



# Cube de Soma

## *Transmettre des informations* *Communiquer efficacement*

<b>Le Cube de Soma</b>	<b>2</b>
Informations	2
Achat de Cubes	2
<b>Faire-faire le Cube à son partenaire</b>	<b>3</b>
Objectifs – Utilisation de l'activité	3
Organisation, Instructions	3
Objectif de temps	3
Instructions pour l'Architecte	4
Suivi de l'avancement	4
Fin de l'exercice	4
Débriefing	5
Exemples vécus	5
Aspects théoriques	5
2 <sup>ème</sup> chance	6
Mode Expert	7

# Le Cube de Soma

## Informations

Extrait de Wikipedia.

Le Cube de Soma est un objet dans les années 1930 dont l'origine est un peu floue.

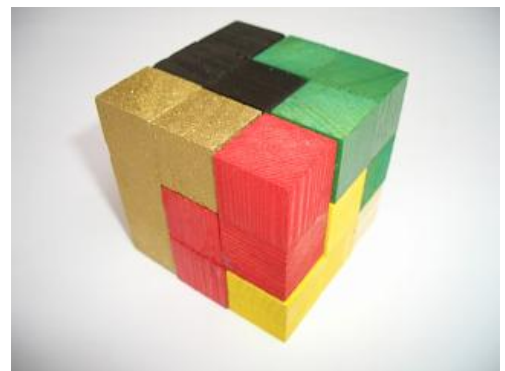
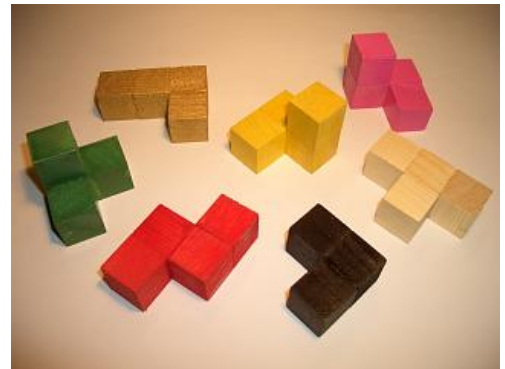
Son nom SOMA est tiré du roman d'Aldous Huxley Le Meilleur des Mondes. Ce roman décrit une société du futur dans laquelle le Soma est une drogue addictive, grâce à laquelle chaque élément de la société est heureux et ne revendique rien.

L'objet est composé de 7 pièces différentes :

Il existe 240 solutions différentes pour réaliser un Cube à partir des 7 pièces.

D'autres formes peuvent également être créées à partir des 7 pièces: ange, lion, mur, canapé, elephant...

<https://www.youtube.com/watch?v=9ngzN2RQEtM>



## Achat de Cubes

Les cubes à utiliser dans l'exercice peuvent être achetés sur le site <http://www.betzold.de/>



Il faut acheter les cubes incolores:

- ▶▶ soit à l'unité <https://www.betzold.de/prod/86411/>
- ▶▶ soit par 12 <https://www.betzold.de/prod/83981/>



# Faire-faire le Cube à son partenaire

## Objectifs – Utilisation de l'activité

L'activité peut notamment être utilisée pour mettre en lumière les problématiques suivantes:

- ▶▶ Communication inter-personnelle
- ▶▶ Gestion d'équipes à distance ou multi-sites (je ne vois pas ce qu'il se passe.)
- ▶▶ Gestion de projet (définition de l'objectif, des méthodes, ...)

## Organisation, Instructions

Organiser le groupe par équipe de 2.

Deux rôles distincts dans chaque équipe :

- ▶▶ L'Architecte : qui recevra les instructions à faire exécuter par:
- ▶▶ Le Maçon : qui recevra les pièces pour réaliser les plans de l'Architecte.

Il est important qu'aucun Architecte ne puisse voir ce qu'il se passe dans les mains des maçons.

Une des manières d'organiser l'espace :

- ▶▶ Les Maçons font face à un mur de la salle.
- ▶▶ Les Architectes se placent dos à dos avec les maçons

Espacer les équipes le plus possible.

Dans le cas d'un nombre impair, le plus logique est peut-être d'avoir 2 maçons pour 1 architecte. (Jamais testé, donc l'autre combinaison doit aussi donner des résultats intéressants.)

Attention : ne pas distribuer les pièces et les instructions tant que tous les participants ne sont pas en place.

Distribuer les sacs de pièces aux Maçons en leur demandant d'attendre avant de l'ouvrir.

Distribuer les instructions aux Architectes en leur demandant d'attendre avant de les retourner/regarder.

Donner le départ de l'activité :

## Objectif de temps

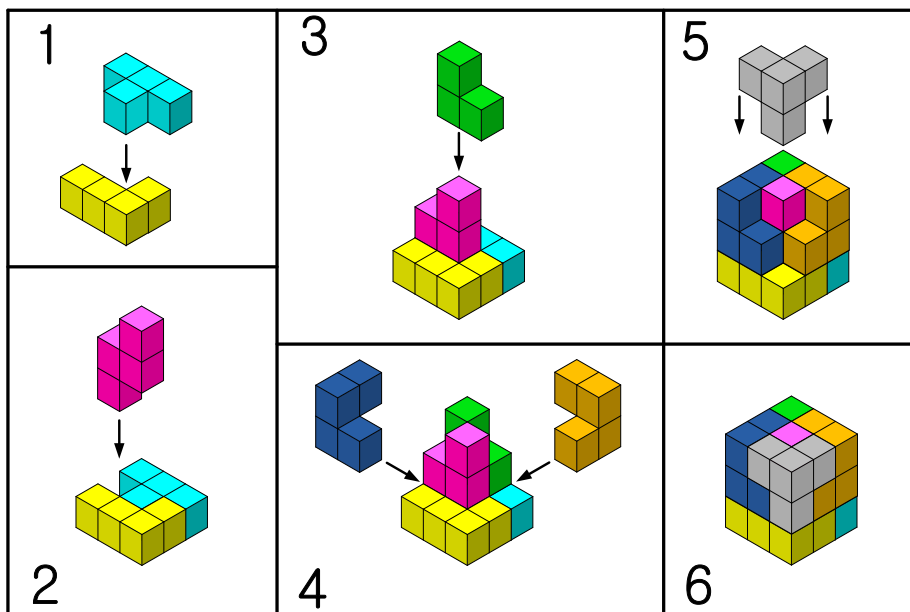
Pas forcément nécessaire de donner un objectif de temps pour l'exercice.

Très peu d'équipes vont réussir sans aide à réaliser le Cube en moins de 20 minutes alors qu'il faudrait moins d'une minute à une personne seule ou à une équipe pouvant visualiser les instructions et les pièces simultanément.



# Instructions pour l'Architecte

Ci-dessous les instructions pour le premier essai.



Les instructions imprimables sont disponibles en fin de document.

## Suivi de l'avancement

Il est important de suivre l'avancement des différentes équipes afin d'avoir des exemples concrets des échanges, succès et échecs pour le débriefing.

## Fin de l'exercice

Au bout de 15 minutes, il faut commencer à débloquer les équipes qui n'ont pas encore fini.

Il faut compter une dizaine de minutes et parfois plusieurs déblocages pour que toutes les équipes réussissent.

Il n'est pas forcément nécessaire de faire réussir toutes les équipes.



# Débriefing

A l'issue de la pratique, ramasser les cubes dans les sacs et les instructions.

Garder un Cube et un jeu d'instruction pour le débriefing.

Mettre tous les participants en cercle et procéder au débriefing de ce qu'il s'est passé dans les différents groupes.

Prévoir au moins 30 min de débriefing.

## Exemples vécus

La plupart des équipes se trouvent bloquées à l'étape 3.

Ci-dessous une liste non-exhaustive de ce qu'il peut s'être passé et donc de pistes pour débriefier:

- ▶▶ Non définition de l'objectif par l'architecte.
  - Si l'architecte ne mentionne pas le fait que l'objectif final est de construire un cube de 3 carrés de côté, il sera très difficile pour l'équipe de réussir.
  - Cet aspect est visible dès l'étape 2.
  
- ▶▶ Nécessité de se mettre d'accord sur le référentiel
  - Les Maçons construisent le Cube en mettant les côtés des pièces face à eux. Alors que les Architectes ont un plan où c'est un coin qui est face à eux.
  - Il y a donc un fort décalage de point de vue entre les 2. Ce décalage devra être résolu par la mise en place d'une convention/référence commune.
  - La mise en place de cette référence commune ne se fait pas dans toutes les équipes, loin de là.
  - Sans cette mise en place, pas de succès... car la réalisation de l'étape 3 (puis des suivantes) devient très difficile.
  
- ▶▶ Utilisation de l'intelligence situationnelle du Maçon.
  - A l'étape 4, il est nécessaire que l'Architecte fasse appel à l'intelligence situationnelle de son Maçon. En effet les pièces Bleu et Orange se ressemblent très très fortement. Et sans un référentiel spatial complexe et élaboré, il est quasiment impossible pour un Architecte d'être sûr que le Maçon a la bonne pièce entre les mains.
  - Si le Maçon sait qu'il doit construire un cube, qu'il doit prendre les deux pièces jumelles et les mettre de manière symétrique pour laisser ensuite la place à la dernière pièce sur un coin, cela devient un jeu d'enfant...

## Aspects théoriques

Le Débriefing peut notamment être relié aux aspects théoriques suivants:

- ▶▶ Dynamique des groupes de Tuckman
- ▶▶ Échelle d'inférence de Chris Argyris
- ▶▶ Une méthodologie de gestion de projet

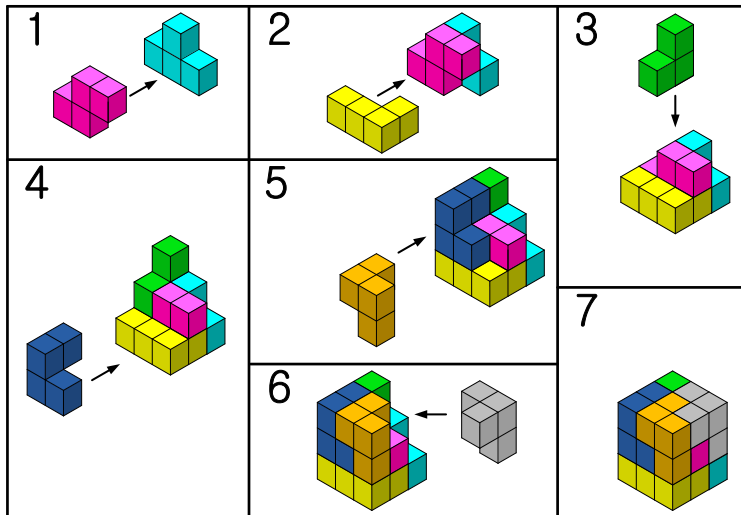


## 2<sup>ème</sup> chance

Afin de ne pas laisser les équipes sur un échec, il est possible de faire réaliser un 2<sup>ème</sup> Cube par les mêmes équipes.

En fonction de ce que l'on cherche, il peut être intéressant de permuter les rôles.

Ci-dessous les instructions pour la 2<sup>ème</sup> chance :



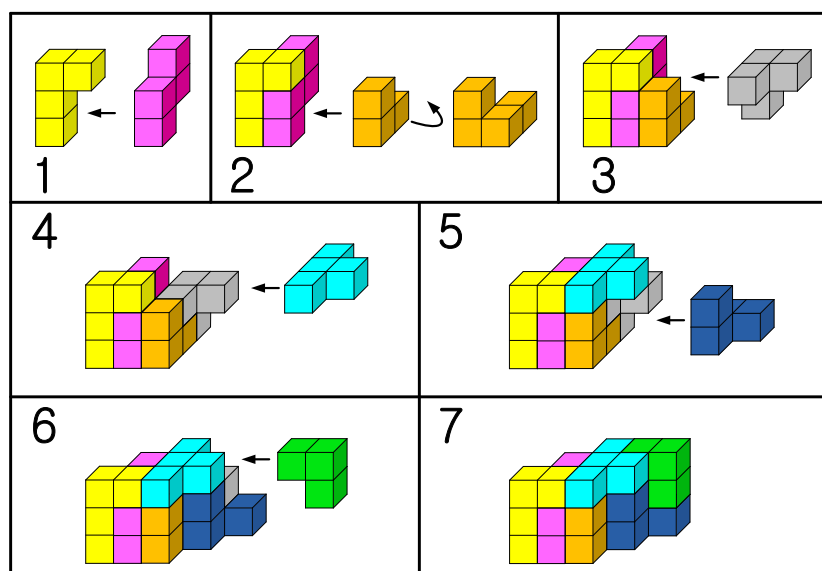
Les instructions imprimables sont disponibles en fin de document.



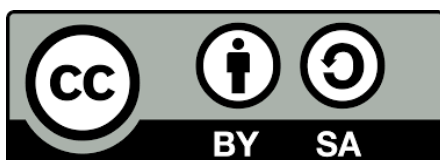
## Mode Expert

Et pour les équipes qui auraient mis en place un référentiel très efficace dès le premier essai, il est alors possible de leur proposer de réaliser les instructions suivantes :

ATTENTION : après essai il s'avère que ces instructions sont extrêmement complexes car l'explication de la forme à obtenir est déjà difficile.



Les instructions imprimables sont disponibles en fin de document.



Cet outil est sous licence Creative Commons (CC BY SA).

Jouez le jeu des communs :

Si vous réutilisez, modifiez ou adaptez tout ou partie de cet outil

- partagez l'origine de l'information

- faites l'effort d'apposer la même licence CC BY SA sur toute nouvelle production



**Consultant en organisation**

Accompagnement – Formation

benoit@coux.org – +33 6 03 63 93 43

www.benoit.coux.org



