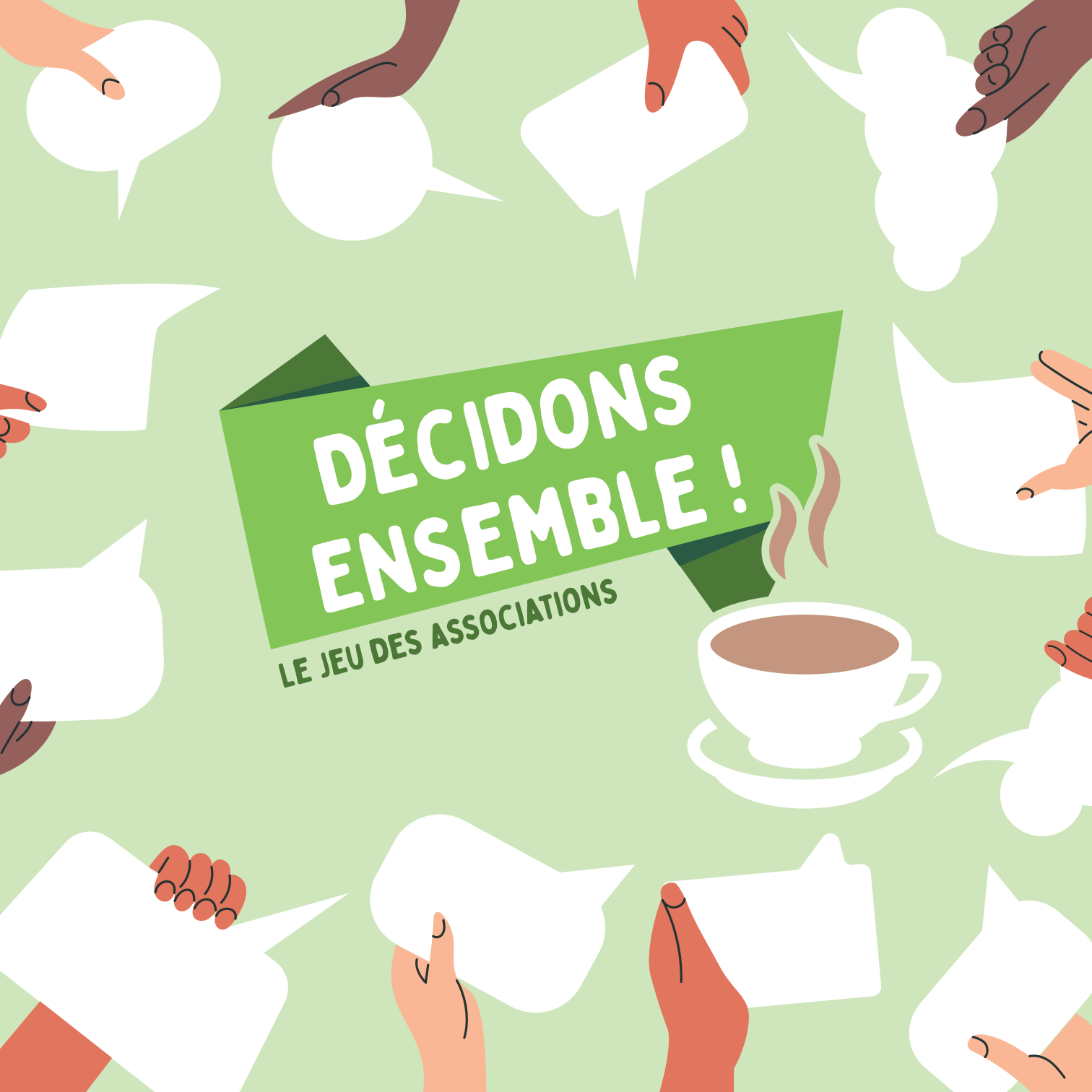


An illustration on a light green background featuring several hands of different skin tones (orange, brown, red) holding white speech bubbles of various shapes. In the center, a green banner is held by two hands. To the right of the banner is a white cup of coffee with steam rising from it. The banner contains the text 'DÉCIDONS ENSEMBLE!' in large white letters, and below it, 'LE JEU DES ASSOCIATIONS' in smaller green letters.

**DÉCIDONS
ENSEMBLE !**

LE JEU DES ASSOCIATIONS



TABLE DES MATIÈRES

RÔLE D'ANIMATION	4
VUE D'ENSEMBLE	5
MATÉRIEL	5
MISE EN PLACE	6
JOUONS	8
Mise en route	8
Semaine 1	8
Deuxième semaine	9
La réunion	9
Semaine 3 et 4	11
Fin du mois	11
Mois 2 à 6	12
DÉBRIEFING	13
CRÉDITS	16
ANNEXES	17



RÔLE D'ANIMATION

Ces règles sont présentées sous la forme d'un **guide d'animation** :

Vous pouvez le lire et jouer en même temps, les règles importantes sont expliquées **en suivant le déroulé de la partie**.

En tant que personne responsable de l'animation de la session de jeu, vous allez :

- **Mettre en place** le matériel,
- **Faciliter** la compréhension des règles (nous vous recommandons d'essayer de jouer une partie rapide en solitaire pour vous familiariser avec le jeu avant votre première partie),
- **Assurer** le chronométrage et l'animation des sessions de discussions,
- **Modifier** certaines règles quand cela vous semble opportun,
- **Ajouter** les cartes débloquées en cours de partie aux bonnes pioches

Au besoin, vous pouvez également **participer au jeu** en tant que joueur, prenez alors plutôt un rôle de **Bénévole**.

Bonnes parties !

VUE D'ENSEMBLE

Dans « Décidons ensemble ! Le jeu des associations », vous incarnez les membres d'une **association** qui agit en faveur de **l'environnement** et pour la **transition écologique**.

Ses **actions**, conduites en lien avec les habitants, visent à protéger les espaces naturels et les ressources : plantations d'arbres et de haies, entretien des sentiers et des forêts, modes de recours à l'eau potable, traitement des eaux usées, développement des parcs et des jardins partagés dans les quartiers...

Pour conduire ces actions, l'association a dû répondre à de nombreux **défis** : évolution de son **projet**, renouvellement des **administrateurs**, diversification des **financements**, ... Pour poursuivre vos actions et être plus visible, désormais vous visez à être reconnu « association d'utilité publique » et **vous avez six mois pour y parvenir !**

Pour obtenir ce label, votre association devra gagner en **notoriété** . Attention, il vous faudra aussi assurer la **vie quotidienne** de l'association, gérer vos **fonds**  et payer les salaires, faire avancer votre **projet associatif**, ... Pour cela, vous décidez **ensemble** des meilleures options pour assurer le bon fonctionnement de votre association, favoriser son développement et acquérir les points de notoriété nécessaires pour le label ...

Quels sont les choix possibles ? Argumentez, débattiez et **décidez ensemble !**

Bonne coopération !

MATÉRIEL

- 1 plateau de jeu
- 2 jetons (**Notoriété**  et **Trésorerie** )
- 8 cartes **Rôle**
- 8 jetons **Personnage**
- 15 jetons **Délais** 
- 3 plateaux Substitution pour remplacer les cubes **Engagements**  par les éléments de votre choix
- 40 cartes **Courrier** 
- 25 cartes **Courrier Administratif** 
- 6 cartes **Scénario** 
- 4 cartes **Stratégie** 
- 8 cartes **Appui/Conseil** 
- 12 cartes **Réunion** 
- Prenez en plus 1 sablier de 3 minutes ou équivalent.

MISE EN PLACE

- A** Prenez les cartes **Rôle** correspondant au nombre de joueurs (il faut être minimum 3 pour jouer) et distribuez les aléatoirement avec le jeton personnage correspondant.
- B** Chacun prend ensuite le nombre et le type de cubes **Engagements**  indiqués sur son plateau.
(ex. : un *Bénévole* prend 3 cubes jaunes)
- C** Placez les cubes restants sur la table, sur les plateaux de substitution, avec les jetons **Délais**  et le sablier (ou chronomètre).
- D** Déployez le plateau de jeu au centre de la table, la Trésorerie face au **Trésorier**.
- E** Formez deux piles en séparant les **Courrier** et **Courrier administratif** qui ne comportent pas de cadenas en piles et placez les près du plateau de jeu.
- F** Faites une pile avec les cartes **Réunion** face cachée dans l'ordre (la première au sommet) au centre du plateau de jeu.
- G** Placez les cartes **Scénario**, **Stratégie** et **Appui/Conseil** près du plateau, ainsi que les cartes **Courrier** et **Courrier administratif** additionnelles (avec un cadenas  au verso). Elles vous seront utiles plus tard dans la partie.
- H** Choisissez la durée et le niveau de difficulté de la partie à l'aide du tableau suivant et positionnez sur le plateau de jeu le jeton **Trésorerie**  en conséquence ainsi que le jeton **Notoriété**  sur le 0 :

Par joueur et joueuse



Objectif de Notoriété (Durée de la partie)

- Courte (~1h) : 10
- Normale (~2h) : 15
- Longue (~3h) : 20



ESSpèces de départ (Niveau de difficulté)

- Facile : 50
- Normal : 35
- Difficile : 20



JOUONS !

Le but du jeu est de remporter des points de **Notoriété** ★, permettant l'obtention du label Association d'utilité publique : pour cela, il vous faudra mettre en oeuvre des actions, mettre en place des **Projets** 📁, et réaliser des **Acquisition** 💰, tout en maintenant un **niveau de trésorerie** 🟢 suffisant pour rémunérer les salariés de l'association.

MISE EN ROUTE

Chaque personne lit à haute voix les deux lignes définissant son rôle. La Présidence lit la carte **Scénario du Mois 1** à haute voix.

Si besoin, un lexique des cigles est fourni en annexe. Les termes des cartes suivis d'une « * » y sont définis.

SEMAINE 1

La Présidence commence en plaçant le jeton de son personnage sur la case de son choix de la semaine 1 parmi :



Courrier : piochez une carte **Courrier** ✉️. Si la carte indique « **Jouée quand piochée** », lisez-la à voix haute, appliquez son effet et défaussez-la. Sinon, gardez-la en main, elle servira lors de la prochaine réunion.



Intervention de terrain : dépensez 20 **ESSpèces** 🟢 et avancez de 2 cases sur la **jauge de Notoriété** ★.



Rencontre partenaire : gagnez 10 **ESSpèces** 🟢.



Projets : placez un de vos cubes Engagement sur un projet de votre choix positionné sur le plateau (voir réunion). Lors des deux premières semaines de jeu, cette case ne génère pas d'effet puisqu'aucun projet n'est ni en cours de rédaction ni lancé.



Action autonome : réalisez l'action de votre choix parmi les 4 actions proposées sur les autres cases.

Puis, dans les sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur positionne son personnage sur une case pour ce premier tour de jeu. Attention, l'effet de certaines cases peut changer en fonction de votre **Personnage**.

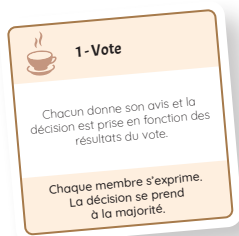
Suggestion d'animation : Lors du 1^{er} tour de jeu, invitez chaque participant à se positionner aléatoirement sur une case de la semaine 1. Cela permettra de se familiariser avec la logique du jeu et découvrir les différents effets.

SEMAINE 2

Il est temps de passer à la deuxième semaine : la personne dont le **jeton Personnage** est le plus avancé sur la piste de la semaine 1 (la case la plus proche de la semaine 2) est **la première** à se placer en semaine 2, sur la case de son choix et à appliquer son effet. Puis le deuxième plus avancé, etc. on répète ainsi l'opération jusqu'à ce que tous les jetons Personnage aient été placés sur une case de la semaine 2.

C'EST L'HEURE DE LA RÉUNION

Une fois les deux premières semaines terminées, c'est l'heure de la réunion de milieu de mois ! Le collectif va pouvoir choisir les projets à mener à bien et les acquisitions qu'il souhaite faire.



Le Trésorier retourne la première carte **Réunion** de la pile et la lit à haute voix. Les cartes **Réunion** indiquent quel mode de décision et quel mode de prise de parole doivent être utilisés pour la réunion. L'animateur gère la durée totale de la réunion.

Chaque joueur révèle ensuite les cartes gardées en main et les lit à haute voix.

Il en existe **deux types** :

Les cartes **Projets**, avec le pictogramme 

Elles comportent :

- **Un coût** en **cubes Engagement**  (et parfois en **ESSpèces** ), représentant les conditions de succès du projet.
- **Un délai** : posez autant de jetons **Délais**  que le nombre indiqué sur la carte. Les jetons **Délais**  représentent le nombre de réunions que vous avez pour réaliser ce projet : 2 jetons = un mois.
- **Un gain** : il est obtenu une fois le projet réalisé.



Lorsqu'un pictogramme cube **Engagement**  est surmonté du signe **X**, cela signifie que vous pouvez placer **autant de cubes** de cette couleur que vous le souhaitez sur cette carte (le gain sera **proportionnel** au nombre de cubes réunis).



Lorsqu'un pictogramme cube **Engagement**  apparaît en trois couleurs accompagné d'un chiffre, cela signifie que vous devez placer ce nombre de cubes, **quelle que soit leur couleur**, pour obtenir le gain.



Certification Qualiopi*

Un prestataire vous accompagne pour l'audit Qualiopi (obligatoire pour les formations financées par les OPCO).

120 **si + 20** **80**

Gagnez 10 et 1 à la fin de chaque réunion

PROJET

Les Happy-culteurs

Sensibiliser tous publics sur le rôle
clé des artistes sur la scène et
proposer des actions pour
les préserver

$1 + 1 + 1 = X$

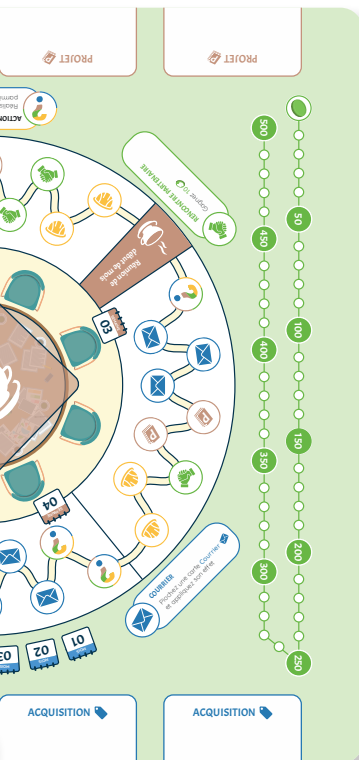
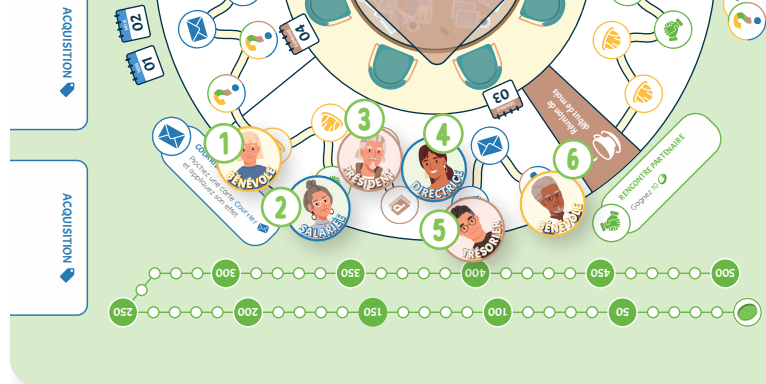
Gagner 3 par cube
Engagement

À l'issue de la réunion, toutes les cartes qui n'ont pas été choisies restent visibles devant leur propriétaire. Elles pourront être de nouveau discutées lors de la réunion de fin de mois.

SEMAINES 3 ET 4

Ces semaines se déroulent de la même façon que les deux premières : la personne dont le jeton **Personnage** est le plus avancé sur la piste de la semaine précédente commence à jouer.

On répète l'opération jusqu'à ce que tous les jetons **Personnage** aient été placés sur une case de la semaine en cours.



FIN DU MOIS

À la fin du mois a lieu une nouvelle réunion. Elle se déroule de la même façon que la réunion de milieu de mois, mais à partir de maintenant, il faut également vérifier si chaque **Projet**  retenu est finalisé (c'est-à-dire si les conditions d'obtention sont satisfaites dans les délais) :

Si oui, défaussez la carte et récupérez le gain associé.

Si non, retirez un jeton **Délai**  de la carte.

Si un **Projet**  n'a plus de jetons **Délai** , il est perdu : défaussez la carte **sans récupérer le gain**.

Lorsque une carte est défaussée, les cubes **Engagements**  posés dessus sont récupérés par les joueurs (un joueur ne peut pas avoir plus de cubes qu'indiqué sur sa carte).

Remarque : pour les **Projets**  dont le coût est variable, vous pouvez décider de les terminer **lorsque vous le souhaitez** pendant une réunion.

Toutes les fins de mois, défausser les cartes **Projets**  et **Acquisitions**  non jouées par l'équipe (il ne doit pas en rester ni devant les joueurs, ni dans leur main).

Suggestion d'animation : Prenez quelques minutes à la fin du premier mois pour échanger. Proposez un tour de table durant lequel chacun pourra indiquer comment il s'est senti au cours de ce premier mois d'activité et s'il y a des incompréhensions sur les règles du jeu afin d'apporter des éclaircissements.

MOIS 2 À 6

Après chaque réunion de fin de mois, pour lancer le mois suivant, payer les salaires du Directeur et des salariés.

Vérifiez où l'association en est de son objectif :

- A-t-elle encore des **ESSpèces**  ?
Si non, le jeu s'arrête, c'est une défaite.
- A-t-elle atteint le seuil de **Notoriété**  requis pour gagner ?
Si oui, le jeu s'arrête, c'est une victoire.
- Êtes-vous arrivés à la fin du 6^{em} mois sans avoir atteint le seuil de **Notoriété**  requis pour gagner ?
Si oui, le jeu s'arrête, c'est une défaite.

Dans tous les autres cas, la partie continue : La **Présidence** lit la carte **Scénario** du nouveau mois à voix haute :

- Au mois 2, le Directeur lit les 4 cartes **Stratégie** à voix haute et le groupe en choisit une, qui est placée sur l'emplacement du plateau prévu à cet effet.
- Aux mois 3, 4, 5 et 6, vous devez piocher 2 cartes **Appui/Conseil** et choisir l'une d'elles, à placer sur l'emplacement du plateau prévu à cet effet.
- En cas de blocage, c'est le **Directeur** qui tranche.

*Remarque : Les effets de certaines cartes **Courrier** varient en fonction de la carte **Stratégie** et des cartes **Appui/Conseil** possédées.*

Et c'est reparti pour un tour !

Effectuez les mêmes étapes qu'au mois 1, à savoir :

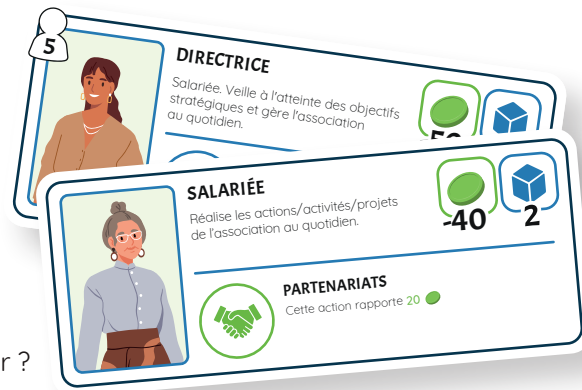
- Pour chaque semaine, chacun place à tour de rôle son jeton Personnage sur une case et effectue l'action correspondante
- Lancez une réunion au bout des deux premières semaines et la réunion de fin de mois après la semaine 4

Suggestion d'animation : Faites une pause après les mois 2 et 4 pour un nouveau debriefing.

CONCLUSION

Si vous avez obtenu le label d'Association d'Utilité Publique, bravo ! C'est une vraie reconnaissance de la valeur de votre action, qui vous aidera dans votre développement.

Vous avez échoué ? Rejouez ! Rendez-vous au débriefing final pour capitaliser votre expérience.



DEBRIEFING FINAL

Si vous le pouvez, commencez par un petit temps de pause/convivialité. Vous pouvez ensuite prévoir un temps de parole libre, où chacun peut, s'il le souhaite, exprimer son ressenti à chaud.

Ci-dessous plusieurs thématiques / questionnements peuvent guider l'animateur dans l'animation de cette séquence :

1. SENTIMENT EN SORTIE DE JEU :

- Comment la partie s'est-elle passée pour les participants ?
- Qu'est-ce qui a paru intéressant dans cette expérience de jeu ?
- Quelles sont les principales difficultés rencontrées ? Comment les participants ont surmonté ces difficultés ?
- Certaines séquences de jeu ont-elles rappelé une situation déjà rencontrée ?

2. LE FONCTIONNEMENT ASSOCIATIF :

- Les participants ont-ils bien compris quels étaient les rôles des différentes parties prenantes d'une association ?
- Quelles sont les différences identifiées entre la Direction et le Bureau (Président, Secrétaire, Trésorier) ?

Exemples : les personnels de Direction sont salariés par l'association, tandis que les membres du Bureau sont bénévoles, et élus par l'assemblée générale.

L'ensemble des Salariés (Direction comprise) n'a pas de droit de vote lors de l'assemblée générale (sauf en cas de collège des salariés prévu par les statuts).

Les Bénévoles ont plutôt vocation à être sur le terrain et ne sont pas rémunérés (ce qui explique pourquoi il coûte moins cher dans le jeu d'envoyer un bénévole sur le terrain). Le Président et le Trésorier peuvent néanmoins percevoir une indemnité. Les bénévoles peuvent également être remboursés de leurs frais de déplacement.

Les Salariés vont plutôt œuvrer aux tâches administratives et au développement de l'association (c'est pourquoi le jeu les incite davantage à être actifs sur la recherche d'Appels à projets).

- Que retenir-vous concernant :
 - ◊ Le fonctionnement d'une association ?
 - ◊ L'articulation bénévoles / salariés ?
- Quelles difficultés les associations peuvent-elles rencontrer dans leur quotidien ? Ouvrez le débat avec des événements qui peuvent jalonner la vie d'une association en reparlant des cartes « Courrier » piochées lors de la partie : positifs ou négatifs. Ces aléas constituent le quotidien de la vie associative.
- Selon vous, les associations sont-elles des structures employeuses comme les entreprises de l'économie classique ?
- Quels sont les avantages et les inconvénients à être accompagnée pour une association ? Que peut apporter l'accompagnement à une association ?

Le Dispositif Local d'Accompagnement (DLA) est le premier dispositif d'appui conseil accessible aux structures de l'économie sociale et solidaire (associations employeuses, coopératives à finalité sociale – Scop, Scic –, structures d'insertion par l'activité économique (SIAE), entreprises agréées ESUS, etc.), lorsqu'elles sont employeuses. Il permet aux structures de l'ESS de bénéficier d'un accompagnement pour réinterroger leur projet associatif, actualiser leur stratégie de développement, questionner leur modèle socio-économique dans le but de consolider leur activité et pérenniser leurs emplois. Pour plus d'information : www.info-dla.fr

3. LA COOPÉRATION :

- Comment s'est passé le dialogue entre les différents acteurs de l'association ?
- Quels sont les avantages des décisions collégiales ?
- Comment favoriser le travail collaboratif et la cohésion d'équipe (bénévoles et administrateurs) dans une association ?
- Que retenir-vous concernant l'animation d'une réunion (animation, mode de décision) ?
- Identifiez-vous des difficultés particulières dans l'utilisation de certains modes de décision utilisés au cours du jeu ?
- Tous les modes de décision sont-ils adaptés à toutes les situations ?

4. POUR CLÔTURER :

- Quels apprentissages ont fait les participants durant cette session de jeu ?
- Au regard de cette expérience, que pourriez-vous faire différemment dans votre pratique professionnelle et/ou bénévole ou dans tout cadre de coopération ?
- Qu'est-ce qui vous retient / freine à vous engager bénévolement dans une association ?
- Si vous deviez vous engager dans une association :
 - ◊ Quel serait son secteur d'activité ?
 - ◊ Quel type d'actions souhaiteriez-vous réaliser ?
 - ◊ Quelles compétences pourriez-vous apporter ?

CRÉDITS

Les questionnements de gouvernance, de mobilisation des bénévoles, d'articulation bénévoles/salariés, de prise de décision sont nombreux au sein des associations. « Décidons ensemble ! Le jeu des associations » trouve son origine dans un jeu sur le fonctionnement associatif élaboré par **Léna Rabasté** et **Alexis Perrin**. Ce jeu a été utilisé au cours de différentes manifestations au niveau local dans l'Allier mais aussi au niveau régional tant avec des acteurs associatifs qu'institutionnels. Face à son succès et l'engouement des participants pour sa diffusion, une nouvelle version du jeu est développée, en 2024, dans le cadre du Dispositif Local d'accompagnement régional. Les objectifs du projet sont l'élaboration d'un outil de sensibilisation au fonctionnement associatif pour stimuler l'engagement bénévole, interroger l'articulation bénévole/salarié dans une association ou tout simplement découvrir le quotidien d'une association employeuse, etc.

Le projet est piloté par un comité de suivi et de développement composé de :

- **DREETS Auvergne-Rhône-Alpes :**
Maud Bretones – Référente régionale ESS,
- **France Active Auvergne** (structure porteuse du DLA de l'Allier) :
Léna Rabasté – Chargée de mission DLA de l'Allier et François Bru – Directeur,
- **BGE AURA** (structure porteuse du DLA régional Auvergne-Rhône-Alpes) :
Angélie Danet – Responsable DLA régional et Emilie Grondin-Fleury – Chargée de communication.

Pour élaborer cette nouvelle version, le comité a missionné **Prismatik** pour bénéficier de son expertise technique en game design.

La **CRESS Auvergne-Rhône-Alpes** et **Le Mouvement associatif Auvergne-Rhône-Alpes** ont également appuyé au déploiement de ce projet.

De nombreux partenaires associatifs et institutionnels se sont mobilisés, à titre bénévole, pour participer aux différents tests utilisateurs permettant d'améliorer les versions prototypes.



ANNEXES

LEXIQUE :

- **AAP** - Appel à projet : Procédure, lancée par un pouvoir public (État, collectivités territoriales, ...), de sélection de projets. Un organisme public peut monter un appel à projets dans le cadre d'une politique publique plutôt large ou pour répondre à un besoin plus précis en apportant un soutien financier à sa résolution.
- **AG** - Assemblée Générale : Rassemblement de l'ensemble des membres d'une communauté qui vise à permettre le débat et déterminer les décisions qui devront être prises par le groupe. Généralement, l'assemblée générale est l'organe décisionnel du groupement.
- **CA** - Conseil d'administration : Organe de décision d'une association il permet de définir sa stratégie. Il est chargé d'assurer la gestion courante de l'association.
- **CPO** - Convention pluriannuelle d'objectifs : Convention avec un financeur public permettant de fixer, pour plusieurs années, les engagements respectifs de chacun autour d'un projet défini.
- **DLA** - Dispositif Local d'Accompagnement : Premier dispositif d'accompagnement de l'économie sociale et solidaire (ESS) en France, le DLA accompagne les structures d'utilité sociale dans le développement de leurs emplois et de leurs projets.
Présent sur l'ensemble du territoire, le DLA propose un accompagnement sur-mesure et gratuit et compte près de 6.000 bénéficiaires chaque année.
Depuis sa création en 2002, de nombreux acteurs soutiennent le DLA et participent à sa gouvernance : l'État, le Fonds Social Européen, la Banque des Territoires, les collectivités territoriales, Régions de France, Le Mouvement Associatif et ESS France.
- **ESS** - Economie Sociale et Solidaire : Le concept d'économie sociale et solidaire (ESS) désigne un ensemble d'entreprises organisées sous forme de coopératives, mutuelles, associations, ou fondations, dont le fonctionnement interne et les activités sont fondés sur un principe de solidarité et d'utilité sociale.
- **Fondation** : Organisation à but non lucratif créée par un ou plusieurs donateurs, eux-mêmes pouvant être des personnes physiques ou morales, pour accomplir une œuvre d'intérêt général.

- **FSE** - Fonds social européen : Un fond structurel et d'investissement européen de l'Union européenne, dont l'objectif est d'améliorer la cohésion sociale et le bien-être économique dans toutes les régions de l'Union. Ce fonds intervient en cofinancement des fonds nationaux (État ou collectivités territoriales).
- **OPCO** - Opérateurs de compétences : Organismes dont la mission s'inscrit dans une démarche d'accompagnement des entreprises et non dans une optique commerciale. Ils accompagnent et financent la formation professionnelle des salariés en France. Il en existe 11 au total selon le secteur d'intervention et la convention collective de la structure.
Les principaux OPCO du secteur associatif sont : Uniformation, AFDAS (Sport et culture) et l'OPCO Santé.
- **Qualiopi** : Sur la base d'un référentiel élaboré par le gouvernement, la certification Qualiopi atteste de la qualité des prestations de formations délivrées par les organismes de formation, y compris les formateurs indépendants. Elle leur permet d'accéder aux fonds publics (Etat, collectivités territoriales, France travail) et mutualisés (OPCO) pour le financement de leur formation.
- **QVCT** - Qualité de vie et conditions au travail : La QVCT concerne les conditions favorisant le bien-être des employés en intégrant les conditions matérielles et organisationnelles pour un environnement de travail globalement favorable.
- **RPS** - Risques psychosociaux : Les RPS désignent les dangers liés à la santé mentale au travail.

LES DIFFÉRENTS MODES DE RÉUNION :

- **Mode 1 : Vote**

Chacun donne son avis et la décision est prise en fonction des résultats du vote.

- **Mode 2 : Centralisé présidence**

Chaque membre de l'association agit sur certains aspects de l'activité. La Présidence peut demander l'avis du groupe avant de trancher.

- **Mode 3 : Consentement**

La décision est validée si aucun des membres n'est contre. Les objections ne sont pas bloquantes sauf si un membre est définitivement opposé.

- **Mode 4 : Consultatif**

Une demande d'avis est faite au groupe, puis la décision peut être prise soit par une seule personne, soit par tout le groupe.

- **Mode 5 : Consensus**

Pour obtenir le consensus, la décision doit recueillir l'accord de tous et toutes.

- **Mode 6 : Centralisé gouvernance**

La décision est prise par les bénévoles (Président, Trésorier et autres bénévoles). Les salariés ne peuvent pas donner leur avis / opinion.

- **Mode 7 : Consultatif avec bâton de parole**

L'usage d'un objet matérialise le droit à la parole.

Il régule la prise de parole et sa circulation en favorisant l'écoute et la distribution équitable de la parole.

- **Mode 8 : Centralisé variante**

Le Président est hospitalisé et vous vous rendez compte que personne n'a de délégation de pouvoir !

- **Mode 9 : Vote variante**

Chacun donne son avis et la décision est prise en fonction des résultats du vote.

- **Mode 10 : Centralisé équipe salariée**

La décision est prise par la Direction et les salarié.es. Les bénévoles (administrateurs et autres) n'ont pas le droit à la parole !

- **Mode 11 : Duo présidence/direction**

Chacun peut s'exprimer mais seulement le binôme Présidence/Direction peut décider.

- **Mode 12 : Vision positive**

Dernière réunion : soyez positifs, l'objectif est proche ! Chacun.e s'exprime uniquement avec des phrases positives, sans négation.

