

Quarema
Déploiement personnel & collectif



QUEST - version online

Jeu de *Déploiement personnel et collectif*

🕒 2 h 30 par partie

👥 5 à 75 - par s/groupes de 5 participants



Formations - Séminaires - Conférences - Conventions - Événements - Forums

Qu'est-ce que QUEST ?

QUEST est un jeu d'entraide avec un plateau de jeu en ligne et des cartes questions.

Jouer à QUEST c'est vivre en parallèle ce que nous vivons tous chaque jour dans nos contextes professionnels, une tentative de réconciliation entre « Je » (qui je suis, mes espoirs, mes quêtes, mes contraintes) et « Nous » (qui nous sommes ensemble, comment nous fonctionnons collectivement, ce vers quoi nous tendons, nos caractéristiques en tant que système).

Ainsi un joueur de QUEST vit en même temps la résolution par l'entraide collective de sa quête et la contribution à la résolution de l'enjeu complexe systémique du collectif.

« Je » suis connecté à « Nous » et « Nous » reconnaît l'existence du « Je ».

Pourquoi Jouer à QUEST ?

- Vivre une expérience digitale de qualité dans ce contexte spécifique de travail distanciel.
- Expérimenter l'entraide comme un levier de transformation culturelle, vers de la coopération naturelle.
- Jouer à un jeu de coopération, un outil de l'intelligence collective dans un espace protégé pour apprendre et grandir ensemble de manière libre.
- Répondre à un besoin d'expression émotionnelle tout en se focalisant sur des sujets complexes émergents à résoudre en collectif
- Accompagner de façon ludique et interactive la genèse de projet et ses étapes de maturation.

Et comment cela se passe ?

- Une quête collective à l'équipe/direction/unité... est élaborée en amont.
- Une partie de QUEST réunit 5 joueurs autour de chaque cercle de jeu virtuel + un animateur QUEST, pour une durée de 2h30 environ.
- Chaque Joueur définit sa quête individuelle (professionnelle ou personnelle)
- Par une mécanique de cartes questions et de feedback bienveillant des autres joueurs, chacun.e avance dans la résolution de sa quête.
- Dans le temps de jeu, les joueurs contribuent également à la résolution de la quête collective.

Ce type de jeu convient particulièrement aux organisations qui veulent transformer leur culture, déployer des modes de fonctionnement collaboratifs, relever de nouveaux challenges en s'appuyant sur le capital humain, accéder à des niveaux plus hauts de contribution collective.

QUEST a été créé par Yohann Elhadad et Frédéric Le Guerm.

QUEST ONLINE

Patrick Moreau
Design de
parcours transformatifs
+33 6 30 71 95 03
p.moreau@quaema.fr
www.quaema.fr