

MODE D'EMPLOI ET
SUGGESTIONS

Le guide complet d'HÉMÉRA.CARDS

pour la mise en mouvement de
vos talents managériaux.



L'INTELLIGENCE COLLECTIVE
EN MOUVEMENT >

situer, comparer, ressentir, critiquer,
choisir, prioriser, diagnostiquer, faire
savoir, échanger, trouver le
consensus,...

Au menu



01 NOTRE EXPÉRIENCE, NOS CONSTATS

02 POURQUOI APPRENDRE PAR LE JEU?

03 DÉDIÉ AU MANAGEMENT

04 THÈMES TRAITÉS

05 COMMENT COMMENCER?

06 QUE REPRÉSENTE UNE CARTE?

07 LE TOUR D'UNE CARTE? (ATELIERS)

08 POUR QUI? (GUIDE D'ACHAT)

09 SÉQUENCE PÉDAGOGIQUE?

10 LES 18 JEUX PASSÉS AU CRIBLE

11 EXEMPLES D'UTILISATION

12 ET SI ON DEVAIT RETENIR UNE CHOSE !

NOTRE EXPÉRIENCE

30 ans...

...que les auteurs
d'Héméra.cards forment
des managers de tout
niveau.

LES GRANDES
THÉORIES NE
PASSIONNENT PAS
LES PARTICIPANTS.

Les pédagogies actives et
implicantes sont essentielles
pour que l'apprenant
transpose le plus rapidement
les savoirs acquis.





AUTOUR DU JEU

Bon à savoir

Visuel, essentiel, stimulant



Inside the Issue

COMPRENDRE

Apprendre par le jeu facilite vos apprentissages de sujets parfois complexes. Cela ancre chez le participant des cartes mentales, des repères.

ERREUR

En jouant, on a le droit à l'erreur! La notion d'entraînement est omniprésente et accompagne le participant dans sa progression individuelle et collective.

ENSEMBLE

Jouer développe des facultés à mieux vivre ensemble, favorise l'expression orale, le partage d'expérience, construit du lien.

MULTIPLICATION

by Héméra.cards

Apprendre par le jeu démultiplie les situations d'apprentissage en attisant la mise en mouvement de l'intelligence collective. Cela nourrit les besoins d'explorer et les expériences du groupe, favorise aussi l'imaginaire et la créativité, développe la culture d'innovation..

« LE RÉSULTAT EST LÀ, IMMÉDIAT »



PORTEZ DES REGARDS MULTIPLES...

Vous pouvez regarder le passé, le temps présent, le futur, les relations, les gains et les pertes, les facteurs de succès et échecs, ce qui facilite ou perturbe, ce qui fait obstacle, les points d'accord et de désaccord, les priorités, etc...



FLEXIBILITÉ MENTALE
PLUS QUE RECOMMANDÉE...





DÉDIÉ AUX COMPÉTENCES MANAGÉRIALES

3 parfums sont à déguster : l'organisation, les collectifs et l'individu

**CE SONT LES DIMENSIONS
INCONTOURNABLES DE LA
TRANSFORMATION ET DU
CHANGEMENT.**

> faire face aux mouvements de
l'environnement est impératif!



LES THÈMES TRAITÉS...



Vous pouvez traiter la vision stratégique, le diagnostic organisationnel, le management de projet, l'amélioration continue, l'innovation et le changement...

...mais aussi la dynamique collective, les comportements, les valeurs et le leadership...

....et aussi en apprendre plus sur les individus, la personnalité, les besoins, le plaisir au travail et les émotions.

**HARD .:. TEAM .:. SOFT
SKILLS**

4

6 JEUX HARD SKILLS



FAIRE PROGRESSER VOTRE ORGANISATION

VOUS POURREZ TRAVAILLER VOTRE STRATÉGIE, VOTRE ORGANISATION, LE MANAGEMENT DE PROJET, L'AMÉLIORATION CONTINUE, LA CULTURE D'INNOVATION ET LE CHANGEMENT

6 JEUX TEAM SKILLS



Carles

TOXIC
COMPORTEMENT & DIVERSITÉ

47

(C) ÉDITION HÉMÉRA MANAGEMENT SA



Carles

SHARE
VALEURS PARTAGÉES

50

(C) ÉDITION HÉMÉRA MANAGEMENT SA



Carles

CLIMAX
CULTURE D'ENTREPRISE

33

(C) ÉDITION HÉMÉRA MANAGEMENT SA



Carles

DYNAMO
DYNAMIQUE COLLECTIVE

47

(C) ÉDITION HÉMÉRA MANAGEMENT SA



Carles

TALK
INTERACTIONS MANAGÉRIALES

35

(C) ÉDITION HÉMÉRA MANAGEMENT SA



Carles

LEAD
INTERROGER SON LEADERSHIP

25

(C) ÉDITION HÉMÉRA MANAGEMENT SA

FAIRE PROGRESSER VOS COLLECTIFS

VOUS POURREZ TRAVAILLER LES COMPORTEMENTS, LES VALEURS, LA CULTURE D'ENTREPRISE, LA DYNAMIQUE D'ÉQUIPE, LES INTERACTIONS MANAGÉRIALES ET LE LEADERSHIP.

6 JEUX SOFT SKILLS



 *Carles*

COLORS
ÉTUDE DU PROFIL DISC

40

(C) ÉDITION HÉMÉRA MANAGEMENT SA



 *Carles*

SKILLS
COMPÉTENCES DE PROXIMITÉ

36

(C) ÉDITION HÉMÉRA MANAGEMENT SA



 *Carles*

ACTION
IDENTITÉ MANAGÉRIALE

34

(C) ÉDITION HÉMÉRA MANAGEMENT SA



 *Carles*

NEED
EXPLOREZ VOS BESOINS

36

(C) ÉDITION HÉMÉRA MANAGEMENT SA



 *Carles*

PLAISIR
LE FAIRE AVEC PLAISIR

30

(C) ÉDITION HÉMÉRA MANAGEMENT SA



 *Carles*

FEEL
ACCUEILLIR LES ÉMOTIONS

21

(C) ÉDITION HÉMÉRA MANAGEMENT SA

FAIRE PROGRESSER LES MANAGERS

VOUS POURREZ TRAVAILLER LES TYPES DE PERSONNALITÉ,
LES COMPÉTENCES REQUISES, L'IDENTITÉ À TRAVERS LES
ACTIONS, LES BESOINS ET ÉMOTIONS, AINSI QUE LE PLAISIR AU
TRAVAIL.,

5



POUR CHAQUE JEU
ENSEMBLE

CHOISISSEZ 10|15 CARTES QUI
VOUS INSPIRENT, VOUS
ATTIRENT

UNE CARTE, C'EST UN ÉLÉMENT DU
THÈME TRAVAILLÉ. ELLE EST
COMPOSÉE D'UNE IMAGE, D'UN MOT
CLÉ, D'UNE DÉFINITION OU UNE
QUESTION.



Je suis une carte...

**"...ET VOUS ALLEZ
POUVOIR ME
TOURNER
AUTOUR"**

C'EST UN CONCEPT SIMPLE ET FACILE À
COMPRENDRE ! LES PAGES SUIVANTES
VOUS MONTRENT LES
ATELIERS/QUESTIONS POSSIBLES...

- Héméra.cards

Situation actuelle

01

CHOISIR ...

QUE POUVEZ-VOUS DIRE SUR L'ÉLÉMENT CHOISI DANS LA SITUATION ACTUELLE ?

Vision du futur

02

PROJETER...

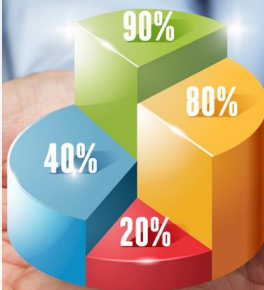
POUVEZ-VOUS DÉCRIRE LE FUTUR SOUHAITÉ OU POSSIBLE DE L'ÉLÉMENT CHOISI ?

Solution

03

RÉSoudre...

QUELS SONT LES OBJECTIFS ET MOYENS À RETENIR POUR ATTEINDRE LE FUTUR DE L'ÉLÉMENT RETENU ?



DÉVELOPPER

LES COMPÉTENCES DU FUTUR

04

Divergences S'ACCORDER...

QUELS SONT LES POINTS DE DIVERGENCES DANS LE GROUPE SUR L'ÉLÉMENT TRAITÉ ? JUSTIFIEZ !



05

Priorité L'ESSENTIEL...

POUVEZ-VOUS DÉCIDER DES AXES SUR LESQUELS IL APPARAÎT URGENT ET IMPORTANT D'AGIR SUR L'ÉLÉMENT TRAITÉ ?



06

Capacité OBSOLESCENCE

L'ÉLÉMENT TRAITÉ SEMBLE-T-IL INADAPTÉ OU APPROPRIÉ POUR LE CHANGEMENT À VENIR ?



DÉVELOPPER

LES COMPÉTENCES DU FUTUR

07 Succès SOUTENIR

QUELS SONT LES FACTEURS QUI DOIVENT ÊTRE IMPÉRATIVEMENT LÀ POUR SOUTENIR LES CHANGEMENTS SUR L'ÉLÉMENT TRAITÉ ?



08 Freins À LEVER

POUVEZ-VOUS IDENTIFIER LES POINTS QUI SONT SOURCE D'OBSTACLES, FREINS DANS VOS TRANSFORMATIONS DE L'ÉLÉMENT TRAITÉ ?



09 Échange SAVOIR-FAIRE

QUELLES SONT LES BONNES PRATIQUES QUE VOUS SOUHAITEZ ÉCHANGER DANS LE COLLECTIF SUR L'ÉLÉMENT TRAITÉ ?



À QUI S'ADRESSE LES JEUX?

les 3 axes



EN COLLECTIF

Sous l'oeil avisé d'un facilitateur, vous faites progresser le collectif.

EN MODE COACHING

Clairement ici, nous sommes dans un mode bilatéral.

EN SOLO

L'individu seul peut se questionner, s'auto-évaluer et apprendre à son rythme.

QUI FACILITE?

by Héméra.cards

En principe, l'animateur est un consultant-coach-formateur, une ressource RH, mais aussi un responsable d'équipe qui fait du développement collectif.



9

Avec 18 jeux au catalogue, les combinaisons sont multiples !

Suggestion d'une séquence pédagogique ?

Avec des cadres, vous pouvez les faire s'exprimer sur la stratégie (VISION), puis leur demander de faire une photographie du contexte organisationnel (FLASH), interroger le leadership en place (LEAD), détecter les points faibles sur les compétences (SKILLS), évoquer la conduite du changement (CHANGE), vérifier le partage des valeurs (SHARE) ...

EXPLOREZ LE CATALOGUE >

The background of the entire page is a dense collection of glowing lightbulbs. The bulbs are of various sizes and orientations, creating a sense of depth and abundance. The light they emit is a cool, blue-white hue, which fades into a darker blue at the edges. The bulbs are arranged in a way that some are in sharp focus while others are blurred, suggesting a large number of them.

PREVIEW

18 JEUX AU CATALOGUE

**UNE COLLECTION COMPLÈTE
POUR FORMER LES MANAGERS**

COMPILÉ PAR HÉMÉRA.CARDS



VIS ION

33 CARTES

CODE 010



Disposer d'une vision d'entreprise claire et mobilisatrice demande de pouvoir formaliser vos aspirations au sein de vos équipes et de vos partenaires. Nous avons choisi un ensemble d'éléments pour thématiser sur ce sujet, mais aussi pour construire l'orientation, les valeurs et la vision capable de fédérer le plus grand nombre.

...VOUS
FOCALISE
SUR LA
STRATÉGIE



FLASH

52 CARTES

CODE 020

Avant tout changement, toute transformation, il est fortement recommandé d'aller explorer le système ouvert de votre organisation (au sens large). Qu'en est-il des individus, travaillant dans des collectifs, sous impulsion des modes organisationnels, dans un environnement mouvant ?



...VOUS PLONGE
DANS VOTRE
CONTEXTE
ORGANISATION
NEL

GO AL

36 CARTES

CODE 030

Le management de projet soutient la dynamique économique, sociale, concurrentielle de votre entreprise. Trop souvent, ce système de management est peu efficace et devient un véritable gouffre financier. Il est temps de le professionnaliser et de l'aider à performer.

...OPTIMISE
VOTRE
GESTION DE
PROJET





KAI SEN

49 CARTES

CODE 040

Quelle forme de transformation désirez-vous ? L'amélioration continue est un des choix. Interrogez celle-ci en vous appuyant sur une démarche reconnue comme l'EFQM. Qu'en est-il de votre leadership, votre stratégie, vos ressources, vos partenariats...et des résultats obtenus auprès de vos parties prenantes ?

...VISE L'AMÉLIORATION CONTINUE

THI NK

37 CARTES

CODE 050

Souvent, la transformation s'inscrit encore trop souvent dans un contexte où la culture d'innovation est absente. Découvrez ici les ingrédients auxquels vous devez porter de l'attention pour aider à retrouver de la créativité, de l'échange, si utile à tout changement.

...DÉVELOPPE
LA CULTURE
D'INNOVATION

CHANGE

36 CARTES



CODE 060

Conduire le changement, c'est accompagner toute transformation. C'est un art, une discipline souvent mal ou sous-utilisée. Pourtant, cela peut éviter de véritables catastrophes à l'institution. La conduite du changement est là pour sécuriser la démarche et le mouvement induit par l'innovation.

...CONDUIT LE
CHANGEMENT

TOX IC

47 CARTES



CODE 070

La transformation s'inscrit dans un vivier de comportements attendus et...inattendus. Le changement génère des émotions, de la tension, de la passion, de la frustration qu'il faudra canaliser. Toxic aidera les managers à réfléchir aux réponses à donner aux individus qui vivront le changement de manière turbulente.

...AIDE LES
ATTITUDES
GAGNANTES

SHA RE

50 CARTES

CODE 080

Le partage des valeurs est une clé essentielle de succès de toute transformation. Quand cet élément est négligé, à lui seul il peut expliquer de nombreux échecs. Les valeurs sont censées insuffler du sens, permettre aux individus de se rassembler et d'échanger en confiance. Sans un travail sur cela, point de salut dans le changement.



...ADORE LE
PARTAGE DES
VALEURS
UTILIS

CLIMAX

33 CARTES

CODE 090

La culture d'entreprise est un incontournable de la transformation et de la conduite du changement. La comprendre, la guider, l'adapter et l'aider à bouger fait partie de l'action managériale et donne des ailes au leadership.



...S'INTÉRESSE
À LA CULTURE
D'ENTREPRISE



DYNA MO

47 CARTES

CODE 100

Faire bouger les lignes dans la transformation nécessite un travail de fond sur les collectifs. Cela a pour but d'apprendre le vivre ensemble, de participer au développement des équipes, de les faire grandir harmonieusement, d'accompagner la performance attendue.

A photograph of three people (two women and one man) smiling and looking towards the right, sitting at a bar. The background is softly blurred, showing warm lighting from lamps and stacks of white plates on the bar counter.

...BOOSTE LA
DYNAMIQUE
COLLECTIVE

TALK

35 CARTES

CODE 110

Le leadership situationnel tient compte des actes du manager dans un contexte et une situation donnés tface à une personne dotée de sa propre personnalité. Talk entraîne vos facultés à communiquer avec autrui en étant conscient des façons de l'aborder efficacement.



**...FACILITE LES
INTERACTIONS**



LEAD

25 CARTES

CODE 120

La transformation demande aux managers de progresser en matière de leadership. Il est nécessaire que ceux-ci adoptent des aptitudes à coacher, guider, accompagner et évitent d'être dans un monde de sanction-récompense !

...INTERROGE VOTRE LEADERSHIP



COLO RS

40 CARTES

CODE 130

Une matière utile et complémentaire pour le leadership situationnel entre autre. Apprenez à détecter la personnalité des personnes qui vous entourent pour mieux vivre ensemble et communiquer adroitement.

...POUR MIEUX VIVRE ENSEMBLE

SKILLS

36 CARTES



CODE 140

Travaillez sur vos compétences de manager. Faites le point, identifiez celles qui vont bien, celles qui font obstacles, celles qui deviennent obsolètes, celles qui devient impératif de reconsidérer au plus vite, etc.

...POUR RESTER
DANS LA
COURSE

ACTI ONS

34 CARTES



CODE 150

Musclez vos réponses dans l'action managériale. Développez des talents à faire face et faites progresser par la même occasion votre identité managériale.



...POUR
EXERCER UN
LEADERSHIP
AUTHENTIQUE

NEED

36 CARTES

CODE 160

Vous avez des besoins, ils ont des besoins au travail. En tant que leader, il est essentiel de comprendre et accompagner les besoins des individus dans l'organisation.

...POUR
COMPRENDRE
LES BESOINS
AU TRAVAIL

PLAISIR

30 CARTES



CODE 170

On évalue principalement l'individu sur ses compétences. Et si on regardait aussi, pour le faire progresser, ce qui lui donne sens et lui procure du plaisir au travail ?

... POUR
INTÉGRER AUSSI
LE PLAISIR AU
TRAVAIL



FEEL

21 CARTES



CODE 180

A mettre en relation avec l'étude des besoins, nous traitons ici la capacité du manager à accueillir des émotions. Lorsque certains besoins sont ou non satisfaits, cela génère des émotions positives ou négatives.

**...POUR MIEUX
ACCUEILLIR LES
ÉMOTIONS**

11

...QUELQUES UTILISATIONS !

COMITÉ EXÉCUTIF D'UNE
ASSOCIATION

Fixons une
stratégie !

7 PERSONNES RÉFLÉCHISSENT ENSEMBLE À
LA STRATÉGIE DE L'ASSOCIATION EN 1
JOURNÉE. ILS UTILISENT LES JEUX VISION,
SHARE, TOXIC.

RESPONSABLES RH

Formation d'un cercle de RH au diagnostic organisationnel avec FLASH, au traitement des comportements organisationnels avec TOXIC, à l'amélioration continue avec KAISEN, tout ceci en 2 jours.

15 EXPERTS RH SE FORMENT. NOUS TRAVAILLONS EN GROUPE DE 5 ET FAISONS DES RESTITUTIONS DE RÉSULTATS APRÈS CHAQUE SÉQUENCE.

DES ÉTUDIANTS EN BACHELOR/MASTER
ET EN FORMATION CONTINUE

TOUS DES LEADERS !

plus de 300 étudiants sont formés
chaque année avec les jeux FLASH,
GOAL, CHANGE, LEAD, SKILLS, COLORS
ET DYNAMO, ETC.

...LE RETOUR SUR
L'INVESTISSEMENT ?

LA
CRÉATIVITÉ
C'est l'intelligence
QUI S'AMUSE

