



Le Hub du Formateur 4.0

Andragogie Augmentée

FICHE OUTIL – Serious Game

(Modèle prêt à adapter pour formateurs)

Objectif de la fiche

Cette fiche fournit un modèle complet et adaptable de serious game pour formateurs professionnels d'adultes. Elle inclut : un scénario clé-en-main, des variantes pédagogiques, les outils possibles (avec liens écrits), le matériel nécessaire, des exemples de prompts IA pour générer des énigmes ou supports, et un déroulé détaillé sur plusieurs pages.

1. Qu'est-ce qu'un Serious Game en formation ?

Un serious game (ou jeu sérieux) est une activité ludique conçue pour atteindre des objectifs pédagogiques explicites : mobiliser des compétences, résoudre un problème, collaborer, analyser une situation, etc. Il repose sur un scénario immersif et une finalité d'apprentissage claire.

2. Objectifs pédagogiques

- Favoriser l'apprentissage actif et expérientiel
- Développer la résolution de problèmes
- Stimuler la collaboration et l'entraide
- Construire une compréhension commune d'un concept
- Produire un livrable concret (carte mentale, plan, analyse, solution...)
- Rendre l'apprentissage mémorable par l'immersion

3. Scénario modèle prêt à adapter – « Le Dossier Crypté »

Durée : 45 à 90 min

Public : adultes en formation professionnelle

Nombre idéal : 6 à 20 participants

Matériel : numérique ou papier

Mode : équipes de 3-5

3.1. Synopsis

Les participants sont des analystes d'un centre de formation. Un dossier crucial a été crypté par erreur. Pour le récupérer, ils doivent résoudre une série d'énigmes pédagogiques liées au contenu de

leur formation (bureautique, prévention des risques, FLE, IA, management...). Chaque énigme réussie débloque un fragment du code final.

3.2. Structure du jeu

- 3 à 5 énigmes pédagogiques
- 1 fil rouge narratif
- 1 code final à reconstituer
- 1 restitution collective

3.3. Déroulé complet

1. Introduction narrative (5 min)
2. Répartition des équipes (3 min)
3. Résolution des énigmes (30–60 min)
4. Révélation du code final (5 min)
5. Débriefing pédagogique (10–15 min)

4. Exemples d'énigmes pédagogiques prêtes à l'emploi

4.1. Énigme « Logique et compétences »

Objectif : classer des compétences dans les bonnes catégories.

Matériel : carte mentale + mots en vrac.

Outils recommandés : Mapify (création automatique de carte mentale)

Lien : <https://mapify.so>

Niveau de difficulté : 1/3 (très simple)

4.2. Énigme IA « L'indice caché »

Objectif : utiliser une IA pour analyser un texte.

Outils possibles : Perplexity (<https://www.perplexity.ai>), ChatGPT (<https://chat.openai.com>)

Niveau de difficulté : 2/3 (accessible débutants numériques)

Consigne : un texte contient 3 indices. Les participants doivent les retrouver avec l'aide de l'IA.

4.3. Énigme « Décodage bureautique »

Objectif : identifier des erreurs dans un document Word/Excel.

Matériel : document contenant 5 erreurs.

Difficulté : 2/3

Variante : version papier pour publics débutants.

4.4. Énigme FLE « Suite logique »

Objectif : compléter un texte lacunaire.

Consigne : compléter un paragraphe avec les bons verbes.

Difficulté : 1/3

5. Outils numériques recommandés

5.1. Génération d'énigmes

- ChatGPT : <https://chat.openai.com>

Niveau : 1/3 – Génération d'énigmes, indices, narrations.

5.2. Création visuelle

- Canva : <https://www.canva.com>

Niveau : 1/3 – Création de cartes, codes secrets, documents immersifs.

5.3. Tableaux collaboratifs

- Miro : <https://miro.com>

Niveau : 2/3 – Collaboration visuelle en équipe.

5.4. Cartes mentales automatiques

- Mapify : <https://mapify.so>

Niveau : 1/3 – Génération automatique.

6. Prompts IA prêts à l'emploi

1. Génère 5 énigmes pédagogiques progressives sur le thème [votre contenu], avec solution et indice.
2. Écris un scénario immersif de serious game de 60 min avec mission + code secret.
3. Transforme ce texte en énigme logique : [texte]
4. Crée 5 faux indices + 1 vrai indice sur le thème : [thème]
5. Propose une version papier + numérique de cette énigme : [contenu]

7. Modèle de débriefing

- Qu'avez-vous appris ?
- Quelles difficultés ?
- Quelles compétences mobilisées ?
- Comment réutiliser cela dans vos postes ?

8. Récapitulatif express

- Serious game = immersion + pédagogie active.
- Structure type : scénario / énigmes / code final / débrief.
- Outils simples : Canva, Mapify, ChatGPT.
- Adaptable tous publics.

Fiche issue du Hub du Formateur 4.0 – Utilisation personnelle autorisée. Reproduction commerciale interdite.