

# RÈGLES POUR JOUER AU FEED-BACK GAME Jeu des Qualités

En jouant au FEED-BACK GAME - Jeu des Qualités, vous découvrirez à quel point vous vous connaissez et vous connaissez les autres joueurs. Comment vous voyez les autres? Quelle image les autres ont de vous? Peut-être les autres voient-ils en vous des forces que vous n'imaginez même pas avoir!

Le FEED-BACK GAME - Jeu des Qualités est constitué de 140 cartes quadrichromies, divisés en deux groupes de 70:

- 70 représentant des points forts, des forces. Ces cartes contiennent les qualités humaines positives telles que: autonome, créatif, critique, entreprenant, équilibré, logique, ouvert, positif, soigneux, travailleur, dévoué,...
- 70 cartes représentent ce qu'on appelle des qualités « déformées » ou des faiblesses telles que: agressif, étourdi, hypocrite, intolérant, lunatique, arrogant, imprévoyant, irréaliste, maladroit, négatif,...

Il y a en plus 4 cartes blanches. Elles peuvent vous permettre d'ajouter les forces et les faiblesses que vous souhaitez.

Quatre suggestions de jeu vous sont proposées.

Les règles du jeu n° 1, 2 et 3 sont destinés à être utilisés dans des groupes et des équipes . Le règle du jeu n° 4 est adapté pour le coaching individuel ou pour jouer seul .

## RÈGLE DU JEU N° 1 (2 à 4 JOUEURS) DONNER ET RECEVOIR DES FEEDBACK (LES FORCES)

### Objectifs

1. Devenir plus conscient de ses propres forces.
2. Comparez l'image que l'on a de soi-même avec l'image que les autres ont de vous.

### Conditions préalables

1. Les joueurs se connaissent.
2. Nombre de participants: 2 - 6.
3. Outils nécessaires: toutes les cartes des points forts, des forces.
4. Durée estimée du jeu: 45 à 60 minutes.

### **Déroulement du jeu**

1. Distribuer 5 cartes à chaque joueur. Placer les cartes restantes en pioche face cachée.
2. Désigner celui qui commence (le plus grand, le plus jeune,...).
3. Le 1er joueur prend la 1ère carte de la pioche. Parmi les 6 cartes qu'il a, il sélectionne la 'force' qui le définit le moins bien.
4. Il peut faire deux choses avec cette carte:
  - a. Il donne cette carte au joueur qu'il estime être le plus proche de cette 'force', en expliquant son choix. Cette carte est alors placée face au joueur retenu (face visible).
  - b. Si une carte ne correspond à personne, elle est écartée. Option a est préférée.
5. Le joueur suivant, à son tour, pioche une carte, suit le même processus et ce jusqu'à épuisement de la pioche.
6. A la fin, tous les joueurs auront 5 cartes en main qui, d'une certaine façon, correspondent à l'idée qu'ils ont d'eux-mêmes. Chaque joueur place ses cartes sur la table en face de lui (face visible) à côté des cartes mises par les autres joueurs et qui sont censées le représenter.
7. A tour de rôle chaque joueur réagit sur les similitudes et sur les différences entre sa propre vision de lui-même et la vision que les autres ont de lui. Quelle carte était le plus amusant à recevoir?

## **RÈGLE DU JEU N° 2 ÉVALUER LES FORCES DES AUTRES**

### **Objectifs**

1. Devenir plus conscient de ses propres forces.
2. Évaluer la façon dont vous pouvez juger les points forts ou les forces des autres.

### **Conditions préalables**

1. Les joueurs se connaissent.
2. Nombre de participants: 3 -12.
3. Outils nécessaires: toutes les cartes des points forts, des forces. Chaque joueur aura besoin d'un stylo et d'une feuille de papier.
4. Durée estimée du jeu: 30 à 60 minutes.

### **Déroulement du jeu**

1. Étalez toutes les cartes (face visible) sur la table.

2. Chacun note sur sa feuille sans le montrer aux autres les 8 'forces' et les 6 'faiblesses' qu'il considère être ses caractéristiques les plus représentatives.
3. Quand chacun a fait sa liste, tout le monde sort de la pièce. A tour de rôle chaque joueur revient et prend les 14 cartes (8+6) qu'il a sélectionnées, ou moins si certaines ont déjà été prises, en fait une pile (face cachée) puis, ressort de la pièce. Quand tous les joueurs ont fait leur sélection, tout le monde revient pour le débriefing.
4. Mettre de côté les cartes non retenues, réunir et battre les cartes sélectionnées et en faire une pile (face cachée). Chacun à son tour prend une carte de la pioche. Le joueur montre cette carte aux autres. Ils doivent maintenant deviner qui avait cette force en expliquant leurs raisons. Dix points sont attribués pour chaque supposition correcte.
5. Cette procédé continu jusqu'à ce que la pioche de cartes soit épuisée. Le joueur qui a obtenu le meilleur score, est celui qui a gagné. Il est reconnu comme le plus compétent à reconnaître les forces des autres.

## VERSIONS COURTES DU JEU N° 2

### Première version

- a Utiliser uniquement les cartes numérotées de 1 à 35 tant pour les 'forces' que pour les 'faiblesses';
- b Chaque joueur sélectionne uniquement 5 'forces' et 4 'faiblesses';
- c Continuer à jouer comme pour la version de base.

### Deuxième version

- a Utiliser uniquement les 70 cartes 'forces';
- b Chaque joueur sélectionne 6 (max. 8) 'forces';
- c Continuer à jouer comme pour la version de base.

## RÈGLE DU JEU N° 3 FEED-BACK D'ÉQUIPE

### Objectif

Donner et recevoir des feed-back au sein d'une équipe.

### Conditions préalables

1. Les joueurs se connaissent assez bien.
2. Nombre de participants: 2 - 6.
3. Outils nécessaires: toutes les cartes proposant points forts, des forces (70 cartes).
4. Durée estimée du jeu: 30 à 60 minutes.

### **Déroulement du jeu**

1. Placer les cartes en pile (face cachée).
2. Retourner la première carte et la placer à côté de la pile (face visible).
3. Tous les joueurs doivent se poser la question “est-ce que cette ‘force’ me correspond et/ou correspond-elle à un autre joueur? Si c’est à un autre joueur, qui et pour quelle raison? “
4. Les joueurs confrontent leur choix et essaient de trouver un consensus pour attribuer la carte à un seul d’entre eux. La carte est alors placée (face visible) devant le joueur retenu. La carte est écartée si elle ne convient à personne.
5. Continuer le jeu jusqu’à la dernière carte.
6. A la fin, les cartes placées en face de chaque joueur représentent la façon dont il est vu par le groupe.

## **RÈGLE DU JEU N° 4 MES PROPRES FORCES ET FAIBLESSES**

### **Objectifs**

1. Obtenir une image claire de ses propres qualités (forces) et faiblesses.
2. Mieux comprendre la relation entre les qualités (forces) et les faiblesses

### **Conditions préalables**

1. Les joueurs se connaissent.
2. Nombre de participants: 1 ou 2 (chacun à son tour).
3. Outils nécessaires: toutes les cartes des points forts (des forces ou des qualités) (70 cartes) et les cartes des qualités « déformées » ou des faiblesses (70 cartes).
4. Durée estimée du jeu: 30 à 45 minutes.

### **Déroulement du jeu**

1. Prenez les cartes de forces. Faites une sélection de 8 cartes qui sont particulièrement les plus typiques pour vous, c.à.d. les forces qui vous conviennent le mieux. Mettez les cartes dans une rangée horizontale en face de vous. Vous devriez le faire le mieux en deux étapes: faites d’abord une sélection

(rapide) et mettez à côté les forces (qualités) qui ne vous correspondent certainement pas.

2. Étalez ensuite les autres cartes coté lisible sur la table. Choisissez les 8 cartes des forces qui vous conviennent le mieux. A la fin, vous avez 8 cartes de forces les plus évidentes, selon vous.
3. Prenez les cartes de faiblesses. Répéter les étapes 1 et 2 pour les faiblesses.
4. Discutez ensuite du résultat.
  - Est-ce qu'il y a un rapport entre certaines des forces et des faiblesses choisies?
  - Si vous voulez, vous pouvez différencier entre les forces/les faiblesses qui apparaissent au travail et celles qui se manifestent dans votre cadre familial.
  - Considérez les 8 cartes de forces ou qualités. Donnez des exemples qui démontrent que vous possédez cette qualité .
  - Considérez la faiblesse qui vous ennuie le plus en ce moment. Donnez des exemples de situations concrètes.

---

### NOTES COMPLEMENTAIRES

→ Le choix du jeu (1, 2 ou 3) que vous allez utiliser, dépend du degré de connaissance des joueurs entre eux.

→ Les mots et les illustrations sur les cartes représentant les 'forces' donnent une image positive. Chaque carte propose l'image d'un arc-en-ciel. Les différentes couleurs de l'arc-en-ciel symbolisent le spectre des différentes qualités de l'homme.

→ Les mots sur les cartes représentant les 'faiblesses' donnent une image négative. Les couleurs de l'arc-en-ciel sont également utilisées mais dans ce cas les formes géométriques irrégulières illustrent la façon dont les 'faiblesses' peuvent déformer ou cacher une qualité positive. Par exemple: (1) être 'inventif' (une force) peut devenir 'irréaliste' (une faiblesse) et (2) 'extraverti' (une force) peut devenir 'extravagant' (une faiblesse). Ceci est un point important dont il faudra se souvenir.

### POUR DE PLUS AMPLES INFORMATIONS

Pour tirer le maximum du **FEED-BACK GAME - Jeu des Qualités** vous pouvez vous référer au manuel '**FEED-BACK GAME - Jeu des Qualités, CLASSEUR DE TRAVAIL**'.

Ce classeur vous propose plus de 20 façons différentes de jouer au FEED-BACK GAME - Jeu des Qualités qui permettent d'adapter les utilisations aux objectifs et aux attentes des participants. Par exemple: travailler plus sur du 'teambuilding' ou du 'coaching'. Le classeur donne également des explications sur les différentes 'forces' et suggère des questions et des exercices à la fin de chaque section.

Le jeu FEED-BACK GAME - Jeu des Qualités et le classeur ont été développés à l'attention de tous ceux qui veulent travailler sur les qualités. Peter Gerrickens, auteur: *"Au départ l'ensemble a été conçu pour être utilisé par des consultants, des formateurs, des managers, des professeurs, tous ceux qui sont des professionnels dans le domaine de la formation. Aujourd'hui, le FEED-BACK GAME - Jeu des Qualités et le manuel sont utilisés par des publics très divers professionnellement ou même dans l'environnement familial."*

Le **FEED-BACK GAME - Jeu des Qualités** pourra utilement être combiné avec le **JEU DES COMPÉTENCES**

Le **FEED-BACK GAME - Jeu des Qualités**, c'est un support simple, ludique et révélateur pour jouer 'Cartes sur table'!

Le **FEED-BACK GAME - Jeu des Qualités**, le **JEU DES COMPÉTENCES**, ainsi que les classeurs qui les accompagnent ont été conçu par Peter Gerrickens et sont été publié par:



**CREARE**  
Depuydt & Partners

- Editeur et distributeur des matériels pour la formation

CREARE Depuydt & Partners  
Revinzestraat 102  
8820 Torhout  
Belgique - Belgium  
Tél.: ++ 32 (0)497 324 426  
[info@CREAREpartners.com](mailto:info@CREAREpartners.com)

#### **NOS PUBLICATIONS :**

Feed-back Game - Jeu des Qualités *(et le classeur de travail)*  
Jeu des Compétences *(et le classeur de travail)*  
Jeu des Motivations *(et le classeur de travail)*  
Jeu des Valeurs et des Normes *(et le classeur de travail)*  
Jeu Se Connaître  
Leadership Game  
Jeu 'Plaisir au Travail'  
Jeu des Sentiments

*Disponible en plusieurs langues.*

Éd. 2018 © CREARE Depuydt & partners Belgique

[www.CREAREpartners.com](http://www.CREAREpartners.com)