

# ATELIER GAMIFICATION ET INTELLIGENCE COLLECTIVE COMMENT SE TRANSMET LE VIRUS DE L'ENGAGEMENT ?



---

FICHE PÉDAGOGIQUE



# RÈGLES D'UN ATELIER D'INTELLIGENCE COLLECTIVE

---



**Etre à l'écoute**



**Etre présent ici et maintenant**



**Oser proposer**



**Suspendre le jugement**



**Quantité d'idées**



**Ne pas trop se prendre au sérieux**

# PROCESSUS DE GÉNÉRATION D'IDÉES



## INNOVER = RESPIRER

**DIVERGENCE**  
(créativité)



**CONVERGENCE**  
(processus de décision)

- chercher la quantité,
- construire sur les idées des autres,
- encourager les idées folles,
- être visuel,
- rester centré sur le sujet,
- différer son jugement

- sélectionner,
- accepter le jugement,
- se référer aux objectifs en cherchant l'inédit

**Inspiration**

**Expiration**



LES RÉSULTATS | ANIMÉS PAR LA MÉTHODE CO-CRÉATIVE | © L'ÉQUIPE INNOVATION

Pour générer des idées originales, on peut mettre les participants dans des univers qui, à première vue, n'ont rien à voir avec l'univers dans lequel nous devons trouver des solutions. Ces univers parallèles ne sont pas choisis au hasard, il y a toujours un lien entre eux.

Les contraintes sont sources de créativité il est essentiel de les utiliser. Le jeu augmente l'investissement, l'énergie et le travail d'équipe

# STRUCTURE DE L'ATELIER

Travail en  
groupe de 5  
personnes

Mise en  
énergie

10 - 15  
minutes

Générer des  
idées

20 - 25  
minutes

Transposer  
les idées pour  
répondre à la  
question

30 - 35  
minutes

Débrief

10 - 15  
minutes

# MISE EN ÉNERGIE – LET'S PLAY



SCAN ME

Aurélien Picolet

## RÈGLE DU JEU 4 À 8 JOUEURS

TOP TEN est un jeu coopératif : tous les joueurs sont dans la même équipe.

- Prendre 5 cartes **Thème** au hasard et les empiler sur la table.
- Placer autant de jetons qu'il y a de joueurs dans la **zone licorne** du tapis.
- Le joueur le plus drôle est le **CAP'TEN** pour la 1<sup>re</sup> manche (à la 2<sup>e</sup> manche, ce sera son voisin de gauche, etc).

C'est parti ! Une partie dure 5 manches.

Une manche :

- 1 Le **CAP'TEN** prend la 1<sup>re</sup> carte **Thème** et lit tout haut un des 2 thèmes.
- 2 Il mélange les 10 cartes **Numéro** et en distribue une face cachée à chaque joueur (lui compris).
- 3 Le **CAP'TEN** d'abord, puis les autres **dans n'importe quel ordre**, inventent et annoncent chacun une réponse correspondant à leur numéro secret.

**L'INTENSITÉ D'UNE RÉPONSE DÉPEND DU NUMÉRO COMPRIS ENTRE 1 (CRITÈRE EN VERT) ET 10 (CRITÈRE EN ROUGE).**

- 4 Ensuite, le **CAP'TEN** doit deviner l'ORDRE des réponses, du plus petit au plus grand numéro :
  - il désigne un joueur,
  - ce joueur pose sa carte **Numéro** face visible sur le tapis,
  - et ainsi de suite avec la carte de chaque joueur (dont la sienne).

⚠ Si une carte est plus petite que la précédente : on passe un jeton de la **zone licorne** à la **zone caca**. Mais la manche continue.

- À tout moment, si tous les jetons sont dans la **zone caca** : **la partie est perdue !**
- S'il reste des jetons dans la **zone licorne** à la fin de la 5<sup>e</sup> manche : **c'est gagné !**

**BON JEU !**

# GÉNÉRER DES IDÉES EN UTILISANT TOP TEN PRO

## Méthode

1. Le joueur le plus drôle est le CAP'TEN
2. CAP'TEN mélange les 5 cartes **Numéro** (paire ou impaire)
3. CAP'TEN prend la 1<sup>ère</sup> carte **Thème** et la lit tout haut
4. Chaque joueur invente et écrit sa réponse sur un post-it selon son n° secret
5. CAP'TEN puis chaque joueur à tour de rôle énonce sa réponse
6. Ensuite CAP'TEN doit deviner l'ordre des réponses, du plus petit au plus grand numéro
  - Il désigne un joueur
  - Ce joueur pose sa carte Numéro face visible
  - Et ainsi de suite avec la carte de chaque joueur, dont la sienne
  - Si une carte est plus petite que la précédente : on passe un jeton de la **zone licorne** à la **zone caca**
7. On pose la carte et les réponses écrites sur les post-its sur le tableau
8. On recommence

Ecrivez vos  
réponses de  
façon lisible !

**Objectif** : Trouver des idées  
en répondant aux questions  
posées et en prenant en  
compte les contraintes  
imposées



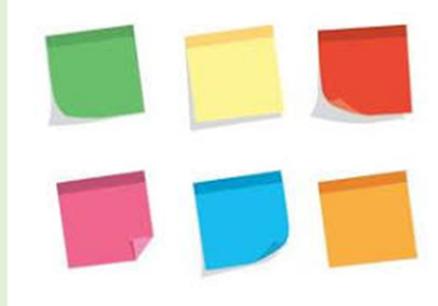
5  
minutes

# TRANSPOSER LES IDÉES POUR RÉPONDRE À LA QUESTION

I. Identifiez les arguments positifs qui facilitent la prise d'initiative des collaborateurs et ceux qui la tuent et faites deux groupes

**Objectif :** Grouper les idées générées

Suscite la prise d'initiative



Tue la prise d'initiative



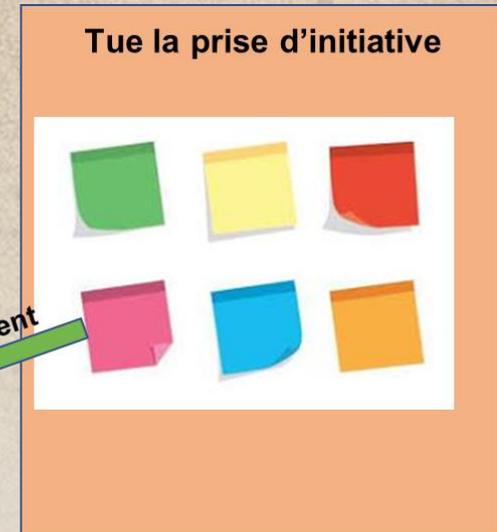


10  
minutes

# TRANSPOSER LES IDÉES POUR RÉPONDRE À LA QUESTION

2. Reprenez les arguments qui tuent la prise d'initiative et transformez-les en arguments qui suscitent l'engagement. Ecrivez chaque argument sur un post-it et collez le post-it dans le groupe des arguments qui suscitent l'engagement

**Objectif :** Génération des nouvelles idées à partir des celles existantes



Suscite l'engagement



10  
minutes

# TRANSPOSER LES IDÉES POUR RÉPONDRE À LA QUESTION

## 3. Choix des idées

Chaque personne du groupe a 10 gommettes à sa disposition. Votez pour les arguments qui vous paraissent les plus pertinents. Vous pouvez répartir vos gommettes comme vous le souhaitez.

**Objectif :** Choix des idées les plus pertinentes et disruptives

Suscite l'engagement



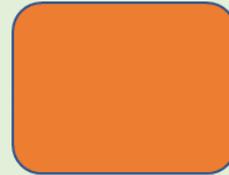
10  
minutes

# TRANSPOSER LES IDÉES POUR RÉPONDRE À LA QUESTION

4. En utilisant les idées choisies, formuler 3 à 4 arguments pour engager vos apprenants, collègues ou parties prenantes à s'engager dans un projet.

**Astuce :** Inviter les participants à enrichir les idées choisies afin de formuler des arguments pertinents et en phase avec la question posée.

Comment susciter  
l'engagement





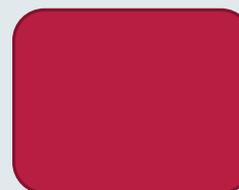
# TRANSPOSER LES IDÉES POUR RÉPONDRE À LA QUESTION

5  
minutes

## 5. Partage collectif

Inviter chaque groupe à  
présenter leur travail

Comment susciter  
l'engagement



# DÉBRIEF



- Qu'avez-vous appris ? Avec quoi partez-vous ?
- Qu'avez-vous le plus aimé durant l'atelier et pourquoi ?
- Qu'avez-vous le moins aimé durant l'atelier et pourquoi ?

Pour améliorer votre atelier grâce aux participants et obtenir des nouvelles idées, utilisez la technique du 10/20 (Jean-Charles Cailliez, Delphine Carissimo, *Le cactus à roulette*, Edition Ellipses, 2021)

# MATÉRIEL NÉCESSAIRE

---



- Le jeu TopTen
- Post-its et gommettes
- Tableaux blancs
- Aimants
- Stylos et marqueurs

Vous pouvez fabriquer votre propre TopTen avec des questions construites autour de la thématique que vous voulez aborder.



# BON ATELIER !

---

ANNEMARIE KOKOSY, DIRECTRICE RECHERCHE & INNOVATION

[ANNE-MARIE.KOKOSY@UNIV-CATHOLILLE.FR](mailto:ANNE-MARIE.KOKOSY@UNIV-CATHOLILLE.FR)

*N'HÉSITEZ PAS A ÉCHANGER SUR VOS EXPERIENCES D'ANIMATION AVEC D'AUTRES  
ENSEIGNANTS / PROFESSIONNELS DE L'ENCADREMENT DES JEUNES SUR  
LE **CERCLE DES ENSEIGNANTS-ENTREPRENANTS** (FACEBOOK ET LINKEDIN)*

