



# La Belle Équipe

## et ses métiers



# GUIDE D'ANIMATION

## Objectif du jeu

*La Belle Équipe* est un jeu collaboratif qui attire l'attention des joueurs sur une diversité de métiers, qui veut aider à démystifier les parcours derrière ces métiers, et mettre en lumière des opportunités de carrière dans le contexte de la transition énergétique.

Dans le contexte d'une entreprise industrielle, les joueurs endossent chacun un rôle et travaillent ensemble pour construire un disjoncteur ; un équipement indispensable pour la protection du réseau électrique.

## Messages à retenir

- Il y a de nombreuses possibilités pour arriver à un niveau de diplôme et ambitionner une carrière.
- Les exemples de métiers qui sont décrits dans le jeu sont basés sur les activités de SuperGrid Institute, qui a comme focus l'électricité et le réseau électrique. Il existe toutefois beaucoup d'autres métiers qui jouent un rôle important pour la transition énergétique dans un grand nombre de domaines différents.

# Temps du jeu

1h30 avec échange sur les parcours de formation

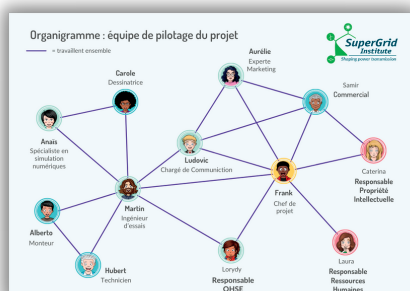
## Liste de matériaux nécessaire pour animer La Belle Équipe

- Jusqu'à 12 personnes assises - privilégier une organisation des tables en cercle ou en carré pour faciliter les échanges.
- 1 Projecteur (optionnel - pour les supports de préparation en amont du jeu)
- Collant de type Pâte à fixe (optionnel - pour afficher l'organigramme du jeu dans la salle)

## Préparation conseillée en amont :

- Regarder la vidéo *Plongée dans le réseau électrique du futur !* de SuperGrid Institute pour comprendre le contexte du jeu : <https://www.youtube.com/watch?v=Etx8pR1Mdzw>
- Regarder la présentation PowerPoint sur le rôle d'un disjoncteur (disponible à télécharger via un QR code imprimé sur l'arrière de la boîte)

## Installation du jeu



- Afficher l'organigramme sur un mur ou un support visible à tous les joueurs pendant le jeu
- Mettre le glossaire à disposition des joueurs sur la table
- Plier les chevalets & en placer un devant chaque joueur



- Distribuer les cartes personnages correspondant au chevalet de chaque joueur - **toutes les cartes de personnage doivent être distribuées**. Si vous n'avez pas assez de joueurs, certains peuvent jouer avec plusieurs cartes de personnage.



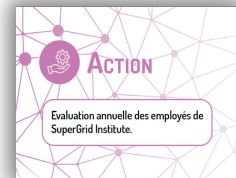
# Déroulement du jeu

## Phase 1 - Présenter son personnage & identifier ses actions

- Tour de table – chaque joueur présente son personnage à haute voix
- Distribution aléatoire des cartes *Action* – 3 par personnage
- Tour de table – chaque joueur lit à haute voix ses cartes *Action* et collectivement les joueurs décident à quel personnage correspond l'*Action*. Les joueurs continuent de cette manière jusqu'à ce que toutes les cartes *Action* soient attribuées à un personnage.
- Distribution de cartes *Réponse*
- Les joueurs vérifient au dernier tour de table que les cartes *Action* qu'ils ont reçues correspondent aux actions listées sur leur carte *Réponse* et les échangent avec leurs collègues le cas échéant.

La fiche « *Solution – Phase 1* » peut aider l'animateur lors de cette phase

### Carte Action



### Carte Réponse

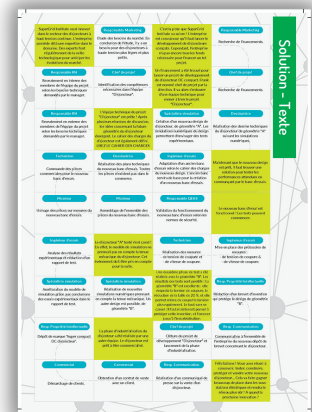


## Phase 2 - Construire l'équipement en équipe

- Installation du plateau
- L'animateur consulte la « *Solution – Phase 2* » et lit à haute voix le premier cas (case verte) aux joueurs.
- Les joueurs décident ensemble qui doit agir et avec laquelle des cartes *Action* du personnage. La personne nommée place sa carte *Action* sur le plateau, la retournant afin que le verso soit visible. S'il s'agit de la bonne carte, l'image correspondra à celle déjà imprimée sur le plateau.
- L'animateur lit la prochaine case verte et les joueurs décident quelles cartes *Action* doivent être placées sur le plateau jusqu'à ce qu'ils arrivent à la prochaine case verte et ainsi de suite jusqu'à ce que le plateau soit rempli.

Attention: tous les cartes *Action* ne rentrent pas sur le plateau

### Fiche Solution - Phase 2

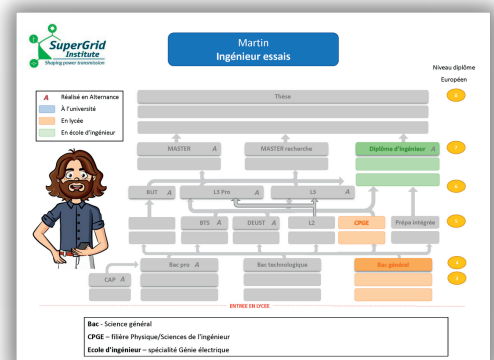


Case en **vert** = lue par l'animateur  
Case **blanche** = carte placée par les joueurs

## Phase 3 - Découvrir les parcours de formation des personnages

- L'animateur présente les fiches des parcours de formation. Ces fiches montrent des exemples réels de parcours d'employés de SuperGrid Institute.
- Fiches 1 & 2 - Expliquer les différents niveaux de formation et les acronymes (le 'A' rouge veut dire que la personne a fait ce diplôme en alternance)
- Fiches suivantes – Expliquer les parcours de formation qu'ont suivi les personnages.

### Fiche Parcours de Formation



Pour projeter les parcours de formation, téléchargez les PDFs depuis le site :

<https://www.eredejeux.com/jeu-labelleequipe>

ou flashez le QR code sous la boîte.

Ce jeu est mis à disposition dans le cadre du projet **CONTRAT DE PLAN ETAT-REGION (CPER) 2015 - 2020 "Transition zéro carbone, sensibiliser et informer sur les métiers en transformation"**

## Contexte

### **Transition zéro carbone : un enjeu mondial pour un nouveau modèle énergétique**

L'urgence environnementale et économique a poussé nos sociétés à imaginer un nouveau modèle énergétique : moins énergivore, plus respectueux de l'environnement, plus efficace. De nouveaux systèmes énergétiques, plus flexibles, plus réactifs devront être capables d'assurer un dialogue permanent entre les sources délocalisées de production d'énergies renouvelables, les postes de consommation énergétique et les systèmes de stockage décentralisés.

Ce projet s'inscrit dans la vision globale de la transition énergétique, pour les multiples acteurs des filières, à travers des activités d'ouverture, pédagogiques et ludiques.

La transition énergétique requiert de nouvelles compétences, engendrant la création de nouveaux métiers ainsi que la transformation d'un grand nombre d'emplois.

La finalité du projet CPER est de dynamiser l'emploi, d'améliorer l'attractivité des territoires, et renforcer la capacité d'innovation française dans ces filières.

L'objectif de ce projet est de sensibiliser les jeunes aux métiers de la transition énergétique mais aussi les demandeurs d'emploi et les publics en reconversion.

*La Belle Équipe* permet d'apprendre comment des individus et leurs compétences interviennent dans la vie d'une entreprise et de découvrir les parcours de formation possibles pour intégrer ces métiers.

## Les partenaires du projet CPER :



Avec le soutien de :



Direction régionale de l'économie, de l'emploi, du travail et des solidarités

