



Choisir et placer un jeu pédagogique dans une formation

Version simplifiée pour comparer les options et prendre une décision

Un jeu n'est pas une séquence isolée.

Sa valeur dépend de l'objectif, de ce qui a été fait avant, de ce qui sera fait après, du moment où il intervient et de ce qu'il permet réellement d'apprendre.

1 CLARIFIER Ce que les participants devront mieux réussir.	2 SITUER Ce qui précède, ce qui suit et le moment choisi.	3 COMPARER Le jeu avec des activités ludiques ou non ludiques.	4 DÉCIDER Conserver, simplifier, combinaison ou remplacer.
---	--	---	---

Version simplifiée à télécharger depuis le site et à utiliser avant d'acheter, d'adapter ou de concevoir un jeu.

La version complète est utilisée avec nos clients lors de nos interventions

Ne pas commencer par le jeu. Commencer par le progrès attendu, puis vérifier sa place dans le scénario pédagogique.

À CLARIFIER	QUESTION UTILE
Les attendus du jeu	Sensibiliser, pratiquer, réaliser, s'entraîner, favoriser les échanges, produire ... ?
Le progrès attendu	À la fin, que devront-ils être capables de faire, décider, expliquer ou produire ?
La situation réelle	Dans quelles situations professionnelles ce progrès devra-t-il être visible ?
Ce qui a été fait avant	Quels repères, expériences ou entraînements auront déjà été proposés ?
Ce qui sera fait après	Comment l'expérience sera-t-elle débriefée, reprise, complétée et transférée ?
Le moment dans le parcours	Démarrage, découverte, après un apport, entraînement, consolidation, fin de parcours ou réactivation ?
Le moment dans la journée	Quelles conséquences pour l'énergie, les règles et le débrief ?

De quoi les participants ont-ils besoin avant le jeu pour en tirer quelque chose, et que faut-il prévoir après pour transformer l'expérience en apprentissage ?

Repères rapides sur le moment de la journée

DÉBUT DE JOURNÉE	AVANT LE DÉJEUNER	APRÈS LE DÉJEUNER	FIN DE JOURNÉE
Entrée rapide dans le sujet, règles simples, sens immédiatement compréhensible.	Éviter de couper le débrief. Ne lancer que ce qui peut être joué et analysé avant la pause.	Relancer l'attention sans ajouter une longue prise en main. Action rapide et peu de règles nouvelles.	Privilégier la consolidation et le transfert. Éviter un jeu nouveau et complexe sans temps de débrief.

Décrire ce que chaque option produit réellement. Ne pas chercher à justifier le jeu après l'avoir choisi.

À COMPARER	Jeu actuel	Activité ludique plus légère Activité Combinaison
Rôle dans le scénario À quoi sert cette option à ce moment précis ?		
Activité des participants Que doivent-ils réellement faire, décider ou produire ?		
Valeur particulière Qu'est-ce que cette option produit mieux que les autres ?		
Feedback et débrief Que voient-ils des effets de leurs choix et que pourra-t-on analyser ?		
Articulation avant / après Comment s'appuie-t-elle sur ce qui précède et prépare-t-elle la suite ?		
Temps et attention Quelle part du temps sert à apprendre, et quelle part sert à prendre en main l'activité ?		
Limites et conditions Qu'est-ce qui manque, expose, simplifie trop ou demande des conditions particulières ?		
Ce qui est à simplifier ou dégamifier		

À PRÉSERVER	À MAÎTRISER	À RÉDUIRE	DÉCISION
Décisions, actions, observation, feedback, débrief, nouvelle tentative et transfert.	Installation, consignes, répartition des rôles et règles indispensables.	Attente, comptage, accessoires, fiction ou compétition sans utilité pédagogique claire.	☐ Conserver ☐ Simplifier ☐ Combiner ☐ Remplacer

Le temps et l'attention mobilisés par le jeu sont-ils justifiés par une expérience d'apprentissage que les autres options produisent moins bien ?