Concevoir des jeux pédagogiques et animer des formations par le jeu

Intégrer la ludopédagogie dans sa pratique de formateur

Gaëtan ROMUALD

Membre d'Elycoop Formation

OBJECTIFS OPERATIONNELS ET INTENTIONS

L'utilisation des jeux en formation est reconnue comme un levier efficace d'apprentissage et d'implication des participants dans une formation. Cette formation vous permettra de tester des méthodes pédagogiques originales ainsi que des outils et ressorts ludiques favorisant la participation active en formation.

Méthodes pédagogiques

À l'issue de la formation, chaque participant sera en mesure de :

- Trouver la juste place du jeu en formation
- Comprendre les mécanismes du jeu et leurs applications en formation
- Se constituer sa caisse à outils de jeux pédagogiques génériques
- Choisir un type de jeu en fonction des compétences à transmettre
- Intégrer des séquences de jeu adaptées à sa formation
- Savoir créer un jeu pédagogique ou en détourner un
- Animer un jeu pédagogique en groupe dans la posture adaptée
- Relier l'expérience ludique avec les apprentissages professionnels

Personnes concernées

Tous les formateurs, concepteurs de formations et ingénieurs pédagogiques qui veulent abandonner les formations où les apprenants sont passifs.
Tous ceux qui souhaitent former autrement et qui aiment jouer !

Pré-requis

- Avoir déjà conçu et animé des formations professionnelles
- Apporter un programme de formation et un déroulé pédagogique dans son domaine d'expertise

Durée

2 jours, soit 14 heures
Horaires : 8h30 - 16h30 (7h / jour)

Prochaines dates

Session 1: Jeudi 18 septembre et Mardi 07 octobre 2025
Session 2: Jeudi 22 janvier et Jeudi 12 février 2026

Concevoir des jeux pédagogiques et animer des formations par le jeu

Gaëtan ROMUALD

Méthodes pédagogiques

Sujet oblige, la formation est ludique, participative et collaborative

Une Ludothèque de 20 à 30 jeux est mis à disposition dans la salle pour présenter la variété des mécaniques ludiques possibles en ludopédagogie. Les jeux seront testés / présentés avec le groupe en fonction des thématiques de formation des formateurs participants.

JOUR 1 matin : Alternance de concepts et présentation de jeux
Travaux en sous-groupe pour expérimenter / identifier des mécaniques de jeux.

JOUR 1 après-midi : Atelier de création ou détournement de jeu pour sa formation
Mise à disposition de jeux pour les découvrir, les tester ensemble et apprendre à les détourner.

Intersession : Exercice pratique préparatoire à réaliser pendant l'intersession

JOUR 2 matin : Atelier de création d'un prototype de jeu
Atelier spécifique sur les cas des participants pour intégrer la ludopédagogie dans leur pratique.

JOUR 2 après-midi : Animation d'une séquence de formation par le jeu et débriefing
Jeux de rôle et expérimentation de la posture de formateur par le jeu.

Les participants ont accès aux contenus et à de nombreuses ressources pédagogiques en se connectant à un espace personnel en ligne. Un identifiant et un mot de passe personnel sont communiqués une semaine avant le début de la formation.

Programme détaillé

MODULE 1 : Concevoir des séquences d'apprentissage ludiques (J1-J2matin)

1. **Comprendre les mécanismes du jeu et leurs applications en formation (J1-MATIN)**

- Les 4 étapes du transfert par le jeu (rendre capable de, la règle, l'expérience, le débrif ...)
- Répertorier les différents types de jeux
- Identifier les mécanismes d'un jeu (bluff, parcours, assemblage...)
- Imaginer des détournements de jeux pour des formations.

Travaux pratiques : Jeu des correspondances entre un jeu et les mécaniques de jeu. Choix des mécaniques de jeu pertinentes pour sa formation.

2. Se créer une boite à outils ludiques passe partout pour chaque temps d'une formation (J1 MATIN)

- Briser la glace et faire connaissance dans un groupe
- Lever des freins et lancer le débat

- Créer des sous-groupes de façon aléatoire et ludique
- Acquérir et mémoriser des connaissances
- Remettre en énergie après la pause
- Mettre en situation et faire réfléchir
- Dynamiser le groupe (quiz, sondages interactifs)

3. Concevoir ou détourner un jeu pédagogique adapté à sa formation (J1APRES-MIDI - J2 MATIN)

- Clarifier les contraintes (timing, public…) et les objectifs pédagogiques de la séquence de jeu
- Adapter son déroulé pédagogique en incluant des activités ludiques ciblées
- Définir la durée à accorder et choisir le bon moment dans une journée
- Choisir le bon format : jeux de rôle, jeux de plateau, serious game, escape game, coopération, compétition…
- Détourner un ou des jeux existants

Exercices : Élaboration d'une grille de questionnement pour préparer et construire une séquence ludopédagogique. Jeu d'association en sous-groupe pour trouver les jeux qui pourraient permettre de développer les compétences pour certaines séquences du déroulé pédagogique.

- Comment construire le prototype évolutif (matériel, logique de jeu, règles…)
- Créer l'univers du jeu (thème, ambiance, graphisme, storytelling…)

Travaux pratiques : Définir les premiers éléments du prototype de jeu pédagogique pour sa formation.

MODULE 2 : Animer des séquences d'apprentissage ludiques (J2 APRES-MIDI)

4. Animer une séquence de formation par le jeu

- Se préparer et préparer la séquence de jeu
- Alterner les 3 postures (formateur, animateur, coach)
- Présenter le jeu et donner des consignes claires
- Raconter une histoire immersive (storytelling)
- Guider dans le jeu en lien avec les objectifs pédagogiques

Jeu de rôle : Tester l'animation d'une séquence de formation par le jeu.

5. Débriefer le jeu et recentrer sur les compétences

- Donner du feed-back en lien avec les observations de la séquence de jeu
- Les 7 intentions du questionnement en formation
- Poser des questions en lien avec l'objectif pédagogique
- Transposer l'apprentissage du jeu à la situation professionnelle

Jeu de rôle : Préparation d'une grille de questions en lien avec sa formation.

Concevoir des jeux pédagogiques et animer des formations par le jeu

Gaëtan ROMUALD

Modalités d'évaluation

Auto-évaluation des acquis avant et après la formation.
L'évaluation des acquis par le formateur se fait tout au long de la session à travers les multiples exercices, études de cas et mises en situation.
Une attestation individuelle de formation précisant les compétences développées est envoyée par mail à l'issue de la formation.

Lieu

Au choix :

- Relais Jacques Monod

85 Rue Docteur Frappaz - 69100 Villeurbanne
La salle de formation de 51 m² est adaptée pour une pédagogie active.

- Sur site dans vos locaux

Nombre de participants

Minimum 4 et maximum 10

Cette taille de groupe permet de personnaliser la formation en fonction des projets de chacun, de favoriser les échanges, et de prioriser les temps de mise en pratique.

Tarifs pour les 2 jours

Prix par participant en inter : 700€ net de taxe
Prix catalogue en intra : 3500€* net de taxe (* Hors frais de déplacement)
Dans le cadre de la Formation Professionnelle cette formation est exonérée de TVA.

Le formateur



Gaëtan ROMUALD

Formateur pour adulte certifié - Formateur en management de projets.
Formateur par le jeu.
Concepteur de jeux pédagogiques: jeux de rôle, serious game avec des LEGO®,...
Prestation d'aide au développement de jeux pédagogiques.

Renseignements et inscriptions

06 09 92 24 79
romualdgaetan@yahoo.fr

Gaëtan ROMUALD

Membre d'Elycoop - SCOP SA à capital variable - SIRET : 429 851 637 00034 - 429 851 637 RCS Lyon - APE : 7022Z
Pôle Pixel Bat. B, 26 rue Émile Decorps 69100 Villeurbanne
Organisme de formation enregistré n° 82 69 0684469