



Réunir les fonds

Présentation

Cette animation a pour objectif de réfléchir à la façon de mener les actions financières au niveau organisationnel, relationnel et communicationnel.
Ce jeu s'inspire d'un "Bingo" et se joue avec 4 équipes.

Matériel

Tout le matériel est à télécharger depuis le site SiToiLien, en pdf ou en word pour y ajouter ses propres cartes.

- Des cartes Actions financières
- Des cartes Atout, avec les catégories : savoir-faire; partenaires; ressources humaines; ressources matérielles; public cible
- Des cartes Défis
- Des cartes Circonstances imprévues : relations dans le groupe pour la préparation; météo prévue pour le jour de l'action; participation à l'action; organisation de l'action
- Un dé (avec un panneau explicatif sur les faces du dé)
- Des jetons avec les mêmes numéros que ceux du damier.

à prévoir :

Un damier numéroté (carton de 70cm x 70cm, divisé en 49 cases carrées de 10 cm de côté)
Des gommettes

But du jeu : réaliser une action financière

Pour qu'une action financière soit réalisée, il faut :

- une combinaison de cartes Atout qui vont permettre la réussite de l'action
- au moins 3 catégories différentes de carte Atout.
- entre 3 et 5 cartes Atout

Par exemple :

Action "vente de crêpes" :

- carte Atout savoir-faire :
 - fort en cuisine
 - fort en communication
- carte Atout ressources matérielles :
 - matériel de cuisine
 - ingrédient de cuisine
- carte Atout public cible : élèves

Déroulement du jeu :

Mise en place

- Disposer le damier numéroté au centre d'une table ou sur un panneau mural visible de tous
- Mettre en évidence toutes les Actions financières possibles
- Afficher le panneau avec les circonstances imprévues, liées au dé
- Placer toutes les cartes Atout sur un damier numéroté (numéros doivent rester visibles) face cachée (on ne voit donc que la catégorie de la carte Atout).
- Disposer les cartes Défis en tas
- Disposer les cartes Circonstances imprévues en 4 tas suivant la thématique
- Disposer les 4 équipes aux 4 coins de la table

Début du jeu

Chaque équipe choisit parmi les cartes Actions, l'action financière qu'elle va mener pendant le jeu. Il peut y avoir une discussion entre les participants pour une négociation du choix.

Tours de jeu :

On fait normalement 7 tours.

Pour les 2 premiers tours, à tour de rôle :

- chaque équipe tire au sort un numéro
- l'animateur retourne la carte Atout correspondante et la lit
- l'équipe a le choix de la prendre si elle aide son action financière, ou non.
- une carte non prise reste sur le damier de jeu, face visible.

Pour les 3e, 5e et 7e tour, à tour de rôle :

- gestion d'une circonstance imprévue :
 - l'équipe qui joue jette le dé
 - en fonction du numéro obtenu, elle prend la carte du tas correspondant (voir panneau explicatif)
 - elle lit la carte à haute voix et répond comment y faire face
 - en fonction de la réponse et du nombre de ressources "cœurs" en jeu, l'animateur octroie à l'équipe des gommettes symbolisant les "cœurs" obtenus.
- ensuite, l'équipe peut au choix :
 - tirer au sort un numéro
 - choisir une carte Atout non retournée du damier de jeu, qu'elle choisit en fonction de sa catégorie
 - choisir une carte déjà retournée mais contre un petit défi chronométré, intellectuel ou sportif. Le défi sera donné par la première carte du tas. au sort et permettant l'acquisition d'une ou deux ressources "cœurs".
 - proposer un échange d'une carte à un autre groupe

Les 4e et 6e tour se déroulent comme les 2 premiers tours.

Fin du jeu

Chaque équipe présente son action financière au groupe (autres joueurs et animateurs), à l'aide des cartes Atout. Le groupe valide ou pas. Si elle est validée, le groupe reçoit les ressources 🚗 notées sur la carte Action et en plus 1 🚗 par carte Atout utilisée.

Chaque équipe totalise aussi les 💖 gommettes reçues via les cartes Circonstances imprévues.

L'animateur totalise les 🚗 et les 💖 obtenus par chaque équipe et les note sur la fiche récapitulative.