TOP TEN PRO, ÇA SERT À QUOI ?

→ LIBÉRER LA PAROLE, EN TOUTE SÉCURITÉ

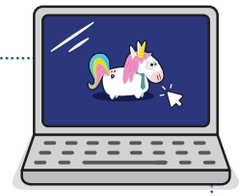
TOP TEN PRO est un outil extraordinaire pour aborder les sujets qui fâchent, sans se fâcher. Grâce aux numéros qui obligent les participants à adopter une posture qui n'est pas la leur, chacun peut s'exprimer en dehors de son rôle habituel, en toute liberté.

→ RÉVÉLER LES PRÉFÉRENCES, AU-DELÀ DES MOTS CONVENUS

Au moment de mettre les cartes dans l'ordre, le jeu agit comme un puissant révélateur de préférences. Qu'est-ce qui est le plus important pour le projet ? Aller vite ou bien faire les choses ? Choisir un ordre ? C'est aussi mettre à nu les priorités une par une. Grâce à TOP TEN PRO, les participants pourront voir les priorités puis les ordonner collectivement.

→ PASSER UN BON MOMENT

Parfois, c'est l'essentiel ! Avec ce jeu et le bon choix de questions, c'est l'assurance de soulever quelques zygomatiques, sortir chacun de son rôle professionnel et partager un bon moment.



TOP TEN PRO existe aussi en version numérique pour les réunions à distance où vous pourrez avoir accès au contenu du jeu et également créer vos propres cartes.

www.toptenpro.fr

Cette version est enrichie régulièrement avec de nouveaux paquets exclusifs (éducation pour les scolaires et parascolaires, collectif de travail pour les professionnels du médico-social...) et peut également être personnalisée aux couleurs de votre organisation.

TOP TEN PRO est co-édité par Pluricité, Cocktail Games et Games on demand.

Pluricité est un cabinet d'études spécialisé dans les domaines de l'évaluation de projets, de la concertation et de l'accompagnement des acteurs publics et privés sur les questions sociales, de stratégie et de développement.
www.pluricite.fr



Cocktail Games est un éditeur de jeux de société et est à l'origine du jeu d'ambiance TOP TEN qui a été créé par Aurélien Picolet.
www.cocktailgames.com

Games on demand est une agence de communication par le jeu et de fabrication sur mesure pour les entreprises, collectivités locales et associations.
www.gamesondemand.eu

Pour plus d'informations
(demandes de personnalisations ou autres) :
contact@toptenpro.fr

pluricité GROUPE — Cocktail Games — GoD Games on Demand

LIVRET À DESTINATION DE L'ANIMATEUR

TOP TEN PRO

L'outil indispensable pour assurer des réunions utiles, dans la bonne humeur.

TOP TEN PRO est un jeu de cartes pour animer des réunions professionnelles :
en entreprise, dans une association, en formation,
dans le secteur public, ou dans tout autre situation de réunions.

5 bonnes raisons d'utiliser TOP TEN PRO !

1. **Pour générer de nouvelles idées, sans tabous**
2. **Pour changer de ton dans une réunion trop sérieuse**
3. **Pour faire émerger une vision commune**
4. **Pour donner la parole aux timides**
5. **Pour donner envie aux gens de venir... et de revenir à la prochaine réunion**

Et tout simplement pour passer un bon moment !

⚠ Attention, si :
- votre réunion doit durer moins de quinze minutes
- votre réunion porte uniquement sur des décisions à prendre dans l'urgence
- une animation est déjà prévue
- vous avez déjà joué au jeu plusieurs fois avec le même groupe

Passez votre tour...

MISE EN PLACE DE L'ANIMATION

Même si vous connaissez le jeu TOP TEN, il est impératif de lire la règle du jeu TOP TEN PRO pour bien comprendre son fonctionnement car, même si la mécanique de jeu est identique, il y a quelques adaptations, notamment avec l'introduction d'une règle en équipes.

Nous vous conseillons d'utiliser TOP TEN PRO :

• Soit en début de session pour lancer les activités ;

• Soit en fin de session pour clore positivement la réunion.

→ De **5** à **9** personnes, choisissez le premier mode de jeu.

→ De **10** à **30** personnes, choisissez la REGLE EN EQUIPES.

PRÉSENTATION DU JEU AUX PARTICIPANTS

Voici quelques astuces pour un déroulement fluide :

1. Pour la première carte, c'est l'animateur (vous) qui jouera le rôle du CAP'TEN. Ensuite, vous avez le choix de conserver le rôle de CAP'TEN, le donner aux volontaires, ou l'attribuer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

2. Nous vous recommandons d'utiliser une carte « **Brise-glace** » en début et en fin de session.

   Ce sont des thèmes qui permettront aux différents participants de :

   - bien comprendre le fonctionnement du jeu pour démarrer et se mettre dans l'ambiance
   - clore agréablement la réunion

Attention à bien choisir en début de session la bonne première question car certaines des cartes vont plus loin que d'autres.



3. Prévoir un temps d'échanges entre chaque thème est un vrai plus. En tant qu'animateur, vous pouvez poser, par exemple, quelques questions de ce type : qu'est-ce qui vous a surpris ? Quelles réponses n'ont pas été données ? Auriez-vous donné les mêmes réponses il y a un mois ? Et dans un an ?

4. L'animation TOP TEN PRO peut se prêter également à un compte-rendu. Nous vous conseillons de noter pour chaque question les réponses associées à un numéro et le classement des numéros proposés par le CAP'TEN. Dans la version numérique du jeu, ce compte-rendu est proposé automatiquement.

LE CHOIX DES THÈMES

Il y a plus de 170 thèmes différents dans le jeu TOP TEN PRO.

Pour gagner du temps, en tant qu'animateur, nous vous conseillons de parcourir l'ensemble des cartes afin de réaliser une pré-sélection pertinente pour votre groupe.

→ Pour une **demi-heure** de jeu environ, en choisir 10 ;

→ Pour une **heure** environ, en choisir 20.

Après avoir choisi 2 cartes « **Brise-glace** », vous pouvez choisir parmi les trois grandes catégories suivantes :

VIE D'ÉQUIPE

Ces cartes s'adressent à tous les collectifs de travail (en entreprise, en association, dans un projet, etc.). Cette catégorie aborde ce qui a trait aux habitudes de travail, aux frictions du quotidien, aux idées pour mieux fonctionner ensemble.

Trois thématiques sont traitées : la **cohésion d'équipe**, la **qualité de vie au travail** et la **gestion de situation de crises**.





GESTION DE PROJET

Ces cartes couvrent tous les temps forts d'un projet : son lancement, son déroulement et son bilan. Cette catégorie aide à définir **les priorités collectives d'un projet**, en **faire un bilan informel** et **générer des idées spontanées pour la vie du projet**.

ANIMATION DE RÉUNION

Ces cartes s'adressent à des participants qui devront à leur tour animer des réunions.

Il est particulièrement utile aux formateurs, aux animateurs de collectifs et de réseaux et aux pilotes de projets.

Cette catégorie aborde la **préparation de réunions**, leur **mise en place**, l'**animation pendant les réunions** et l'**après réunion**.



Pour ces 3 catégories, les thèmes sont également divisés en sous-catégories afin de vous aider à choisir les sujets à aborder.