CONCEVOIR UNE FORMATION

Jeu en formation : concevoir des activités ludiques, les animer et débriefer

Le jeu séduit les participants et rassure le formateur sur l'ambiance de la salle. Il ne produit pourtant aucun apprentissage s'il n'est pas relié à un objectif et s'il n'est pas débriefé. Beaucoup d'activités ludiques laissent un bon souvenir et rien d'autre. D'autres échouent sur des règles trop complexes ou un temps sous-estimé. Ces 14 heures portent sur la conception et l'animation d'activités ludiques en formation. Les participants apprennent à choisir les mécaniques adaptées à ce qu'ils veulent faire apprendre à écrire des règles compréhensibles à calibrer la durée et le matériel et surtout à conduire le débriefing qui transforme ce qui vient d'être vécu en apprentissage formulé.

DURÉE	MODALITÉ	TARIF	DÉLAI D'ACCÈS
2 jours — 14 h	**Présentiel ou à distance**	**À partir de 1 490 € HT**	**11 jours ouvrés après validation du financement.**

Mon Pôle Formation est un organisme certifié Qualiopi. La certification qualité a été délivrée au titre de la catégorie d'action suivante : **ACTIONS DE FORMATION** — certificat n° 76 31 02622 31 (SGS ICS)

01 Public visé et prérequis

PUBLIC VISÉ
Formateurs concepteurs pédagogiques et animateurs souhaitant introduire des activités ludiques dans leurs formations.

PRÉREQUIS
Avoir une pratique de l'animation de formation.

POSITIONNEMENT À L'ENTRÉE
Analyse du besoin et test de positionnement. Vos réponses sont partagées avec votre formateur afin d'adapter la formation à votre niveau et votre contexte professionnel.

02 Objectifs pédagogiques

À l'issue de la formation, le participant sera capable de :

- Identifier les apprentissages qu'une activité ludique permet réellement de servir
- Choisir une mécanique de jeu adaptée à l'objectif pédagogique visé
- Rédiger des règles compréhensibles et calibrer la durée d'une activité
- Animer une activité ludique en maintenant le cadre pédagogique
- Conduire un débriefing qui fait formuler les acquis par les participants

03 Programme détaillé

M1 Ce que le jeu apporte et ses limites

- Au-delà de l'ambiance
- Effets du jeu sur l'engagement et la mémorisation
- Apprentissages qui se prêtent mal à une forme ludique
- Résistances possibles de certains publics
- Place de l'activité ludique dans un déroulé de formation
- À retenir : Une activité ludique sans objectif explicite et sans débriefing reste une récréation.

M2 Mécaniques de jeu et objectifs

- Relier la forme au fond
- Principales mécaniques mobilisables en formation
- Correspondance entre mécanique et type d'apprentissage
- Place de la compétition et de la coopération
- Adaptation d'un jeu existant à un contenu métier
- Atelier : Chaque participant associe à ses objectifs pédagogiques les mécaniques qui peuvent les servir.

M3 Concevoir une activité

- Règles matériel et durée
- Rédaction de règles courtes et sans ambiguïté
- Calibrage de la durée et des contraintes de matériel
- Rôles attribués aux participants et à l'animateur
- Prévision des variantes selon la taille du groupe
- Atelier : Les participants conçoivent une activité ludique complète sur un objectif de leur propre programme.

M4 Animer et débriefer

- Du vécu à l'apprentissage
- Lancement de l'activité et vérification de la compréhension des règles
- Posture de l'animateur pendant le déroulement
- Gestion des écarts de règles et des tensions de jeu
- Conduite du débriefing en plusieurs temps jusqu'au transfert
- Mise en situation : Chaque activité conçue est jouée par le groupe puis débriefée par son auteur devant les autres.

04 Modalités pédagogiques, méthodes et moyens

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES
Présentiel ou à distance

LIEU / FORMAT
Dans vos locaux — jusqu'à 10 collaborateurs, Paris — Présentiel, À distance — Classe virtuelle

MÉTHODES MOBILISÉES
• Apports théoriques, ateliers et cas pratiques. Support de cours numérique et fiches méthodes fournis.

ENCADREMENT
Formateurs qualifiés et expérimentés, experts de leur domaine, sélectionnés par Mon Pôle Formation.

05 Modalités d'évaluation et de suivi

ÉVALUATION DES ACQUIS
• QCM et mises en situation. Évaluation des acquis en début et en fin de parcours, évaluation à chaud et à froid à 60 jours.

SUIVI DE L'EXÉCUTION
• Émargement des participants
• Certificat de réalisation remis à l'issue de la formation

SANCTION DE LA FORMATION
Attestation de fin de formation et certificat de réalisation remis à chaque participant.

06 Type de reconnaissance

Formation non certifiante — Attestation de fin de formation et certificat de réalisation remis à chaque participant.

07 Modalités d'accès, financement et tarifs

MODALITÉS D'INSCRIPTION
Inscription en ligne, par téléphone, par devis ou via votre OPCO.

DÉLAI D'ACCÈS
11 jours ouvrés après validation du financement.

FINANCEMENTS POSSIBLES
- OPCO et plan de développement des compétences
- FAF et CFP
- France Travail
- Paiement jusqu'à 6 fois sans frais

DATES / SESSIONS
Entrées permanentes

FORMULE	DÉTAIL	TARIF
Inter-entreprises	-10 % dès 2 participants, -15 % dès 3, -20 % à partir de 4 inscrits sur la même session.	**À partir de 1 490 € HT**

Prix nets — exonération de TVA, article 261-4-4° du CGI.

08 Accessibilité aux personnes en situation de handicap

Accessible aux personnes en situation de handicap. Contactez notre référent handicap pour construire une solution adaptée : contact@monpoleformation.fr

RÉFÉRENT HANDICAP
Tiffany LESTROUBAC

CONTACT
contact@monpoleformation.fr

09 Indicateurs de résultats

INDICATEUR	RÉSULTAT	MODALITÉS DE CALCUL
Taux de satisfaction	**N/A**	Moyenne des notes de satisfaction des stagiaires sur les 12 derniers mois
Taux d'abandon	**N/A**	Calculé sur les 12 derniers mois

Résultats arrêtés au 26/09/2026. N/A : donnée non disponible ou effectif insuffisant sur la période.

10 Contacts

INSCRIPTIONS ET INFORMATIONS
contact@monpoleformation.fr
01 87 66 57 66

ADRESSE
10a rue du Maréchal de Lattre de Tassigny, 76420 Bihorel

RÉCLAMATIONS
Par e-mail : contact@monpoleformation.fr