

STRANGER JOB

Saison 2

RÈGLES DU JEU

Vous êtes sur le point de jouer à « Stranger job », un cousin éloigné du jeu « Bright Mirror » (vous aurez compris que les créateurs sont des grands fans de Netflix.) Vous n'y avez jamais joué ? Vous verrez c'est le meilleur jeu de société depuis le Monopoly.

« Stranger job » est un jeu de créativité sur l'évolution des métiers dans le futur. Vous allez suivre une série d'étapes pour vous aider à imaginer, créer, et raconter une histoire qui se déroulera en 2035.

Le but principal du jeu est d'échanger des idées avec les autres participants et développer sa créativité. (si votre prédiction tombe juste, on vous offre un voyage pour deux personnes aux Maldives, en espérant qu'elles existent encore, en 2035.)

Il n'y a pas de bonnes ou de mauvaises idées, chaque idée compte!
Par groupes de 6 participants:

- Retournez les cartes « transitions ».
- Formez des groupes de 2. Chaque groupe pioche une carte secteur, puis la pose sur le plateau.
- Les binômes doivent choisir à minima 2 cartes « transition » pour définir les impacts liés à la carte secteur (imaginez le monde en 2035 et l'écrire sur la carte « impacts ».)
- Toujours en binôme, remplissez le livret « nouveau métier » pour présenter le métier imaginé et développez-le au travers d'un personnage fictif.
- Le groupe de 6 se reforme, il faut maintenant réfléchir aux points communs entre les différents métiers et imaginez-vous fonder une structure commune, en définir le statut, les activités, les valeurs... comme indiqué dans le livret de groupe.
- Vous êtes arrivés jusque là ? Vous inquiétez pas, c'est bientôt fini. Placez vos fiches métiers sur la cartographie commune à tous, disposée dans la salle, afin de pouvoir échanger sur les défis, enjeux, et futurs métiers imaginés par tout le monde en 2035.