

JEU DES CLICHÉS & DES LETTRES

Règles du jeu

Avant-propos

Ce jeu a été conçu dans le cadre du séminaire « Engagements Compétences 2050 » par la DPCTA de la Région Normandie, à partir de 56 entretiens qualitatifs menés auprès de personnes de générations différentes (**Baby Boomer** 1946-1965, **Génération X** 1965-1980, **Millenials (Y)** 1980-2000, **Génération Z** 2000-2010 et **Alpha** à partir de 2010) sur leur rapport au travail. Il permet de mettre en discussion, de façon ludique, les représentations et les clichés liés au **rapport au travail** associés à chaque génération, en s'appuyant sur des réponses recueillies sur le terrain.

Objectif du jeu

Retrouver, pour chaque carte tirée, quelle génération a formulé la réponse. Les joueurs échangent et argumentent collectivement avant de se prononcer : c'est un jeu coopératif de discussion, pas un jeu de rapidité.

Matériel

- 60 cartes réparties en 6 questions (A à F), soit 6 piles de 10 cartes
- 1 plateau de jeu, divisé en deux parties (haut / bas), sur lequel figurent les 5 générations : Alpha, Baby-Boomer, Génération X, Millenials, Génération Z
- Un système de score jusqu'à 7 points

Mise en place

- Le jeu se joue de 2 à 12 joueurs. Au-delà de 6 joueurs, on forme plusieurs groupes qui jouent en parallèle.
- Un animateur ou une animatrice mène la partie : il/elle distribue les cartes, relance le dialogue et favorise les échanges entre joueurs, sans donner la réponse.

Distribution des cartes selon le nombre de joueurs :

- 2 joueurs → 3 cartes chacun
- 3 joueurs → 2 cartes chacun
- 4 joueurs → 2 cartes pour deux des joueurs, 1 carte pour les deux autres

- Au-delà de 6 joueurs → on forme des groupes, ou l'on distribue plus de 6 cartes au total

Déroulé d'une manche

1. Un joueur pioche et lit à voix haute la question et les 3 réponses associées à sa carte, dans l'ordre indiqué sur la carte (l'ordre des réponses correspond à l'ordre d'importance donné par la personne interrogée).
2. L'ensemble du groupe échange et réfléchit collectivement : à quelle génération appartiennent, selon eux, ces réponses ?
3. Le groupe propose une réponse en deux temps : d'abord la moitié du plateau (haut ou bas), puis, après un deuxième échange, la lettre précise de la génération (Alpha, Baby-Boomer, Génération X, Millenials, Génération Z).
4. On retourne la carte pour découvrir la bonne réponse (la génération est indiquée au verso, un petit logo par génération permet de vérifier sans redévoiler la lettre trop tôt).

Système de points

Le plateau est divisé en deux zones (haut / bas), chacune regroupant une partie des générations.

- Zone du plateau (haut ou bas) trouvée → 1 point
- Zone ET lettre de génération trouvées → 2 points

Fin de partie

La partie s'arrête dès qu'un groupe atteint 7 points.

Points d'attention pour l'animation

- Le rôle de l'animateur est central : il relance le débat, encourage les hypothèses de chacun, et évite de trancher trop vite.
- L'intérêt du jeu est autant dans l'échange et l'argumentation que dans le score final.
- Les groupes de plus de 6 joueurs permettent de garder une dynamique de discussion resserrée.