

Maîtrisez Votre Agenda

Un module du programme Devenir BIM®



mats&linger
Learning Process

Maîtrisez votre agenda

Un module du programme Devenir B.I.M.®

Auteurs : Jean-Pierre Ndjip et François Petit

Illustrations : Ronnel Pascua

Mise en page : François Petit

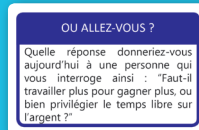
Jeu destiné aux Professionnels et aux Étudiants.

Durée d'une partie : de 20 à 40 minutes.

Pour 2 à 6 joueurs. Variante pour 1 joueur.

Contenu : 110 cartes, 1 dé, règle du jeu

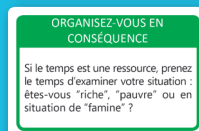
Présentation des cartes



23 cartes *Témoignage*

« Où allez-vous ? »

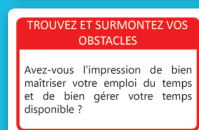
Thème 1



17 cartes *Témoignage*

« Organisez-vous en conséquence »

Thème 2

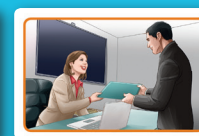
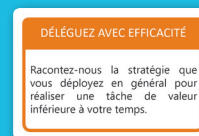


24 cartes *Témoignage*

« Trouvez et surmontez vos obstacles »

Thème 3

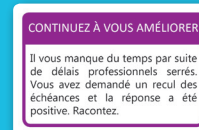
2



22 cartes *Témoignage*

« Déléguez avec efficacité »

Thème 4



18 cartes *Témoignage*

« Continuez à vous améliorer »

Thème 5



6 cartes *Récompense*

(recto et verso)

Règle du jeu

But du jeu : Gagner 2 cartes *Témoignage* de chaque thème.

Principe du jeu :

Les cartes *Témoignage* sont triées et posées au centre de la table en 5 piles, l'illustration étant visible. Chaque joueur reçoit une carte *Récompense*, qu'il pose devant lui.

Un joueur lance le dé. De 1 à 5, il prend la première carte de la pile de cartes correspondant aux thèmes (1 à 5, ci-contre). Pour 6, il prend la première carte du thème de son choix.

Le joueur lit cette carte *Témoignage* à haute voix aux autres joueurs. Ensuite, chacun témoigne à tour de rôle sur cette question, le premier joueur à témoigner étant le joueur ayant choisi la carte, puis le sens étant celui des aiguilles d'une montre.

3

Après les témoignages, chaque joueur réfléchit au meilleur témoignage, et donne sa carte Récompense au joueur concerné. Le joueur avec le plus de cartes Récompense gagne la carte Témoignage, qu'il pose devant lui.

Si 2 ou plusieurs joueurs sont ex-equao, on prendra des cartes du paquet Témoignage concerné pour que chacun ait une carte Témoignage gagnée.

Puis le joueur suivant lance le dé et on recommence.

Dès qu'un joueur a 2 cartes de chaque, il gagne la partie.

Variantes de fin :

- On arrête au bout d'un temps déterminé en début de partie
- Un joueur gagne 1 carte de chaque (pour 4 joueurs et plus)
- Un joueur gagne 8 cartes dans au moins 4 thèmes

Découvrez nos formations et notre accompagnement

L'Homme et les outils numériques "pas neutres"

Il est une tendance qui se perçoit désormais nettement, celle des technologies qui donnent un marché du travail à deux vitesses : « d'un côté, des gens qui donnent des ordres aux ordinateurs ; de l'autre, ceux à qui les ordinateurs donnent des ordres ». Ce phénomène a été décrit la première fois par l'économiste Paul Krugman dans le New York Times en 2012.

Et même dans leurs "vies privées", il y a aussi une mutation par rapport au temps et à l'espace : nous n'avons plus nécessairement des interactions entre nous dans le même espace géographique (mêmes bureaux) et dans le même

espace-temps ; parce que nous utilisons des outils numériques qui permettent ces changements.

S'adapter à un environnement mutant

Quel que soit votre savoir-faire professionnel, il est désormais impératif de produire des documents pour réaliser le produit ou le service que vous apportez à la société. Et comme personne ne travaille seul, il est toujours important de mieux interagir avec les collègues, les partenaires et les clients pour mener à bien les projets.

La deuxième "révolution numérique" se produit avec la "numérisation" des métiers, venue avec l'arrivée de l'informatique il y a quelques années : le résultat du travail devient "invisible"... Le résultat est bien caché derrière les écrans d'ordinateurs.

Tout professionnel doit intégrer ce paramètre de "travail invisible" pour adapter sa manière de travailler avec lui-même et également sa manière de travailler avec les autres.

Un accompagnement transversal

Notre accompagnement intègre ces révolutions et ces mutations, parce que ces dernières conditionnent l'environnement de nos clients professionnels. Et les formes d'accompagnement sont variées de même que les supports utilisés : formations face à face, supports sous formes de livres ou de jeux de cartes, entraînements par équipes, entraînements individualisés, espace de formation en ligne...

Les modules d'accompagnement sont regroupés par des champs d'application qui permettent de prendre en compte toutes les dimensions du travail devenu invisible ainsi que les 3 dimensions du travail :

- **La dimension subjective**, c'est le professionnel qui apprend à travailler avec lui-même.

Construire et maintenir la confiance en soi, mesurer et améliorer sa productivité, gérer ses priorités, être dans un état d'esprit d'amélioration continue, suivre les affaires avec autonomie et esprit d'interdépendance...

- **La dimension objective**, c'est d'obtenir les résultats attendus à chaque fois.

S'améliorer dans son expertise, mettre en commun les moyens de production...

- **La dimension collective**, c'est de travailler avec les autres, et construire à chaque niveau une solidarité, avec les équipes composées par les collaborateurs en interne, et avec les équipes étendues, qui incluent des partenaires et des clients...

La liste des modules de formation présentée n'est toutefois pas exhaustive : mats&linger, qui s'adapte dynamiquement, crée des modules en fonction des résultats de votre état des lieux, de votre objectif ou de votre demande.

Pour plus de renseignements : www.mats-linger.com