

Guide d'animation

Les Coulisses de l'entreprise

Une aventure à vivre... et à partager



Missions Accomplies

Un guide d'animation du serious game : pour qui et pourquoi ?



Esprit du jeu

Imaginez des équipes de quatre personnes, chacune avec un rôle bien défini. Imaginez-les confrontées aux mêmes défis, aux mêmes énigmes et à la même enquête. Imaginez enfin que tout cela ne soit qu'un prétexte... pour coopérer, échanger, se découvrir et vivre une aventure collective.

Le serious game est le point de départ. Le guide d'animation en révèle tout le potentiel pédagogique.

Public cible

Ce guide est destiné à tous ceux qui souhaitent faire vivre une expérience collective autour des Coulisses de l'entreprise : formateurs, managers, responsables RH, consultants, enseignants, tuteurs ou facilitateurs.

Il leur donne les clés pour transformer une simple partie en un moment de coopération, de réflexion et d'échange.

Les objectifs du guide

L'objectif de l'animation est de créer une expérience collaborative où le jeu devient un support d'échange, de coopération et d'apprentissage.

À travers ce guide, l'animateur pourra :

- *Installer rapidement une dynamique de jeu motivante.*
- *Donner à chacun un rôle actif au sein de son équipe.*
- *Favoriser la coopération, l'entraide et la communication.*
- *Faire du jeu un support de découverte des fondamentaux de l'entreprise.*
- *Conduire un débriefing permettant aux participants de relier l'expérience vécue à leur propre réalité professionnelle.*

Ce guide vous accompagne pas à pas pour...

- *préparer votre animation ;*
- *lancer le jeu et répartir les rôles ;*
- *accompagner les équipes tout au long de l'aventure ;*
- *animer un débriefing riche en échanges ;*
- *transformer une partie de jeu en une expérience collaborative et pédagogique.*

Principe d'animation

L'animateur n'est ni un arbitre, ni un professeur. Il est le facilitateur de l'aventure. Son rôle n'est pas de donner les réponses, mais de créer les conditions pour que les équipes cherchent, coopèrent, apprennent... et prennent plaisir à jouer ensemble.



Vous êtes le fil rouge de cette aventure !

Préparation

- Préparer la liste des participants et former les équipes à l'avance
- Envoyer le lien vers le jeu à chaque participant et leur précisant d'amener leur ordinateur portable pour le jour J
- Imprimer les fiches (joueur, enquêteur, greffier, conteur) et les mettre à disposition pour chaque équipe
- Préparer des cartons d'équipe pour indiquer le numéro du groupe et les mettre sur les tables le jour J
- Préparer des crayons pour que les équipiers puissent noter sur les fiches (3 crayons par équipe)

Lancement

- Expliquer brièvement le principe du jeu et ses objectifs
- Insister sur le caractère collaboratif du jeu
- Répartir les participants dans les groupes

Au cours du jeu

- Passer d'un groupe à l'autre
- Aider les équipes en retard sur le timing (donner des indices pour les codes, donner des explications sur un sujet...)
- Soyer toujours présent et disponible, répondre aux sollicitations
- Soyer le garant du timing (signaler la fin du jeu 10 à 15 minutes à l'avance)

Fin du jeu

Prévoir environ 20 à 30 minutes pour gérer les contes et les résultats du jeu :

- Chaque équipe note son score et vous le transmet (ou passer dans chaque équipe pour noter le score)
- Classement des équipes.
- Chaque conteur dispose de deux minutes.
- Dévoilement du classement.
- Débriefing collectif.

Les questions de débriefing

Vous pouvez conclure avec quelques questions ouvertes :

- Qu'est-ce qui vous a le plus surpris pendant cette aventure ?
- Comment vous êtes-vous organisés pour coopérer ?
- Quel rôle a été le plus facile... ou le plus difficile à tenir ?
- Avez-vous changé de stratégie au cours du jeu ?
- Quels liens faites-vous entre cette aventure et votre quotidien professionnel ?
- Quelle idée, quelle habitude ou quel réflexe retiendrez-vous pour la suite ?

Le carnet d'étonnement – Les coulisses de l'entreprise

N'oublier pas de signaler qu'il peuvent poursuivre l'aventure avec « Le carnet d'étonnement du professeur M. – Les coulisses de l'entreprise ». Une BD interactive complétant le jeu et reprenant avec humour et sagacité les différents thèmes abordés durant le jeu.

Bienvenue dans les Coulisses de l'entreprise !



Une entreprise n'est jamais ce qu'elle paraît...
Aujourd'hui, vous allez pénétrer dans les coulisses de **La Fabrique**, pour en apprendre tous les secrets !

Première mission...

Une personne, cachée parmi les employés cherche à nuire à l'entreprise.

Votre mission sera de découvrir qui est cet espion ou cette espionne avant qu'il ne soit trop tard.
Indice important, cette personne agit seule et n'a pas de complice...

Seconde mission...

Au fil de votre enquête, vous découvrirez aussi ce qui fait fonctionner une entreprise.

Vous explorerez cinq grandes thématiques :

-  Protéger l'entreprise, les informations et les personnes
-  Collaborer efficacement
-  Développer de bonnes habitudes de travail
-  Agir avec responsabilité
-  Comprendre son environnement

Pour réussir vos missions, il faudra :

- ✓ explorer les différents lieux de l'entreprise ;
- ✓ rencontrer les personnages qui jalonnent votre parcours ;
- ✓ résoudre des énigmes ;
- ✓ trouver des codes pour ouvrir certaines portes ;
- ✓ collecter les informations utiles ;
- ✓ réussir les quiz qui permettent d'accéder au niveau suivant ;
- ✓ recouper les indices afin d'identifier le coupable et le dénoncer au directeur à la fin du jeu.

Votre véritable défi

Le jeu dure 1 heure.

Le chronomètre démarre dès le lancement de la partie.

A la fin du jeu, chaque équipe note son score afin d'établir le classement final.

Accumulation des points :

- ✓ Les informations collectées et les personnages trouvés et les bonnes réponses au quiz rapportent des points ;
- ✓ A la fin du jeu, lorsque vous dénoncerez le coupable au directeur, le temps restant au compteur est converti en points ;

Mais souvenez-vous...

Ce n'est pas forcément l'équipe la plus rapide qui gagne.

C'est celle qui sait le mieux coopérer.

Votre équipe

Vous jouerez par équipes de quatre (par 3 ou 5 cela reste possible).

Chacun possède un rôle essentiel.

-  Le Joueur – navigue dans l'entreprise virtuelle à la recherche des informations et des indices.
-  L'Enquêteur – recoupe les indices fournis par les personnages pour trouver l'espion
-  Le Greffier – note les informations afin de réussir le quiz pour passer au niveau supérieur
-  Le Conteur – donne un nom à l'équipe et raconte l'épopée de votre équipe à la fin du jeu

Sans eux...

Impossible de réussir. N'oubliez pas vous êtes une équipe, serrez-vous les coudes et surtout prenez du plaisir...



Aide

Pour vous aider, j'apparais à chaque niveau du jeu pour vous donner votre lettre de mission : le nombre d'informations à collecter et de personnages à trouver.

N'hésitez pas à venir me voir fréquemment pour savoir où vous en êtes de votre mission.

FICHE DU JOUEUR



***Vous êtes les yeux... et les jambes de l'équipe.
Vous êtes le seul à manipuler le jeu.***

Vos commandes

- ➡ Déplacement (avancer, reculer, se déplacer à droite et à gauche) : **flèches du clavier**
- 🚪 Ouvrir une porte : **barre d'espace**

Vos missions (solliciter votre équipe, partager votre écran)

- Vous explorez La Fabrique.
- Vous ouvrez les portes.
- Vous découvrez les personnages.
- Vous trouvez les indices.
- Vous cherchez les informations.
- Vous résolvez les énigmes.

Chaque découverte doit être immédiatement communiquée à votre équipe.

Vous n'êtes jamais seul.

Vos coéquipiers voient parfois ce que vous ne voyez pas.

Votre devise

Je découvre pour que mon équipe comprenne.



Bienvenue dans les coulisses de l'entreprise.

Ouvrez l'œil... Les indices sont parfois là où l'on ne pense jamais à regarder. Et n'oubliez pas : dans cette aventure, le véritable trésor n'est pas seulement de découvrir l'espion... mais de porter un regard nouveau sur la vie de l'entreprise.

FICHE ENQUÊTEUR



Rien ne vous échappe.

*Chaque personnage rencontré possède un morceau de vérité.
Pris séparément...
Ces indices semblent parfois insignifiants.
Réunis...
Ils révèlent l'identité du coupable.*

Votre mission

- Noter soigneusement chaque indice.
- Comparer les témoignages.
- Repérer les contradictions.
- Éliminer les suspects.
- Partager régulièrement vos hypothèses avec votre équipe.

À la fin du jeu...

Vous devrez être capable de désigner l'espion.

Votre devise

Une enquête réussie commence toujours par de bonnes notes.

FICHE ENQUÊTEUR



Rien ne vous échappe.
Notez les indices, recoupez les informations...

Niveau 1



Victor



Bernard



Victoria

Niveau 2



Christophe



Lilou

...

...

FICHE ENQUÊTEUR



Rien ne vous échappe.
Notez les indices, recoupez les informations...

Niveau 3



George



Martine & Martin



Georgette

Niveau 4



Mario



Gilbert

...

...

FICHE GREFFIER



Vous êtes la mémoire de l'équipe.
Tout ce que découvre le Joueur peut devenir utile.
Votre rôle consiste à conserver les informations importantes.

Votre mission

- *Noter les informations découvertes sur les cinq thématiques.*
- *Repérer les éléments utiles pour répondre aux quiz.*
- *Aider l'équipe à retrouver rapidement une information.*

Sans vous...

Impossible de réussir les quiz.

Votre devise

Une information oubliée est souvent une porte qui reste fermée.

FICHE GREFFIER



Vous êtes la mémoire de l'équipe.
Repérer les éléments utiles pour répondre aux quiz



Protéger



Collaborer



S'organiser



Agir avec responsabilité



Comprendre l'environnement

FICHE GREFFIER



Vous êtes la mémoire de l'équipe.
Repérer les éléments utiles pour répondre aux quiz



Protéger



Collaborer



S'organiser



Agir avec responsabilité



Comprendre l'environnement



Vous êtes la mémoire vivante de l'aventure.

Pendant que vos équipiers jouent...

Vous observez.

Vous écoutez.

Vous prenez des notes.

Vous récoltez les petites anecdotes qui rendent chaque aventure unique.

Rien ne vous empêche de participer au jeu... plus on est de fou plus on rit.

Votre mission

- Choisir un nom d'équipe.
- Découvrir qui sont vos équipiers.
- Retenir leurs réactions.
- Observer les moments de doute.
- Les éclats de rire.
- Les réussites.
- Les fausses pistes.
- Les coups de génie.

À la fin du jeu...

Vous disposerez de 2 minutes pour raconter votre aventure devant les autres équipes (en solo ou avec toute votre équipe. Nota : à plusieurs c'est plus sympa !

Vous pouvez raconter...

Votre enquête comme :

 un film policier

 un reportage

 un journal télévisé

 un conte

 une pièce de théâtre

 une comédie

 ou tout simplement... votre aventure.

Laissez parler votre imagination.

Votre devise

Chaque équipe résout une enquête...

Mais aucune ne vit exactement la même histoire.



Vous êtes la mémoire vivante de l'aventure.
Notez le nom de votre équipe
Écrivez vos idées, notez vos phrases clefs...,

Nom de votre équipe :

Merci

MISSIONS ACCOMPLIES

contact@missionsaccomplies.com

© Missions Accomplies – Pascal Guillain

Cette BD interactive et ses contenus sont protégés par le droit d'auteur.

Merci de respecter le travail de création qu'ils représentent.

Toute reproduction, revente ou diffusion non autorisée est interdite.

L'utilisation de cette ressource est soumise aux conditions de la licence acquise.

*On se retrouve
très vite !*

Suivez nos aventures...

