

GPS

Grille de programmation Solidaire



nextoo



#OpenSeriousGame

L'atelier GPS (grille de programmation Solidaire) permet jusqu'à 9 participants par table d'éprouver leurs capacités à atteindre leurs objectifs dans un monde rempli de distractions.

Les participants se retrouvent à devoir préparer leurs déplacements dans un labyrinthe. L'animateur leur propose des challenges réguliers leur permettant de marquer plus de points.

Attention à ne pas être trop gourmand au risque de mettre en péril l'objectif primaire ! (sortir du labyrinthe)

Cet atelier permet aux participants d'être sensibilisés à la sur-sollicitation des équipes de production et aux effets de bords, de mettre en place des stratégies d'acceptations ou de refus face aux nouveaux challenges et demandes.



Préparation, matériel, logistique

- Cet atelier peut être joué par au minimum 4 joueurs.
- Téléchargez et découpez le matériel en sources.
- Disposez sur la table la grille de jeu ainsi que la carte d'aide de jeu
- L'animateur garde face cachée les cartes objectifs bonus
- Les joueurs auront besoin de supports pour écrire les déplacements. Laissez leur à disposition des feuilles blanches, des feutres, des post-it...

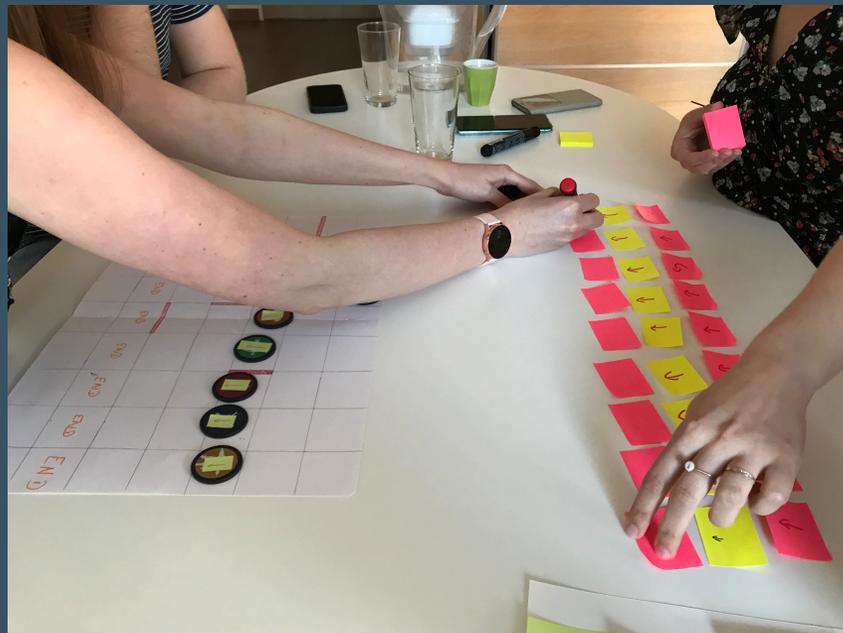
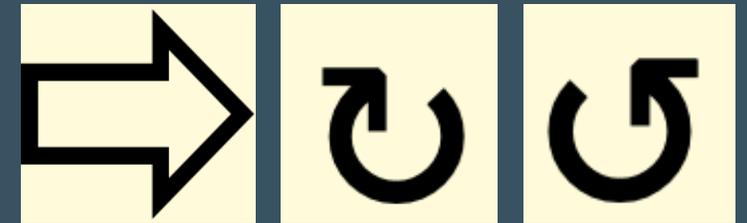
Guide de l'animateur

Déroulement

Manche 1

Les participants ont **15 minutes** pour préparer les déplacements de chaque personnages sur la grille.

Ils ont à disposition 3 mouvements différents :



Objectif : Chaque pion doit atteindre la case **Finish**

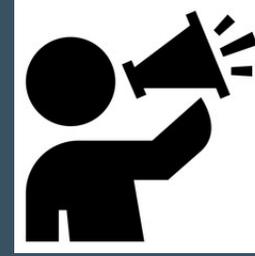
Déroulement

Manche 1

Règles à Partager (la fiche de rappel est imprimable dans la partie matériel) :

- 15 minutes
- 2 pions ne peuvent être sur la même case
- Si un pion est bloqué, l'action est perdue et il ne se déplace pas
- Chaque pion sur une case FINISH rapporte 5 points à l'équipe à la fin
- L'équipe a 9 séquences de 9 mouvements disponibles

Déroulement Manche 1



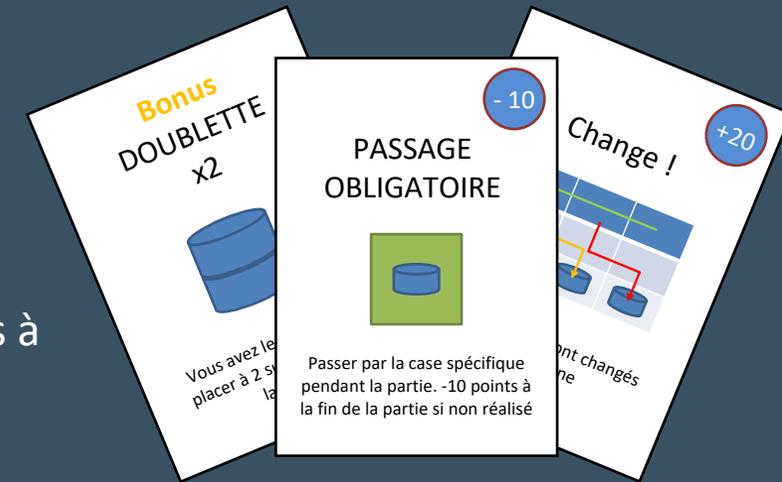
Pour l'animateur

Comment utiliser les cartes Objectifs/Bonus ?

Ces cartes ne doivent pas être visibles par les joueurs tant que l'animateur ne les a pas dévoilé. Lors de la première manche, vous allez choisir un certain nombre d'objectifs et de bonus à proposer aux joueurs. Vous êtes totalement libre dans l'ordre dans lequel vous allez les jouer, mais aussi pour choisir le moment.

Il y a 9 bonus/Objectifs actuellement dans GPS. Nous vous conseillons d'utiliser 4 cartes à la première manche et 5 lors de la deuxième pour avoir une partie équilibrée.

Pour vous aider, voici en plus un exemple d'ordre des cartes à jouer qui fonctionne bien :
Manche 1 : Passage Obligatoire, Passe muraille, En colonne, Cover !
Manche 2 : Preums !, Groupir, Doublette, Change !, Voir plus grand



A noter : L'équipe commence la manche 2 avec les cartes jouées lors de la manche 1

Déroulement Manche 1



Pour l'animateur

Fin de la manche 1



Attention ! L'équipe ne doit pas oublier que l'objectif principal est de placer tous les pions sur une case Finish. Si vous voyez qu'au bout de 10 min, l'équipe cherche seulement à maximiser les points sans avoir tous les pions à l'arrivée, rappelez leur cette règle.

Lorsque les 15 minutes sont écoulées, les joueurs doivent tout arrêter.
Il est maintenant temps de compter les points.

L'animateur va demander aux joueurs les séquences de déplacements créées et déplacer lui-même les pions au fur et à mesure.
A chaque fois que l'objectif d'une carte est rempli, l'équipe additionne les points à son score.

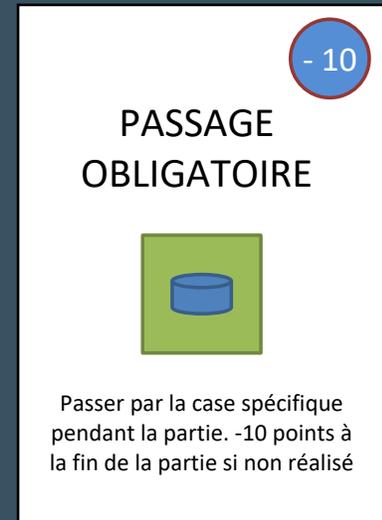
La manche 1 terminée, l'équipe a 5 minutes pour échanger sur leurs actions et leur interactions au sein du groupe et essayer de trouver comment les améliorer à la prochaine manche.

Déroulement Manche 2



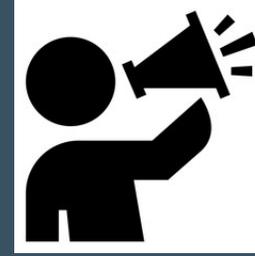
Pour l'animateur

- Repositionnez les pions sur leur case de départ respective.
- Le score de l'équipe est remis à 0.
- Les objectifs/bonus joués lors de la manche 1 sont remis à 0 et lancés dès le début de la manche. Par exemple pour le passage obligatoire, l'animateur place le jeton passage obligatoire  au même endroit qu'à la manche 1.
- L'animateur va pouvoir jouer les cartes restantes lors de cette manche quand il le souhaite.



Le but de l'équipe est de marquer plus de point dans la seconde manche qu'à la première

Déroulement Manche 2



Pour l'animateur

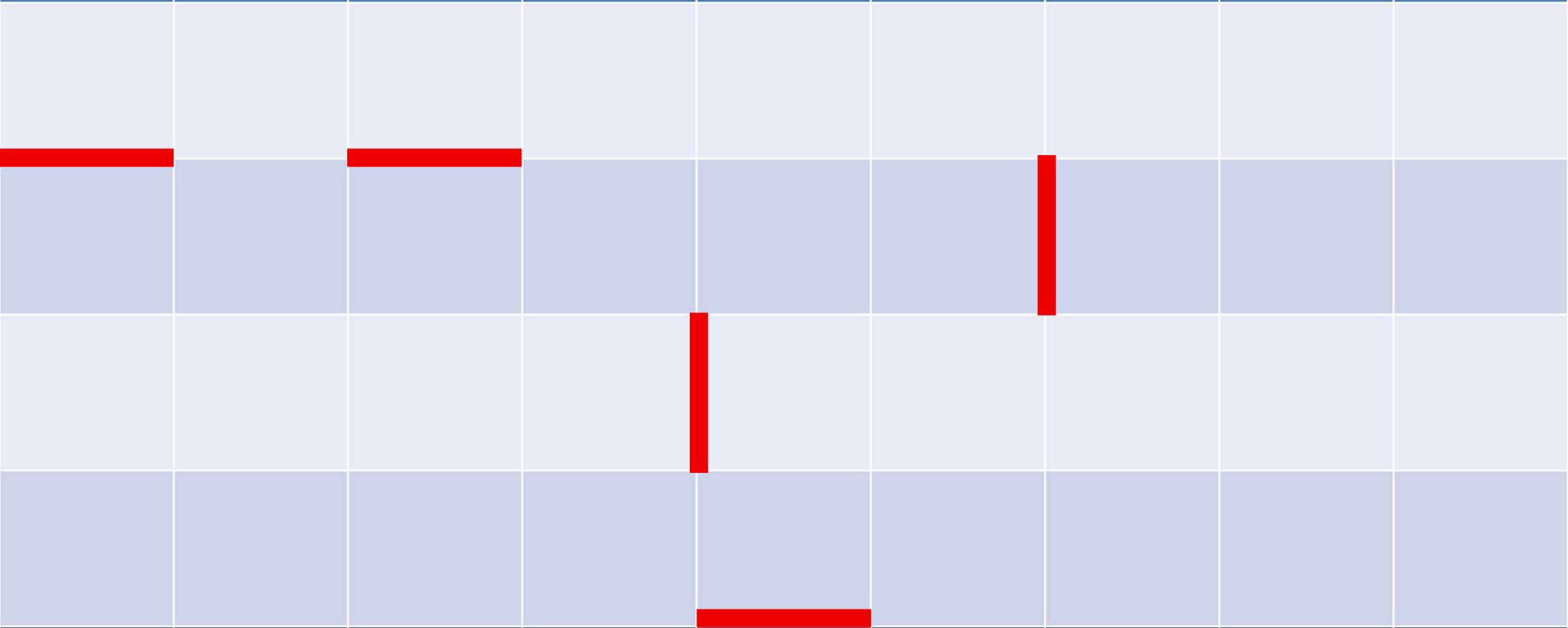
Fin de la manche 2

Lorsque les 15 minutes sont écoulées, les joueurs doivent tout arrêter.
Il est maintenant temps de compter les points.

Comme à la fin de la manche 1, l'animateur va jouer les déplacements des pions comme décrit dans les séquences.

La manche 2 terminée, l'équipe a 5 minutes pour échanger et déterminer si les propositions d'amélioration à la fin de la manche 1 ont fonctionné.

Départ



Arrivée



Matériel

Vous devrez imprimer les pages 13 à 18

Page 13 : la grille de jeu sur laquelle les joueurs vont déplacer les pions

Page 14 : les pions à imprimer et découper pour les déplacer. Vous pouvez aussi utiliser de vrais pions en 3D si vous en avez

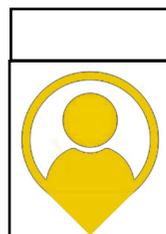
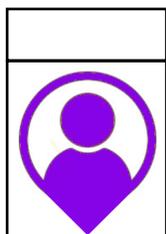
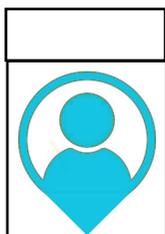
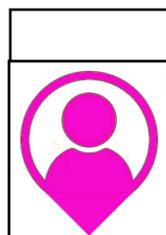
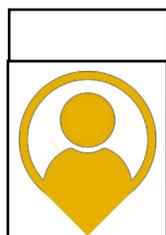
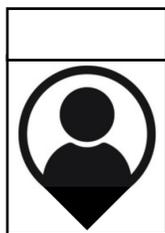
Page 15,16,17 : les Objectifs et bonus que l'animateur va jouer lors des deux manches

Page 17 : la fiche de rappel des règles à disposer à la vue des joueurs



Matériel

Les Jetons de personnages à
imprimer



Matériel

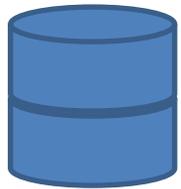
Les cartes Bonus et objectifs

Jeton à placer
sur la grille



Bonus

**DOUBLETTE
x2**



Vous avez le droit à vous
placer à 2 sur une case de
la grille.

+20

EN COLONNE



Alignez 4 pions en colonne
pendant la partie

- 10

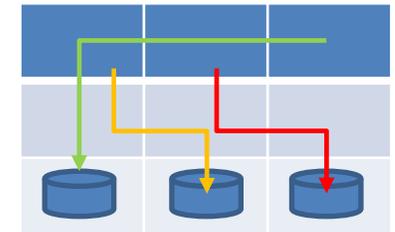
**PASSAGE
OBLIGATOIRE**



Passer par la case spécifique
pendant la partie. -10 points à
la fin de la partie si non réalisé

+20

Change !



Tous les pions ont changés
de colonne

Matériel

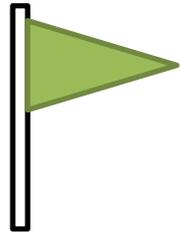
Les cartes Bonus et objectifs

Jeton à placer
sur la grille



+5 par
pion

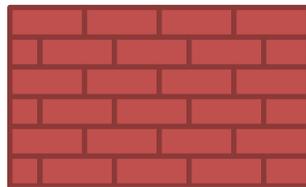
PREUMS



Arriver à l'objectif en
moins de 9 déplacements

Bonus

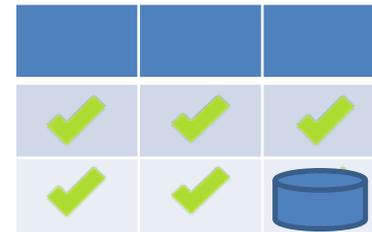
PASSE MURAILLE



Passer à travers les murs
pendant un tour

+20

Cover !



1 mouvement sur chaque
case de la grille

+20

GROUPIR !

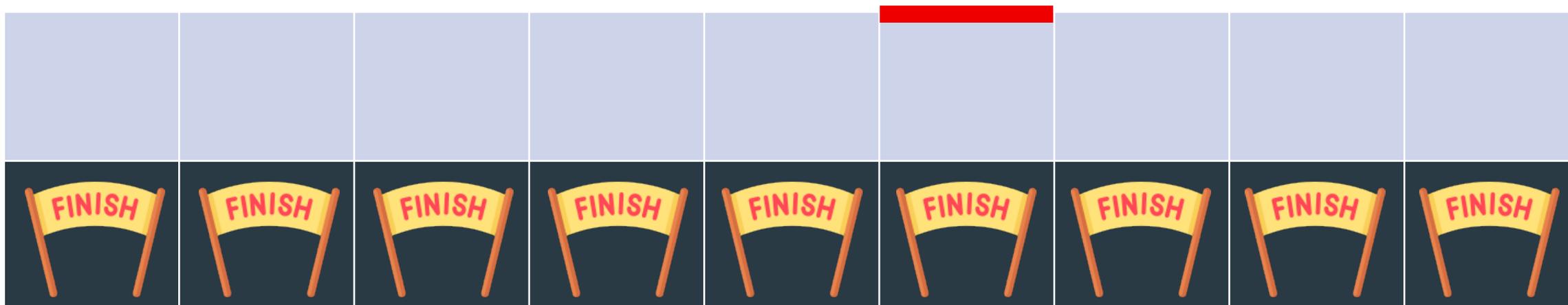


3 pions passent par une
case spécifique

Matériel

Les cartes Bonus et objectifs

Ligne supplémentaire à ajouter sur la grille lorsque la carte est jouée par l'animateur





15 Minutes



1 Case
= 1 pion MAX



Pion bloqué
= Action perdue



9 séquences de
9 mouvements

1 mouvement =



OU



OU



5 points par pion
Sur l'arrivée

Matériel

Aide mémoire pour les
joueurs à disposer sur la
table

Fiche d'aide pour l'animateur

- La page suivante peut être imprimée pour aider pour l'animateur pendant l'atelier

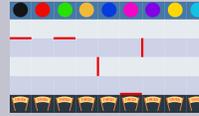
GPS - Grille de Programmation



Manche 1



15 minutes



Disposez les pions de chaque couleur sur la case départ correspondante



Petit rabat pour manipuler plus facilement les pions en papier



Donnez l'objectif à l'équipe :

Placer tous les pions sur une case arrivée en respectant les règles de mouvements et contraintes indiquées sur la fiche suivante



Laissez cette aide de jeu à disposition de l'équipe



Gardez les cartes Bonus **faces cachées** jusqu'au moment où vous les proposez aux joueurs. Il est conseillé d'en utiliser environ 4 sur la première manche puis 4/5 autres sur la manche suivante



Exemple d'ordre des cartes à jouer qui fonctionne pour la manche 1 :



A la fin de la manche 1



Vous déplacez tous les pions selon les séquences de déplacements données par l'équipe



Vous comptez au fur et à mesure les points validés (avec l'aide de l'équipe) et notez ce score



L'équipe a **5 minutes** pour échanger sur leurs actions et interactions et s'améliorer à la seconde manche



Attention ! L'équipe ne doit pas oublier que l'objectif principal est de placer **tous les pions sur une case Finish**. Si vous voyez qu'au bout de 10 min, l'équipe cherche seulement à maximiser les points sans avoir tous les pions à l'arrivée, rappelez leur cette règle.

Manche 2



15 minutes



Repositionnez tous les pions sur leur case de départ



L'objectif est de marquer plus de points qu'à la première manche



Les Objectifs/Bonus que vous avez joués à la première manche **sont actifs dès le début de la manche**. Le pion passage obligatoire est placé sur la même case qu'à la manche 1. Vous pouvez jouer pendant cette manche les dernières cartes disponibles.



Le score est remis à 0



A la fin de la manche 2



La manche 2 terminée, l'équipe a 5 minutes pour échanger et déterminer si les propositions d'amélioration trouvées à la fin de la manche 1 ont fonctionné. Vous pouvez aussi apporter votre vision à leur réflexion en tant qu'animateur !



Remerciement

- Merci aux participants de l'Agile Grenoble 2021, qui ont pu tester notre prototype et nous aider à l'améliorer pour vous fournir la version actuelle.

Licence de réutilisation

- Creative Commons Attribution