

C'ÉTAIT TON JOB™

RÈGLE DU JEU

4-10 JOUEURS • ÂGE 12+

CONTENU

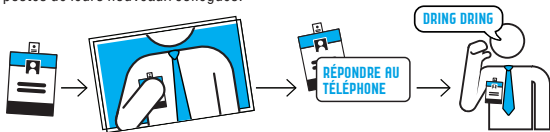
- 10 badges d'identification
- 30 fiches de poste
- 60 fiches d'évaluation des performances
- La règle du jeu

BUT DU JEU

Vous n'avez qu'une seule chose à faire. Ne gâchez pas tout ! Faites concurrence à vos collègues et restez concentré pendant que tous vos collègues suivent le rythme, car si vous faites trois fautes, vous êtes viré. Soyez le dernier employé restant pour gagner !

MISE EN PLACE

Donnez à chaque joueur un badge d'identification puis mélangez les fiches de poste et distribuez-en une à chaque joueur. Les joueurs doivent placer leur fiche de poste dans leur badge d'identification et les accrocher pour que tout le monde puisse voir quels sont les postes de leurs nouveaux collègues.



Tous les collègues doivent, à tour de rôle, montrer ce que seront le geste et le bruitage de leur fonction. Par exemple, si la fiche de poste indique « Répondre au téléphone », le geste peut mimer le fait de décrocher un téléphone, d'appuyer sur un bouton, de placer le téléphone à l'oreille, et le bruitage peut être « Dring dring dring ! Allô ? ». Tout le monde a le droit d'inventer ces signaux, et plus c'est bizarre, plus c'est amusant ! Le « travail » est représenté par le geste et le bruitage créés à partir de chaque fiche de poste.

FAITES ATTENTION ! Vous devez connaître le geste ET le bruitage de chacun pour jouer la partie ! Allez-y, entraînez-vous !

Placez les fiches de poste supplémentaires et les cartes d'évaluation des performances face cachée, au centre de la zone de jeu.

AU TRAVAIL

Le joueur le plus âgé devient le premier collègue à donner le coup d'envoi de la ronde, car les plus vieux ont assez souffert et méritent bien une faveur, non ? Après un cafouillage (nous y reviendrons !), la partie continue sur la gauche.

Tous les collègues commencent la partie en tapant sur la table avec leurs paumes sur un rythme régulier. (Commencez à taper sur le rythme toutes les deux secondes environ ; vous verrez bien ce qui vous convient !) **Suivez ce rythme** pendant toute la durée du tour.

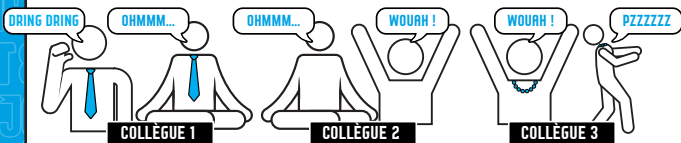


Au fur et à mesure que la partie progresse, le rythme doit s'accélérer pour imiter le **rythme de plus en plus rapide** que les managers attendent de vous au fur et à mesure que vous gagnez en expérience.

Le premier collaborateur commence le tour en « faisant son travail » (en faisant le geste et le bruitage qu'il a choisi pour son travail au début du tour). Il doit immédiatement ensuite faire le travail d'un autre collaborateur (en faisant son geste et son bruitage).

FAITES ATTENTION ! Si un collègue effectue votre travail, vous devez immédiatement réagir en faisant vous aussi votre travail, puis celui d'un autre collègue !

EXEMPLE



CONSEILS DU CÔTÉ OBSCUR DU BUREAU : N'aidez pas la concurrence ! Fixez quelqu'un d'autre pendant que vous faites le travail d'une personne. Soyez sournois, soyez sans pitié, faites en sorte que quelqu'un soit viré !

Les collègues continuent à faire circuler la responsabilité dans le bureau en faisant appel à leurs collègues et en gardant le rythme jusqu'à ce que quelqu'un se plante.

Exemples de cafoillages :

- Ne pas répondre immédiatement lorsque votre travail est effectué (vous avez oublié)
- Ne pas exécuter correctement le geste ou le bruitage d'un travail (même si c'est le vôtre)
- Faire une pause trop longue entre l'exécution de votre travail et celui d'un autre collègue (vous vous êtes endormi pendant la réunion ?)
- Effectuer un travail qui n'est plus en jeu (cette personne ne travaille plus ici)

Si un collègue se trompe, la partie se termine. Toute personne qui détecte une erreur doit s'arrêter de taper et crier : « **C'était ton job !** ». Ne montrez aucune pitié pour graver les échelons de l'entreprise. Si un collègue prend ne serait-ce que quelques secondes de trop, il y a cafoillage !

Le collègue qui a fait une erreur doit tirer une carte d'évaluation des performances,

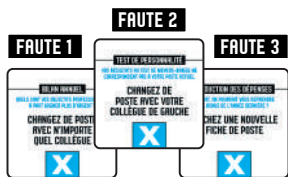
la lire à haute voix et faire ce qu'elle dit. Si un collègue tire une autre fiche de poste, il doit remplacer la fiche de poste dans son badge d'identification et choisir immédiatement un nouveau geste et un nouveau bruitage en fonction de cette nouvelle fiche de poste. Ce collègue commence le prochain tour.

Comme dans la vie réelle, lorsque les gens se plantent au bureau, tout le monde en subit les conséquences. Placez les anciennes fiches de poste face visible dans une pile de défauts.

Les collègues doivent conserver leurs fiches d'évaluation des performances pour le décompte des points, car chacune d'entre elles compte comme une faute professionnelle.



Si un collaborateur cumule trois fautes, indiquées par un X, il est viré et sort de la partie ; et personne ne regrette son départ.



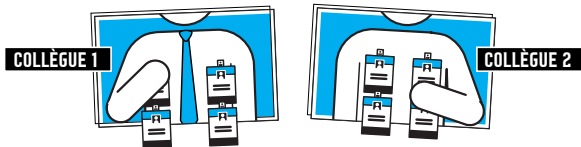
PLUS QUE TROIS COLLÈGUES DE TRAVAIL : Lorsqu'un bureau ne compte plus que trois collaborateurs, le travail devient plus difficile. Tous les collègues doivent tourner leur badge de manière à ne pas montrer leur travail aux autres. Suivez les instructions du jeu, en commençant par la section « **Au travail** ».

Toute personne (même un employé licencié qui rôde dans le bureau) qui détecte une erreur doit s'arrêter de taper et crier : « **C'était ton job !** ». N'oubliez pas de les pointer du doigt, de les fixer du regard et d'apprécier les ragots qui circulent dans le bureau pendant qu'ils piochent leur fiche d'évaluation des performances !

ASTUCE : Compliquez encore le travail en retournant les badges pour que vos collègues ne puissent pas les lire. Facilitez-vous la tâche en gardant les badges face aux autres afin qu'ils puissent les lire.

DERNIER TOUR

PLUS QUE DEUX COLLÈGUES DE TRAVAIL : Lorsque les coupes budgétaires (et votre comportement impitoyable) ramènent les effectifs à seulement deux collègues, ces derniers doivent assumer le travail de leurs anciens collègues et se battre jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'un. Les deux collègues doivent **choisir quatre fiches de poste** dans la pile des fiches défaussées, les placer dans des badges d'identification et porter sur eux **les quatre badges d'identification**.



Le collègue le plus âgé commence le tour en tant que premier collègue en effectuant d'abord une de ses tâches, puis une des tâches de son collègue. Le collègue répond en répétant les deux tâches qui viennent d'être effectuées (dans l'ordre), puis en ajoutant une autre tâche du premier collègue. Ils doivent continuer à exécuter les tâches précédentes dans l'ordre et en ajouter une autre jusqu'à ce que quelqu'un se trompe.

EXEMPLE

COLLÈGUE 1



COLLÈGUE 2



COLLÈGUE 1



COLLÈGUE 2



COLLÈGUE 1



- **Collègue 1** : répondre au téléphone, faire du yoga
- **Collègue 2** : répondre au téléphone, faire du yoga, faire un tour de montagnes russes
- **Collègue 1** : répondre au téléphone, faire du yoga, faire un tour de montagnes russes, remonter un poisson
- **Collègue 2** : répondre au téléphone, faire du yoga, faire un tour de montagnes russes, remonter un poisson, soulever des haltère
- **Collègue 1** : répondre au téléphone, faire du yoga, faire un tour de montagnes russes, remonter un poisson, soulever des haltères, tirer une flèche

Toute personne (en particulier les employés licenciés qui traînent encore dans le bureau) qui détecte une erreur doit s'arrêter de taper et crier : « **C'était ton job !** ».

Dès qu'un collègue fait une erreur (ou devient fou), la partie est terminée. Si les collègues parviennent au bout de l'ensemble des huit tâches, ils peuvent recommencer en changeant l'ordre des tâches à effectuer. Sinon, vous pouvez déclarer qu'il y a égalité.

FIN DE LA PARTIE

Le dernier employé debout gagne la partie. Beau boulot ! Je parie que cette réussite donnera une toute autre allure à votre CV.



© 2022 Goliath, Vijzelpad 80, 8051 KR Hattem, the Netherlands.
Fabriqué en Chine



FR

NOTICE
D'INSTRUCTIONS

