LIVRET STAGIAIRE

Le jeu pour stimuler la dynamique de groupe et l'animation d'une équipe

Une formation qui se vit avant de s'expliquer
Strasbourg - Septembre 2026

CE LIVRET, À QUOI IL SERT

Une trace de tout ce que vous avez vécu, des jeux détournés, des méthodes explorées pendant ces deux jours, et surtout une vraie boîte à outils pour transférer ces leviers ludiques dans vos propres animations de groupe.

SOMMAIRE

1. **Positionnement du stage** : objectifs, apports théoriques
2. **Ce que vous avez vécu** : l'esprit de la matinée
3. **Déroulé du Jour 1** : minute par minute
4. **Un rappel avant de continuer** : votre feuille Bataille Navale
5. **Le dévoilement** : ce qui a été révélé
6. **La méthode de détournement** : garder, transformer
7. **À votre tour de détourner** : l'atelier de création
8. **Tester les détournements des autres** : le test croisé
9. **Déroulé du Jour 2** : minute par minute
10. **Grille de choix des mécaniques** : à réutiliser
11. **Grille d'évaluation des formats créés** : à réutiliser
12. **Ce que vous emportez**
13. **Vos engagements pour la suite**
14. **Pour aller plus loin** : ressources et sources
15. **Bibliographie** : les sources citées
16. **Remerciements**

1 Positionnement du stage

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Reconnaître les bénéfices de la ludification dans l'animation de temps collectifs
- Identifier différentes méthodes et outils ludiques pour animer un groupe
- Concevoir des animations ludiques favorisant engagement et créativité
- Prendre confiance dans ses animations grâce aux leviers ludiques

APPORTS THÉORIQUES ESSENTIELS

- **Ludification** : intégrer des mécaniques de jeu dans un contexte non ludique
- **Jeu sérieux** : un jeu dont l'objectif premier n'est pas le divertissement
- **Jeu détourné** : prendre un jeu existant et changer son habillage pour servir un objectif d'apprentissage
- **Flow** : immersion optimale quand défi et compétence s'équilibrent
- **Autodétermination** : autonomie, compétence et relation comme moteurs de motivation
- **Nudge** : influence par le contexte plutôt que par l'injonction

PUBLIC CONCERNÉ

Agents et cadres amenés à animer des temps collectifs tels que réunions, ateliers, groupes de travail ou concertations.

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

- Immersions ludiques et simulations
- Apports théoriques courts et toujours après l'expérience
- Travail en sous-groupes et feedback immédiat
- Création de micro-séances ludiques

2 Ce que vous avez vécu

UNE FORMATION QUI A COMMENCÉ PAR L'EXPÉRIENCE

Vous êtes entrés dans plusieurs immersions successives dès la première heure, sans toujours connaître leur origine ludique avant le dévoilement.

INTENTIONS PÉDAGOGIQUES DE LA MATINÉE

- Créer l'interconnaissance du groupe avant tout enjeu collectif
- Co-construire ensemble un cadre de fonctionnement pour les deux jours
- Vivre la contrainte, le hasard et la coopération pour amorcer une réflexion sur les mécaniques ludiques
- Traverser d'un coup l'ensemble des mécaniques de la gamification, avant qu'elles soient nommées

CE QUE VOUS AVEZ VÉCU RÉELLEMENT

Un temps pour se rencontrer. Un temps pour construire une règle du jeu commune. Un temps de créativité sous contrainte. Une immersion collective plus longue, avec des défis à résoudre ensemble.

On joue d'abord, on comprend ensuite





3 Déroulé du Jour 1

Se rencontrer, se cadrer, vivre et comprendre

9h00
Bingo humain
Interconnaissance du groupe, avant tout enjeu collectif.

9h30
Jenga détourné, le cadre commun
Chaque brique retirée porte une proposition de règle de fonctionnement. La tour grandit avec le groupe.

9h50
Bataille Navale des Intentions

Une grille croise des objets et des intentions pédagogiques.

10h25
Debrief collectif
Ce qui a été ressenti, les mécaniques vécues, les postures qui ont émergé.

10h40
Pause

10h55
Escape Game "La Salle des Mécanismes"
Une station unique, plusieurs défis, un groupe entier. Une dernière boîte n'ouvre que si tout le reste a été résolu.

11h35
Sous le capot

Ce que vous venez de vivre porte enfin un nom.

11h50
Dévoilement et apports théoriques
Le lien avec la ludification, les sciences comportementales et l'action publique.

12h10
Pause déjeuner



Après-midi

13h10

Comment j'ai fait
Décorticage de la méthode de détournement.

13h40

À votre tour de détourner
Sous-groupes, jeux de la réserve.

14h40

Pause

14h55

Tester les détournements des autres
Échange croisé entre deux sous-groupes.

15h35

Ce que le jeu ne fait pas
Limites, points de vigilance.

15h55

Bilan de journée détourné (UNO)
Un apprentissage, un ressenti, une pépite, un raté.

4 Un rappel avant de continuer

VOTRE FEUILLE BATAILLE NAVALE DES INTENTIONS
La grille complète, les six mécaniques à détourner et votre méthode en trois étapes vous ont été remises juste après l'atelier, en recto-verso. Gardez-la précieusement, c'est l'un des documents les plus denses de ces deux jours. Ce livret ne la reprend pas volontairement.



5 Le dévoilement

CE MOMENT PARTICULIER
Vous avez vécu plusieurs temps forts sans toujours connaître leur origine ludique. Le dévoilement a permis de comprendre comment ces temps ont été construits.

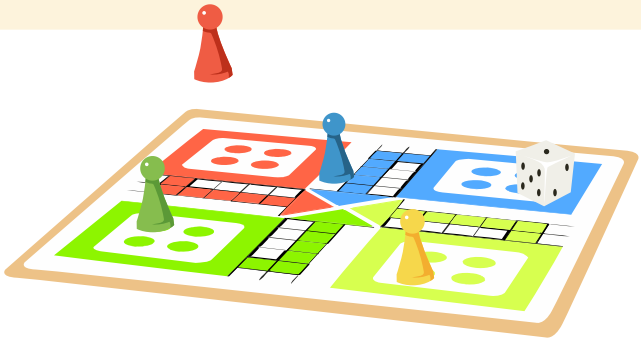
CE QUI A ÉTÉ DÉCOUVERT

- Le Jenga du matin est un jeu détourné : sa mécanique a été conservée, son objectif transformé
- La Bataille Navale a fait émerger, sans le dire, les mécaniques que l'on peut détourner à volonté
- L'escape game a fait vivre d'un coup les grandes mécaniques de la gamification, avant qu'elles soient nommées
- Chaque règle a été adaptée pour servir une intention pédagogique précise

Garder la mécanique, changer l'habillage

6 La méthode de détournement

L'IDÉE CENTRALE
Un jeu peut devenir une situation professionnelle crédible si l'on conserve sa mécanique et si l'on transforme son habillage.
La mécanique crée la dynamique. L'habillage crée le sens.



CE QUE L'ON GARDE

- La règle qui fait agir les joueurs
- La contrainte qui crée la tension
- La boucle de feedback qui fait avancer la partie
- Le rythme qui structure l'expérience

CE QUE L'ON TRANSFORME

- Les cartes deviennent des dossiers, des situations ou des décisions
- Les personnages deviennent des agents, des usagers ou des partenaires
- Les ressources deviennent des priorités, des contraintes ou des moyens
- Le décor devient un contexte professionnel crédible

LA STRUCTURE SIMPLE D'UN DÉTOURNEMENT

- Un objectif clair pour le groupe
- Une règle simple qui crée l'action
- Une contrainte qui oblige à s'organiser
- Un débrief qui révèle ce qui s'est joué

Garder la mécanique, changer l'habillage

7 À votre tour de détourner

L'ESPRIT DE L'ATELIER

Choisir un jeu dans la réserve et le transformer en situation professionnelle réelle, seul ou en binôme.

LA RÉSERVE À DISPOSITION

- Skyjo, Blokus, Tantrix, Splito, Flip 7, Mito…
- Des cartes et dés vierges pour créer vos propres éléments
- Des feuilles et des feutres pour dessiner un plateau ou une zone de travail

COMMENT VOUS AVEZ PROCÉDÉ

- Choisir un jeu dans la réserve
- Identifier la mécanique qui vous intéresse
- Choisir une situation professionnelle réelle à représenter
- Transformer l'habillage pour qu'il colle à votre contexte
- Préparer une micro-séance de cinq à sept minutes

Vous aviez tout ce qu'il fallait pour créer votre propre simulation

8 Tester les détournements des autres

L'ESPRIT DU TEST

Chaque groupe a créé une micro-simulation à partir d'un jeu de la réserve, puis testé la création d'un autre sous-groupe.

CE QUI ÉTAIT OBSERVÉ PENDANT LE TEST

- La clarté de la règle
- La cohérence entre mécanique et habillage
- La dynamique créée dans le groupe
- Les rôles spontanés qui apparaissent

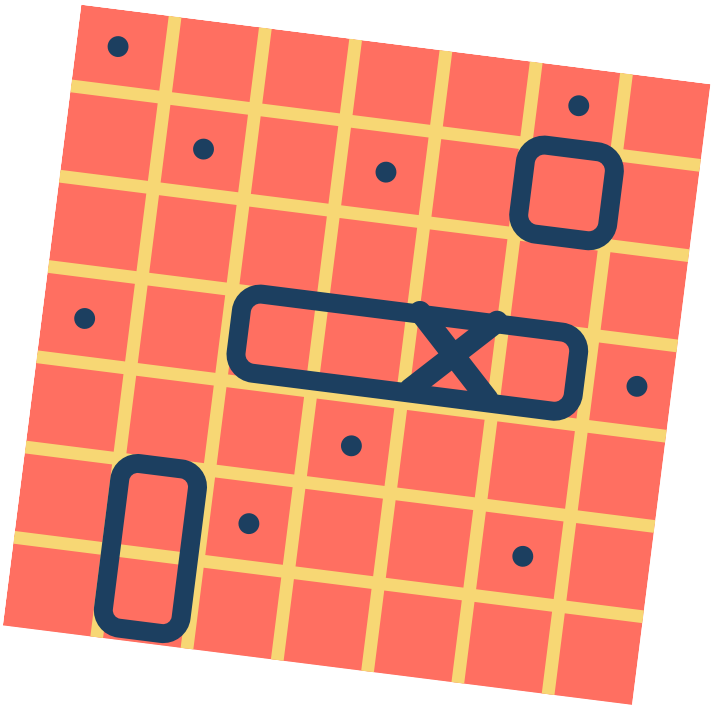
COMMENT LE RETOUR ÉTAIT FORMULÉ

- Ce qui a bien fonctionné
- Ce qui pourrait être simplifié
- Ce qui pourrait être renforcé

Un test court, un retour clair, une progression immédiate







9 Déroulé du Jour 2

Clarifier l'intention, concevoir, oser, évaluer

9h00
Partage des situations
La situation réelle repérée individuellement.

9h20
Analyse de cas
Identification collective de la méthode ludique adaptée.

10h00
Structure d'un jeu

objectifs, règles, contraintes, feedbacks.

10h15
Pause

10h30
Cartes CQQCOQP
En binôme, clarifier pourquoi mettre en place un jeu, avant de bricoler quoi que ce soit.

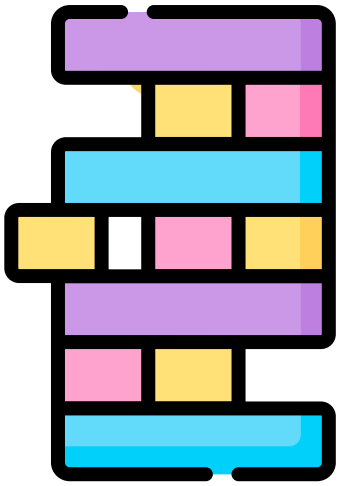
10h50
Conception

Bricolage individuel ou en binôme d'un mini-format ludique.

11h50
Finalisation

Préparation de l'extrait à animer, cinq à sept minutes.

12h20
Pause déjeuner
Une grille de mots croisés sur le vocabulaire des deux jours était sur les tables.



Après-midi

13h20

Mises en situation
Chacun anime son format devant un sous-groupe.

14h50

Pause

15h05

Évaluer une intervention par le jeu
Construction collective d'une grille de critères.

15h35

Synthèse et plan d'action
Formalisation d'un engagement concret.

16h05

Évaluation à chaud (Debriefing Kards)
Un tour de cartes pour évaluer la formation elle-même.

10 Grille de choix des mécaniques

POURQUOI CETTE GRILLE
Chaque mécanique de jeu produit une dynamique particulière dans un groupe. Elle vous aide à choisir la mécanique qui correspond le mieux à votre intention d'animation.

POUR CRÉER DE LA COOPÉRATION
Une mécanique où tout le monde avance ensemble, des ressources partagées, des décisions collectives. Exemples : coopération, survie collective, progression commune.

POUR CRÉER DE LA SYNCHRONISATION
Une mécanique où le rythme est central, des actions simultanées. Exemples : rythme, choix simultanés, écoute silencieuse.

POUR CRÉER DE LA PRISE DE DÉCISION
Des arbitrages visibles, des contraintes ou ressources limitées. Exemples : gestion de ressources, arbitrage, dilemmes.

POUR CRÉER DE LA CRÉATIVITÉ
Une mécanique ouverte, des associations d'idées, des interprétations multiples. Exemples : narration, association, construction libre.

POUR CRÉER DE L'OBSERVATION
Une mécanique où les détails comptent, des comparaisons fines. Exemples : vigilance, repérage, comparaison.

Une intention claire permet de choisir la bonne mécanique

11 Grille d'évaluation des formats créés

POURQUOI CETTE GRILLE
Elle permet d'évaluer une micro-animation ludique de manière simple et constructive.

CLARTÉ DE LA RÈGLE
Compréhensible en moins d'une minute, actions simples et visibles, le groupe peut commencer sans hésitation.

COHÉRENCE ENTRE MÉCANIQUE ET HABILLAGE
La mécanique sert l'intention choisie, l'habillage est crédible, le lien entre jeu et situation est évident.

DYNAMIQUE CRÉÉE DANS LE GROUPE
Une vraie interaction, des rôles spontanés, une expérience plutôt qu'un exercice.

TRANSPOSABILITÉ
Animable en dix minutes, matériel simple, adaptable à différents publics.

IMPACT RESSENTI
Le groupe a vécu quelque chose, une émotion ou une tension est apparue, le débrief a révélé des apprentissages.

Une bonne animation est simple, cohérente et transposable

12 Ce que vous emportez

LES EXPÉRIENCES VÉCUES
Des immersions, des détournements, des tests croisés et des créations, avec leurs tensions, leurs élans, leurs rôles spontanés.

LES MÉCANIQUES DE JEU
Vous connaissez les grandes familles de mécaniques et ce qu'elles produisent dans un collectif.

LA MÉTHODE DE DÉTOURNEMENT
Garder une mécanique, changer un habillage, créer une situation professionnelle crédible.

VOTRE CAPACITÉ À CRÉER
Vous avez créé un format court, testé celui des autres, reçu des retours, ajusté votre idée.

Vous repartez avec des leviers concrets pour animer autrement

13 Vos engagements pour la suite

CE QUE VOUS POUVEZ DÉCIDER
Un engagement est une intention simple, réaliste et concrète.

QUELQUES PISTES POSSIBLES

- Tester une micro-mécanique dans une réunion
- Créer un format court pour un prochain atelier
- Introduire un levier ludique dans un temps collectif
- Partager un détournement avec votre équipe
- Observer les dynamiques de groupe avec un regard renouvelé

Un engagement simple vaut mieux qu'une intention parfaite

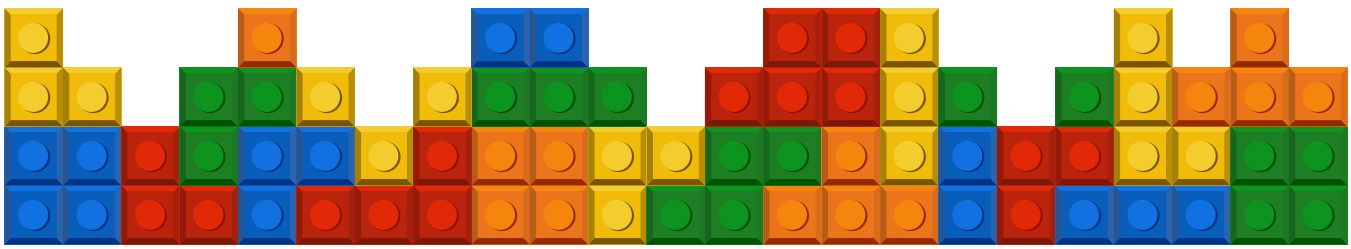
14 Pour aller plus loin : ressources et sources

UNE CARTOGRAPHIE D'AUTRES DÉTOURNEMENTS POSSIBLES
Ce que vous avez vécu pendant ces deux jours n'épuise pas les possibles. Beaucoup de jeux grand public embarquent déjà une mécanique puissante, coopération, stratégie, négociation, décision, hasard, construction, narration, qui peut être mise au service d'un apprentissage professionnel.

Jeu d'origine	Mécanique exploitée	Détournement possible
Dixit	Métaphores, interprétation	Faire émerger des représentations ou des ressentis d'équipe
Time's Up !	Faire deviner, reformuler	Travailler la transmission d'informations, la culture commune
Dobble	Observation, rapidité	Icebreaker, coopération, biais cognitifs
Jungle Speed	Réactivité, pression	Gestion du stress, décision rapide
Pictionary	Représentation graphique	Faire émerger une vision commune
Taboo	Reformulation sans mot clé	Appropriation d'un vocabulaire métier
Trivial Pursuit	Quiz, progression	Culture organisationnelle, connaissances métier
Monopoly	Gestion de ressources, arbitrage	Budget, allocation de moyens
Cluedo	Enquête, hypothèses	Diagnostic organisationnel
Risk	Stratégie, territoire	Conduite du changement
Les Aventuriers du Rail	Construction de réseau	Coopération interservices, parcours usager
Pandemic	Coopération face à une menace	Crise, coordination d'acteurs
Carcassonne	Construction progressive	Aménagement, stratégie commune
Catan	Négociation, ressources limitées	Arbitrage, stratégie collective
Mastermind	Hypothèses, feedback	Apprentissage par essai-erreur
Mysterium	Interpréter des signaux faibles	Repérer les signaux faibles d'une organisation
The Mind	Coordination sans parole	Synchronisation collective
7 Wonders	Construire une œuvre collective	Contribution de chacun à une ambition commune

LE LEGO COMME JEU DE CONSTRUCTION

Un des détournements les plus documentés : la méthode LEGO Serious Play utilise les briques comme support de pensée collective ("construisez votre vision du manager de demain", "représentez votre organisation"). La force vient du fait que la main aide à sortir du discours automatique.



UNE GRILLE DE LECTURE POUR CONTINUER À EXPLORER

Plutôt que de chercher à connaître "des jeux", l'enjeu est d'apprendre à cartographier une mécanique ludique : quelle dynamique humaine provoque-t-elle, quel comportement rend-elle visible, quelle compétence collective révèle-t-elle, comment la détourner sans perdre son âme. Cinq grands territoires peuvent structurer cette exploration :

- **Explorer** (Dixit, Mysterium) : faire émerger des représentations
- **Coopérer** (Pandemic, The Mind, escape game) : apprendre à fonctionner ensemble
- **Décider** (Monopoly détourné, Catan, Risk) : arbitrer sous contraintes
- **Construire** (Lego Serious Play, Carcassonne) : créer une vision commune
- **Transformer** (simulations, jeux narratifs, jeux de rôle) : accompagner le changement

CE QUI FAIT ÉCHOUER UN DISPOSITIF LUDIQUE

- Ajouter des points ou des badges en croyant que ça suffit à créer de l'engagement, sans intention pédagogique derrière
- Empiler trop de mécaniques ou trop de messages, au détriment de la lisibilité
- Construire un univers trop éloigné du quotidien réel des participants
- Confondre un quiz habillé et un vrai dispositif ludique, qui suppose d'agir et de décider, pas seulement de répondre
- Sous-estimer les compétences que demande la conception, en pensant que "tout le monde peut improviser un jeu"
- Bâcler ou sauter le debrief, qui est justement ce qui transforme une expérience amusante en apprentissage

SOIGNER LES CINQ PREMIÈRES MINUTES

C'est le moment où l'on décide, souvent sans s'en rendre compte, si l'on embarque ou si l'on reste en retrait. Poser un cadre clair et créer une entrée qui capte l'attention dès les premières secondes conditionne une bonne partie de ce qui suit.

Bibliographie



Les sources citées derrière chaque notion

LUDIFICATION, JEU SÉRIEUX, JEU DÉTOURNÉ

1. Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R. & Nacke, L. (2011). *From Game Design Elements to Gamefulness: Defining "Gamification"*. Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference, ACM, p. 9-15.
2. Michael, D. & Chen, S. (2005). *Serious Games: Games That Educate, Train, and Inform*. Course Technology PTR.
3. Alvarez, J. & Djaouti, D. (2010). *Introduction au Serious Game*. Questions théoriques.
4. Bouko, C. & Alvarez, J. (2014), cités dans Sas. Sur la notion de détournement sérieux.

MOTIVATION, FLOW, SCIENCES COMPORTEMENTALES

5. Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. Harper & Row.
6. Ryan, R. M. & Deci, E. L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist*, 55(1), 68-78.
7. Thaler, R. H. & Sunstein, C. R. (2008). *Nudge: Improving Decisions About Health, Wealth, and Happiness*. Yale University Press. Trad. fr. : *Nudge, la méthode douce pour inspirer la bonne décision*, Pocket, 2010.
8. *Théorie du nudge*, Wikipédia (unités gouvernementales dédiées, années 2010).

PROFILS DE JOUEURS ET PRATIQUES DE TERRAIN

9 Bartle, R. A. (1996). Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDs. *Journal of MUD Research*, 1(1). mud.co.uk/richard/hcds.htm

10 Belaribi, R. (2026). *Les Jeux Pédagogiques : Conception de formations ludifiées assistée par Intelligence Artificielle*. CoCreation Formations. Support interne fourni pour cette formation.

11 Activateur Formation (2026). *Manifeste de la Ludopédagogie 2030*. Contributions croisées de praticiens du secteur.

Des références solides pour donner du poids à vos propres détournements

16 Remerciements

MERCI POUR VOTRE PARTICIPATION

Merci pour votre engagement, votre curiosité, vos idées, vos détournements, vos tests, vos retours.



POUR RESTER EN CONTACT

Si vous souhaitez approfondir un format, créer une animation, ou être accompagné dans un projet collectif, vous pouvez me solliciter.

Arnaud SIMART

Facilitateur & formateur
en Intelligence Collective,
Appui managérial et gestion de projet.

Penser ensemble, agir durablement.

arnaud-simart.fr
arnaud-simart

06 42 33 22 79 | simartarnaud@gmail.com
9 rue Maurice RAVEL | 10300 Macey
SIRET : 10169169900017