



THE GAME

The Game c'est une série de 3 serious game destinés à favoriser l'identification et le développement des savoir-être professionnels.

Créé par le service Recherche, Développement et Innovation de Retravailler dans l'Ouest et avec le concours financier du Fonds Régional pour l'Innovation dans la Formation (FRIF) du Conseil Régional Nouvelle-Aquitaine et de l'AGEFIPH, ces jeux sont disponibles gratuitement en ligne.

Ce fascicule a pour but de vous présenter les 3 jeux et leurs parti-pris pédagogiques. Il s'adresse à toute personne intéressée par le jeu, l'animation de serious games et la ludo-pédagogie.

Table des matières

INTRODUCTION	3
Les éléments clés de notre gamme de jeux	3
COUP DE POUCE	4
Présentation générale du jeu	4
Nos partis pris pédagogiques	4
Une progression équilibrée pour valoriser le joueur tout en le challengeant.....	4
Un équilibre des tâches.....	5
Des aides diverses et accessibles.....	5
Un accès au jeu simplifié	5
Un jeu accessible.....	6
Trucs et astuces	6
COUP DE PRESSION	7
Présentation générale du jeu	7
Nos partis pris pédagogiques	7
Un jeu qui ne nécessite que très peu de prérequis	7
Des tâches qui génèrent une surcharge cognitive et/ou sensorielle.....	7
Un jeu entièrement paramétrable.....	8
COUP MONTÉ	9
Présentation générale du jeu	9
Nos partis pris pédagogiques	9
Un jeu aux gameplays variés	9
Un jeu qui favorise la communication.....	9
Deux phases de jeu distinctes	10
Un jeu adaptable à tous types de niveaux.....	10
Un jeu axé sur l'expérience utilisateur	11
Une rejouabilité importante	11
SPÉCIFICATIONS TECHNIQUES.....	12
LE MOT DE LA FIN	12

INTRODUCTION

Le service Recherche, Développement et Innovation de Retravailler dans l'Ouest a répondu à l'appel à projet du Fonds Régional pour l'Innovation dans la Formation du Conseil Régional de Nouvelle Aquitaine en 2022.

Le fonds a pour objectif d'encourager toute forme d'innovation permettant de répondre aux objectifs de transformation du pacte Régional.

C'est pourquoi Retravailler a proposé un projet de serious games visant l'identification et le développement des savoir-être professionnels, le plus inclusif possible.

2 ans plus tard, le service propose 3 serious games :

- Un jeu vidéo en ligne : Coup de pouce,
- Un jeu d'ambiance rapide : Coup de pression,
- Un jeu coopératif : Coup monté.

Chacun de ces jeux permet d'identifier et de développer un ou plusieurs savoir-être professionnels.

Les éléments clés de notre gamme de jeux

- **Un thème commun aux trois jeux (la gestion d'hôtel) :** choisi pour sa simplicité et parce qu'il s'agit d'un contexte qui permet la multiplicité des tâches, et traité de façon décalée pour renforcer l'aspect ludique,
- **Une thématisation commune :** les personnages du jeu sont des poules, des renards et des vipères. Loin de plonger le joueur dans un monde enfantin, la personnification de ces animaux permet plus de lisibilité, dédramatise le service, renforce l'aspect léger et ludique et favorise l'identification et la compréhension des mécanismes du jeu.
- **Une unité graphique :** les 3 jeux proposent le même graphisme épuré, minimaliste, pour en faciliter la lisibilité. Nous avons également opté pour une police de caractère (DejaVu) plébiscitée pour son accessibilité,
- **Une attention particulière portée à la discrimination visuelle :** nous avons pris en compte la plupart des handicaps visuels : aucune information n'est portée par uniquement de la couleur, par exemple,
- **Des jeux indépendants :** Chacun des jeux peut se jouer à l'unité, ou en packs, en fonction de la durée que l'on peut consacrer à leur utilisation, des savoir-être à développer, des configurations de jeu possibles.
- **Un équilibre entre les différents jeux :**
 - Deux des jeux se jouent en équipe alors qu'un des jeux se joue seul,
 - Un des jeux se joue exclusivement sur ordinateur ou tablette, alors que les deux autres jeux allient supports physiques (cartes, supports papier) et numériques (appli compagnon).
- **De nombreux outils et de fiches explicatives** sont mis à destination tant des joueurs que des animateurs
- **Un temps de débrief indispensable :** Afin de parfaire l'expérience et d'atteindre les objectifs de ces 3 jeux, un temps de débrief est indispensable à l'issue de chaque partie. Ce sont ces temps de débrief qui vont permettre aux joueurs de prendre du recul sur les comportements qu'ils ont pu adopter, les méthodes qu'ils ont utilisées, l'état d'esprit dans lequel ils étaient, etc. C'est ce temps de débrief qui leur permettra aussi d'identifier des pistes qui leur permettront de développer leurs savoir-être.
- **L'accès à des Open Badges :** En plus des 3 jeux, les animateurs peuvent attribuer des Open Badges aux joueurs afin de valoriser leur progression et les savoir-être professionnels déjà maîtrisés. Une plateforme dédiée (Open Badge Factory) permet la délivrance de ceux-ci.

COUP DE POUCE

Présentation générale du jeu

Le premier jeu de la suite THe Game, « Coup de pouce », est un jeu vidéo grand public qui propose de faire expérimenter aux joueurs 4 savoir-être à travers la gestion des différentes tâches d'un hôtel :

- Rigueur & Précision
- Sens de l'organisation
- Persévérance
- Réactivité

Le joueur a les clés de l'hôtel. Ses missions ?

Assurer les arrivées et les départs, le room service et l'entretien courant de l'hôtel.

Mais ce n'est pas tout !

Afin de corser un peu les choses sur les niveaux plus avancés, nous proposons 2 types d'interruption de jeu, qui mettent le joueur en difficulté et le poussent à opérer des choix et à se confronter à ses habitudes comportementales, 3 mini-jeux et 2 types d'aléas :

- Les **3 mini-jeux** viennent contrarier le service. Le joueur doit alors prioriser ses activités : répondre aux demandes courantes des clients ? finir le mini-jeu ? Il s'agit pour lui d'opérer des choix tout en essayant de conserver un niveau constant de satisfaction de la clientèle,
- Les **aléas** (incendie, inondation), viennent interrompre les tâches quotidiennes auxquelles les joueurs se sont habitués, au fur et à mesure de leurs parties et de leur progression.

Le jeu se joue seul, sur PC.

Néanmoins, nous l'avons conçu de manière à pouvoir être exploité dans le cadre d'un accompagnement ou d'une action de formation.

Le joueur joue et prend du plaisir à jouer mais le jeu n'a de sens que quand il prend du recul sur les comportements qu'il a adoptés et évalue sa progression d'une partie à une autre. Cette prise de recul est facilitée par les échanges avec le conseiller / le formateur / l'animateur, avec ses pairs autant que par des fiches synthétiques prévues à cet effet (et fournies dans le jeu).

Nos partis pris pédagogiques

Une progression équilibrée pour valoriser le joueur tout en le challengeant

Augmentation progressive de la durée des parties

La durée des parties augmente au fur et à mesure que le joueur progresse (d'une minute à 10 minutes) ;

Apparition progressive des tâches, des mini-jeux puis des aléas

Les différentes actions apparaissent au fur et à mesure du jeu, pour laisser le temps au joueur de s'approprier chacune d'elles :

- Niveau 1 : remise des clés et gestion des départs
- Niveau 2 : remise des clés, gestion des départs et room service (cafés)
- Niveau 4 : remise des clés, gestion des départs, room service, nettoyage et arrosage des plantes
- Niveau 6 : premier mini-jeu « la poule aux œufs d'or »
- Niveau 9 : deuxième mini-jeu « rusé comme un renard »
- Niveau 12 : ajout de la gestion du spa aux missions quotidiennes (en plus des 2 mini-jeux)
- Niveau 15 : troisième mini-jeu « Langue de vipère »



- Niveau 18 : premier aléa seul « incendie »
- Niveau 19 : deuxième aléa seul « inondation »
- Niveau 20 : toutes les tâches, tous les aléas et tous les mini-jeux.

Montée en charge progressive

Le nombre de clients de l'hôtel augmente au fur et à mesure de la progression du joueur : les tâches à effectuer se font plus nombreuses. Chaque niveau propose au joueur des tutoriels intégrés couvrant les différentes tâches à réaliser dans le service. Ainsi, pas de surprises et le joueur peut estimer si la difficulté du niveau lui convient.

Un équilibre des tâches

Fréquence variable

Les tâches sont proposées de façon semi-aléatoire. Le jeu est calibré de façon à ne pas proposer systématiquement les mêmes tâches à la suite mais à varier les plaisirs.

Des aides diverses et accessibles

Des tutoriels variés

Des tutoriels ont été conçus pour décrire comment réaliser chacune des tâches, résoudre chacun des aléas, jouer à chacun des mini-jeux. Ils sont disponibles, à la fois :

- Sur notre plateforme, au format .pdf téléchargeable,
- Directement dans le jeu :
 - Dans un format interactif où il est indiqué au joueur où cliquer, dans quel ordre, pour réaliser chacune des tâches
 - Dans un format écrit

Des clés de compréhension

En plus des tutoriels et des règles du jeu, des « clés » sont proposées dès le 1^{er} écran pour comprendre comment progresser. Ces clés permettent au joueur de s'approprier sa progression au regard des savoir-être professionnels visés. Ils sont proposés de deux façons :

- Par thématiques : avec des conseils relatifs aux règles et à la mécanique du jeu,
- Par savoir-être, sous forme de conseils pour augmenter son nombre de points par parties.

Des pense-bête

Afin de ne pas pénaliser les joueurs lors de l'appropriation du jeu, un message d'erreur apparaît en cas de mauvaise manipulation pendant la partie. Ce message stipule clairement la bonne procédure (cliquez sur la clé au-dessus de la porte avant de cliquer sur la notification clé du personnage).

Un accès au jeu simplifié

Une URL unique

Le jeu est jouable en ligne depuis un ordinateur, sans installation, en lançant simplement une URL. Nous favorisons ainsi une jouabilité maximale en termes de résolution d'écran et une meilleure compatibilité avec des périphériques d'assistance handicap déjà existants.

Il peut également être joué sur certaines tablettes tactiles.

Sésame ouvre-toi

Afin d'éviter de la frustration aux joueurs si jamais ils n'arrivent pas à passer d'un niveau à un autre, un système de sésame est mis en place pour qu'ils ne restent pas bloqués. Il s'agit d'un code à saisir pour « ouvrir » le niveau supérieur. Les codes sont transparents et les joueurs peuvent s'en emparer.



Un jeu accessible

Outre les parti-pris graphiques, inhérents à la suite de jeu :

- Police de caractère (DejaVu) accessible,
- Aucune information portée par la couleur uniquement, etc.

Nous avons ajouté des options pour régler le son. 3 pistes sont disponibles et différenciées :

- Musique
- Sons d'ambiance
- Sons utiles

Elles sont toutes réglables indépendamment et peuvent être coupées si besoin.

Trucs et astuces

- On peut faire plusieurs cafés : si on pose le 1^{er} café sur le petit guéridon, on peut en lancer un deuxième (ce qui permet d'avancer),
- Si on sait que la prochaine chose que l'on va nous demander est une clé, on peut déjà présélectionner la clé de la chambre et continuer à vaquer à ses occupations (faire un café, arroser, nettoyer)



COUP DE PRESSION

Présentation générale du jeu

Le deuxième jeu de la suite THE Game, « Coup de pression », est un jeu d'ambiance qui propose de se focaliser sur la gestion du stress.

Toujours situé dans l'univers de l'hôtel, il est composé :

- D'un jeu de cartes,
- D'une appli compagnon.

Une partie dure de 3 à 6 minutes. Il s'agit de réaliser un maximum de tâches en simultané.

Le jeu plonge le joueur dans un état de surcharge cognitive, qui, s'il n'y prend pas garde, peut faire augmenter son niveau de stress.

Le but de ce jeu est de permettre à chaque joueur :

- D'identifier les mécanismes du stress chez lui,
- De chercher de façon empirique des pistes pour le réduire,
- D'identifier ce qu'il peut mettre en place, dans sa vie quotidienne et en situation professionnelle, pour le réduire.

Nos partis pris pédagogiques

Un jeu qui ne nécessite que très peu de prérequis

Profils linguistiques

Le jeu est mobilisable par tous types de profils et est adapté à un public allophone dès lors que son niveau de français se situe entre les niveaux A2 et B1 du CECRL.

Compétences clés

Le jeu ne se base pas sur des connaissances extérieures : toutes les informations sont présentes sur le plateau.

Il s'appuie néanmoins sur un certain nombre de compétences de base :

- Calculs simples (additions),
- Latéralisation,
- Repérage dans l'espace (lecture en ligne, en colonnes).

Si vos joueurs se retrouvent en difficulté, le jeu est suffisamment flexible pour être adapté.

Des tâches qui génèrent une surcharge cognitive et/ou sensorielle

Les questions du responsable

La base du jeu est de répondre aux questions que pose le responsable sur les clients de l'hôtel. Ces questions arrivent de façon sporadique, à des rythmes plus ou moins élevés.

Le « responsable » doit lire chacune des questions dès leur apparition et le joueur doit les traiter une à une. L'écart généré entre la lecture des questions à voix haute par le « responsable » et le traitement des questions par le joueur peut déjà générer surcharge cognitive et stress.

Une appli compagnon qui aide à l'immersion

L'appli compagnon permet de paramétrer le jeu, d'indiquer le début et à la fin du service (de la partie), de définir les moments auxquels le « responsable » doit lire les questions à voix haute, etc.

On peut jouer au jeu sans l'application, dans sa version dégradée.



Cependant, l'appli participe amplement à générer incertitudes et contraintes en proposant :

- Des sons variés pour chaque type d'actions (questions à poser, annonce et timer des mini-jeux), secondés par des effets visuels (clignotements, zoom, ...),
 - Une bande son d'ambiance d'un hôtel à l'heure du déjeuner,
- qui participent à créer la surcharge cognitive et sensorielle du joueur.

Des mini-jeux qui viennent perturber le service

En plus des questions du « responsable », des mini-jeux viennent interrompre le service : panne, menu et fusible. Ils se jouent avec des cartes spécifiques et sur l'appli compagnon dans un temps imparti. Le joueur doit donc mettre en pause les questions du « responsable » et réaliser le plus vite possible le mini-jeu pour pouvoir continuer la partie. S'il ne respecte pas le délai imposé par l'application, la partie est terminée. Les mini-jeux proposent une multiplicité de tâches :

- Discrimination,
- Recherche,
- Manipulation.

Des contraintes

Si le joueur est particulièrement imperméable au stress, des cartes contraintes peuvent venir s'ajouter aux cartes questions du responsable.

Un jeu entièrement paramétrable

3 niveaux de questions

Les questions du responsable se présentent en 3 séries de cartes qui correspondent à 3 niveaux. Le joueur peut doser la difficulté en ne sollicitant que des questions de niveau 1 ou en incluant des questions d'un niveau plus élevé dans la partie.

Des paramètres de jeu variables

L'appli compagnon permet d'agir sur 2 niveaux de paramétrage :

- Des paramètres prédéfinis pour 3 niveaux de difficulté
- Une personnalisation complète des paramètres :
 - Taille de l'hôtel : de 3 par 3 à 5 par 5,
 - Temps global de la partie : de 2 à 6 minutes,
 - Fréquence maximale des questions du manager : toutes les 10 à 30 secondes,
 - Fréquence d'occurrence des mini-jeux : toutes les 10 à 50 secondes
 - Durée des mini-jeux : de 10 à 30 secondes
 - Activation (ou non) d'un, plusieurs, ou tous les mini-jeux.

Chaque joueur peut jouer avec des paramètres différents qui seront établis selon ses besoins, ses capacités, sa personnalité.

Une certaine tolérance dans les réponses apportées par le joueur

L'acolyte en charge de noter les réponses du joueur aux questions du responsable se doit d'être rigoureux. Néanmoins, dès lors que l'on ajoute des contraintes, on peut se permettre une notation plus flexible.





COUP MONTÉ

Présentation générale du jeu

Le troisième jeu de la suite THE Game, « Coup Monté », est un jeu collaboratif axé sur le développement de la communication.

Toujours situé dans l'univers de l'hôtel, il est composé :

- De cartes,
- De plans,
- D'énigmes,
- De deux applis compagnons disponibles sur le web.

Une partie dure d'une à 2 heures. Les joueurs sont répartis en 2 unités chargées de collaborer pour résoudre un crime.

Le but de ce jeu est de permettre aux joueurs :

- De se concerter et d'arriver à des consensus pour se déplacer sur la carte,
- De communiquer des informations à l'autre unité pour résoudre des énigmes.

Ce serious game s'attache à identifier et développer les savoir-être professionnels suivants :

- L'écoute
- La curiosité
- Le Leadership
- Le travail en équipe
- L'autonomie,
- La capacité d'adaptation,
- La force de proposition,
- La responsabilité et la fiabilité,
- La créativité et l'inventivité.

Nos partis pris pédagogiques

Un jeu aux gameplays variés

L'objectif du jeu est de développer les savoir-être cités précédemment. Cependant, pour y arriver, nous proposons aux joueurs différents types de tâches leur permettant de communiquer dans des environnements et des situations variées. Les actions de communication du jeu s'articulent autour :

- De la spatialisation et de la latéralisation,
- D'éléments de discrimination visuelle,
- D'explicitation,
- D'exercices de logique simples.

Ces actions permettent à tous les joueurs de prendre le lead à un moment ou à un autre de la partie selon ses compétences et appétences.

Un jeu qui favorise la communication

Le jeu est collaboratif. Les 2 unités font partie de la même équipe et doivent communiquer pour être les plus efficaces possibles dans leurs déplacements et résoudre les énigmes qui leur permettront de trouver le coupable.

Le jeu, par son gameplay, force les joueurs à communiquer à chacune des phases du jeu. Dès la phase de déplacement, les joueurs doivent décider du prochain déplacement de la poule enquêtrice.



Ils doivent, dans deux environnements différents :

- Par unités (donc en petits groupes),
- En équipe entière (en groupe plus conséquent),

Décider de chaque déplacement. Pour ce faire, ils devront :

- Expliciter leurs choix,
- Faire des compromis,
- Prendre une décision commune.

Dans les phases de résolution des énigmes, et comme chaque unité n'a qu'une partie de l'énigme, ils devront nécessairement communiquer les éléments en leur possession pour arriver à leurs fins.

Les situations de communication, plus ou moins complexes, pouvant générer de la frustration, il appartiendra à l'animateur du jeu de proposer des pistes, de réguler les échanges.

Deux phases de jeu distinctes

Les phases de déplacement permettent de travailler :

- La communication
- La prise de décision
- La stratégie.

Certains joueurs (ou unités) peuvent vouloir jouer stratégique, et augmenter la prise de risques au cours de la partie en allant plus souvent sur les cases « Bonus-Malus » afin d'écourter (ou non) la partie. D'autres joueurs voudront s'en tenir à des déplacements simples, potentiellement moins risqués.

Là encore, cela donne la possibilité à l'animateur d'observer les réactions des joueurs face au risque, à l'anticipation, à la capacité d'adaptation face à l'inconnu.

Les phases de résolution d'énigmes permettent de travailler :

- La communication
- La prise de décision
- La frustration.

Dans la partie énigmes, et comme nous nous exprimons tous en fonction de références qui nous sont propres, les joueurs peuvent exprimer de la frustration et de la nervosité face à un manque d'écoute, des explications peu claires ou des difficultés de compréhension.

C'est à l'animateur de réguler ces échanges puis de les débriefer et de faire le parallèle avec des situations similaires qui peuvent survenir dans un cadre professionnel.

Un jeu adaptable à tous types de niveaux

Les règles du jeu peuvent être modifiées pour s'adapter aux différents profils de joueurs :

- Les cartes mouvement peuvent être choisies par l'animateur. Les joueurs n'auront plus qu'à choisir la direction et le chemin à emprunter,
- La partie peut s'arrêter plus tard que prévu dans les règles (en acceptant d'augmenter le nombre d'utilisation du paquet de cartes déplacement),
- Les cartes communication peuvent ne pas être utilisées, ou complétées par des cartes que vous aurez créées,
- Les cartes Bonus-Malus peuvent ne pas être utilisées, ou complétées par des cartes que vous aurez créées,
- On peut jouer uniquement les énigmes, sans les déplacements,
- On peut diminuer le nombre d'énigmes à résoudre pour atteindre la fin du jeu plus rapidement,
- On peut créer ses propres cartes énigmes.



Il s'agit de nous adapter à un maximum de profils de joueurs possibles. Pour ce faire, nous proposons, en plus du kit du jeu « classique », 3 énigmes supplémentaires d'un niveau supérieur (en termes de complexité).

L'animateur a toute latitude pour modifier, adapter les règles, en créer de nouvelles, pour répondre aux besoins des personnes qu'il fait jouer.

Un jeu axé sur l'expérience utilisateur

Pour apporter plus de satisfaction aux joueurs et aux animateurs, nous avons créé une appli (site web) qui permet :

- Pour les animateurs :
 - De préparer le jeu en téléchargeant les énigmes pour les imprimer
- Pour les joueurs :
 - De tester les solutions aux énigmes en ligne et de découvrir s'ils ont réussi.

À l'issue des premiers tests grandeur nature, nous avons pu constater que la résolution des énigmes en ligne apportait une satisfaction supplémentaire et permettait de valoriser les joueurs tout au long de la partie, et pas seulement à la fin, lors de la découverte du coupable.

Une rejouabilité importante

Peu importe le contexte dans lequel vous souhaitez utiliser le jeu, il peut être rejoué à l'infini par la même équipe de joueurs. Les réponses aux énigmes ne seront jamais les mêmes grâce à l'appli qui contient un générateur d'énigmes.

Cette appli génère aléatoirement les 3 types d'énigmes classiques. Ainsi, le jeu peut être utilisé, par exemple, au début et à la fin d'un parcours de formation ou d'accompagnement sans lasser les participants ni biaiser les résultats.



SPÉCIFICATIONS TECHNIQUES

Les applicatifs de l'écosystème THE Game sont jouables depuis les principaux navigateurs du marché (privilégier Chrome, Edge, Firefox) sur des machines récentes.

Plateforme :

* scriptée en HTML / JS

Coup de pouce / Coup de pression / Coup Monté :

* développement en interne du jeu sous le moteur libre Godot3.5 (en GDScript + couplage Javascript & JSON)

* aucun cookie

Spécificités :

Le jeu « Coup de pouce » demande un peu de performance pour le PC.

Pour le jeu « Coup de pression », l'interface est optimisée pour une usage mobile.



LE MOT DE LA FIN

Les 3 jeux de l'univers THE Game ont été développés par le Service Recherche, Développement et Innovation de Retravailler dans l'Ouest entre 2021 et 2024.

Merci à tous les membres de l'équipe ayant activement participé à sa conception :

- L'équipe projet : Audrey, Cédric, Charlie, Sandra et Yohann,
- L'équipe au complet : Emmanuelle, Katleen, Laurent, Marica, Marion et Nina.

Un grand merci à :

- Tous les collègues qui ont bien voulu tester les différentes versions des jeux et nous partager leurs précieux retours,
- Tous les stagiaires qui ont testé le jeu et nous ont aidé à le rendre meilleur et plus accessible,

Qu'ils viennent de Retravailler dans l'Ouest ou de Retravailler Sud-Ouest.

Nous espérons que les jeux THE Game vous apportent autant de plaisir à y jouer qu'ils nous en ont apporté à les concevoir !

