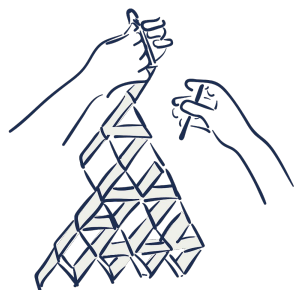




Le Challenge de la Tour de Cartes est un atelier en équipe qui consiste à construire la tour de carte la plus haute possible à partir d'un jeu de 54 cartes classique dans un temps imparti. La tour de carte est stabilisée grâce à des jointures plastiques dans lesquelles on insère les cartes. Ce jeu a été imaginé par l'équipe de YA+K en mars 2023 lors de la co-création du séminaire pour les Formateurs Occasionnels du Campus Sud-Est de Pôle Emploi. Nous voulions une épreuve en équipe qui colle à l'Univers d'Alice au Pays des Merveilles, le thème infographique du séminaire.



## EXCELLENT POUR

- Mettre ou remettre en énergie les participants lors d'une rencontre ou d'une formation
- Proposer un défi ludique en équipe à des participants
- Amorcer une transition vers un mode de travail empirique ou agile



20 à 35 minutes

## ANIMATION PAS À PAS

### EN AMONT

Préparer un jeu de 54 cartes et un set de jointures par équipe.

Si vous animez cette séquence pour plus de 60 personnes, on vous conseille de prévoir de l'espace et des co-animateurs supplémentaires pour assister les participants dans leur premier pas pour ériger leur tour.

Pour accélérer la répartition des participants par équipe, vous pouvez prévoir à l'avance des emplacements numérotés et affecter les participants à un numéro d'équipe : Ils auront juste à rejoindre l'emplacement correspondant à leur numéro d'équipe.



De 8 à 200 personnes organisées par équipe de 5 à 8 (en fonction du nombre de jeux de cartes/set de jointures à votre disposition)

### ÉTAPE 1 - INTRODUCTION ET CONSIGNES - 2 minutes

Vous introduisez le challenge de la tour de cartes. Un exemple de consigne à donner aux participants : "Vous allez vivre un moment de construction en équipe, intitulez le challenge de la Tour de Cartes. Pour cela, je vous propose de rejoindre votre équipe à l'emplacement correspondant à votre numéro d'équipe.

C'est bon les équipes sont regroupées ? Parfait, donc voici les consignes :

Durant les 20 prochaines minutes (adaptez le timing en fonction de vos contraintes de temps) vous allez devoir ériger la tour la plus haute possible avec le jeu de 54 cartes qui est à votre disposition. Et pour que votre tour ne s'effondre pas au moindre coup de vent ou à la moindre secousse, vous avez également 25 jointures de cartes.

Attention la tour doit être autoportée et personne ne doit l'aider à tenir debout lorsque l'on viendra la mesurer à la fin du décompte.

Et bien si les consignes sont bien comprises et qu'il n'y a pas de question, 5, 4, 3, 2, 1 bâtissez !!!

Indiquez que la mesure de la tour se fera entre sa base et son sommet. Donc qu'il n'est pas nécessaire d'essayer de construire la tour sur une chaise qui est elle-même sur une table 😊.



Jeux classiques de 54 cartes et autant de sets de 25 jointures

### ÉTAPE 2 - CONSTRUCTION - 20 minutes

Pendant que les équipes sont en train de construire leur tour, vous pouvez passer entre elles pour savoir si tout se passe bien et pour observer comment elles s'organisent. Si certaines ont des difficultés, vous pouvez montrer la bonne technique pour bien insérer les cartes au niveau des jointures.

### ÉTAPE 3 - FIN ET DEBRIEFING - 5 minutes

Lorsque le temps est écoulé vous pouvez effectuer le décompte : "5, 4, 3, 2, 1 on lève les mains". Puis vous mesurez les tours et annoncez officiellement la tour la plus haute.

Si vous êtes avec un plus petit groupe vous pouvez faire un debrief sur la séquence qu'ils ont vécu et faire une analogie avec un mode de travail empirique ou agile. Vous pouvez poser les questions suivantes :

*Comment vous êtes-vous sentis ?*

*Comment vous êtes-vous organisé ?*

*Est-ce qu'il y a eu une stratégie ?*

*Quels étaient vos rôles durant cet atelier ? Vous étiez plus dans la planification de la future structure ou dans la réalisation des pièces et l'édification de la tour ?*

*Si c'était à refaire pour atteindre cet objectif, est-ce que vous construiriez la même structure ?*

Vous pouvez également faire un peu d'apport de contenu autour des différentes voies ou stratégies pour atteindre un même objectif. En effet, il n'y a pas une seule structure de carte pour atteindre une même hauteur.

Cette séquence encourage également les équipes à oser, proposer et innover. Elle permet également d'introduire une culture du prototype et de l'expérimentation.

Les clés de la réussite dans ce type de défi sont :

- Faire des prototypes
- Apprendre de ses erreurs
- S'améliorer
- Utiliser le temps pour tester : effectivement si une équipe passe du temps à planifier elle vérifie ses hypothèses trop tard.

Si la tentative de construction se fait sur les dernières minutes, l'équipe n'a pas le temps de corriger ses hypothèses fausses avant la fin du jeu.

On peut également faire un parallèle entre cet atelier et le triangle d'or des projets :

- Le périmètre qui est la hauteur de la tour : ajustable
- Le délai qui est de 20 minutes : fixe
- Le coût qui est composé des membres de l'équipe et du matériel alloué à l'exercice : fixe

## **VARIANTE**

Vous pouvez intégrer cet atelier dans une séquence ludique un peu plus longue. Pour cela vous pouvez mettre en place une énigme pour obtenir le set de 25 jointures. Lors du séminaire que nous avons organisé pour le Campus Sud Est de Pôle Emploi, les participants devaient assembler leur 8 badges pour former un puzzle et ensuite scanner le QR code obtenu. Ce QR code les dirigeait vers une énigme qu'ils devaient résoudre en équipe pour obtenir le set de jointures et pouvoir commencer à construire leur tour.