Bataille Navale des Intentions

Le défi de cet atelier : faire beaucoup... avec peu

Quelques pistes à explorer, parmi 1000 possibilités

Pendant l'atelier, nous avons exploré comment le jeu peut s'inviter dans une formation, en croisant six objets très simples avec six grandes familles d'intentions pédagogiques.



Rien
Juste nous, nos idées, le corps et l'espace



Un dé
Pour ajouter du hasard, des contraintes, du suspense



Un post-it
Pour écrire, classer, organiser, révéler



Pince à linge
Pour manipuler, positionner, matérialiser, montrer



Cartes classiques
Pour varier les rôles, les défis, piocher



Objet mystère
Pour détourner, imaginer, surprendre

Avec...	Faire connaissance	Faire émerger	Mémoriser / réviser	S'entraîner	Évaluer	Réfléchir / créer
Rien	**Points communs :** trouver 3 points communs inattendus	**Choisis ton camp :** se positionner puis argumenter	**La chaîne :** chacun ajoute une notion sans répéter	**Ni oui ni non :** expliquer / répondre avec une contrainte	**Pouce gradué :** 1 à 5 doigts selon son niveau de maîtrise	**Et si... ? :** résoudre oralement une situation sous contrainte
Un dé	**Dé des rencontres :** le résultat détermine la question à poser	**6 angles :** chaque face donne une façon d'interroger le sujet	**Défi 1 à 6 :** citer autant d'éléments que le chiffre obtenu	**Le dé décide :** la face impose situation, rôle ou difficulté	**Question-dé :** 6 types de questions / niveaux	**Contrainte aléatoire :** le dé impose une contrainte à intégrer
Post-it	**Qui a écrit ça ? :** une info anonyme à attribuer	**Révélation simultanée :** chacun répond avant mise en commun	**Memory minute :** observer des post-it, les cacher puis restituer	**Remets dans l'ordre :** reconstruire une procédure	**Ticket de sortie :** défi / question sur post-it tiré au hasard	**Défi 6 post-it :** résoudre un problème en 6 idées maximum
Pince à linge	**La pince voyageuse :** transmettre sa pince après une découverte commune	**Accroche ton avis :** positionner sa pince sur une échelle	**La bonne pince :** associer pince et réponse/notion	**Course au classement :** placer rapidement les pinces dans les bonnes catégories	**Curseur de maîtrise :** placer sa pince sur une échelle	**Construisez ! :** réaliser une structure répondant à une contrainte
Cartes classiques	**Même famille :** ceux ayant une caractéristique commune se retrouvent	**Rouge ou noir ? :** deux positions à défendre selon la carte	**Bataille des notions :** répondre correctement pour remporter la carte	**4 couleurs, 4 contraintes :** les symboles déterminent l'action	**Mise à l'épreuve :** valeur = difficulté de la question	**Main imposée :** créer une solution à partir des contraintes des cartes
Objet mystère	**L'objet qui me ressemble :** se présenter à travers l'objet	**Métaphore express :** "en quoi cet objet évoque-t-il... ?"	**Ancre mémoire :** associer une notion à une caractéristique de l'objet	**Mode d'emploi impossible :** expliquer une procédure en intégrant l'objet	**Le témoin :** l'objet circule, chacun donne une réponse ou complète	**Détournement express :** trouver le maximum d'usages pédagogiques de l'objet

À vous de jouer ! Choisissez un objectif, croisez-le avec un objet... ou avec rien du tout. La proposition ne vous convient pas ? Inventez la vôtre. Une même case peut cacher une infinité de possibilités.

Mais qu'est-ce qui fait "jeu" ?

Le matériel n'est qu'un prétexte

Un dé n'est pas un jeu. Un post-it non plus, encore moins une pince à linge. Ce qui transforme une activité en expérience ludique, ce sont les mécaniques que nous y introduisons.

Quelques mécaniques à détourner

1. Hasard
Laisser une part à l'imprévu
Avec… un dé, des cartes, un tirage au sort, ou tout simplement une question surprise

2. Coopération
Réussir ensemble plutôt que chacun pour soi
Avec… une mission commune, des informations à partager, une construction à plusieurs, une aide entre pairs

3. Objectif secret
Poursuivre une mission que les autres ignorent
Avec… un rôle à tirer, une consigne sur post-it, une intention cachée, un comportement à adopter

4. Stop ou encore
Choisir entre sécuriser et prendre un risque
Avec… une série de défis progressifs, un dé, une prise de décision collective ou individuelle

5. Bluff / déduction
Faire croire, cacher, observer, deviner
Avec… une information vraie ou fausse, une notion à deviner, un intrus à repérer, une identité à incarner

6. Négociation / choix
Convaincre, discuter, trouver un accord
Avec… une prise de décision, des rôles à défendre, des ressources limitées, un vote ou un consensus

Il en existe beaucoup d'autres, à expérimenter, combiner, adapter à vos objectifs ! Quasiment toutes peuvent être mises en œuvre avec des objets simples, ou sans matériel.

La prochaine fois que vous voudrez mettre du jeu dans une activité

1

Qu'est-ce que je veux faire vivre ou apprendre ?
Je clarifie mon objectif pédagogique.

2

Quelle mécanique pourrait m'aider ?
Je choisis une ou plusieurs mécaniques.

3

De quoi ai-je réellement besoin ?
Je regarde ce que j'ai déjà sous la main (ou rien du tout).

À vous de jouer ! Votre espace d'idées

1. Quelle activité ?
Quel est le sujet, la compétence ou l'objectif pédagogique ?

2. Quelle(s) mécanique(s) ?
Choisissez-en une ou plusieurs parmi celles vues (ou imaginez-en d'autres)

3. Avec quoi ?
Quels objets simples, ou rien du tout ?

4. Comment ça se passe ?
Décrivez brièvement le déroulé

5. Quel est l'intérêt ?
Qu'est-ce que cela apporte aux participants ?

