

# LE VACANCIER...

## Recueillir les attentes

<b>Objectifs généraux</b>	<p>Clarifier l'état d'esprit du groupe</p> <p>Se situer vis-à-vis d'un archétype, préciser sa posture</p>
<b>Déroulé</b>	<p>Expliquer le jeu aux participants : "Je vais vous demander d'indiquer, de manière anonyme, dans quelles conditions vous arrivez aujourd'hui, dans quel état d'esprit".</p> <p>Expliquer les rôles suivants :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• L'Explorateur : Curieux, l'explorateur souhaite découvrir, apprendre toutes les informations possibles sur le projet.</li><li>• L'Acheteur : Les acheteurs sont intéressés par un sujet précis et souhaitent repartir avec des réponses.</li><li>• Le Vacancier : Il n'est pas particulièrement intéressé par la réunion, mais c'est toujours mieux que de "travailler".</li><li>• Le Prisonnier : Il aurait préféré faire autre chose, mais n'a pas eu le choix.</li></ul> <p>Placer ces 4 archétypes sur un mur, un paperboard. Distribuer une gommette à chaque participant et demandez leur de venir positionner la gommette dans la case qui leur correspond le plus. Une fois que chacun s'est positionné, commentez le résultat et guidez une discussion sur ce que ça signifie pour le groupe.</p>
<b>Matériel</b>	<p>Cartes rôles - paperboard - gommettes</p>
<b>Mots-clefs</b>	<p>Recueil des attentes - formation - faire groupe</p>

# LE VACANCIER...

---

## Recueillir les attentes

<b>Nombre de participants</b>	6 à 30
<b>Temps</b>	15 min