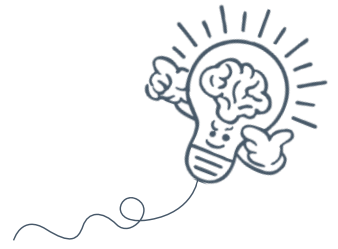


PLAYBOOK DU JEU EN FORMATION



Mobiliser les jeux de société pour créer des situations d'apprentissage actives

JOUER POUR MIEUX APPRENDRE

Et si la clé de l'engagement et de l'apprentissage actif se cachait déjà dans nos jeux de société ? La ludothèque devient alors un véritable laboratoire pédagogique, où plaisir et exigence vont de pair.

Les mécaniques de jeu sont de puissants déclencheurs : elles ouvrent la discussion, rendent visibles les postures et facilitent la prise de conscience. À partir d'un plateau ou de quelques cartes, il devient possible d'explorer la coopération, l'écoute, la prise de décision ou encore la communication au sein d'un groupe.

Utilisé avec intention, le jeu crée des situations vécues, engage le corps et l'émotion et permet un débrief qui transforme l'expérience en apprentissage durable.



CE QUE VOUS TROUVEREZ DANS CE PLAYBOOK

3 jeux accessibles et 6 usages concrets pour la formation, l'accompagnement et l'animation de groupes. Il ne s'agit pas de recettes toutes faites, mais de points d'entrée pour expérimenter, observer et ajuster selon vos contextes professionnels.

Chaque proposition vise à :

- soutenir l'expression et l'écoute,
- rendre visibles les dynamiques de groupe,
- structurer le débrief pour faire émerger du sens.

POURQUOI JOUER POUR APPRENDRE ?

Apprendre par l'expérience : le jeu fait vivre des situations concrètes. Le corps et l'émotion précèdent l'analyse, favorisant un ancrage profond.

Engagement naturel : jouer libère les défenses, stimule l'implication et améliore la qualité de l'attention.

Feedback facilité : les réactions spontanées observées dans le jeu sont riches en enseignements. Le débrief permet de traduire l'expérience en apprentissage.

Soft skills en action : communication, leadership, coopération, créativité, gestion du stress... Le jeu rend visibles et travaillables les compétences transversales.



TOP TEN



4 à 9 joueurs



Expression
Communication
Observation



PRÉSENTATION

Top Ten est un jeu d'ambiance coopératif basé sur la communication, l'écoute et le second degré. Le principe : un joueur lit une situation ou un scénario farfelu (ex. : "Comment tu réagis si tu rencontres un dragon dans la rue ?"), et chaque participant doit y répondre selon un niveau d'intensité défini par une carte secrète allant de 1 (très faible) à 10 (très fort). Le Cap'Ten (joueur central du tour) doit ensuite remettre les réponses dans l'ordre croissant. S'il se trompe, l'équipe perd une vie. Le but est de réussir à traverser tous les tours avec un minimum d'erreurs pour gagner ensemble.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

1

Phase 1 - Mise en place

Chaque joueur reçoit une carte numérotée secrète entre 1 et 10 (variable selon le nombre de joueurs). Un joueur est désigné comme Cap'Ten : il pioche une carte situation et lit la consigne à voix haute.

2

Phase 2 - Réponses

Tous les autres joueurs doivent répondre à la situation... en cohérence avec le chiffre qu'ils ont en main.

3

Phase 3 - Classement

Le Cap'Ten écoute toutes les réponses puis tente de reconstituer l'ordre croissant des numéros cachés en les assignant aux joueurs. À chaque erreur, une "vie" est perdue (sous forme de jeton caca doré ou autre marqueur). On joue un nombre défini de manches selon le nombre de joueurs. Si l'équipe termine la partie sans perdre toutes ses vies, elle gagne !

IDÉES D'USAGES POSSIBLES



IMPROVISATION AUTOUR DES VALEURS

Chaque joueur reçoit une carte chiffre et doit incarner une valeur commune (ex. : respect, solidarité) à un niveau d'intensité donné. Ce détour donne une lecture fine de la nuance dans les postures, et permet de déconstruire les représentations figées autour de certaines valeurs professionnelles ou sociales.



PRISE DE CONSCIENCE DES BIAIS DE PERCEPTION

On choisit une consigne volontairement floue ou ouverte (ex. : "Réaction à un mail reçu à 23h"). Chaque joueur exprime son niveau selon son chiffre. Une belle manière d'illustrer que chacun projette sa propre réalité, et que "7" pour l'un peut valoir "3" pour l'autre. On apprend à questionner ses filtres personnels.



STORY BOX



2 à 8 joueurs



Projet
Vision
Coopération



PRÉSENTATION

Story Box Aventures est un jeu d'ambiance coopératif et narratif qui combine création collective, imagination libre et mémoire chronologique. Les joueurs inventent ensemble une histoire à partir de cartes illustrées, puis doivent la reconstituer dans l'ordre.

À la fois simple et amusant, le jeu alterne entre moments d'invention délirants et phases de concentration. Chaque partie est unique et invite à tisser une narration commune à partir de contributions individuelles. C'est un excellent outil pour stimuler la parole, l'écoute... et la mémoire !

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

1

Phase 1 - Création de l'histoire

Chaque joueur reçoit trois cartes illustrées. À tour de rôle, les joueurs posent une carte au centre de la table et l'intègrent à une histoire racontée à voix haute. Il n'y a pas de consigne stricte : la narration peut être logique, absurde, poétique ou complètement décalée. L'objectif est de créer un récit collectif fluide, en rebondissant sur les idées des autres. Cette phase dure deux minutes. On peut ajouter un nombre de carte minimum à placer pour stimuler la créativité ou pimenter la partie.

Phase 2 - Réponses

2

Les cartes posées sont mélangées. L'équipe doit maintenant retrouver l'ordre exact dans lequel elles ont été jouées, en s'aidant uniquement de leur mémoire de l'histoire. À tour de rôle, les joueurs proposent la prochaine carte de la séquence. S'ils se trompent, la carte est écartée et ils perdent un point. S'ils ont un doute, ils peuvent demander l'aide du groupe : en cas de bonne réponse collective, ils récupèrent un point. La partie continue jusqu'à ce que toutes les cartes soient replacées ou que les points soient épuisés.

IDÉES D'USAGES POSSIBLES



VISION COLLECTIVE D'UN PROJET

En petits groupes, les participants choisissent 6 cartes et construisent ensemble une histoire métaphorique qui représente leur vision d'un projet, d'une équipe ou d'un futur désiré. Une belle manière de faire émerger des imaginaires communs, de comparer les représentations et de stimuler la co-construction.



IDENTIFICATION DES RESSOURCES INVISIBLES

Chaque joueur pioche 3 cartes et les interprète comme des ressources personnelles qu'il possède, mais utilise peu. Il partage ensuite comment ces ressources peuvent l'aider dans un projet en cours. Un bon moyen de révéler ses atouts cachés, de prendre conscience de ses appuis internes, et de renforcer sa confiance.



JUST ONE



3 à 7 joueurs



Expression
Communication
Observation



PRÉSENTATION

Just One est un jeu coopératif de communication basé sur la précision du langage, l'implicite et l'intelligence collective. Le jeu met en évidence la manière dont chacun associe spontanément des idées, projette ses représentations et interprète les consignes.

La suppression des mots identiques crée une tension féconde entre efficacité individuelle et cohérence collective : trop évident, on s'annule ; trop flou, on perd le joueur. Un excellent support pour travailler la clarté, l'écoute et l'ajustement.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

1

Phase 1 - Mise en place

Les joueurs forment une équipe. À chaque manche, un joueur est désigné comme joueur actif. Il pioche une carte Mot et la pose devant lui, sans la regarder. Les autres joueurs regardent le mot secret et vont devoir aider le joueur actif à le deviner.

2

Phase 2 - Réponses

Chaque joueur écrit un seul mot-indice, en lien avec le mot secret, sur son chevalet (ou support prévu). Règles clés : un seul mot (pas de phrase), pas de variantes évidentes (pluriel, genre, déclinaisons), pas de mots trop proches ou identiques. Une fois tous les mots écrits, les joueurs comparent leurs indices : tous les mots identiques ou trop proches sont annulés et retirés avant la révélation.

3

Phase 3 - Deviner

Les indices restants sont montrés au joueur actif. À partir de ces mots, il tente de deviner le mot secret.

- Si le mot est trouvé : la carte est validée.
- En cas d'erreur ou d'absence d'indice valide, l'équipe perd une carte du paquet.

La partie se joue sur un nombre défini de cartes. Le score final dépend du nombre de cartes restantes : plus il en reste, plus la performance collective est élevée.

IDÉES D'USAGES POSSIBLES



REPRÉSENTATIONS ET LANGAGE PROFESSIONNEL

Remplacer les mots du jeu par des notions professionnelles ou institutionnelles (ex. : "accompagnement", "autorité", "projet", "cadre", "autonomie").

Les indices proposés révèlent immédiatement les représentations dominantes, les non-dits et les zones de flou autour de ces concepts.



LES IMPLICITES DU MÉTIER

Demander aux joueurs d'écrire des indices comme s'ils s'adressaient à un nouveau collègue ou à un stagiaire.

On observe ce qui est dit spontanément, ce qui est oublié, et ce qui est supposé "aller de soi". Un excellent support pour travailler la transmission et l'intégration.



Et pour aller plus loin ? **PLAYSTORMING**



Transformer les jeux de société en situations d'apprentissage

ET SI LE JEU DEVENAIT UN VRAI LEVIER PÉDAGOGIQUE ?

Les jeux présentés ici – Top Ten, Story Box, Just One – ne sont jamais “juste des jeux”. Ils révèlent des représentations, des postures, des manières de communiquer, de coopérer, de décider. Encore faut-il savoir quoi observer, quoi faire émerger et comment transformer l'expérience en apprentissage durable. Ce playbook propose des points d'entrée.

Dans la pratique, chaque jeu peut donner lieu à de multiples usages, selon le cadre, le public, les objectifs... et surtout la posture d'animation. C'est précisément ce travail de transformation que je développe dans le programme **Playstorming!** : 5 semaines pour expérimenter, analyser, ajuster, et gagner en maîtrise dans l'utilisation des jeux de société comme leviers pédagogiques.

Si cette approche résonne pour vous, je vous invite à en discuter lors d'un échange exploratoire. Un temps pour faire le point sur vos pratiques, vos contextes, vos envies – et voir ce qui pourrait faire sens.

👉 **Lien vers un appel découverte** : <https://zcal.co/marion-bachelet/30min>



Tadam ! Formations

Formatrice et formatrice, fondatrice de Tadam! Formations, j'accompagne les professionnel·les qui animent des groupes à concevoir des formations vivantes, exigeantes et profondément humaines, en mobilisant la pédagogie active et les mécaniques du jeu.

Marion Bachelet



Pour me contacter :

marion.bachelet@gmail.com - 06.89.28.41.82