Co-écriture : O. Bataillard & C. Champeyrol

Graphisme : J. Oudot





TCQSP

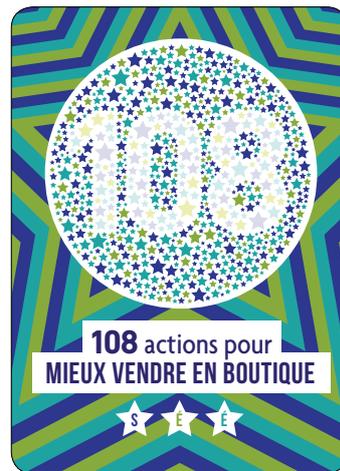
la génération aléatoire de plus d'un million de Personas grâce à 5 familles de cartes. Le Persona est un personnage fictif qui stimule l'imagination. Il aide à sortir des zones de confort.

Co-écriture : C. Champeyrol & E. Piau
Graphisme : E. Piau

108

108 actions pour mieux vendre en boutique. Le jeu déploie la méthode SÉÉ Séduire / Éclairer / Émouvoir qui enchante l'expérience client et renforce la motivation des vendeurs.

Co-écriture : C. Champeyrol & G. Tour
Graphisme : J. Oudot



La collection à thèmes

Bien vivre en équipe	PERCEPTION, ICI
Innover, transformer l'idée en actions	PARC, ACDC
Manager, éclairer les enjeux	D6D, BOSS A NOVA
Amplifier la créativité	DOMINORAMA, TCQSP, KAPA
Vendre mieux	108
Faire bouger les lignes	Tous les jeux !

jeuxdenjeux

Les vitamines
de l'intelligence collective

www.jeuxdenjeux.com

jeuxdenjeux

Les vitamines de l'intelligence collective

Les prestations

- Vente des jeux : chaque jeu est commercialisé au prix de 55€ HT l'unité.
Les plans de jeu associés sont à 15€ HT l'unité (tarifs applicables au 1^{er} Janvier 2019)
- Activation de séquence de jeu sur une demi-journée ou une journée avec un ou plusieurs co-auteurs
- Animation de formations, de séminaires, de conventions
- Accompagnement des équipes sur les thèmes de l'innovation, de la créativité, de la valorisation des talents, de la transformation des modèles
- Conférences et masterclass
- Adaptation en sur-mesure des jeux existants. Certaines familles de cartes peuvent intégrer des situations personnalisées
- Ingénierie de jeux en sur-mesure, co-crédation accompagnée

Pour un rendez-vous, une présentation de la collection

contact@jeuxdenjeux.com

Plus d'informations sur

www.jeuxdenjeux.com

jeuxdenjeux

Les vitamines
de l'intelligence collective

www.jeuxdenjeux.com