

Réinventer son métier[©]

Accéder
à nos imaginaires professionnels

Dominique Fauconnier



Savoir communiquer



64 p. - 30 planches de 12 cartes
30,00 €

Réinventer son Métier[©] permet de dresser de façon ludique une sorte d'inventaire méthodique des dimensions oubliées du Métier de chacun, de toutes ces dimensions enfouies dans nos gestes quotidiens et auxquelles nous ne prêtons pas toujours attention.

Réinventer son métier[©] associe un support fait de cartes sur lesquelles sont inscrits les noms de différents métiers et une façon particulière d'appréhender ce qu'est un Métier.

L'objectif est de créer de façon concrète et rapide les conditions favorables au déclenchement d'un questionnement. En cherchant de nouvelles dimensions, parfois insoupçonnées, de son propre métier et en cherchant à les nommer, celui qui utilise Réinventer son métier[©] est invité à une exploration. Ce qui compte est ce qu'il trouve plus que ce qu'il cherche.

Cet ouvrage est un outil facilitant les démarches de formation, l'aide à la recherche d'emploi ou d'un nouveau métier, l'accompagnement individualisé, la dynamisation des groupes ou la redéfinition du métier des entreprises.

Ce livre-outil comporte un livret pédagogique de 64 pages, une règle du jeu, un bloc de planches prédécoupées (six groupes de métiers - 30 cartes par métier) permettant de construire deux jeux.

L'auteur

Dominique Fauconnier intervient auprès de différentes institutions (entreprises, associations, services publics) le plus fréquemment pour déclencher une dynamique collective. Il anime souvent des séances de travail en utilisant le support Réinventer son métier[©] afin d'aider aussi bien les personnes que les équipes à mieux se situer au sein de leurs organisations professionnelles.

Ouvrage disponible en librairie

À défaut, notre site Internet
ou par correspondance

www.chroniquesociale.com

Bon de commande

NomPrénom

Adresse

Code postalVille

Commande

... ex de Réinventer son métier x 30,00 € €

Forfait port 2,90 € €

Total €

À retourner à Chronique sociale - 1, rue Vaubecour 69002 Lyon

Règlement par virement administratif accepté

Règles

Jeux individuels

• Phase 1 - Choix des cartes

Prendre un premier paquet de cartes et le poser face cachée sur la table.

Un participant prend la première carte, la retourne et lit ce qui est indiqué dessus.

- Si le nom du métier qui est inscrit sur la carte lui convient, il la conserve en la posant, face visible devant lui.

- Si la carte ne lui convient pas, il la propose au joueur immédiatement situé à sa gauche.

- Si ce dernier n'est pas intéressé non plus il la propose au joueur suivant.

- Si personne n'en veut, on rejette la carte du jeu.

Le joueur situé à sa gauche prend ensuite la seconde carte sur le paquet, la retourne et lit le mot inscrit dessus, la conserve ou non et ainsi de suite jusqu'à la fin du paquet.

Le groupe choisit un deuxième paquet de cartes et le jeu se poursuit jusqu'au dernier paquet.

• Phase 2 - Construction des jeux

Chaque joueur valide ses choix, il peut retirer de son jeu des cartes devenues inutiles et les remettre au pot commun ou en reprendre certaines qui seraient redevenues disponibles.

Lorsque toutes les cartes sont validées, chaque joueur les associe de façon à ce que l'ensemble ait un sens global le plus juste possible. Ces associations sont spatiales, chaque carte peut être orientée différemment des autres.

• Phase 3 - Travail d'observation

Lorsque tous les joueurs ont terminé, commence la phase d'interprétation des jeux. Il s'agit ici de regarder les différents jeux et d'y voir ce qu'il s'y trouve ou ce que l'on y voit.

Un premier joueur décrit son jeu, en expliquant dans quel sens il a pris les cartes et le sens des liens qu'il a créés entre elles.

Lorsqu'il a terminé, les autres donnent leurs échos : ils disent le plus simplement et directement possible ce qu'ils voient et comprennent de l'assemblage des cartes.

Lorsque l'essentiel a été dit, on passe au jeu suivant.

Jeux collectifs

Même démarche que ci-dessus, à la différence que les choix des cartes et leurs assemblages se font collectivement. Lors de la phase 1, on distingue les cartes choisies par tous les joueurs des cartes qui ne sont choisies que par une partie des présents. La phase 3 n'est utile que s'il y a au moins deux groupes qui travaillent simultanément.