

# Les As de la Cambriole



## Objectifs :

- Travailler sur la résolution de problème stratégique en équipe
- Apprécier la cohésion de l'équipe en situation d'urgence, de stress
- Expérimenter la balance espérance de gains - risques de pertes humaines
- Créer du lien dans un groupe de travail

## Exercice pour des sous-groupes de 2 à 6 participants :

Prévoir 15 minutes de préparation de la scène, si possible hors de la vue des participants pour garder l'effet de surprise. L'idéal est de débiter cette séquence juste après la pause déjeuner.

## Matériel :

- 50 mètres de ficelle de maçon
- 15 grelots + 15 trombones
- Une douzaine d'objets de volumes et de poids différents pour représenter le trésor à voler (une chaise, une balle, un manteau, une bouteille d'eau, un balai...)

## Organisation et consignes :

L'animateur a préparé un parcours piégé que l'équipe des as de la cambriole devra emprunter pour s'emparer du trésor de la salle des coffres et le ramener au point de départ sans déclencher l'alarme. Une ficelle de maçon garnie de grelots est tendue (entre des tables, chaises, portes...) à différentes hauteurs pour symboliser les rayons laser du système d'alarme. Un post-it indique sur chaque objet sa valeur en Euros. Lorsqu'un grelot tinte, les équipiers qui sont encore sur le parcours sont considérés comme capturés. Le jeu peut être compliqué en attachant des grelots sur certains objets (en le disant ou pas aux participants)

Les consignes peuvent différer selon le but visé et selon qu'il y aura un seul sous-groupe ou plusieurs à faire passer :

- pour un premier sous-groupe, on peut demander de rapporter la plus grande valeur de trésor en moins de 10 minutes, sachant que le jeu est arrêté dès que le système d'alarme se déclenche.
- pour un deuxième sous-groupe, on peut demander de rapporter la plus grande valeur de trésor en moins de 10 minutes, mais en imposant 5 minutes de réflexion avant les 5 minutes d'action.
- pour un troisième sous-groupe, on peut demander de rapporter la plus grande valeur de trésor en moins de 10 minutes, mais en assurant le succès (pas le droit de perdre un équipier)
- etc.



## Debriefing :

Il peut être fait sous forme d'un tour de parole, immédiatement après l'expérience, ou suite à une phase de réflexion individuelle ou de concertation de l'équipe. Selon l'objectif poursuivi, quelques questions suggérées :

- Quel était à votre avis l'objectif du groupe ?
- Quel était votre objectif personnel ?
- Comment avez-vous réussi (échoué) ?
- Quel rôle avez-vous joué ?
- Qu'avez-vous observé ?
- Qu'avez-vous ressenti ?
- etc.

