

5E GÉNÉRATION DE CHALEUR ET FROID URBAIN (5GDHC)

JEU DE RÔLE

INSTRUCTIONS



Créé par :
Anna Bronzes

A propos du jeu

Il s'agit d'un jeu de rôle interactif avec un scénario hypothétique. Au cours d'une réunion simulée, 5 parties prenantes différentes (entreprise de chauffage urbain, autorité locale, association de logement, fournisseur d'espace de travail et représentants de l'usine de traitement des eaux usées) décident comment passer à un chauffage neutre en carbone (5GDHC) dans la ville.

L'idée est de montrer aux joueurs qu'il faut communiquer avec différentes parties prenantes pour mettre en œuvre le réseau 5GDHC dans la ville. Cette tâche peut s'avérer très difficile et parfois infructueuse. Les joueurs ont la possibilité de se glisser dans la peau de quelqu'un d'autre.

Qui peut y jouer ?

**Tout le monde peut y jouer.
Aucune expérience particulière n'est requise.**

Spécificités

Pour jouer, il faut

- minimum 10 et maximum 30 participants
- 1h30 - 2 heures
- Préparation du matériel (impression)
- Préparation du lieu (pièces et tables)
- Préparation de l'hôte (1) et des modérateurs (5)

LES 5 ÉTAPES DE PRÉPARATION

01

ANNONCE

02

RÉSERVER LE LIEU

03

PLANIFIER LA
FORMATION

04

IMPRESSION DU
MATÉRIELS

05

JOUER !

PREMIERE ETAPE

01

ANNONCE

- Choisissez la date de la partie
- Faites une annonce à vos collègues ou aux participants extérieurs. Le jeu peut être joué lors d'événements d'entreprise, tels que le team building ou des ateliers.
- Assurez-vous d'avoir un minimum de 10 (car le jeu comporte 5 équipes, donc au moins 2 personnes par équipe) et un maximum de 30 participants (il peut y en avoir plus, mais la durée du jeu sera plus longue).

SAVE
-THE-
DATE

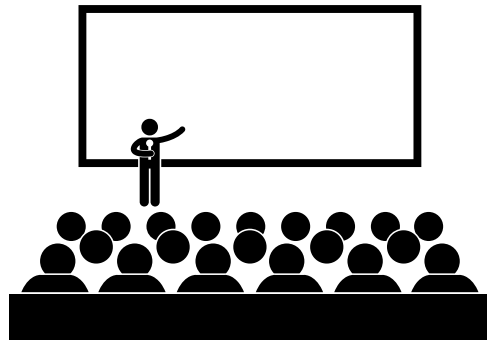


ETAPE 2

02

RÉSERVER LE LIEU

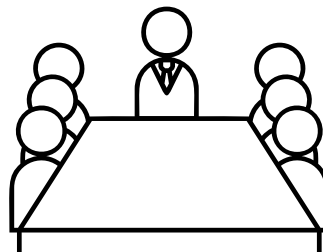
- Vous aurez besoin d'une grande salle ou de deux salles : une salle de type conférence avec écran (ou vidéoprojecteur) pour présenter les règles du jeu aux participants (Workshop intro and story.ppt).



- Deuxième salle pour les groupes de discussion et le cercle de discussion. Pour les groupes de discussion, vous aurez besoin de 5 tables et chaises (5 rôles).



- Pour le tour de table, vous aurez besoin d'une table centrale avec 5 chaises (1 chaise pour chaque représentant d'équipe - 5 au total).

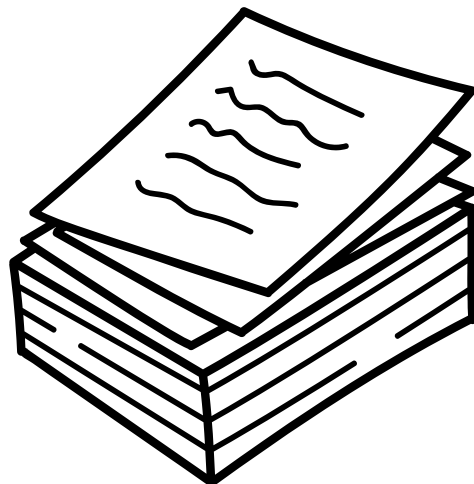


ETAPE 3

03

PLANIFIER LA FORMATION

- Pour jouer, vous avez besoin non seulement de participants, mais aussi d'un animateur et de 5 modérateurs (pour chaque équipe).
- Planifiez une formation pour l'animateur et les modérateurs (utilisez Formation pour les modérateurs.ppt et Instructions pour les modérateurs et l'animateur.docx).
- Ajustez les documents Instructions pour les modérateurs et l'animateur.docx en fonction du calendrier du jeu (indiquez le nouveau calendrier et les noms dans les documents). Imprimez les documents et distribuez-les à l'animateur et aux modérateurs.



STEP 4

04

IMPRIMER LE MATERIEL

- Vous devrez imprimer le matériel au moins un jour avant le jeu.

Les documents à imprimer :

- Carte de rôle - pour chaque participant
- Carte de score - par équipe (5)
- Carte de notes - par équipe (5)
- Plan de la ville - par équipe (5)
- Informations complémentaires - par équipe (5)
- Vue d'ensemble de tous les rôles - par équipe (5)
- Carte de vote des modérateurs (5)

MATERIEL ADDITIONNEL

- Préparez des post-it de 5 couleurs différentes : orange, bleu, jaune, rose, vert. Le nombre de post-it dépend du nombre de participants. Si vous avez 5 personnes par rôle/équipe (25 personnes au total), vous devez préparer 5 post-it de couleur (par rôle) x 5 personnes. Le code couleur permet de diviser les participants, mais aussi de les aider à reconnaître les joueurs de l'équipe. Vous pouvez également donner des post-it aux modérateurs.
- Préparez les chevalets de table (2 copies) avec les noms d'équipe/de rôle (exemple de la société de chauffage urbain EnNet). Vous pouvez utiliser du papier couleur pour le même code couleur.



ETAPE 5

JOUEZ!

05

Le jour de la partie:

- Préparez le document "*Description et introduction au jeu*"
- Placez des post-it de couleur à l'entrée de la salle et demandez à chaque participant de choisir un post-it (les participants ne savent pas ce que signifie la couleur du post-it avant que l'animateur ne présente le jeu).
- Placez des chevalets de table (en fonction de la couleur), un pour la table de chaque groupe de discussion et un autre pour la table centrale où se déroulera la discussion.
- Distribuez les cartes de vote aux modérateurs. Des post-it sont également distribués à chaque modérateur de l'équipe.
- suivez les *Instructions pour l'hôte et les modérateurs*.
- Après que l'animateur a présenté la description et les règles du jeu, les modérateurs guident les membres de leur équipe vers la bonne table.
- Pendant le tour de table, l'animateur invite chaque représentant d'équipe à s'asseoir à la table centrale. Les autres membres de l'équipe peuvent se tenir debout et se soutenir derrière.



Amusez-vous
bien!

**For any questions, please contact
us via 5gdhc.eu website**