



Comment on y joue ?

ON COMMENCE PAR LES FORCES

➔ 1. On débute la partie avec la portion ANIMAL du totem. Le receveur brasse le paquet de cartes ANIMAL et en distribue 7 à tous les joueurs, sauf à lui-même.

DONNER

➔ 2. Chaque joueur regarde ses cartes sans les montrer aux autres et choisit parmi ses 7 cartes la force qu'il désire souligner chez le receveur. Chacun place ensuite sa carte choisie face cachée au centre de la table.

Quand tous les joueurs ont placé leur carte, on les mélange de façon à ce que le receveur ne puisse savoir qui les a données. Chaque joueur remet ses 6 autres cartes sous le paquet de cartes ANIMAL pour être réutilisées.

DÉCOUVRIR ET ORDONNER

➔ 3. Le receveur prend les cartes et les regarde une par une, sans les dévoiler aux autres. Il place ensuite les cartes faces cachées sur la table, de la force qu'il reconnaît le moins posséder à sa gauche jusqu'à celle qu'il reconnaît le plus posséder à sa droite.

➔ 4. Le receveur retourne ensuite une à une ses cartes ANIMAL, en commençant par annoncer à voix haute la force qu'il considère posséder le moins, c'est-à-dire celle qu'il a placée à l'extrémité gauche.

RECEVOIR

➔ 5. Le joueur qui a donné cette carte ANIMAL s'identifie et explique son choix. Il pose trois actions en s'adressant directement au receveur (on parle au « tu »)

✖ 1- Il lit tout le contenu de la carte :

« Mon cher Paul, ce que j'aime de toi, c'est que tu restes calme, même dans la tempête. C'est pour ça que je te donne la carte « Baleine »

✖ 2 - Il décrit en quelques mots pourquoi il a choisi cette force en lui donnant un exemple où il a observé cette force en action.

« Récemment, alors que nous préparions les vacances et que nous étions tous un peu tendus, tu restais en contrôle. Tu faisais des blagues pour détendre l'atmosphère. »

✖ 3. Il décrit l'impact positif que cette force lui permet d'avoir sur son entourage.

« En agissant comme ça, tu nous a tous permis de nous détendre et de passer un meilleur moment tous ensemble.

➔ 6. Le receveur continue ensuite à retourner ses cartes une à une. Tous les joueurs expliquent leur choix, un après l'autre, jusqu'à ce que toutes les cartes soient retournées.



5 Le joueur qui a donné cette carte ANIMAL s'identifie et doit décrire en quelques mots pourquoi il a choisi cette force. En s'adressant directement au receveur, il lui explique dans quelles circonstances il a observé cette force, quels impacts positifs elle a sur lui et son entourage, etc.

6 Le receveur continue ensuite à retourner ses cartes une à une. Tous les joueurs expliquent leur choix au receveur l'un après l'autre, jusqu'à ce que toutes les cartes soient retournées.

7 Avant de passer aux cartes QUALITÉ, les joueurs doivent choisir, parmi les cartes ANIMAL se trouvant sur la table, celle qu'ils considèrent tous être « LA » force dominante du receveur. Sous les yeux du receveur ils doivent débattre et arriver à un consensus. La carte choisie par le groupe constitue la portion ANIMAL du Totem du receveur. Les autres cartes sont replacées dans le paquet de cartes ANIMAL pour être réutilisées.

CHOIX DE LA PORTION ANIMAL DU TOTEM

➔ **7.** Avant de passer aux cartes QUALITÉ, les joueurs doivent choisir, parmi les cartes ANIMAL se trouvant sur la table, celle qu'ils considèrent tous être « LA » force dominante du receveur. Sous les yeux du receveur, ils doivent débattre et arriver à un consensus. La carte choisie par le groupe constitue la portion ANIMAL du Totem du receveur. Les autres cartes sont replacées dans le paquet de carte ANIMAL pour être réutilisées.

ON PASSE AUX QUALITÉS

➔ **8.** On poursuit ensuite avec la portion QUALITÉ du totem du receveur :

Le receveur brasse le paquet de cartes QUALITÉ et en distribue 7 à tous les joueurs, sauf à lui-même. Le receveur et les joueurs répètent les étapes 2 à 7 pour les cartes QUALITÉ.

➔ **9.** Lorsque le receveur a reçu les deux portions de son Totem (ANIMAL et QUALITÉ), il garde ces deux cartes avec lui et c'est le joueur suivant (à sa gauche) qui devient le nouveau receveur et le sujet des discussions. Il brasse les cartes et le cycle recommence à l'étape 1.

On poursuit ensuite avec la portion QUALITÉ du Totem du receveur.

8 Le receveur brasse le paquet de cartes QUALITÉ et en distribue 7 à tous les joueurs, sauf à lui-même. Le receveur et les joueurs répètent les étapes 2 à 7 pour les cartes QUALITÉ.

9 Lorsque le receveur a reçu les deux portions de son Totem (ANIMAL et QUALITÉ), il garde ces deux cartes avec lui et c'est le joueur suivant (à sa gauche) qui devient le nouveau receveur et le sujet des discussions. Il brasse les cartes et le cycle recommence à l'étape 1.

Le jeu continue ainsi jusqu'à ce que chaque joueur ait reçu au moins un Totem. Rien ne vous empêche de continuer la partie et d'attribuer un 2^e ou un 3^e totem à chaque joueur. Prendre conscience de ses forces et de ses qualités par le jeu fait de chaque joueur un gagnant.

Chaque Totem fait ressortir une dimension différente de la riche personnalité du joueur qui le reçoit.

VOICI LES ÉTAPES POUR AVOIR UN MAXIMUM D'IMPACT POSITIF EN DONNANT UNE CARTE TOTEM.

1 **LECTURE**
Lisez tout le contenu de la carte en vous adressant directement à la personne.

2 **OBSERVATION**
Décrivez une situation où vous avez observé la personne utiliser cette force ou cette qualité.

3 **BIENFAIT**
Partagez ce que la force ou la qualité de cette personne vous apporte.

Gardez à l'esprit que l'essentiel, c'est l'authenticité.