



ARITHUR
et la quête des achats durables



*Guide de
l'animateur*

Ce jeu s'adresse aux **acheteurs des organisations publiques et privées** ainsi qu'à l'ensemble des **parties prenantes** des achats.

Il est construit autour de **7 clés pédagogiques** qui guident les joueurs au cours du jeu, lors du débriefing et lorsqu'ils souhaitent passer à l'action dans les situations réelles.

Vous trouverez dans cette boîte de jeu :

- 3 épisodes de jeu qui permettront aux participants d'expérimenter les achats durables et les différentes logiques qui les alimentent
- Des ressources qui faciliteront la mise en œuvre des enseignements du jeu dans les situations réelles

Pour jouer, il vous suffit de tourner les pages de ce guide en différenciant 3 types de contenus :

- Les **explications** à destination de **l'animateur** en **vert**
- Les **actions** que **l'animateur** doit réaliser en **rouge**
- Les **instructions** à lire aux **joueurs** en **noir**

Episode 1

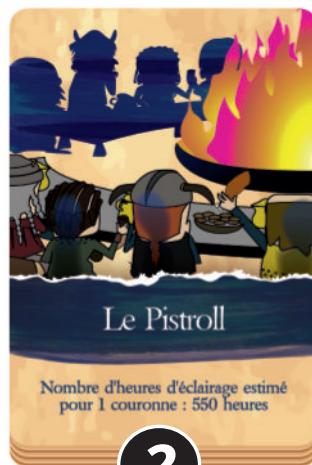
Ce 1^{er} volet est idéal pour animer une **première session de jeu**. Il ne nécessite pas de compétences ou de connaissances préalables.

Prévoyez une durée de **1h30 à 2h** pour l'ensemble de l'atelier afin d'animer la session de jeu et un temps de débriefing.

1 – Mise en place

Disposez face à vous 5 piles de cartes contenant respectivement :

- 1 Les **5 cartes des membres du comité**
- 2 Les **8 cartes de l'épisode 1**
- 3 Les **24 cartes** numérotées de **1 à 4**
- 4 Les **7 cartes des clés pédagogiques**



Gardez à disposition la grille d'observation préalablement imprimée.

2 – Lecture de la légende

Excalibur à bout de bras, le jeune roi n'eut d'abord aucun mal à pacifier la Bretagne.

Arthur incarnait alors cette nouvelle génération de souverains qui souhaitaient concilier la **gloire des conquêtes**, la **saine gestion** du royaume et le **bien-être de leurs sujets**.

Les dernières batailles furent difficiles, les victimes de plus en plus nombreuses et les conséquences pour la population de plus en plus lourdes.

Cela ne faisait aucun doute, **Excalibur** perdait progressivement son **pouvoir**... et pour cause, celui-ci était directement lié à la confiance que le peuple avait en son souverain.

De retour à Camelot, il en comprit la raison lorsqu'il fut enseveli sous une montagne de parchemins. Sur certains, Arthur découvrit des **appels à l'aide de son peuple** restés sans réponse... et sur d'autres, les plus nombreux... ses sujets exprimaient de lourds **reproches** sur les conséquences parfois dramatiques de **décisions** prises à la hâte, mais avec tout le bon sens dont il était capable.

Il s'enferma un jour et une nuit pour lire et annoter l'ensemble des parchemins, puis il annonça de grandes décisions. Voici ses mots :

« *Les rêves de conquête s'arrêtent ici ! Je m'emploierai dorénavant à **construire une paix durable avec nos voisins.***

*Je m'engage à bâtir un **royaume prospère** au sein duquel vous pourrez vivre **sans craindre de nouvelles invasions** barbares.*

*Pour ce qui concerne la vie du château, je nomme un **comité qui prendra les décisions** en mon nom. J'accepterai d'éclairer ce comité de ma grandeur à chaque fois que cela semblera nécessaire. »*

VOUS TRAVAILLEZ AU SERVICE DE CE COMITE !

Votre mission consiste tout simplement à aider ce comité à prendre les bonnes décisions.



3 – Présentation des membres du comité



Ce comité est composé de 5 membres.

Agrippine, Argentière de la couronne. Elle vous adresse la demande suivante : « Aidez-moi à faire des économies pour maintenir le trésor royal à flot. »

Montrez la carte du personnage aux joueurs et posez-la sur la table à la vue de tous.

Georges Keeper, Proche conseiller du roi. Il est convaincu qu'il faut avant tout : « ... construire une paix durable avec nos voisins. »

Montrez la carte du personnage aux joueurs et posez-la sur la table à la vue de tous.

Red Pantus, Héros du peuple. Il clame haut et fort qu'il faut : « ... permettre à chacun de vivre et de travailler dignement. »

Montrez la carte du personnage aux joueurs et posez-la sur la table à la vue de tous.

Jane Rock, Intendante du château, qui ne validera que les solutions les plus pratiques au quotidien.

Montrez la carte du personnage aux joueurs et posez-la sur la table à la vue de tous.

Et enfin **Hildegarde, Jeune druidesse** qui insiste pour que vos propositions permettent de préserver l'environnement.

Montrez la carte du personnage aux joueurs et posez-la sur la table à la vue de tous.

4 – Découverte de la mission

Arthur en personne vous confie votre première mission.

Voici la retranscription de la **réclamation verbale de Bertilla Longwood**, recueillie le 3^{ème} jour de Februarius.

« Ma fille Fiona rechigne pas à la tâche. Elle vient travailler au château tous les jours depuis qu'elle est en âge de porter le tablier.... Et hier encore, elle a été agressée par quelqu'un de chez vous. Ça peut plus durer. Si vous ne faites pas le nécessaire rapidement, je vais venir chez vous autres avec tous les gaillards que compte la campagne.... et on va retourner toutes les pierres de votre maudit château jusqu'à ce qu'on mette la main sur le mauvais bougre qui a fait ça. C'est pas parce que la petite a peur et qu'elle dit rien qu'on va se laisser faire ! »

Note du scribe : Après enquête, il ressort que Fiona travaille au service de la reine jusqu'à des **heures tardives**. Elle s'est blessée à de multiples reprises en raison de **l'éclairage aléatoire du château** lié aux crises de somnambulisme du vénérable mage que vous hébergez en ce moment.

Note d'Arthur : La grande majorité des substances combustibles étant mobilisée pour un usage militaire, j'ai pris la décision **d'héberger un vieux mage** au château et de le nourrir en échange de quelques sorts peu épuisants (le sort de lumière en fait partie). Je pensais également qu'en intégrant la magie au quotidien des habitants, ceux-ci s'habitueraient à son usage.

Veillez étudier les propositions afin de préparer le travail du comité.



5 – Lecture des offres

Disposez côte à côte les 8 cartes de l'épisode 1 présentant les 4 offres.



Le Pistroll

Nombre d'heures d'éclairage estimé pour 1 couronne : 550 heures



Tenir la chandelle

Nombre d'heures d'éclairage estimé pour 1 couronne : 290 heures



Art et la lumière

Nombre d'heures d'éclairage pour 1 couronne : 170 heures



Hébergement de jeunes mages

Coût de reconstruction de la tour : 130 couronnes

Le Pistroll

Voici la retranscription de l'offre de Barik Edbrock, membre éminent de la Guilde des Importateurs, qui propose une spécialité des peuples nordiques : le pistroll, **combustible naturel fabriqué à partir d'urine de troll concentrée**.

"Le Pistroll est fabriqué selon un **procédé ancestral**. Idéal pour **éclairer et chauffer**, il peut également être utilisé à des **fins militaires**. Son acidité et sa grande viscosité garantissent des effets exceptionnels sur les assaillants d'un château.

Le Pistroll **se conserve une saison**. Nous pouvons le **livrer en grande quantité** chaque année, avant de descendre vers la Gaule pour nos raids d'été.

Il peut être utilisé dans une **lampe traditionnelle**. Personnellement, je l'utilise également pour faire des flambées pour impressionner les voisins.

Tenir la chandelle

Le Collectif des Joveux Dissidents vous propose un éclairage innovant et portatif : la chandelle.

"Nos chandelles sont fabriquées exclusivement à partir de suif de mouton et de chanvre issus de nos propres productions. Elles seront livrées avec des supports en terre cuite qui permettront de les déplacer et de les disposer où bon vous semble sans risquer de brûlure.

Tenir la chandelle, c'est soutenir une **production locale** et promouvoir un **usage raisonné des ressources naturelles**, en permettant à chacun de s'éclairer raisonnablement. Notre idée est simple : « Eclairer autour de vous, n'éclairiez pas les pièces et les couloirs vides ! »

Très pratique, la chandelle peut accompagner vos déplacements. Elle ne nécessite **pas d'entretien** spécifique

Art et la lumière

Le Collectif des Producteurs et des Artisans Bretons vous garantit un **éclairage royal**.

Nous proposons de restaurer les **89 lampes** existantes et d'en installer **19 nouvelles** dans les escaliers identifiés comme dangereux.

Nous souhaitons également créer et installer **12 lampes finement décorées** dans la salle du trône afin de renforcer l'image de la couronne et pour **valoriser le patrimoine et l'artisanat local** auprès de l'ensemble des visiteurs.

Nous **puisons** ce combustible dans des **cavités souterraines**. Les gisements se situent à une trentaine de lieues du château.

Nous avons observé qu'il y avait une place disponible à proximité des écuries. Nous pourrions y construire un **abri en bois** au sein duquel nous pourrions installer un **atelier**. Nos

Hébergement de jeunes mages

Merlin en personne, membre fondateur de l'École de la Magie et mentor d'Arthur, propose d'héberger des apprentis mages qui réaliseront en contrepartie quelques sorts de "confort".

"Je vous propose d'héberger dix **apprentis mages**. En contrepartie, ils se réjouiront pour assurer l'éclairage du château avec leur magie. L'école de la magie pourvoira à leurs besoins alimentaires.

Le peuple nourrit à tort de nombreuses craintes envers nous autres et les apprentis rencontrent de **grandes difficultés** à trouver un logement décent.

Nous vous demandons de les installer dans des **chambres individuelles** suffisamment **éloignées des autres habitants** du château, afin de leur permettre de s'isoler et de s'exercer sans leur causer de troubles.

Voici la présentation des 4 offres, j'ai besoin de volontaires pour les lire à tour de rôle à l'ensemble du groupe.

6 – Classement individuel

6.1 - Réflexion individuelle

Distribuez à chaque joueur une série de cartes numérotées de 1 à 4 de même couleur.



Classez de façon spontanée les 4 offres en déposant les cartes numérotées, faces cachées, à côté d'elles. Le 1 désigne l'offre la plus pertinente et le 4 la moins pertinente.

Cette étape du jeu est individuelle. Vous ne devez pas partager votre point de vue avec les autres pour le moment.

6.2 - Moment de partage

Attendez que tous les joueurs aient disposé leurs 4 cartes.

A tour de rôle, retournez vos 4 cartes et expliquez aux autres votre classement.



7 – Classement collectif

7.1 - Réflexion collective

Vous devez maintenant réfléchir ensemble pour réaliser un classement collectif.

Vous n'avez pas le droit de vous appuyer uniquement sur le classement initial et sur une logique de majorité. Il est essentiel que ce nouveau classement soit l'aboutissement d'une réflexion collective.

Vous avez le droit de mettre en œuvre un système de vote en dernier recours pour sortir d'une situation de blocage.

Voici des questions que vous pouvez adresser au groupe afin d'accompagner leur réflexion :

« Etes-vous sûrs de répondre au besoin ? Comment pourriez-vous faire pour vous en assurer ? »


« Quels membres du comité pensez-vous réussir à convaincre avec cette proposition ? »

Si les joueurs n'arrivent pas à conclure et que certains joueurs s'impatientent ou se lassent, formulez la consigne suivante :

« Les membres du comité s'impatientent. Ils vous laissent encore 5 minutes pour finaliser votre préconisation. »

Pendant cette étape du jeu, prenez des notes en utilisant la grille d'observation.

Grille d'observation

Investiguer	Compréhension du besoin Comprendre la nature et l'origine du besoin pour identifier les meilleures façons d'y répondre.	Exemples 
	Questionnement des usages	Exemples

7.2 - Restitution

Formulez la préconisation que vous adresserez au comité en 1 minute maximum.



8 – Présentation des clés pédagogiques

Bravo, les membres du comité semblent satisfaits de vos investigations.

Je vous propose maintenant un petit temps de prise de recul au cours duquel nous allons découvrir ensemble les différentes logiques des achats durables que vous avez (ou non) mises en œuvre lors de cette expérience.

Présentez les clés l'une après l'autre. Lisez le recto de la carte, puis identifiez le membre du comité qui était en charge de l'introduire au sein du jeu (couleurs identiques).

Illustrez votre propos en vous appuyant sur des éléments qui ont été débattus par les joueurs. Nous vous conseillons de solliciter les joueurs pour qu'ils apportent eux-mêmes des exemples issus du jeu.

Si certaines clés ont été moins mobilisées que les autres, vous pouvez présenter les questions d'investigation rédigées au verso des cartes. Vous pouvez également demander aux joueurs d'imaginer l'impact qu'aurait eu une plus grande prise en compte de ces clés sur les décisions qu'ils ont prises dans le jeu.

9 – Projection en situation réelle

Les 7 clés et les questions d'investigation qui y sont associées sont toutes totalement applicables à vos problématiques d'achats en situation réelle.

Animez un tour de table en vous appuyant sur les questions suivantes :

« Avec quelles clés vous sentez-vous le plus à l'aise ? »

« Lesquelles ont ou auraient le plus d'impact au sein de votre univers professionnel ? »

« Avez-vous des idées qui permettraient de favoriser l'utilisation de ces clés au sein de votre quotidien professionnel ? »



Episode 2

Ce 2^{ème} volet invite les joueurs à se questionner sur la formulation de l'appel à propositions et son impact sur la qualité des offres recueillies.

1 – Mise en place

Disposez sur la table :

- Les **5 cartes des membres du comité**
- Quelques **feuilles de papier**
- Des **stylos**

2 – Découverte de la mission

D'abord sous le charme, les membres du comité n'ont finalement pas réussi à prendre de décision. Ils vous demandent de leur faire de nouvelles propositions.

Vous avez donc mandaté un ménestrel qui annoncera votre appel à propositions dans les environs afin de collecter de nouvelles offres.

Votre mission consiste à rédiger les 3 phrases qu'énoncera le ménestrel afin que vous ayez une chance de recueillir des propositions qui séduiront les membres du comité.

3 – Évaluez votre message

Réfléchissez de façon collective pour classer les 5 membres du comité en fonction de la prise en compte de leurs attentes dans votre appel à propositions.



Episode 3



Dans ce 3^{ème} volet, les joueurs développeront leur capacité à envisager différentes façons de répondre à un même besoin.

1 – Mise en place et déroulé du jeu

Les étapes de jeu sont similaires à celles de l'épisode 1.

2 – Découverte de la mission

Arthur vous confie une nouvelle mission : favoriser la mobilité des hommes et des marchandises pour aider le royaume à se reconstruire.

Leviers d'action

Les 12 leviers d'action proposés peuvent être mobilisés en complément des clés pédagogiques pour alimenter des ateliers de réflexion individuelle et collective.



Accompagner le
changement des
pratiques

Garantir le bon usage
des solutions adoptées
pour en valoriser
l'impact.

Répondre au juste
besoin

Répondre au besoin
avec précision et sans
excès afin d'éviter un
surcoût superflu.

Economie de la
fonctionnalité

Valoriser l'usage d'un
bien ou d'un service
plutôt que sa propriété.



Accédez aux ressources
pédagogiques du jeu.



format-ludique.fr/flink?id=arthur