



# IRO KÃDO

## MODE D'EMPLOI



### UTILISATION :

Ce jeu, basé sur les super-pouvoirs (Soft-skills), est adapté pour tout individu ou groupe qui souhaite identifier et comprendre qui il est, ce qui le caractérise. Cet outil pédagogique peut être utilisé dans le cadre de : recrutement, cohésion de groupe, recherche d'emploi ou servir de brise glace.

1. Après que les cartes aient été mélangées, chaque joueur reçoit 6 cartes.
2. Déposez les cartes restantes au centre de la table, face cachée, afin de constituer le sabot.
3. À tour de rôle, chaque joueur pioche 1 carte :
  - a. S'il considère l'aspect comportemental décrit sur la carte lui correspond, il l'intègre à son jeu. S'il décide de garder la carte en question, il devra alors en reposer une afin de n'avoir que 6 cartes en main. En posant la carte, le joueur explique son choix.
  - b. S'il considère que l'aspect comportemental décrit sur la carte ne lui correspond pas, il la repose dans le sabot en expliquant pourquoi.

4. Le joueur suivant prend une carte et reproduit le schéma
5. Les joueurs reproduisent l'étape 3 jusqu'à obtenir un jeu de 6 cartes qui lui correspond

### CONDITIONS DE JEU :

- De 1 à 10 personnes
- Prévoir 20 min de jeu au minimum
- 6 cartes par personne tout au long de la partie

### VARIANTE POSSIBLE :

Présenter toutes cartes de manière visible face au(x) joueur(s)  
Demander ensuite au(x) joueur(s) de tirer 3 cartes significatives en expliquant pourquoi.

Découvrez l'intégralité de notre méthode de formations ludiques et innovantes sur notre site :

[www.akoya-academie.fr/methode-irooki](http://www.akoya-academie.fr/methode-irooki)

**IROOKI**<sup>®</sup>