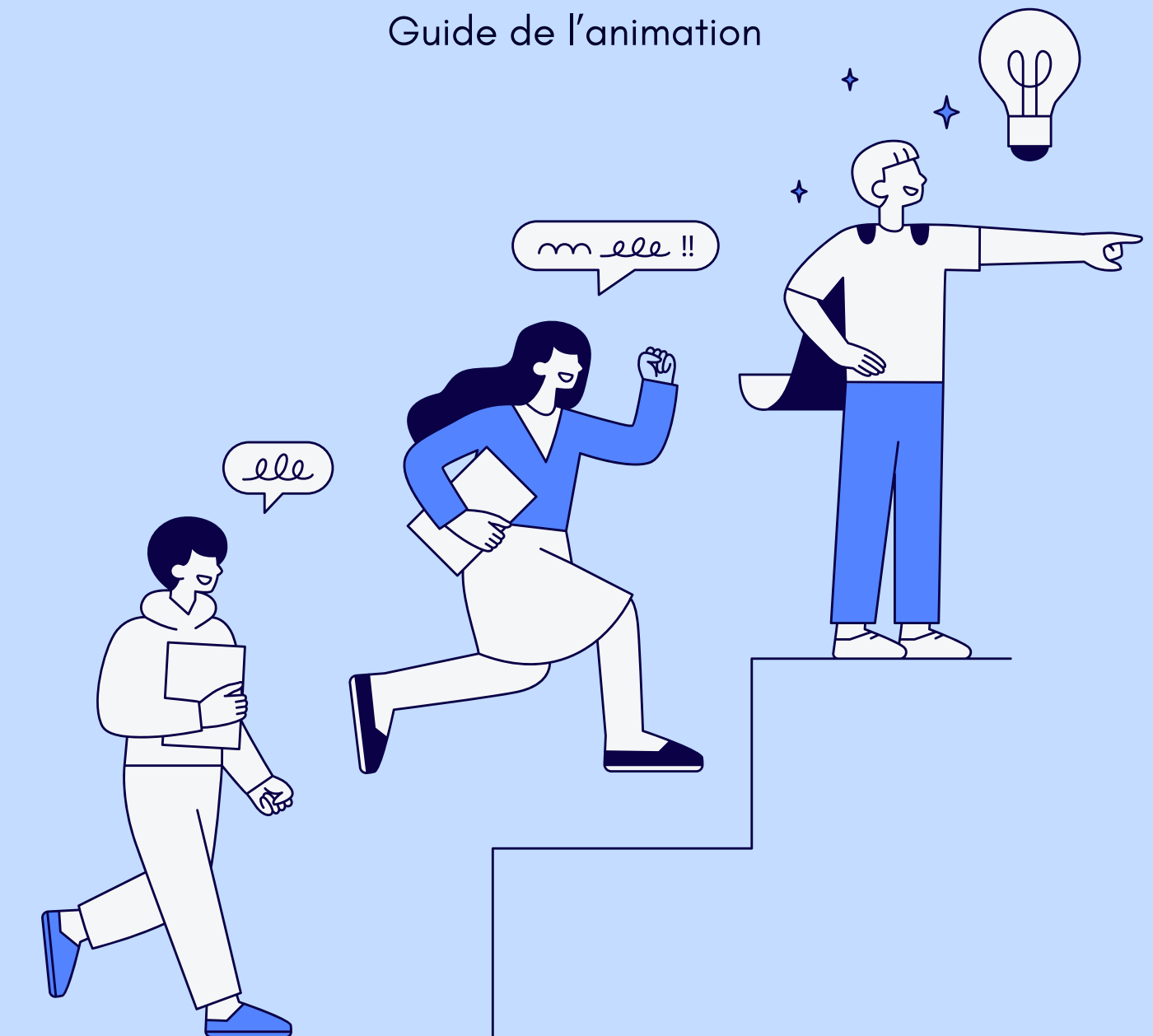


LEADER'TYPE

Guide de l'animation



Amandine Geurts - Samuel Leleu - Lola Mahieux -
Yannaëlle Scherpereel - Thomas Terlin

Timing : 50'

Nombre de participants : Entre 15 et 30

Thème abordé : exercice sur le leadership

Présentation : Une animation de trois ateliers qui révèle l'efficacité des types de leadership.

Objectifs du jeu :

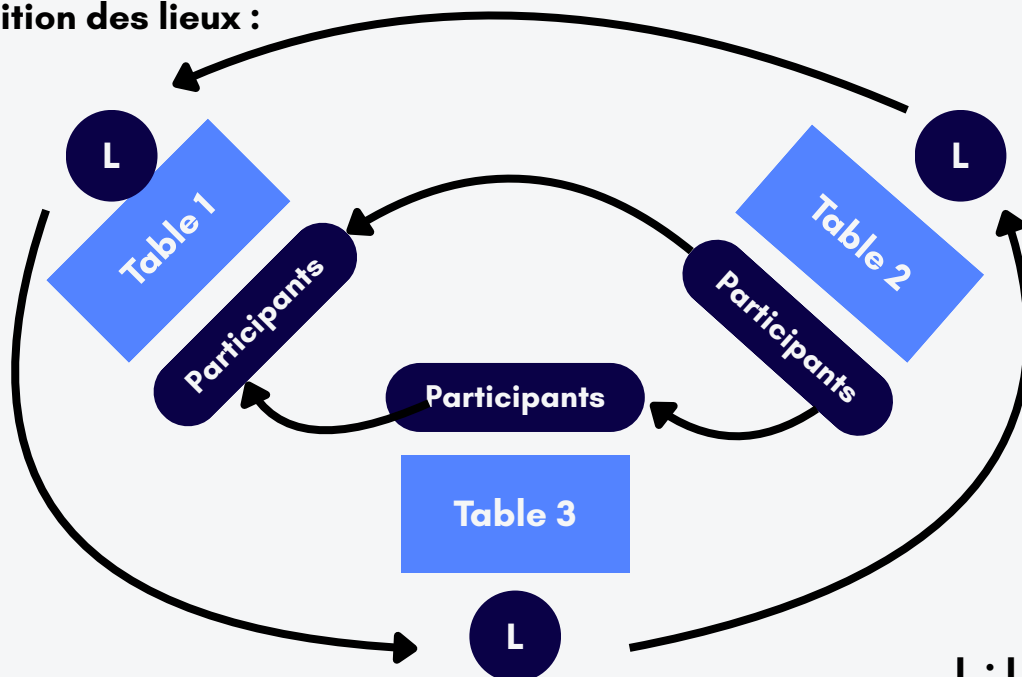
- Voir quel leader a atteint au mieux l'objectif de l'atelier
- Voir le ressenti des personnes étant sous l'autorité
- Montrer la cohésion de groupe, renforcer l'écoute, voir la transmission d'informations entre émetteur et récepteur ainsi que le bien être de chacun dans une équipe.

Matériel :

- Fiches personnages
- Pour atelier 1 :
 - 30 feuilles A4 (10 par groupe)
- Pour Atelier 2 :
 - Situation "Naufrage"
 - Enveloppe avec les 12 objets
 - Feuille A4
- Pour Atelier 3 :
 - Enigmes
 - Cadenas à 4 chiffres
 - Fils de couleur (rouge, bleu, vert, jaune, noir)
 - Boîte fermable



Disposition des lieux :



Déroulé de l'animation :

Durée	Matériel	Explication
10'	Fiches personnages	<p>Intro : L'animateur explique le thème de l'animation. Demander trois volontaires, ils sont ensuite pris à part et doivent choisir un des trois rôles. On leur donne leur "fiche personnage". Ils doivent incarner le rôle au maximum.</p> <p>Trois groupes sont formés au hasard. Chaque groupe et chaque leader s'installent à une table et écoutent les consignes.</p> <p>L'animateur donne les consignes des trois ateliers.</p> <p>Au moment de changer d'atelier, les participants tournent dans le sens horloger, et les leaders dans le sens anti-horloger.</p> <p>L'animateur passe entre les tables et s'assure que chacun respecte son rôle et l'incarne au mieux.</p>
10'	30 feuilles A4	<p>Atelier 1 : Le groupe doit, avec un nombre limité de feuilles (10), créer la tour la plus grande possible.</p>
10'	Images des 12 objets (Voir page 5), feuilles A4 et crayon	<p>Atelier 2 : Le groupe doit classer des objets. Ils reçoivent une liste de 12 objets qu'ils placent du plus important au moins important. Quand ils ont fini de faire leur liste, celui-ci doit noter, sur un papier, la liste qu'ils ont fait.</p>
10'	Cadenas, papier avec énigmes	<p>Atelier 3 : Le groupe doit trouver un code pour ouvrir une boîte fermée par un cadenas. Pour ce faire, plusieurs énigmes sont données, chacune d'entre elles donnant une partie du code final pour ouvrir le cadenas. L'équipe gagne quand le cadenas est ouvert.</p>
10'	/	<p>Feedback : En plénière, les animés sont invités à partager leur ressenti sur les différents leaders, les activités et à mettre en avant les avantages et inconvénients de chaque leadership. On les fait également voter pour la liste la plus efficace pour l'atelier 2.</p>

Leader autoritaire

- **Centralisation du pouvoir**

Prend toutes les décisions seul, sans consulter son équipe.

- **Communication à sens unique**

Il n'y a pas de feedback de l'équipe, seul le leader donne son opinion.

- **Contrôle rigoureux**

Laisse très peu de place à l'autonomie de son équipe.

Leader démocratique

- **Prise de décision partagée**

On consulte l'équipe, on sollicite les avis, les critiques et les idées avant de prendre une décision ensemble.

- **Communication bidirectionnelle**

L'écoute active est la clé.

- **Autonomie encouragée**

Fixer les objectifs mais laisser aux collaborateurs une grande liberté sur la façon de le faire.

Leader laxiste

- **Décentralisation maximale**

Le pouvoir est quasiment entièrement donné à l'équipe.

- **Rôle de support**

Ne prend pas de décision, reste à l'écart du groupe.

- **Absence de contrôle direct**

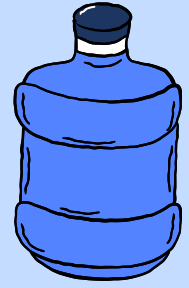
On évalue seulement quand l'activité est finie.



Boussole



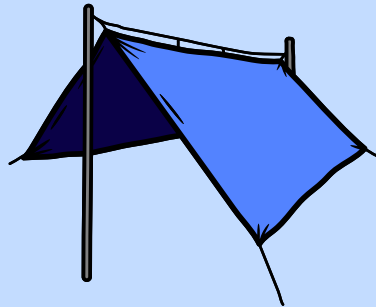
Miroir de rasage



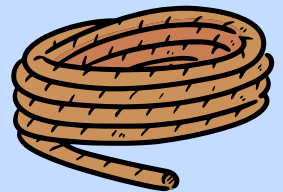
20L d'eau potable



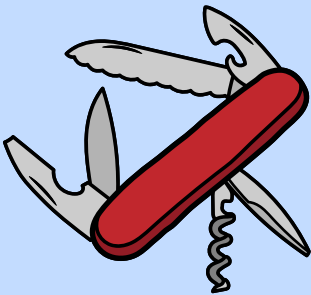
Rations alimentaires



Bâche imperméable



Corde de 15 mètres



Canif



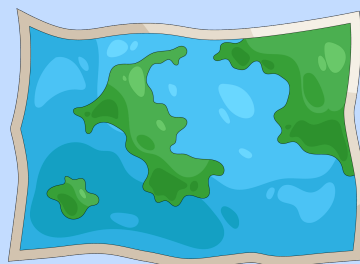
Paquet de cigarettes



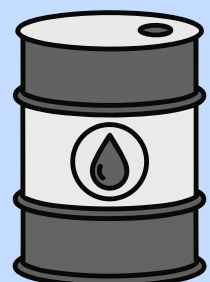
Radio à transistor



Flacon de comprimés de purification de l'eau



Carte de l'océan Pacifique



Baril de pétrole

Enigme n°1

Objectif : Le but est de trouver un chiffre unique entre 1 et 5.

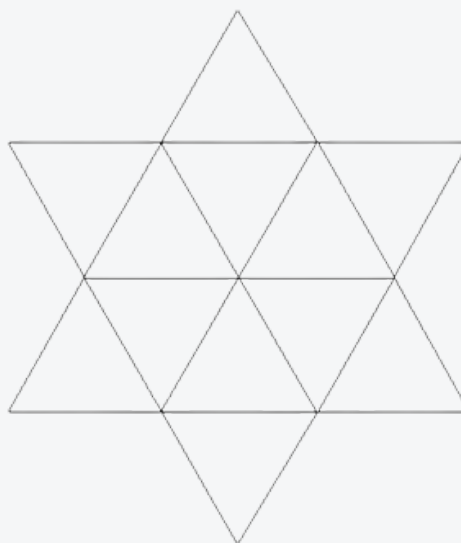
Pour y parvenir, les joueurs ont devant eux 5 fils colorés et numérotés. Ils doivent utiliser le texte fourni pour couper, dans l'ordre, 4 de ces fils. Le numéro du seul fil qu'ils n'ont pas touché à la fin du chrono est la réponse.

Le protocole exige de commencer par sectionner le fil de couleur primaire situé à l'une des deux extrémités de la rampe. Une fois ce premier fil neutralisé, vous devez couper le fil rouge, à la condition stricte que le fil bleu ne soit plus actif. Regardez alors la position du fil rouge : s'il se trouve juste à côté du fil vert, le système vous impose de couper le fil Jaune sans attendre. Suite à cela, vous devez éliminer le fil noir pour stabiliser la tension électrique. Le fil vert, quant à lui, ne doit être coupé que si le fil rouge ou le fil bleu a été sectionné à l'étape immédiatement précédente ; si cette condition n'est pas remplie, il doit rester intact.

Enigme n°2

Objectif : Trouvez le nombre exact de triangles parfaits cachés dans cette forme. Si le total comporte deux chiffres : additionnez-les pour obtenir la suite du code (par exemple, si vous trouvez 25 triangles, faites $2 + 5 = 7$)

La forme :



Réponse : Il y a 20 triangles, donc $2 + 0 = 2$. La suite du code est 2.

Enigme n°3

Objectif : Trouver un chiffre (entre 0 et 9) en traçant un chemin sur une grille de carrés à l'aide d'une liste d'instructions de directions. Le point d'arrivée du tracé indique la suite du code.

Directives de navigation :

- Départ : Positionnez le marqueur sur la case "Départ" (Ligne 9, Colonne 2).
- Étape 1 : Déplacez le marqueur d'une case vers la droite.
- Étape 2 : Regardez le chiffre sur lequel vous êtes posés :
 - Si ce chiffre est PAIR : descendez de deux cases vers le bas.
 - Si ce chiffre est IMPAIR : Allez d'une case vers la gauche.
- Étape 3 : Effectuez un déplacement d'une case vers la gauche. Si vous heurtez le bord de la grille, restez sur place.
- Étape 4 : Remontez de deux cases vers le haut.
- Étape 5 : Faites un pas diagonal d'une case vers le bas-droite.
- Étape 6 : Effectuez l'action de l'étape 1. Si vous touchez un bord, vous êtes renvoyé au bord opposé et continuez l'action.

La valeur de la case d'arrivée finale est la suite du code.

Réponse : 9

Enigme n°4

Objectif : Trouver la valeur manquante à la fin de la chaîne de numéro pour trouver la fin du code. Si c'est un nombre comporte deux chiffres : additionnez-les pour obtenir la fin du code (par exemple, si vous trouvez 25, faites $2 + 5 = 7$)

3 - 7 - 6 - 10 - 12 - 16 - 24 - ?

Réponse : 3 + 7 = 10, puis 6 + 10 = 16, et 12 + 16 = 28. Donc 2 + 8 = 10, on obtient 1 + 0 = 1. Le code est donc égal à 1.

Grille énigme n°3

La case bleue représente la case départ.

				8							
5		3	4		5		8	4		7	
	3		6	1		7				6	8
	7						1		2		
	3	2	5		9			5	3		5
	6	0		3		3					
			1		5		6	7		4	
	5		2		1		5		1		8
		9			4	1	3				
	5			2				2	8		4
1			1	8		6	4		5	1	
			6		2						