

MR & MRS A-TYPICAL « LES REGLES DU JEU »

Ce document vous permet de comprendre le mode de fonctionnement du jeu Mr & Mrs A-Typical en tant qu'administrateur et vous rappelle les règles du jeu à indiquer aux participants au début d'une nouvelle partie.

Les règles du jeu

Le principe du jeu Mr&Mrs A-Typical est de démasquer la personne qui est Mr ou Mrs Typical.
À l'inverse, Mr ou Mrs Typical devra se fondre dans la masse pour ne pas faire démasquer !

Le déroulé est simple, chaque participant recevra sur sa boîte de messagerie un message contenant un premier mot. Tout le monde aura le même mot sauf une personne qui sera considérée comme Mr ou Mrs Typical, celui-ci recevra un mot différent. Ils proposent ensuite à tour de rôle, et selon un ordre donné, un mot qui fait référence au mot communiqué (petit conseil aux participants : ne sachant pas s'ils sont Mr ou Mrs TYPICAL, il est recommandé de trouver mot assez général pour ne pas risquer de se faire démasquer). À l'issue des propositions, chacun votera pour éliminer celui ou celle qu'il estime être Mr ou Mrs Typical.

Il est à noter que personne ne doit bien sûr dévoiler son mot et personne ne sait dans quel camp il se trouve. Seul le maître du jeu (vous) sait qui est Mr ou Mrs Typical

DURANT LA PARTIE

1. L'ouverture et lancement de la session

À l'horaire de la session, il faudra vous connecter sur Teams via le lien dédié pour rejoindre les participants à la session.

En parallèle, il faudra vous rendre sur l'application du jeu et renseigner les adresses e-mails des participants présents sur Teams afin qu'ils reçoivent leur mot et soient intégrés à la partie.

2. La proposition des mots

Une fois les mots envoyés aux participants, la plateforme vous indiquera l'ordre dans lequel les participants proposeront leur mot. La plateforme vous indiquera les deux mots envoyés et un icone sera présent à coté du nom de de Mr ou Mrs Typical. Le participant pourra écrire son mot à l'oral et vous devrez les écrire afin de suivre le jeu.

3. Le vote pour éliminer un participant

Dès lors que l'ensemble des participants ont proposé un mot, vous pourrez passer à l'étape du vote. Chaque participant devra indiquer le nom du joueur qu'il souhaite éliminer (de préférence à l'écrit via Teams). Vous devrez comptabiliser les votes pour déterminer le candidat que le groupe souhaite exclure du jeu, l'annoncer aux participants et indiquer si la personne éliminée est la bonne (celui ou celle qui a un mot différent).

Encouragez-les à se défendre, bluffer, échanger, etc. A chacun sa technique pour rester le plus longtemps dans la partie.

Cas N°1 :

Si la personne éliminée est bien Mr ou Mrs Typical, la partie est finie. Vous pouvez toutefois laisser une dernière chance à la personne éliminée en trouvant le mot des autres participants.

Cas N°2 :

Si la personne éliminée n'est pas la bonne, la partie reprend (sans la personne éliminée à tort). Vous invitez donc chaque participant à donner un nouveau mot tout en respectant l'ordre de passage puis un nouveau vote aura lieu. Si Mr ou Mrs ou Typical n'est pas démaqué à l'issue de ce deuxième tour, la partie est finie. Vous indiquerez le nom de Mrs ou Ms Typical

Cas N°3

Lors d'une égalité des résultats de vote (exemple : 2 votes contre Paul et 2 votes contre Lucie), il conviendra de demander aux personnes concernées de proposer un nouveau mot pour réaliser un nouveau vote permettant de les départager.

4. Le débriefing après chaque partie

Une fois la partie terminée, l'objectif est de prendre environ 5 à 10 minutes pour échanger sur les deux mots proposés au cours du jeu. Votre rôle est de libérer la parole sur le sujet et d'accompagner les participants à s'interroger et poser des questions. Pour ce faire, vous disposez d'une fiche d'aide par session qui définit les termes, la famille de handicap concernée, les contraintes en milieu professionnel et les aménagements possibles. Celle-ci est téléchargeable via la plateforme de jeu.

5. Débuter une nouvelle partie

À l'issue du débriefing, il vous suffira de cliquer sur le bouton « envoyer un nouveau mot » pour que chaque participant reçoive par e-mail son mot pour une nouvelle partie. De votre côté, l'écran s'actualisera pour afin que vous disposiez du nouvel ordre de passage.

6. Clôturer le jeu

À l'issue de plusieurs parties (3 conseillées par groupe : soit environ 30 minutes pour un groupe de 4/5 joueurs et 45 minutes pour un groupe de 8 joueurs), vous avez la possibilité de finir le jeu en cliquant sur le bouton « clore la partie ». Il vous suffira également de quitter la réunion Teams.