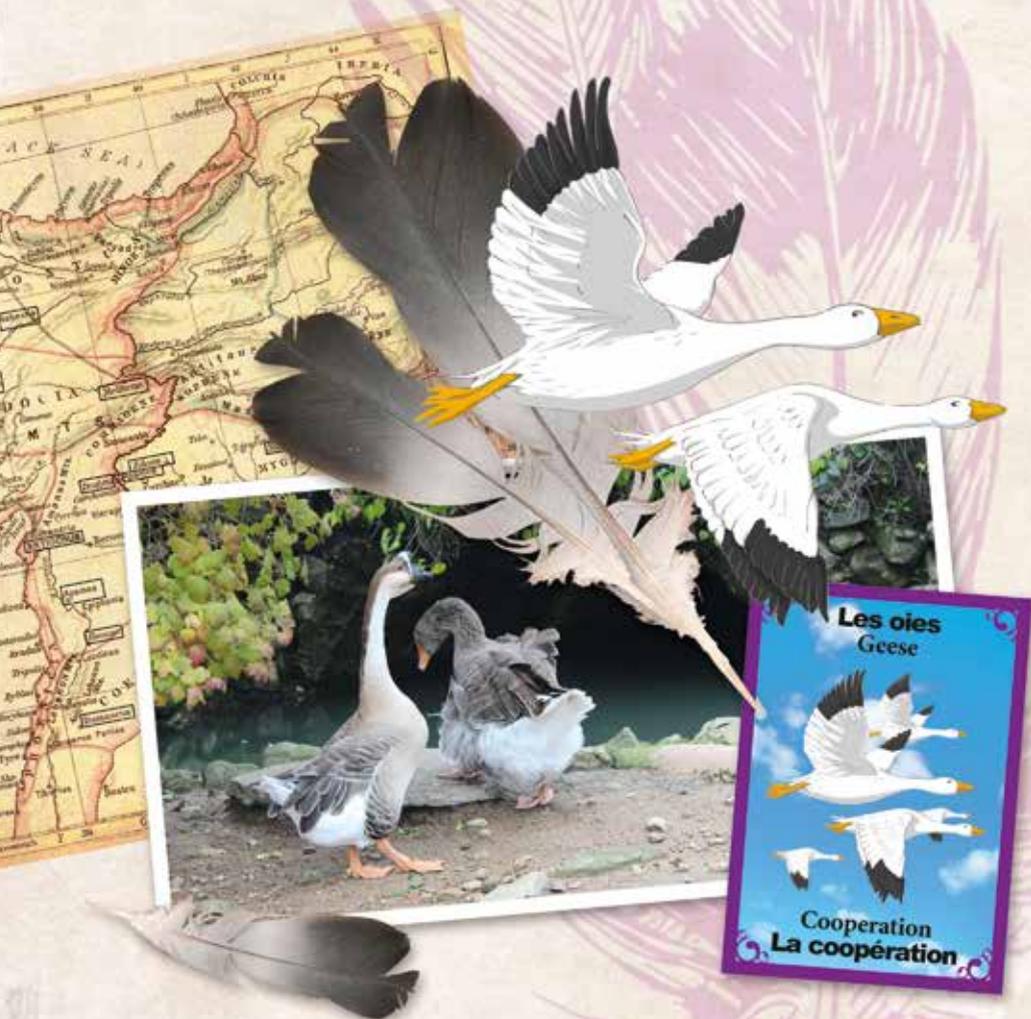


O. Gameiro - J. Arcangeli
Illustrations C. Delenne - Traduction D. Bacon Dilts

Solution

Jouer l'intelligence collective...

Apprendre à mieux vivre ensemble au travail comme à la maison



Solution

Jouer l'intelligence collective...

***Apprendre à mieux vivre ensemble
au travail comme à la maison***

**Inventrice et auteure
Odette Gameiro**

**Auteure
Johanna Arcangeli**

**Illustrateur
Christophe Delenne**

**Traductrice
Deborah Bacon Dilts**

**Corrections et suivi
Nathalie Korálnik**

**Photos
Emmanuelle Rinaudo**

**Informatique
Jacques Laurenceau**

Editions DE L'ODE – Pollen Scop
30 avenue ZELZATE - 07200 AUBENAS - France
editionsdelode.com



©2014 Editions DE L'ODE-Pollen Scop
Tous droits de reproduction, de traduction, ou d'adaptation
strictement réservés pour tous pays

Impression des cartes : France cartes (Meurthe-et-Moselle - France)
Impression de la boîte et du plateau : Ferriot Cric (Aube - France)
Impression du livre : Chirat (Loire - France)

Loi 49.956 du 16 juillet 1949
Sur les publications destinées à la jeunesse

Dépôt légal : mars 2015
ISBN : 9 791093 856025

Editions DE L'ODE – Pollen Scop
Siège social : 30 avenue ZELZATE - 07200 AUBENAS - France
editionsdelode.com

Chers lecteurs et joueurs,

Vous avez entre les mains un outil multifonctions adaptable à de nombreux contextes et qui ne cessera de vous surprendre.

En jouant, en vous amusant et en passant simplement de bons moments ensemble, vous découvrirez comment la créativité peut jaillir des interactions entre les joueurs, vous pourrez apprécier la singularité de chacun et vous laisser surprendre en réalisant ce qu'elle apporte au groupe; vous serez guidés dans la pratique de l'alliance de l'écoute et du partage pour stimuler efficacement la productivité de vos équipes, trouverez des solutions innovantes, vous réjouirez de la nouvelle cohésion générée par une partie bien menée... et bien d'autres choses encore.



Sommaire

① Solution Le jeu	7
● La mise en place	8
● Les quatre dons	9
● La préparation d'une partie	9
● Le début	11
● La fin	16
● Les aides magiques collectives	17
Les abeilles : une merveilleuse organisation	19
Les fourmis : une société solidaire	21
Les termites : une communication exemplaire	23
Les marmottes : une communauté unie	25
Les loups ou l'esprit de groupe	27
Les éléphants : une entraide imposante	29
Les dauphins : le soutien d'une grande famille	31
Les oies : des voyageuses coopératives	33
Les elfes : des êtres en équilibre	35
Les nymphes : demoiselles de bienveillance	37
Les lutins : efficaces par vocation	39

② *Utilisation dans une organisation professionnelle ou associative* _____ 41

- **Les différents apports** _____ 41
 - Apports inspirés de l'enseignement de Robert Dilts _____ 41
 - Apports inspirés de la Théorie U d'Otto Scharmer _____ 44
 - Apports originaux de *Solution* _____ 46
 - Conclusion _____ 47
- **Quelques adaptations ou variantes** _____ 48

③ *Histoire du jeu : de l'individuel au collectif* _____ 51

- Introduction _____ 51
- L'inspiration _____ 52
- La mallette _____ 53
- ROA : Réflexes Optimiste Attitude _____ 55
- Intelligence collective _____ 57
- La transformation en aventure collective _____ 60
- La naissance du jeu *Solution* _____ 63

④ *Présentations* _____ 67

- Christophe Delenne _____ 67
- Jacques Laurenceau _____ 67
- Odette Gameiro _____ 68
- Johanna Arcangeli _____ 70
- Deborah Bacon Dilts _____ 72
- Nathalie Korálnik _____ 74
- Emmanuelle Rinaudo _____ 76
- Une vision collective - un conte : L'île oubliée _____ 79

Solution



Règles.
du jeu



La mise en place

- 1 livre
- 1 plateau de jeu
- 1 pion 🐜
- 30 cartes *Mon aide magique*
- 11 cartes *Aide magique collective*
- 29 cartes *Imiter-Répondre*
- 29 cartes *Ajouter*
- 11 cartes *Contribuer*



- Disposer les 5 pioches sur le plateau de jeu (*Aide magique collective, Mon aide magique, Imiter-Répondre, Ajouter, Contribuer*).
- Positionner le pion sur la case « *Quelle est la question ?* »
- Distribuer une feuille A4 blanche et un feutre (de couleur différente) à chaque joueur.
- Prévoir une feuille supplémentaire pour noter « *La question choisie* » et « *Les réponses en action* » qui arriveront en fin de partie.

Les quatre dons

La bonne volonté

Avoir la volonté sincère d'aider à répondre à la question

Le secret des enfants

Savoir suspendre les jugements, pour mieux s'émerveiller

La tolérance

Savoir accepter la diversité des opinions, puisqu'il ne s'agit pas de convaincre

La confiance

Savoir que les moments de flottement, d'hésitation sont nécessaires à la créativité.

La préparation d'une partie

Faire un tour de parole

Les joueurs disent leur prénom puis un mot, une phrase, pour exprimer leur état présent ainsi que leur intention personnelle pour cette partie.

Par exemple : Hugo (14 ans): « Je suis curieux et j'ai envie de m'amuser. » Mathis (8 ans): « Je suis pas content mais je veux bien essayer pour voir. » Kevin (25 ans): « Je me sens bien, envie d'aider. » Stéphanie (35 ans): « Je suis intéressée mais dubitative, je participe pour comprendre. » Michel (60 ans): « Je suis sceptique, par contre je ne demande qu'à voir. » Sylvie (50 ans): « Je suis intriguée et ravie de faire une nouvelle expérience... »





Choisir la question

Choisir ensemble la question pour laquelle l'intelligence collective va faire émerger des réponses concrètes. Celle-ci peut être le projet ou la préoccupation d'un joueur, de plusieurs ou de tout le groupe (une seule question par partie).

Obligation : commencer par : Comment... ?

Noter en haut d'une feuille « la question choisie » pour cette partie.

Les questions peuvent être précises comme : « Comment apprendre à dessiner un arbre ? » « Comment passer des vacances exotiques en France ? » « Comment répartir les tâches à la maison ? » « Comment décrocher un stage intéressant ? » « Comment débiter la journée de bonne humeur ? » « Comment mieux m'entendre avec ma colocataire (ma collègue, mon voisin, ma sœur...) ? »

Ou plus larges comme : « Comment trouver un rythme et un contenu de sorties qui convienne à chacun ? » « Comment rendre une fête familiale plus festive ? » « Comment créer du lien et du soutien dans notre résidence ? » « Comment être innovant dans notre secteur d'activité ? » « Comment identifier de nouveaux projets pour notre association ? »

Choisir un signal pour le don de la tolérance

Trouver une façon, un signe ou encore un mouvement pour rappeler à tous le don de **Tolérance**. En cas de besoin, chaque joueur est autorisé à l'utiliser.

Ce signal pourrait vous sauver la mise en cas de discussion trop passionnée, de dispute ou de vaisselle (chaises, verres, portable...) volante.

Exemple: frapper des mains avant de faire le signal «Tolérance» rétablit l'écoute !