

Contexte	Apport du jeu du tao	effectif maximum	cœur de l'intervention	quête collective ?	durée	animateurs	avant / après	Commentaire
Collectif souhaitant partager un moment à la fois ludique, original et apprenant	Renforcer la cohésion, Amener les participants à se découvrir autrement, Découvrir une nouvelle façon d'écouter	24 personnes	De 3 à 4 heures au cours d'une journée de détente et de cohésion	Pas de quête collective	½ journée	1 ou 2	Préparation pour les modalités pratiques, Pas nécessairement de suivi	
Collectif dont le fonctionnement est perturbé par l'existence d'incompréhensions, de tensions, voire de conflits plus ou moins ouverts	Créer les conditions de libération de la parole Faire naître l'envie de résoudre collectivement les problèmes	24 personnes	Partie de jeu du tao	Pas de quête collective mais des questions interrogeant le fonctionnement du collectif	1 jour	1 ou 2	Préparation : - Préparation de la partie avec le donneur d'ordre Suivi : accompagnement éventuel à la mise en œuvre d'un plan d'action	En l'absence de quête collective, il n'y a pas de fiches projets, ébauche d'un plan d'action, donc pas obligatoirement de suivi. La partie va cependant faire naître des envies / des attentes de changements, une suite est fortement souhaitable.
Collectif en manque de cohésion (nouvellement créé, ou fortement renouvelé) ou confronté à une difficulté ou un défi, par exemple : - lancement d'un projet important, - existence de tensions, - difficultés de communication, - problème d'organisation, - crise amenant à une remise en cause du projet commun	Créer ou recréer de la cohésion Amener de la créativité Mettre le collectif en mouvement	Jusqu'à 24 personnes Une start-up Une PME Une association	Une journée de séminaire de cohésion avec des séquences de jeu du tao avec une quête collective, Un ou deux animateurs pour l'ensemble du groupe	Fonction du contexte, par exemple : - Créer une vision partagée - Trouver une nouvelle gouvernance / organisation / etc. - Réussir un projet - ... Possibilité de plusieurs quêtes différentes dans des sous-groupes	1 jour	1 ou 2	Préparation : - Diagnostic - Préparation de la partie avec le donneur d'ordre - formation de base d'animateurs au sein du collectif (2 heures) Suivi : accompagnement à la mise en œuvre du plan d'action, modalités à définir selon les besoins	Va plus loin que la proposition précédente avec des parties centrées sur une quête collective et l'émission pendant la partie de fiches projets. S'inscrit obligatoirement dans une démarche globale
Collectif qui veut se refonder sur de nouvelles bases, avec un mode de gouvernance collaborative, soit parce qu'il est ressenti le besoin de changer pour s'adapter à un monde qui change, soit parce qu'il est confronté à une difficulté majeure (crise menaçant son existence)	Rassembler le groupe autour d'un projet commun Poser les bases de la nouvelle organisation Mettre le collectif en mouvement	Jusqu'à 40 personnes	Séminaire - Partie de jeu du tao pour faire émerger une vision et des propositions - Formation de comités de pilotage, établissement de plans d'actions	- Vision partagée - Nouvelle gouvernance	2 jours	4 ou 5	Le séminaire s'inscrit nécessairement dans une démarche globale d'accompagnement incluant : Avant : - Diagnostic - Préparation du séminaire - Formation d'animateurs au sein du collectif Après : accompagnement à la mise en œuvre du plan d'action dans la durée	Cas spécifique d'une volonté de refonder la gouvernance avec des modes de management coopératifs. S'inscrit obligatoirement dans une démarche globale de long terme
Equipe en manque de cohésion (nouvellement créée, ou fortement renouvelée) ou confrontée à une difficulté ou un défi, par exemple : - lancement d'un projet important, - existence de tensions, - difficultés de communication, - problème d'organisation, - crise amenant à une remise en cause du projet commun	Créer ou recréer de la cohésion autour d'un projet partagé Amener de la créativité Mettre l'équipe en mouvement	Jusqu'à 10 personnes CODIR ou COMEX CA d'association groupe constitué pour un projet (par ex création d'un habitat partagé)	Une partie de jeu du tao avec une quête collective, Une ou deux tables, un animateur professionnel à chaque table	Fonction du contexte, par exemple - Créer une vision partagée - Trouver une nouvelle gouvernance / organisation / etc. - Réussir un projet - ... Possibilité de deux quêtes différentes si deux tables	1 jour	1 ou 2 selon le nombre de tables	Préparation : - Préparation de la partie avec le donneur d'ordre Suivi : accompagnement à la mise en œuvre du plan d'action, modalités à définir selon les besoins	à la différence des propositions précédentes, s'adresse à une équipe réduite et il y a un animateur professionnel à chaque table, ce qui permet d'aller plus loin dans les prises de conscience et le travail sur la posture de coopération
Collectif voulant intégrer la pratique régulière du jeu du tao dans sa gouvernance	Avoir des animateurs compétents en interne	- 4 à 10 personnes	Formation à l'animation du jeu	Quête collective répondant à un besoin présent du collectif, servant de supports aux parties pendant la formation	2,5 jours	1 jusqu'à 5 personnes 2 jusqu'à 10 personnes	Une supervision en visio un à trois mois après la formation, après animation d'une partie	S'inscrit dans une démarche globale, après avoir introduit le jeu dans l'organisation, dans le but de la rendre autonome dans son utilisation