

formago

règles du jeu



formation
initiale
formaform



Introduction

“Vous êtes une équipe de formateurs, fraîchement engagés dans le centre de formation. Votre direction vous a fixé une mission importante.

Tout au long de l’année, vous participerez à des actions de développement de compétences et vous animerez des formations en satisfaisant, au mieux, les besoins de vos apprenants. Vous accumulerez de l’expérience et développerez de nouvelles compétences afin de vous préparer au mieux pour cette mission. Attention à maintenir votre motivation au top !”

Ce jeu créé par Annick Bertrand, Céline Delincé, Nathalie Gautier et David Nenkam est un jeu sérieux coopératif destiné aux formateurs débutants. Il nécessite un animateur qui prendra aussi en charge le debriefing.

Pour qui ?

De 4 à 6 joueurs (au-delà de 6 joueurs, on constitue des duos)

En cas duos, l’animateur propose aux joueurs d’échanger leur rôle à la fin de la 2^e manche. Un des joueurs se positionne à la table, le second se tient à côté de lui et l’aide à voix basse. Le 2^e joueur ne peut intervenir directement sur le plateau.

Quelle durée ?

1h30 avec le debriefing - 50 minutes hors débriefing

Avec quel matériel ?

- 1 plateau de jeu collectif
- 6 plateaux de jeu individuels



COMPÉTENCES

ANIMER

10 COMMUNIQUER EN SITUATION D'APPRENTISSAGE

10 GÉRER L'APPRENTISSAGE

10 GÉRER LA DYNAMIQUE DE L'ÉQUIPE

10 GÉRER LES COMPORTEMENTS

10 ÉVALUER LES APPRENTISSAGES

CONCEVOIR

10 CONCEVOIR UN DISPOSITIF DE FORMATION

10 CONCEVOIR UNE SÉQUENCE DE FORMATION

RÉGULER

10 ÉVALUER LA FORMATION

10 ADAPTER LE DISPOSITIF DE FORMATION

MOTIVATION / ACTIONS



Un des 6 plateaux individuels

- 1 pion compteur de manches
- 40 pions de motivation, 5 pions de motivation pour chaque profil formateur



Un exemple de pion de motivation

- 50 cubes compétence
- 6 pions indicateur d’expérience, un par joueur
- 84 cartes apprenants de différents niveaux (1 à 6)
- 8 cartes profil formateur
- 56 cartes ressource réparties sur 2 couleurs et 2 motifs (3 types de cartes par couleurs et 4 exemplaires de chaque type de cartes) . Quand la partie ne compte que 4 joueurs, on enlève une combinaison de chaque type)

- 12 cartes mission collective (4 missions pour 4 joueurs ; 4 missions pour 5 joueurs et 4 missions pour 6 joueurs)
- 40 dés, 10 par couleur et un sac de rangement
- 1 chrono (non fourni)

Règles du jeu

Mise en place

Positionnez le plateau collectif et la pioche de cartes apprenants à portée de l'ensemble des joueurs. Les cartes ressource sont positionnées face verso sur l'emplacement correspondant du plateau collectif.

Distribuez à chaque joueur :

- 1 plateau individuel
- 1 aide de jeu
- 5 pions motivation
- 1 pion indicateur d'expérience
- 2 cartes apprenants de niveau 1 ou 2

Vous piochez individuellement votre profil de formateur qui vous indique votre profil de départ et votre objectif individuel en termes de compétences à atteindre. Vous ajustez le pion indicateur d'expérience et positionnez autant de pions motivation sur votre plateau individuel que votre niveau de motivation de départ. Le reste des pions motivation est laissé de côté.

Maria



PROFIL DE DÉPART

Motivation : 5
Points d'expérience : 2

COMPÉTENCES À ACQUÉRIR

Acquérir les 2 compétences :
concevoir un dispositif de formation
et concevoir une séquence formation

GAIN DE TEMPS : +10"

Au début de la partie, vous prenez connaissance de votre mission collective (compétences à atteindre en équipe et niveau de motivation requis individuellement) pour répondre à la mission de fin de partie.

Déroulement du jeu

Le jeu se déroule en 4 manches, chacune composée de 2 phases de jeu :

Lors de la 1^{re} phase, vous animez des formations en répondant aux besoins des apprenants et accumulez ainsi de l'expérience.

Lors de la 2^e phase, vous choisissez comment développer vos compétences et vous en récoltez les fruits lors de la manche suivante.

Pendant la prise en main du jeu et de l'explication des règles, les joueurs expérimentent une 1^{re} phase de 2 minutes « pour du beurre ».

◆ 1^{re} phase : animer des formations

Cette première phase de jeu se joue avec les cartes apprenants, les dés et un chrono.

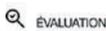
Le temps est dégressif au fil des manches :

- 4 minutes pour la 1^{re} manche
- 3,30 minutes pour le 2^e manche
- 3 minutes pour la 3^e manche
- 2,30 minutes pour la 4^e manche

Des bonus pourront s'y ajouter lorsque des joueurs valideront leur objectif personnel (le mécanisme est expliqué dans la description de la 2^e phase).

Chaque joueur possède, au-dessus de son plateau personnel, 2 cartes "apprenants". Au centre de la table, se trouve la pioche de cartes "apprenants" disponible pour l'ensemble des joueurs. Le but, durant cette phase de pratique de terrain, est de satisfaire un maximum de besoins de vos apprenants afin de gagner de l'expérience. Chaque carte décrit la valeur en points d'expérience (aux 4 coins) et les besoins illustrés sous forme de pictos.

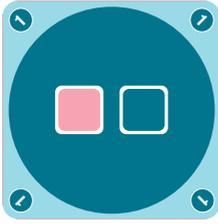
Il y a 6 pictos correspondant à 6 besoins des apprenants.



Pour satisfaire les besoins des apprenants, vous devez placer des dés sur les cartes apprenants. Ces dés doivent correspondre aux besoins exprimés sur la carte.

Explication des différents besoins rencontrés sur les cartes apprenants :

Exemple 1 : sur cette carte, vous voyez 2 emplacements de dé. Il faudra y poser 2 dés correspondant aux couleurs mentionnées sur l'emplacement. Il faudra donc mettre un dé rose sur le premier emplacement et un dé bleu sur le second.



Exemple 2 : sur cette carte, vous voyez 2 zones, l'une avec 2 emplacements de dés, l'autre avec 1 emplacement. Lorsque les cartes sont subdivisées en zones, il faut impérativement compléter une zone avant de passer à la suivante. Vous pouvez choisir par quelle zone vous commencez, mais si vous commencez à mettre des dés sur la zone du dessus, vous devrez mettre les 2 dés de cette zone avant de mettre le dé sur la zone du dessous.

Dans l'exemple ci-dessous, les dés sont également coupés en 2 par une diagonale et présentent deux couleurs ou icônes. Cela signifie que vous pouvez choisir librement parmi les deux possibilités, par exemple, dans le premier cas, entre un dé affichant l'icône  et un dé bleu.



Exemple 3 : sur cette carte, vous voyez 3 zones, avec 2 emplacements chacune. Comme dans l'exemple précédent, vous pouvez commencer par n'importe quelle zone mais vous devez compléter une zone avant de passer à la suivante.



A tour de rôle, les joueurs piochent et jettent, au centre de la table, un nombre de dés égal au nombre de joueurs (un joueur peut être désigné pour lancer les dés tout au long de la manche).

Les joueurs doivent se répartir les dés en fonction des besoins représentés sur leurs 2 cartes apprenants. Chaque joueur doit prendre 1 dé et le poser sur l'emplacement ad hoc d'une de ses cartes. Si un joueur ne peut prendre aucun dé, le dé restant se transforme en bombe ! Tous les dés de la même couleur que le dé restant et positionnés de manière visible sur les cartes de tous les joueurs sont alors perdus et remis dans le sac.

Dès qu'une carte est complétée, elle est gagnée et permettra, lors de la phase 2, d'augmenter son expérience. Les dés qui s'y trouvaient retournent dans le sac et le joueur pioche une nouvelle carte apprenants. Les joueurs doivent toujours avoir 2 cartes apprenants devant eux.

Quand le chrono s'arrête, comptabilisez le nombre de points d'expérience des cartes apprenants que vous avez gagnés et reportez ce nombre avec le pion indicateur d'expérience dans la jauge d'expérience de votre plateau individuel.

Si vous validez des compétences acquises grâce à votre expérience, vous recevez un cube d'expérience à placer sur la zone compétences de votre plateau.

Avec 10 points d'expérience, vous validez une compétence en animation. Avec 20 points, vous validez une deuxième compétence en animation. Avec 30 et 40 points, vous pouvez choisir de valider une compétence en animation ou en conception. Avec 50 points d'expérience, vous pouvez valider n'importe quelle compétence en animation, conception ou régulation.

Veillez à remettre les dés présents sur vos cartes non complétées dans le sac et remettre les cartes apprenants validées en dessous de la pioche centrale.

Attention, si vous avez validé moins de 2 cartes apprenants durant cette phase, vous perdez 1 pion motivation.

• 2^e phase : Développez vos compétences

Cette deuxième phase de jeu se joue principalement au niveau du plateau collectif.

Chaque joueur dispose de 5 pions de motivation (sauf si son profil de départ indique une autre valeur).

Le nombre de pions de motivation que vous pouvez utiliser lors de la manche en cours est fonction de votre motivation (5 en motivation = 5 actions pour la manche).

Cette étape consiste à placer ses pions de motivation disponibles dans les différentes zones de développement de compétences du plateau collectif.

Le plateau comprend 5 emplacements de développement de compétences. Chaque emplacement a un coût en pions de motivation et certains emplacements limitent le nombre de personnes qu'ils peuvent accueillir.

• **Participer à une formation**

coût = 2 pions de motivation, max 2 joueurs : permet au joueur d'aller en formation et de récupérer un cube compétence au moment où il récupère ses pions lors de la manche suivante.

• **Partir en voyage apprenant**

coût = 5 pions de motivation, uniquement 1 joueur : permet au joueur d'effectuer un voyage apprenant et de récupérer trois cubes compétence au moment où il récupère ses pions.

• **Echanger entre pairs**

coût = 2 pions de motivation : permet au joueur d'immédiatement échanger librement leurs cartes ressource avec les autres joueurs et d'accumuler des points d'expérience au moment où il récupère ses pions.

• **Prendre soin de soi**

coût = 2 pions de motivation : permet au joueur de piocher immédiatement une carte ressource et d'augmenter sa motivation de 1 et au moment où il récupère ses pions au tour suivant.

• **Aller au centre de ressources**

coût = 2 pions de motivation : permet au joueur de piocher immédiatement 2 cartes ressource.

Il n'y a pas assez de place pour tout le monde, vous devez vous organiser avec les autres joueurs !

Chaque joueur peut décider de placer, simultanément, ses pions de motivation dans les zones qu'il souhaite.

Une fois que tous les joueurs ont placé leurs pions de motivation, ils peuvent se préparer pour le prochain temps d'animation en formation.

Lors des manches suivantes, vous récupérez l'ensemble de vos pions de motivation présents sur le plateau collectif et déclenchez l'effet de l'action associée.

- Vous avez participé à une formation ou êtes partis en voyage apprenant ? Vous récupérez une compétence de votre choix. Validez-la en posant un cube compétence dans la zone compétences de votre plateau individuel.
- Vous avez pris soin de vous ? Gagnez 1 pion motivation.
- Vous avez échangé avec vos pairs ? Récupérez 5 points d'expérience en formation et adaptez votre jauge d'expérience sur votre plateau individuel.

Une fois cela fait, vous pouvez repositionner vos pions de motivation sur le plateau collectif en fonction de vos nouveaux choix pour la manche suivante.

À tout moment, vous pouvez valider une compétence "concevoir" et "réguler" à l'aide de vos cartes ressource (voir la couleur des compétences sur le plateau individuel). Pour cela vous devez être capable de rassembler 3 cartes ressource de même couleur et motif mais avec un mot-clé différent.

Dès qu'un joueur a atteint son objectif personnel (indiqué sur sa carte de formateur), il peut faire bénéficier au groupe du temps supplémentaire mentionné sur celle-ci. Ce bonus peut être activé une seule fois à tout moment de la partie. Il s'ajoute alors à la durée normale de la première phase.

Plusieurs bonus de gain de temps peuvent être activés simultanément par les joueurs.

Fin de partie

La partie se termine au bout des 4 manches. Les joueurs comptabilisent leurs derniers points d'expériences en formation et récupèrent leurs derniers pions action afin de valider des cubes de compétences.

