



## RÈGLES DU JEU ET CONSEILS POUR L'ANIMATION



La Délégation d'Accompagnement à la Créativité, l'Ingénierie et la Pédagogie (DACP) de l'Université de Lorraine présente Pêle-Mêle, son jeu de société collaboratif et coopératif.

Loin des formats classiques de formation, ce jeu permettra aux joueurs·euses de découvrir l'APC tout en y participant activement.

Pêle-Mêle édition « compétences » a été créée dans l'objectif :

- D'identifier les étapes clés de la mise en œuvre de l'approche par compétences (APC)
- D'employer les terminologies relatives à l'APC

Ce livret est à destination des animateur·rice·s qui souhaiteraient utiliser cette ressource.

### PUBLIC

Cet atelier est destiné à tout enseignant·e ou professionnel·le de l'ingénierie de formation s'interrogeant sur l'évolution d'une formation et sur sa mise en œuvre en approche par compétences.

Que votre public soit novice en la matière ou déjà expérimenté, cette édition leur permettra de faire le point sur la mise en œuvre de l'APC.

### NOMBRE DE PARTICIPANTS

Maximum 10 personnes par animateur·rice.

### DURÉE > 2h30

- Phase 1 : 30 minutes d'introduction et d'explication des règles
- Phase 2 : 1 heure de jeu
- Phases 3 et 4 : 1 heure d'échanges et de débriefing

### CONTENU

De manière ludique et collective, ce jeu va conduire votre groupe sur le chemin de l'APC, étape par étape... Reste à savoir si les joueur·euses emprunteront toutes et tous le même raisonnement.

Au programme de ce moment ludique et spécial, des temps de :

- Compréhension et d'appropriation de la démarche APC et des terminologies associées
- Débat et de consensus avec le collectif
- Collaboration, de coopération, et d'élaboration de la démarche APC



## MATÉRIEL ET ÉLÉMENTS DE JEU

Dans la boîte, vous trouverez :

- **10 pièces de plateau de jeu**
- **10 cartes « indice » avec 5 grandes thématiques**, chaque thématique est représentée deux fois.

- Visée de la formation
- Référentiel
- Activités de mise en situation
- Évaluation
- Organisation de la formation

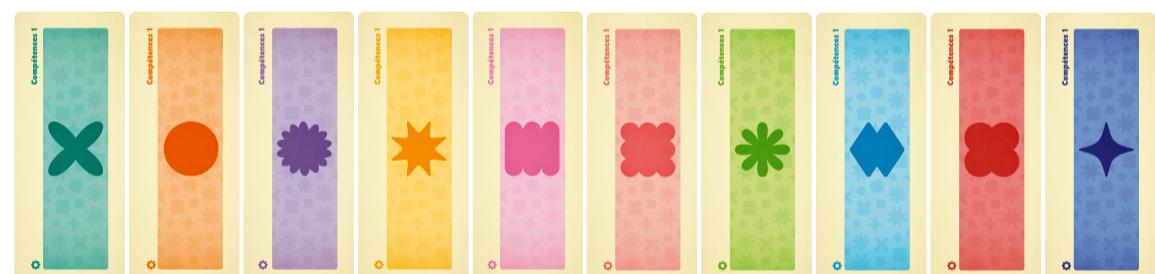


Chaque carte « indice » comprend :

> au recto, deux indices au sujet de la grande thématique qui est inscrite en couleur en haut de la carte.



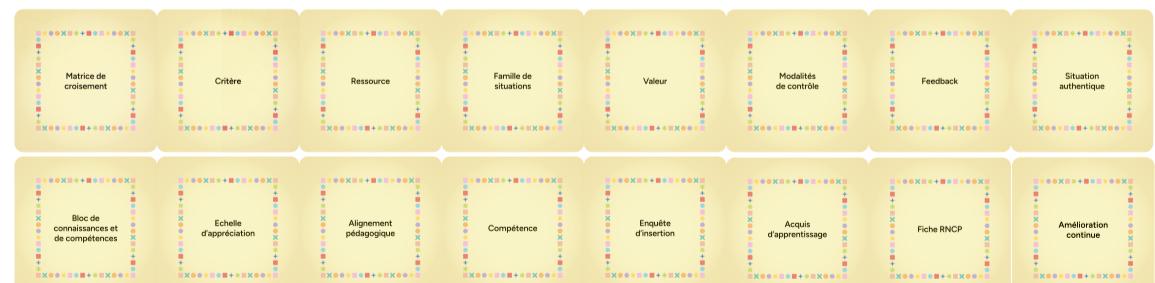
> au verso, un symbole complet coloré



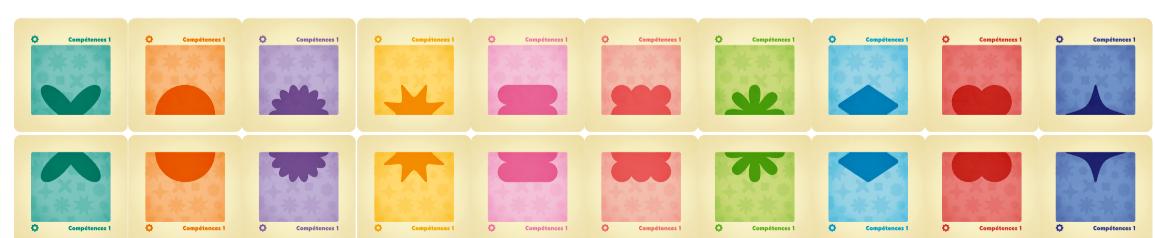
### • 20 cartes « réponse »

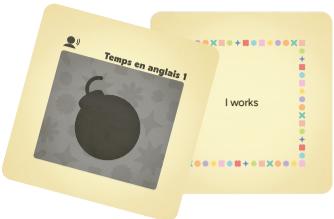
Chaque carte « réponse » comprend :

> au recto, un mot ou groupe de mots.



> au verso, la moitié d'un symbole coloré. Ce sont les mêmes symboles que ceux que vous trouverez sur les cartes « indice ».





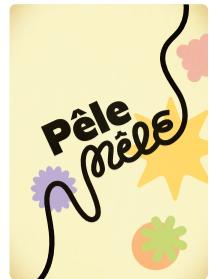
- **2 cartes « piège »** pour renforcer la difficulté du jeu

Chacune comprend :

- > au recto, un mot ou groupe de mots (tout comme sur une carte réponse)
- > au verso, un symbole bombe

- **1 piste de score**

La piste de score permet de comptabiliser les points marqués collectivement, à savoir les bonnes réponses, à la fin de la partie.



## APERÇU ET BUT DU JEU

Ce jeu est à la fois collaboratif et coopératif. Chaque joueur·euse devra trouver les cartes « réponse » correspondant à ses cartes « indice » en échangeant avec les autres joueur·euses. L'équipe marquera un score collectif corrélé au nombre de bonnes réponses.

### MISE EN PLACE

#### 1) Distribuez toutes les pièces de plateau de jeu, en fonction du nombre de joueur·ses :

**2 joueur·euses :** 5 pièces de plateau de jeu par joueur·euse

**3 joueur·euses :** 4 pièces de plateau de jeu à 1 joueur·euse et 3 pièces de plateau de jeu à 2 joueur·euses

**4 joueur·euses :** 3 pièces de plateau de jeu à 2 joueur·euses et 2 pièces de plateau de jeu à 2 joueur·euses

**5 joueur·euses :** 2 pièces de plateau de jeu à joueur·euse

**6 joueur·euses :** 2 pièces de plateau de jeu à 4 joueur·euses et 1 pièce de plateau de jeu à 2 joueur·euses

**7 joueur·euses :** 2 pièces de plateau de jeu à 3 joueur·ses et 1 pièce de plateau de jeu à 4 joueur·ses

**8 joueur·euses :** 2 pièces de plateau de jeu à 2 joueur·euses et 1 pièce de plateau de jeu à 6 joueur·euses

**9 joueur·euses :** 2 pièces de plateau de jeu à 1 joueur·euse et 1 pièce de plateau de jeu à 8 joueur·euses

**10 joueur·euses :** 1 pièce de plateau de jeu par joueur·euse.

Pour faciliter le bon déroulement du jeu, nous vous conseillons de :

- Faire le choix d'une salle avec une bonne acoustique pour que les échanges collectifs soient agréables
- Faire le choix d'une table ronde pour permettre à chaque personne d'avoir une bonne visibilité des cartes au centre de la table

Pour créer une bonne dynamique collective, lancez l'animation par un court tour de table en proposant aux participant·es de s'exprimer sur leur rapport à l'APC. Cela permettra à l'animateur·rice de repérer les pré-requis de chacun et d'animer en conséquence. Ce tour de table permettra aux participants d'avoir une meilleure connaissance de leurs collaborateurs et de mettre en place des stratégies.

#### 2) Distribuez ensuite toutes les cartes « indice » afin de les insérer dans chaque pièce de plateau de jeu.

#### 3) Éparpillez au centre de la table le recto (face texte visible) de toutes les cartes « réponse » et les cartes « piège », en les ayant préalablement mélangées.

**!** les joueur·euses ne doivent pas voir le symbole coloré ou la bombe du verso des cartes.



Carte « réponse » ou carte « piège »

Pièce de plateau de jeu



Carte « indice »

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

### PHASE 1 : introduction, préparation et mise en place (30 minutes)

Avant le début de la partie, nous vous invitons à :

- Expliquer la genèse du jeu et ses objectifs (cf introduction de ce livret)
- Expliquer les règles du jeu à l'ensemble des joueur·ses (cf. phase 2) en montrant les éléments de jeu correspondants. Expliquer à quoi ressemble et sert chaque élément de jeu (par exemple montrez le recto et le verso d'une carte réponse associée à une carte indice)
- Lancer la partie.

### PHASE 2 : jeu (1 heure)

#### Début de la partie

Tous les joueur·euses prennent individuellement connaissance de leur(s) carte(s) « indice ».

Chaque joueur·euse peut partager la grande thématique inscrite en couleur en haut de sa carte indice aux autres joueur·euses.



Les grandes thématiques inscrites en haut des cartes « indice » sont partageables aux autres joueur·euses.

Seul·e le·la détenteur·rice de la pièce du plateau peut voir et lire les indices inscrits sur sa carte indice. Ce sont ces indices qui ne doivent pas être dévoilés aux autres joueur·euses.

Tous les joueur·euses prennent connaissance du recto texte de l'ensemble des cartes placées au centre de la table de jeu. Les cartes placées de manière indifférenciée au centre de la table sont : les 20 cartes « réponse » et les 2 cartes « piège ».



Dans les encarts violets, vous trouverez des tips d'animation.

#### Lancement du premier tour

Le·la joueur·se ayant le plus de pièces de plateau de jeu commence la partie, si tous les joueur·ses ont le même nombre de pièces de plateau n'importe quel joueur·se peut commencer la partie.

La personne souhaitant débuter annonce au groupe une carte réponse qui lui paraît correspondre à un des ses indices. Elle peut la pointer du doigt mais ne la prend pas encore en main ; si un autre joueur est intéressé, un échange peut s'ouvrir.

Le jeu étant coopératif, les joueur·es sont invité·es à échanger et peuvent faire part de leurs intérêts (ou non) pour cette carte réponse par rapport à leurs indices. Ceci peut avoir une influence sur la sélection de la carte et éventuellement amener à modifier ce choix.

L'animateur·ice doit être attentif à ce que les participants ne lisent pas textuellement leurs indices. Il s'agit de les inciter à reformuler avec leurs propres termes la compréhension de leurs indices.

Si les interactions ne se font pas naturellement, vous pouvez à ce moment relancer le collectif par les questions suivantes :

- « Quelle thématique avez-vous en haut de votre carte indice ? »
- « Pour quelle raison pensez-vous que cette carte correspond à votre indice ? »
- « Quelqu'un d'autre est-il intéressé par cette carte réponse ? »

Il faut qu'un consensus soit établi au sein du groupe. Si la majorité est d'accord, la personne ayant démarré son tour saisit la carte choisie. Elle garde uniquement le recto visible pour elle (le mot ou groupe de mots) et montre la face verso aux autres joueur·euses (symbole coloré ou bombe).

Les autres joueur·euses, en ayant découvert la face verso de la carte saisie, savent alors si la réponse est :



JUSTE :

si le symbole coloré au verso de la **carte « réponse »** est de la même couleur que la **carte « indice »** du joueur en action et la moitié du symbole est située au bon endroit.



FAUSSE :

si le symbole coloré au verso de la **carte « réponse »** est de la même couleur que la **carte « indice »** du joueur en action mais que la moitié du symbole est située au mauvais endroit.



si le symbole coloré ne correspond pas à la couleur de la carte « indice » du joueur en action.



une carte « piège » :

si le symbole bombe apparaît au verso de la carte.



À ce moment, la carte « piège » est signalée par le collectif. Pour la première, il n'y a pas d'impact. Cependant, à la deuxième, la partie s'arrête et vous scorez collectivement et immédiatement votre résultat.

Une fois cette carte verso montrée aux autres joueur·euses, elle pose la carte recto (texte) visible sur l'indice qu'elle a sélectionné sur son plateau de jeu, soit sur la partie haute, soit sur la partie basse.

Le jeu se déroule ensuite sur ce même principe pour chacun·e des joueur·euses.

Tout au long du jeu, vous pouvez aider le groupe à s'organiser collectivement, par exemple en leur proposant de : classer les cartes éparpillées sur la table, les positionner devant les personnes intéressées...

En cas de blocage, vous pouvez relancer le collectif par les questions suivantes :

- « Quelle est selon vous la définition de ce mot ? »
- « Est-ce que chacun est d'accord avec cette définition ? Oui ? Non ? pourquoi ? »
- « A quelle grande thématique pensez-vous que cette carte appartient ? »

Cela aura pour objectifs de :

- favoriser la compréhension pour toutes et tous des mots situés au centre de la table
- faciliter l'identification des grandes thématiques associées aux cartes

La partie se termine :

- > soit quand toutes les **cartes « indice »** sont recouvertes par des **cartes « réponse »**
- > soit si deux **cartes « piège »** sont révélées, alors cela met fin prématurément à la partie



## SCORE

Pour chaque carte correctement positionnée à la fin de la partie, les joueurs marquent 1 point. Utilisez la piste de score pour déterminer votre niveau de maîtrise du groupe.

## REPOSITIONNEMENT DES REPONSES SUR LES BONS INDICES

Une fois les points comptés, chacun·e lit ses indices et les réponses mal positionnées, afin que le groupe à l'aide de l'animateur repositionne les bonnes cartes sur les indices correspondants. (l'animateur·ice dispose du tableau Excel en fichier annexe pour les réponses).

C'est une étape pédagogique importante à ne pas négliger par l'animateur·ice qui doit s'assurer d'une compréhension collective des terminologies.

## PHASE 3 : placement des étapes clés de mise en œuvre de la démarche APC dans un ordre chronologique (30 minutes)

Cette étape vient consolider la démarche en reprenant l'ordre chronologique des différentes étapes clés de la construction d'une formation en APC. Il s'agit de proposer au collectif d'emboîter les pièces du plateau de jeu pour reconstituer l'ordre chronologique de la mise en œuvre d'une démarche APC.

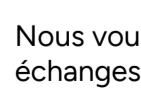
Le rôle de l'animateur·ice sera ici à nouveau de faciliter les échanges et potentiels débats au sein du collectif.

Si le groupe rencontre des difficultés, vous avez la possibilité de leur donner des indices comme le fait que les grandes thématiques qui sont en doublon et se placent l'une à côté de l'autre.

## PHASE 4 : débriefing collectif jeu et APC (30 minutes)

Une fois l'ordre chronologique reconstitué, vous distribuez le fichier Excel (pièce-jointe n°3) récapitulatif des indices associés aux bonnes réponses et de l'ordre chronologique des étapes clés de la mise en œuvre d'une démarche APC.

Questionnez les participant·es : avec quoi repartez-vous ? quelles réflexions ? comment comptez-vous mettre en œuvre l'APC au sein de vos formations ?



Dans les encarts violets, vous trouverez des tips d'animation.

## DOCUMENTS ANNEXES

Les documents correspondent aux choix terminologiques et méthodologiques faits par l'Université de Lorraine concernant l'APC. Chaque autre utilisateur est libre de l'adapter à sa propre méthodologie dans le respect des droits d'auteur et de diffusion déterminés par la licence Creative Commons attribuée. Sont à disposition :

- un fichier pour impression des pièces de plateau de jeu (avec imprimante 3D)
- un fichier pour modification et impression des cartes
- un document excel récapitulatif des réponses et de l'ordre chronologique des étapes clés de la mise en oeuvre d'une démarche APC

## DROITS ET DIFFUSION

Pour le jeu Pêle-Mêle édition compétences, la licence Creative Commons est la suivante :



Les conditions de diffusion et de citation liées à cette licence sont les suivantes :

1. **Attribution** — Vous devez créditer l'Oeuvre, intégrer un lien vers la licence et indiquer si des modifications ont été effectuées à l'Oeuvre. Vous devez indiquer ces informations par tous les moyens raisonnables, sans toutefois suggérer que l'Offrant vous soutient ou soutient la façon dont vous avez utilisé son Oeuvre.
2. **Pas d'Utilisation Commerciale** — Vous n'êtes pas autorisé à faire un usage commercial de cette Oeuvre, tout ou partie du matériel la composant.
3. **Partage dans les Mêmes Conditions** — Dans le cas où vous effectuez un remix, que vous transformez, ou créez à partir du matériel composant l'Oeuvre originale, vous devez diffuser l'Oeuvre modifiée dans les mêmes conditions, c'est à dire avec la même licence avec laquelle l'Oeuvre originale a été diffusée.
4. **Pas de restrictions complémentaires** — Vous n'êtes pas autorisé à appliquer des conditions légales ou des mesures techniques qui restreindraient légalement autrui à utiliser l'Oeuvre dans les conditions décrites par la licence.

Mécanisme du jeu Pêle-Mêle :

Quentin SCHOEMACKER (Université de Lorraine - DACIP)

Graphisme du jeu :

Audrey MARTOR

Édition Compétences de Pêle-Mêle :

Aurore BONOTTO (Université de Lorraine - DACIP)

Agnès CUNIN (Université de Lorraine - DACIP)

Jade GROSS (Université de Lorraine - DACIP)

Nathalie ISSENMAN (Université de Lorraine - DACIP)