



OSER : le jeu de l'audace

Une méthode pour développer votre audace

Instructions pour jouer au Jeu de L'Audace

1. L'objectif du jeu

L'objectif du jeu est de vous aider à réfléchir sur les quatre vecteurs de l'audace et de faire avancer un projet audacieux. C'est un jeu de coopération qui se joue de 2 à 6 personnes et au cours duquel chaque joueur met ses habilités personnelles et professionnelles au service des autres joueurs. C'est un jeu basé sur la confiance, le respect et le désir de s'aider mutuellement.

Le jeu comporte 60 cartes qui représentent les 12 analogies utilisées dans la Méthode Oser. Chaque carte pose une question différente. Certaines questions portent sur vous; vos croyances, vos expériences ou votre histoire alors que d'autres portent plus spécifiquement un projet que vous souhaitez réaliser.

2. Identifier un projet

Avant de commencer, prenez quelques minutes pour choisir un projet que vous voulez réaliser et décrivez-le par écrit en quelques mots. Pour travailler avec un bon projet pendant le Jeu de l'Audace, votre projet doit être important pour vous, il doit être formulé de manière positive et vous devez avoir la capacité de l'influencer et d'avoir du contrôle sur celui-ci.

Assurez-vous que votre projet soit *SMART*, c'est à dire qu'il soit;

S – Spécifique; décrivez votre projet de façon précise. Par exemple, ne dites pas « J'aimerais faire un voyage » mais dites : « Je veux aller visiter Sidney en Australie ».

M – Mesurable; donnez des indicateurs qui permettent de mesurer le progrès. Par exemple. « Je vais rencontrer au moins 4 personnes pour m'aider ».

A – Accepté; votre projet reçoit l'approbation de ceux qui sont importants pour vous. Par exemple, votre patron est d'accord pour que vous développiez ce nouveau marché.

R - Réaliste; votre projet est dans le domaine du possible. Cela ne veut pas dire que vous savez exactement comment va se réaliser votre projet, mais vous pouvez imaginer qu'il est possible d'y arriver.

T – Temporel; vous donnez des indications qui définissent votre projet dans le temps. Par exemple : « Nous allons avoir 300 nouveaux clients d'ici 6 mois ».

3. Comment jouer au Jeu de l'Audace

Mélangez les cartes et posez-les au centre de la table avec le sablier. Déterminez qui va débiter. Ce 1^{er} joueur pioche une carte et la lit à voix haute pour que les autres joueurs comprennent la question posée. Le joueur a ensuite 3 minutes mesurées par le sablier pour répondre à la question. Si le joueur se tait alors qu'il lui reste du temps, tous restent en silence jusqu'à ce que les 3 minutes se soient écoulées. C'est le temps du joueur, peu importe s'il parle ou non.

Pendant que le joueur répond à la question, les autres joueurs écoutent en silence et prennent des notes. Ensuite, à tour de rôle, chaque participant réagit pendant 1 minute et partage ses impressions à celui qui vient de jouer.

Lorsque vous partagez, il faut éviter les théories et les concepts abstraits et parler plutôt de vos expériences, de votre vécu et de vos perceptions. Lorsque que vous réagissez à ce que vous avez entendu, parlez de façon personnelle, utilisez le « je ». Vous n'êtes pas là pour donner des conseils mais plutôt pour partager votre ressenti. Par exemple dites : « J'ai compris ceci », « Ca me rappelle cela » ou « Quand j'ai vécu une situation semblable, j'ai fait ceci ».

Ne dites pas « Tu devrais faire ceci » ou « À ta place j'aurais fait cela ».

Il est bien plus facile pour l'autre personne de considérer ce que vous dites quand vous témoignez de façon neutre car vous n'êtes pas en train de lui dire ce qu'elle fait de bien ou de mal, mais tout simplement de partager votre expérience. Libre à l'autre personne d'en faire ce qu'elle en veut.

Une fois que chaque participant a partagé son témoignage, un 2^e joueur prends une carte et le jeu se poursuit de la même façon pour ce joueur et ceux qui suivent. Chaque joueur joue au minimum 3 fois, c'est à dire qu'il a l'occasion de prendre une carte et de recevoir des témoignages au moins 3 fois.

4. Pour terminer la partie

Une fois la partie terminée, chaque joueur reçoit à tour de rôle de la part des autres joueurs un ou des conseils pour faire avancer son projet ou l'aider d'une façon ou d'une autre.

Les joueurs ont chacun 1 minute pour offrir leurs conseils en débutant leur phrase par : « Si j'étais toi, je... ». Le joueur qui reçoit des conseils les notes au fur et à mesure.

Lorsque tous ont reçus des conseils, chaque joueur s'engage à une prochaine action et l'annonce aux autres joueurs.

La partie de termine lorsque tous ont communiqué au moins un engagement.