



Association Archi'jeux
10, rue Archinard 26400 Crest tel : 04 75 84 65 09
n° Siret : 490 419 322 00014
NDA : 84260443026
www.archijeux.org
association@archijeux.org

Formation « Créer des jeux de société »

Organisme de Formation

ARCHIJEUX
10 rue Archinard
www.archijeux.org

Durée de formation : 14h (2 jours) en présentiel

Objet : Le secteur du jeu de société connaît depuis plusieurs années un fort développement culturel, éducatif et professionnel. Les jeux modernes proposent aujourd'hui une grande diversité de mécaniques favorisant la coopération, la réflexion, la créativité, la communication ou encore l'expérimentation.

Dans les secteurs de l'animation, de l'éducation populaire, de l'environnement ou de l'accompagnement social, la création de jeux constitue un outil particulièrement pertinent pour favoriser l'implication des publics, développer des projets participatifs, transmettre des contenus pédagogiques, encourager l'expression et la créativité...

Cette formation propose une découverte progressive des mécanismes ludiques modernes et des méthodes de conception de jeux de société. Les participants seront amenés à expérimenter différentes approches de création, à concevoir un prototype fonctionnel et à analyser les conditions

Objectifs généraux :

- Identifier et comprendre les principales mécaniques des jeux de société modernes ;
- Utiliser une méthode simple de conception ludique ;
- Concevoir un prototype de jeu répondant à un objectif défini ;
- Tester, analyser et améliorer un prototype grâce aux retours de joueurs.

Objectifs opérationnels (compétences évaluables)

À l'issue de la formation, les participants seront en capacité de :

- analyser les mécaniques d'un jeu ;
- sélectionner des mécaniques adaptées à un objectif pédagogique ou ludique ;
- structurer une règle simple et cohérente ;
- animer une phase de test ;
- recueillir et utiliser des retours d'expérimentation ;

Moyens pédagogiques

- Pédagogie active basée sur l'expérimentation et la participation ;
- Alternance entre apports théoriques, manipulations et ateliers pratiques ;
- Analyse collective de jeux et de mécaniques ludiques ;
- Création et test de prototypes en petits groupes ;
- Accompagnement individualisé par le formateur.

La formation alternera avec des temps pratiques et des temps théoriques d'appropriation des outils. Une place importante sera laissée aux échanges entre les participant.es, notamment avec l'alternance de temps en grand groupe et des temps en petits groupes.

Les formateur·ices utiliseront le plus possible des méthodes d'animation participative pour le bon déroulement de la journée de formation.

Supports et matériel

- Documentation pédagogique et fiches ressources ;
- Bibliographie et ressources vidéo ;
- Supports de création (« mécanicartes ») ;
- Jeux de société variés pour l'analyse des mécaniques ;
- Matériel de prototypage : cartes vierges, dés, pions, feutres et fournitures créatives.

Moyens techniques

- Salle adaptée au travail en groupe ;
- Tables de jeux ;
- Vidéoprojecteur si nécessaire.

Cette formation s'adresse principalement :

- aux professionnels de l'animation ;
- aux animateurs socioculturels ;
- aux professionnels des secteurs enfance, jeunesse et famille ;
- aux médiateurs culturels ;
- aux professionnels de l'éducation à l'environnement ;
- aux porteurs de projets pédagogiques utilisant le jeu.

Aucun prérequis technique ou ludique n'est nécessaire.

- Les participants doivent simplement être en capacité de participer à des temps collectifs, de réflexion et d'expérimentation.

Accessibilité

La formation est accessible à toute personne en situation de handicap. En cas d'adaptation nécessaire pour le bon déroulement de votre formation, n'hésitez pas à prendre contact avec notre référente handicap : Céline CHAUDELET association@archijeu.org

Formateur

Salarié de l'association ArchijeuX depuis 2010, Boris Courtot intervient depuis 2012 comme formateur professionnel autour du jeu de société, de l'animation et de la médiation ludique.

Il coordonne plusieurs réseaux nationaux de professionnels du jeu, notamment :

- les « Rencontres Ludiques » ;
- le « Réseau des Cafés Ludiques ».

Auteur de plusieurs jeux de société, il a notamment co-créé :

- « Transitions » avec l'association Biovallée ;
- « Ronchonchon » avec l'école des Amanins.

Depuis 2024, il est membre du jury du Festival International des Jeux de Cannes.

Ses interventions s'appuient sur une expérience de terrain mêlant animation, accompagnement de projets ludiques, création de jeux et structuration de réseaux professionnels.

Evaluation

Évaluation initiale (positionnement)

- Questionnaire d'entrée via formulaire en ligne
- Identification des pratiques et attentes des stagiaires au début de la formation
- Évaluation finale
 - Mise en situation pratique + restitution orale
 - Questionnaire d'évaluation des acquis théoriques

Une attestation de fin de formation est remise à l'issue de la session.

Durée

Deux journées (14h) de 9h à 17h (avec une pause pour le déjeuner de 12h30 à 13h30).

Lieu

Nos formations ont lieu dans notre café-jeu, à Crest (Drôme)

- Pour les formations sur demande, nous nous déplaçons dans vos structures (frais de déplacement à prévoir) sous réserve qu'elles soient ERP.

Tarif

Tarif structure : 800€/jour (12 stagiaires max)

- De 12 à 16 stagiaires : + 70€/personne/jour
- L'adhésion structure à ArchijeuX doit être à jour (30€)

Contact : "Réfèrent pédagogique" : Boris Courtot boris@archijeuX.org

Contact "Inclusion & accessibilité" : Céline CHAUDELET association@archijeux.org

Contact "Inscription et suivi administratif" : Flora PEREZ flora@archijeux.org

Programme prévisionnel

Jour 1

Module 1 – Découverte des mécaniques de jeux modernes

Durée : 3h00

- Panorama des familles de jeux modernes ;
- Découverte des grandes mécaniques ludiques ;
- Analyse des sensations de jeu et des objectifs des mécaniques ;
- Identification des liens entre mécanique, thème et expérience joueur.

Module 2 – Méthodes de création et idéation

Durée : 3h

Contenus

- Les étapes de création d'un jeu ;
- Les méthodes de génération d'idées ;
- Construction d'une intention de jeu ;
- Définition des objectifs et contraintes.

Jour 2

Module 3 – Création d'un prototype

Durée : 3h00

Contenus

- Élaboration d'une règle simple ;
- Construction des composants du jeu ;
- Création rapide d'un prototype papier.

Module 4 – Tests, retours et amélioration

Durée : 3h00

Contenus

- Techniques de test ;
- Observation des comportements de jeu ;
- Analyse des retours ;
- Ajustement des règles et mécaniques.