Daniel Morel

Les jeux de la formation

Les règles des cinq jeux
Version stagiaire

Règles et buts **Dans l'appli Cap Exéco**
Vidéos d'une minute

Décider, porter, transmettre · Daniel Morel · Version 2026

Les cinq jeux

Jeu	Format	Durée	Ce qu'il fait travailler
1 · Décider ou demander ?	Vote en direct ou en solo	10 mn	Se savoir décisionnaire
2 · L'échelle en miroir	À deux : coach et explorateur·rice	30 mn	Se repérer entre personnage et rôle
3 · Quel cercle ?	Quiz en direct ou en solo	5 mn	Distinguer ce qui dépend de nous
4 · Le dilemme de l'exéco	Les 4 lignes, vote sur le téléphone	30 mn	Coopérer entre départements
5 · Les stations-quiz	Tout au long des 2 jours	3 mn par station	Ancrer les apports, faire gagner sa ligne

> **Comment jouer :** ouvrez **execo.marc-renault.com/app** (QR code), inscrivez-vous et rejoignez votre ligne : Armor, Finistère, Vilaine ou Morbihan. Quand l'animateur·rice lance un jeu, votre téléphone affiche votre rôle. Chaque règle existe aussi en vidéo : **execo.marc-renault.com/videos**.

1 · Décider ou demander ?

Cinq situations vécues par un membre de l'exéco ou un DS. À chaque fois, trois réponses : choisissez celle que vous donneriez vraiment. La réponse qui vous garde dans votre rôle rapporte 10 points à votre ligne.

2 · L'échelle en miroir

Revivez un moment où vous en avez fait une affaire personnelle, en montant six niveaux avec un·e coach : environnement, comportements, capacités, croyances et motivations, identité, mission. À chaque niveau, répondez à voix haute, puis positionnez-vous : **côté DS**, **entre les deux** ou **côté personnage**. Au sommet, redescendez et écrivez une action concrète. Puis on inverse les rôles.

Il n'y a pas de bonne réponse : seul votre positionnement est enregistré, de façon anonyme, et votre action seulement si vous choisissez de la partager.

3 · Quel cercle ?

Une action s'affiche : à quel cercle appartient-elle ?

Cercle	Définition
Objectif	Ce qui est sous mon contrôle
Influence	Ce sur quoi je peux agir sans le contrôler
Intention	Ce à quoi je contribue, au-delà de moi

4 · Le dilemme de l'exéco

À chaque manche, chacun vote en secret : **Bleu** (porter le dossier ensemble, au niveau Bretagne) ou **Rouge** (le garder pour son département). C'est la majorité de votre ligne qui compte (égalité = Rouge).

Nombre de lignes Rouges	Chaque Bleu	Chaque Rouge
0	+3	—
1	−2	+6
2	−4	+4
3	−6	+2
4	—	−3

- 8 manches. La manche 5 compte double, la manche 8 triple.
- Avant les manches 5 et 8, les porte-parole peuvent se concerter 2 minutes.

La consigne : obtenir le score le plus élevé possible.

5 · Les stations-quiz

Huit stations, une par séquence. L'animateur·rice ouvre la station sur votre téléphone ou vous donne son code. Trois questions, 10 points par bonne réponse au premier essai. Chaque station validée fait monter le niveau de votre ligne sur le tableau de bord.