

# GPS

# Grille de programmation Solidaire



NEXTOO



#OpenSeriousGame

L'atelier GPS (grille de programmation Solidaire) permet jusqu'à 9 participants par table d'éprouver leurs capacités à atteindre leurs objectifs dans un monde rempli de distractions.

Les participants se retrouvent à devoir préparer leurs déplacements dans un labyrinthe. L'animateur leur propose des challenges réguliers leur permettant de marquer plus de points.

Attention à ne pas être trop gourmand au risque de mettre en péril l'objectif primaire ! (sortir du labyrinthe)

Cet atelier permet aux participants d'être sensibilisés à la sur-sollicitation des équipes de production et aux effets de bords, de mettre en place des stratégies d'acceptations ou de refus face aux nouveaux challenges et demandes.



# Préparation, matériel, logistique

- Cet atelier peut être joué par au minimum 4 joueurs.
- Téléchargez et découpez le matériel en sources.
- Disposez sur la table la grille de jeu ainsi que la carte d'aide de jeu
- L'animateur garde face cachée les cartes objectifs bonus
- Les joueurs auront besoin de supports pour écrire les déplacements.  
Laissez leur à disposition des feuilles blanches, des feutres, des post-it...



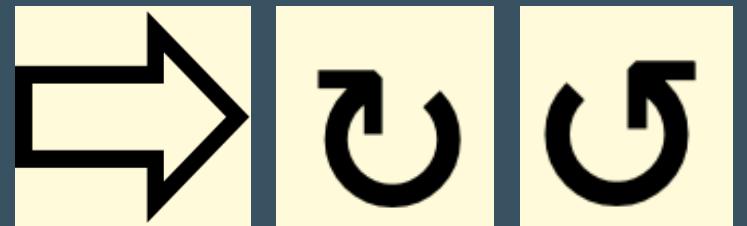
# Guide de l'animateur

# Déroulement

## Manche 1

Les participants ont **15 minutes** pour préparer les déplacements de chaque personnages sur la grille.

Ils ont à disposition 3 mouvements différents :



**Objectif** : Chaque pion doit atteindre la case **Finish**

# Déroulement

## Manche 1

Règles à Partager (la fiche de rappel est imprimable dans la partie matériel) :

- 15 minutes
- 2 pions ne peuvent être sur la même case
- Si un pion est bloqué, l'action est perdue et il ne se déplace pas
- Chaque pion sur une case FINISH rapporte 5 points à l'équipe à la fin
- L'équipe a 9 séquences de 9 mouvements disponibles



# Déroulement Manche 1



# Pour l'animateur

## Comment utiliser les cartes Objectifs/Bonus ?

Ces cartes ne doivent pas être visibles par les joueurs tant que l'animateur ne les a pas dévoilé. Lors de la première manche, vous allez choisir un certain nombre d'objectifs et de bonus à proposer aux joueurs. Vous êtes totalement libre dans l'ordre dans lequel vous allez les jouer, mais aussi pour choisir le moment.

Il y a 9 bonus/Objectifs actuellement dans GPS. Nous vous conseillons d'utiliser 4 cartes à la première manche et 5 lors de la deuxième pour avoir une partie équilibré.

Pour vous aider, voici en plus un exemple d'ordre des cartes à jouer qui fonctionne bien :  
Manche 1 : Passage Obligatoire, Passe muraille, En colonne, Cover !  
Manche 2 : Preums !, Groupir, Doublette, Change !, Voir plus grand

A noter : L'équipe commence la manche 2 avec les cartes jouées lors de la manche 1



# Déroulement Manche 1



# Pour l'animateur

## Fin de la manche 1



Attention ! L'équipe ne doit pas oublier que l'objectif principal est de placer tous les pions sur une case Finish. Si vous voyez qu'au bout de 10 min, l'équipe cherche seulement à maximiser les points sans avoir tous les pions à l'arrivée, rappelez leur cette règle.

Lorsque les 15 minutes sont écoulées, les joueurs doivent tout arrêter.  
Il est maintenant temps de compter les points.

L'animateur va demander aux joueurs les séquences de déplacements créées et déplacer lui même les pions au fur et à mesure. A chaque fois que l'objectif d'une carte est rempli, l'équipe additionne les points à son score.

La manche 1 terminée, l'équipe a 5 minutes pour échanger sur leurs actions et leur interactions au sein du groupe et essayer de trouver comment les améliorer à la prochaine manche.

# Déroulement Manche 2



# Pour l'animateur

- Repositionnez les pions sur leur case de départ respective.
- Le score de l'équipe est remis à 0.
- Les objectifs/bonus joués lors de la manche 1 sont remis à 0 et lancés dès le début de la manche. Par exemple pour le passage obligatoire, l'animateur place le jeton passage obligatoire  au même endroit qu'à la manche 1.
- L'animateur va pouvoir jouer les cartes restantes lors de cette manche quand il le souhaite.



Le but de l'équipe est de marquer plus de point dans la seconde manche qu'à la première

- 10

PASSAGE  
OBLIGATOIRE



Passer par la case spécifique pendant la partie. -10 points à la fin de la partie si non réalisé

# Déroulement Manche 2



# Pour l'animateur

## Fin de la manche 2

Lorsque les 15 minutes sont écoulées, les joueurs doivent tout arrêter.  
Il est maintenant temps de compter les points.

Comme à la fin de la manche 1, l'animateur va jouer les déplacements des pions comme décrit dans les séquences.

La manche 2 terminée, l'équipe a 5 minutes pour échanger et déterminer si les propositions d'amélioration à la fin de la manche 1 ont fonctionné.

Départ



Arrivée



# Matériel

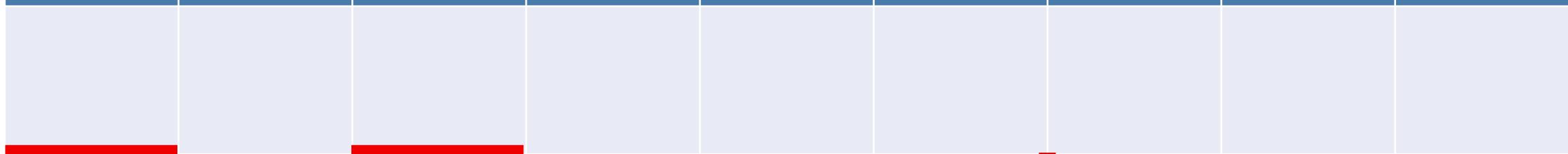
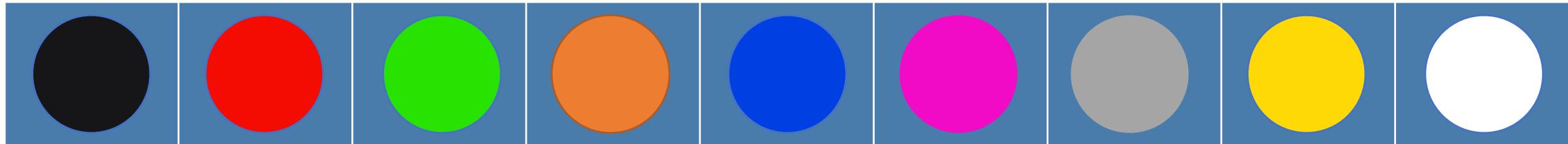
Vous devrez imprimer les pages 13 à 18

**Page 13** : la grille de jeu sur laquelle les joueurs vont déplacer les pions

**Page 14** : les pions à imprimer et découper pour les déplacer. Vous pouvez aussi utiliser de vrais pions en 3D si vous en avez

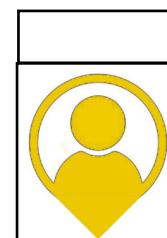
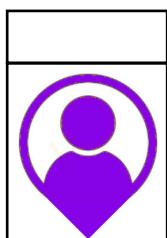
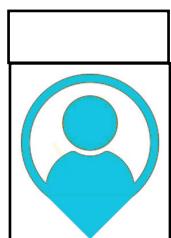
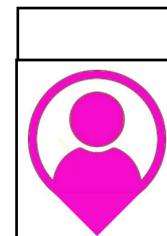
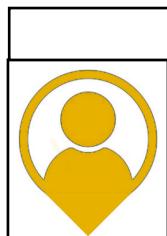
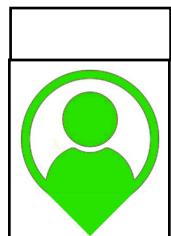
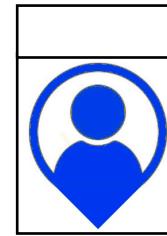
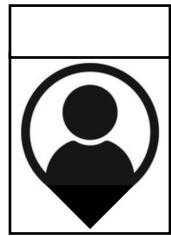
**Page 15,16,17** : les Objectifs et bonus que l'animateur va jouer lors des deux manches

**Page 17** : la fiche de rappel des règles à disposer à la vue des joueurs



# Matériel

Les Jetons de personnages à imprimer



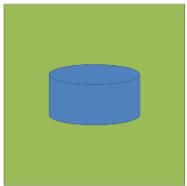
# Matériel

Les cartes Bonus et objectifs

ÉVÉNEMENT 1

-10  
points

PASSAGE  
OBLIGATOIRE



Passez par la case spécifique  
pendant la partie  
ou  
perdez 10 points

ÉVÉNEMENT 4

+20  
points

EN COLONNE



Alignez 4 pions en colonne  
pendant la partie

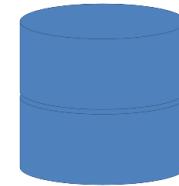
Jeton à placer  
sur la grille



ÉVÉNEMENT 7

Bonus

DOUBLETTE  
x2

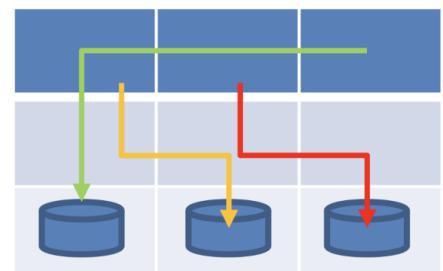


Vous avez le droit de vous  
placer à 2 sur une case de  
la grille

ÉVÉNEMENT 6

+20  
points

Change !



Tous les pions ont changé  
de colonne

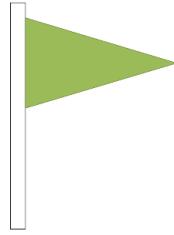
# Matériel

Les cartes Bonus et objectifs

ÉVÉNEMENT 8

+5  
points  
par pion

PREUMS

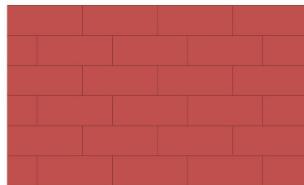


Arrivez à l'objectif en moins de 9 déplacements

ÉVÉNEMENT 3

Bonus

PASSE  
MURAILLE

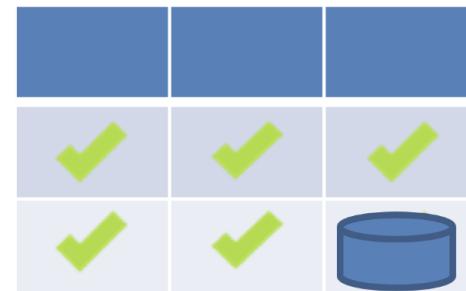


Passez à travers les murs pendant un tour

ÉVÉNEMENT 2

+20  
points

Cover !



1 mouvement sur chaque case de la grille

Jeton à placer sur la grille



ÉVÉNEMENT 5

+20  
points

GROUPIR !



3 pions passent par une case spécifique

# Matériel

Les cartes Bonus et objectifs

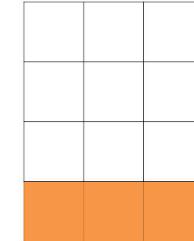
Ligne supplémentaire à ajouter sur la grille lorsque la carte est jouée par l'animateur



ÉVÉNEMENT 9

+5  
points  
par pion

VOIR PLUS  
GRAND



La grille est agrandie d'une ligne, gagnez 5 points par pion qui y parvient



15 Minutes



1 Case  
=  
1 pion MAX



Pion bloqué  
=  
Action perdue



9 séquences de  
9 mouvements

1 mouvement =



ou



ou



5 points par pion  
Sur l'arrivée

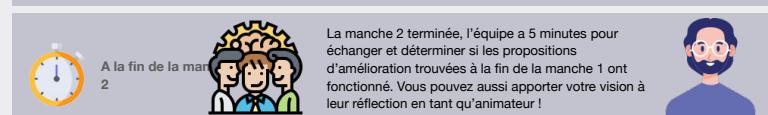
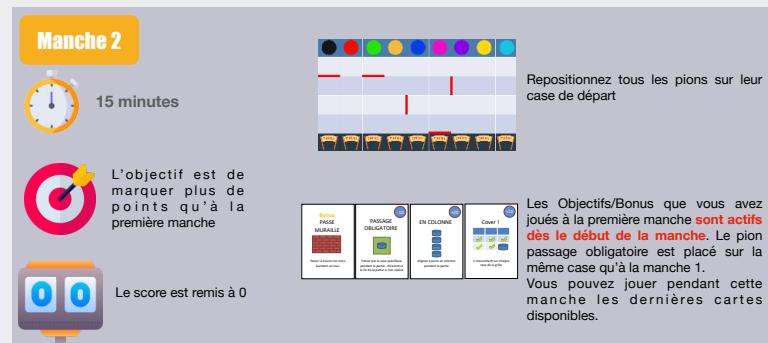
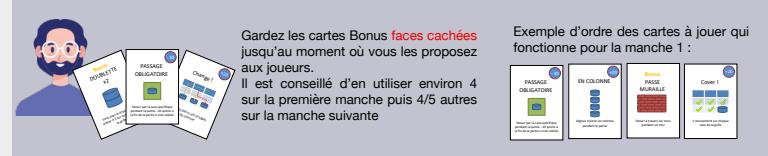
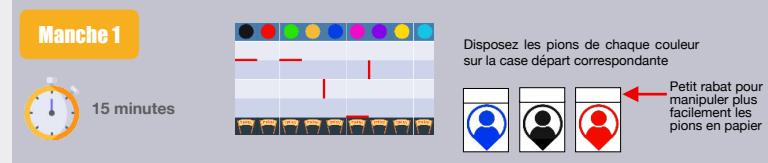
## Matériel

Aide mémoire pour les joueurs à disposer sur la table

# Fiche d'aide pour l'animateur

- La page suivante peut être imprimée pour aider pour l'animateur pendant l'atelier

## GPS - Grille de Programmation Solidaire



# Remerciement

- Merci aux participants de l'Agile Grenoble 2021, qui ont pu tester notre prototype et nous aider à l'améliorer pour vous fournir la version actuelle.

# Licence de réutilisation

- Creative Commons Attribution