



**FAST & CURIOUS**

**RÈGLES DU JEU**



YA+K



<https://creativecommons.org/>

# **FAST&CURIOUS**

## **CULTURE D'ÉQUIPE**

---

### **BUT DU JEU**

Jeu coopératif ayant pour but de vous aider à définir ou affiner les principes culturels de votre équipe/organisation.

### **DE 2 À 10 PARTICIPANTS**

### **DÉROULEMENT DU JEU**

- Répartissez-vous en deux groupes de même taille.
- Mélangez les cartes du jeu.
- Retournez une première carte, et lancez un débat entre les deux équipes (nommez un leader différent à chaque tour). À l'issue de la discussion, rédigez ensemble un principe culturel fort, propre à votre équipe et en lien avec la carte.

Exemple : pour la carte *Chasseur/Éleveur* :  
« Nous chercherons avant tout à construire des relations durables et mutuellement bénéfiques avec nos partenaires ».

### **FIN DU JEU**

Le jeu s'arrête lorsque toutes les cartes ont été retournées et qu'un principe culturel par carte a été écrit.

**FAST & CURIOUS**



**MARCHÉ**



VA+K



<https://creativecommons.org/>

**IMPACT  
SOCIÉTAL ?**

**OU**

**IMPACT  
ENVIRON-  
NEMENTAL ?**

**GLOBAL ?**



**LOCAL ?**

**CHASSEUR ?**

**OU**

**ÉLEVEUR ?**

**LE CLIENT  
D'ABORD ?**

**OU**

**LES MEMBRES  
DE L'ÉQUIPE  
D'ABORD ?**

**TRANSPARENCE ?**

**OU**

**OPACITÉ ?**





**FAST & CURIOUS**



**SOLUTIONS**



VA+K



<https://creativecommons.org/>

**TRADITION ?**



**INNOVATION ?**

**PERSONNALISÉ ?**



**STANDARDISÉ ?**

**SECRET  
DÉFENSE ?**



**OPEN  
SOURCE ?**

**RENTABILITÉ ?**



**IMPACT  
UTILISATEUR/  
BÉNÉFICIAIRE ?**



**FAST & CURIOUS**



**ÉQUIPE**



VA+K



<https://creativecommons.org/>

**UNIFORMITÉ ?**

**OU**

**DIVERSITÉ ?**

**CONTRÔLE ?**



**OU**

**LIBERTÉ ?**



**ÉQUIPE  
DE TALENTS ?**

**OU**

**TALENTS  
DE L'ÉQUIPE ?**

**ENTENTE ?**

**OU**

**DÉSACCORD ?**

**SUCCÈS ?**



**ÉCHEC ?**

**PARTIR TÔT ?**

**OU**

**FINIR TARD ?**