

Introduction

Le jeu sérieux **Stade de la réussite** a été conçu à l'attention des agents publics qui préparent un concours administratif, toutes catégories confondues.

Son objectif est de sensibiliser les agents sur l'investissement personnel que requiert la préparation d'un concours. En effet, les services de gestion des concours ainsi que les formateurs constatent que trop de stagiaires ont des attentes excessives vis-à-vis de la formation *Préparation aux concours*.

Ce jeu sérieux peut également permettre au personnel encadrant de mieux accompagner des agents dans leur démarche d'évolution professionnelle.

La conception du jeu a fait l'objet d'une démarche innovante au sein du laboratoire @RCHIPΣL (SGAR Auvergne-Rhône-Alpes), en lien avec la Direction régionale des ressources humaines de la Préfecture d'Auvergne-Rhône-Alpes. Ce jeu peut être utilisé en amont d'une formation *Préparation aux concours* ou bien directement intégré à ce type de formation, selon le temps disponible.

Les concepteurs du jeu préconisent une séance de 45 minutes incluant la présentation du jeu, la session de jeu et le debrief.

Consignes pour l'animation du jeu

Avant de prendre connaissance des consignes ci-dessous, l'animateur est invité à lire attentivement et tester la règle du jeu du **Stade de la réussite**.

Le déroulé de la séance

Avant l'accueil des joueurs, l'animateur prépare le plateau de jeu et vérifie qu'il dispose :

- Des cartes *Avatar*,
- De la pioche de cartes *Embûches* et *Ressources* (en veillant à bien mélanger les cartes),
- Des personnages et des jetons *facteurs de réussite* (4 couleurs).

Introduction et lancement du jeu (10 mn)

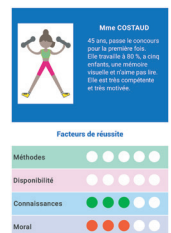
- L'animateur accueille les participants et présente l'objectif du jeu : la sensibilisation des préparants aux concours (quelles difficultés peuvent se présenter ? quelles ressources puis-je mobiliser ?)

Comme tout jeu sérieux, le **Stade de la réussite** suppose de la bienveillance entre les joueurs.

L'objectif n'est pas tant de gagner que d'apprendre sur soi et sur ce que requiert la préparation d'un concours. Ce jeu a été créé par et pour les agents, dans une démarche de partage d'expérience.

- L'animateur demande aux joueurs de se présenter rapidement et de préciser s'ils préparent un concours ou si ils envisagent de le faire dans un avenir proche.
- Puis, il présente les règles du jeu et place les joueurs en situation de démarrer la partie et rappelle que :
 - Le jeu a été conçu pour 4 joueurs ;
 - Chacun dispose d'un avatar : personnage fictif avec des caractéristiques spécifiques.

- L'animateur propose à chaque joueur de tirer au sort une carte *Avatar* et précise que chaque carte est composée d'un court texte de présentation et d'une partie *facteurs de réussite* (*méthodes, disponibilité, connaissances, moral*).

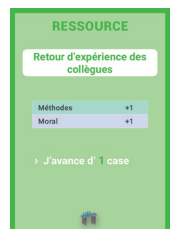


- L'animateur demande à chacun de se présenter aux autres joueurs d'après sa carte *Avatar* et indique qu'ils disposent d'un capital de points *facteurs de réussite* qui ne pourra être perdu durant le jeu.

- L'animateur demande aux participants de choisir un personnage, de le placer sur la ligne de départ, et explique que l'objectif du jeu est d'atteindre la ligne d'arrivée en premier et avec le plus de *facteurs de réussite*.

Question : comment acquérir de nouveaux points *facteurs de réussite* ?

- L'animateur distribue à chaque joueur deux cartes tirées de la pioche (cartes *Embûches* et *Ressources*) et explique que ces cartes peuvent faire perdre ou gagner des points *facteurs de réussite* et faire avancer les joueurs sur le plateau de jeu d'une ou deux cases.



Précision importante : pour les cartes *Embûches*, le joueur a le choix entre avancer d'une case et perdre des points *facteurs de réussite* ou bien rester sur sa case sans perdre de points. C'est l'aspect stratégique du jeu.



| INSCRIPTION CONCOURS | ADMISSIBILITÉ RÉUSSIE |
|----------------------|-----------------------|
| Méthodes : 1 | Méthodes : 3 |
| Connaissances : 1 | Disponibilité : 3 |

► L'animateur présente les deux cases *Inscription au concours* et *Admissibilité réussie* : pour passer à la case suivante, chaque joueur doit disposer d'un nombre suffisant de points *facteurs de réussite*, comme indiqué sur les cases.

► L'animateur précise que si un joueur a entièrement rempli une ligne avec ses jetons *facteurs de réussite*, il peut donner les nouveaux jetons acquis à d'autres joueurs (sauf pour la ligne *Disponibilité*).

Cela matérialise le fait que si un joueur a un excellent moral, il peut encourager un autre candidat, ou bien s'il a beaucoup de connaissances ou de points en méthodes, il peut transmettre ses savoirs.

✂ Déroulé de la partie (20 mn)

L'animateur propose au joueur le plus jeune (selon les avatars) de commencer à jouer en déposant une de ses deux cartes *Embûches/Ressources*.

Le joueur doit lire l'intitulé de la carte (exemple : *formation à l'oral*) puis les effets de la carte (exemple : *+1 en connaissances et +1 en moral*). Il prend ensuite les jetons correspondant, les pose sur la ligne correspondante de sa carte *avatar*, puis pioche une nouvelle carte. Le joueur situé à sa gauche joue à son tour et ainsi de suite.

Durant le premier tour de jeu, l'animateur peut conseiller aux joueurs de déposer en premier leurs cartes *Embûches*, puisque les joueurs ne peuvent pas perdre les points *facteurs de réussite* inscrits sur leur carte *profil*. Ils peuvent ainsi avancer sans perdre de points, en attendant de disposer d'une carte *Ressources*.

Durant le jeu, l'animateur peut parfois commenter l'intitulé des cartes pour faire le lien avec la préparation d'un concours.

L'animateur doit veiller, surtout au début du jeu, que chaque joueur pioche une carte après en avoir déposée une (chaque joueur doit toujours avoir deux cartes en mains).

Le jeu s'arrête dès que le temps de jeu est écoulé (20 minutes préconisées) ou dès qu'un joueur franchit la ligne d'arrivée ou lorsque la pioche est épuisée.

✂ Debrief et conclusion (10 mn)

► L'animateur remercie les joueurs et félicite le "gagnant", en rappelant que le fait de passer la ligne d'arrivée ne garantit pas la réussite au concours, mais simplement que le candidat semble prêt pour l'épreuve.

► Il distribue à chaque joueur une carte *Profil personnel*, établie sur le modèle de la carte *Avatar* mais sur laquelle

le joueur peut écrire. S'il a le temps, l'animateur propose aux joueurs de remplir cette carte en mentionnant ses propres caractéristiques. Les joueurs peuvent ensuite garder leur carte *profil personnel*.

Cette séquence rappelle que chaque préparant au concours dispose d'un potentiel et de facteurs de réussite qui lui sont propres. Avant de se lancer dans une préparation aux concours, il convient de bien connaître son potentiel (Suis-je disponible ? Est-ce que je connais les épreuves ? Quelles sont mes méthodes d'apprentissage ?). L'objectif de la préparation est d'augmenter ce capital de départ en mobilisant différentes ressources.

► L'animateur prend les cartes *Embûches* et *Ressources* et propose aux joueurs de les répartir en deux catégories (au mur ou sur la table) :

1. Ce qui relève de l'environnement extérieur (ce qu'on m'impose, ce qu'on me propose) ;
2. Ce qui relève de ma sphère personnelle (les aléas de la vie personnelle, mon organisation).

Certaines cartes se situent au croisement des deux domaines (exemple : oral blanc).

| Environnement extérieur | Sphère personnelle |
|---|--|
| <p>Embûches</p> <p>Ex : formation annulée, surcharge de travail...</p> | <p>Embûches</p> <p>Ex : grippe, mauvaise méthodologie...</p> |
| <p>Ressources</p> <p>Ex : formation e-learning, relecture du dossier RAEP par des collègues...</p> | <p>Ressources</p> <p>Ex : travail régulier le midi, fiches de révision...</p> |

Constats possibles :

- La sphère professionnelle et privée sont impactées l'une comme l'autre (difficultés possibles) ;
- Le préparant doit mobiliser autant ses ressources propres (travail personnel, organisation) que ce que l'administration propose (formations, accompagnement..).

► L'animateur remet à chaque joueur une fiche *Carnet de bord*, qui récapitule l'intitulé des cartes *Embûches* et *Ressources* et permet à chaque préparant de cocher les ressources qu'il souhaite mobiliser.

► L'animateur demande aux joueurs s'ils ont apprécié le jeu et en quoi il leur sera utile.

✂ Fin de la séance.