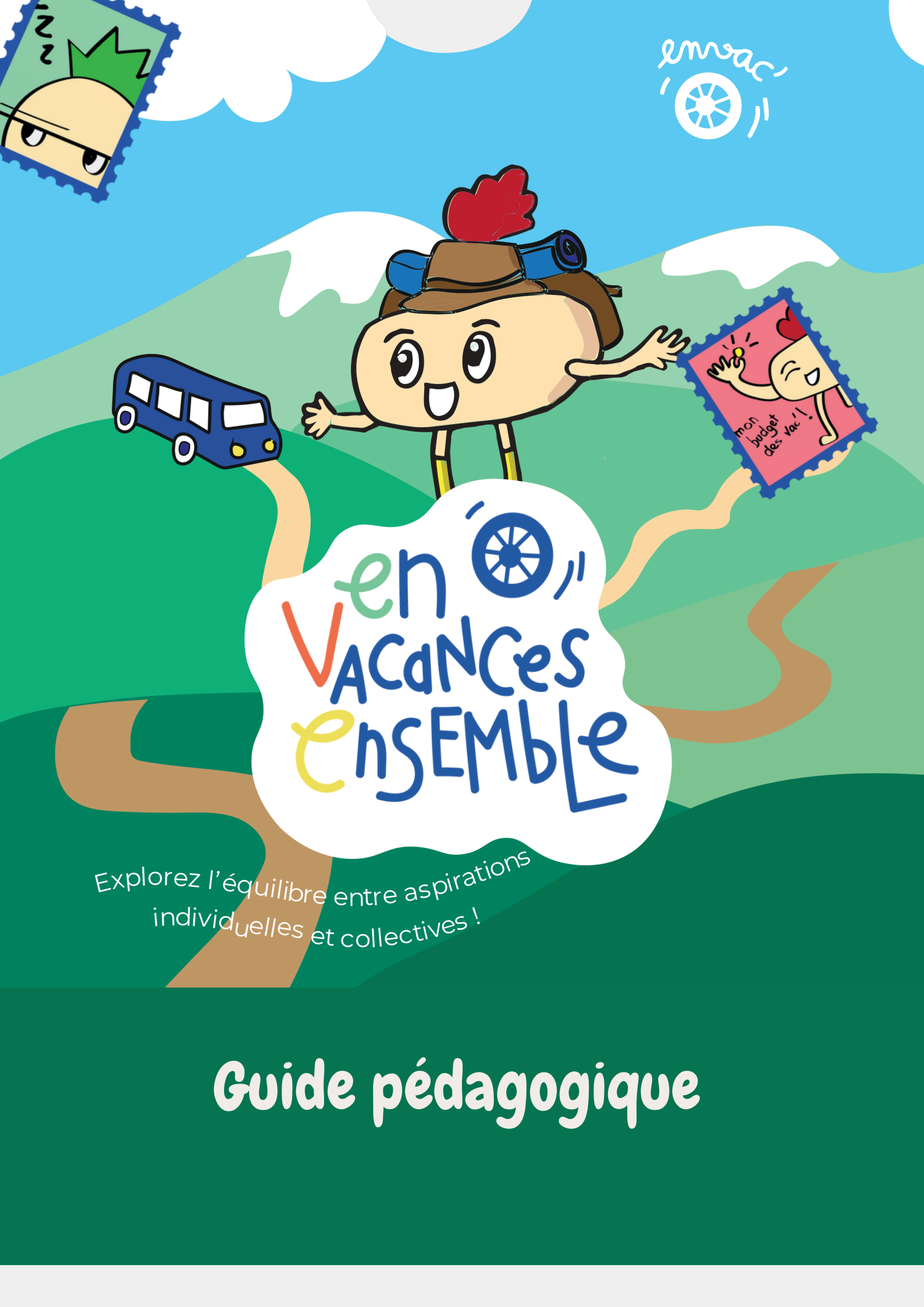




en VACANCES
EnSEMBLE

Explorez l'équilibre entre aspirations
individuelles et collectives !

Guide pédagogique

C'EST PARTI POUR
UNE BELLE
AVENTURE !

BIENVENUE A TOI !

TU AS ENTRE LES MAINS UN EXEMPLAIRE DU JEU EN VACANCES ENSEMBLE, ET NOUS TE REMERCIONS CHALEUREUSEMENT POUR LE SOUTIEN APPORTÉ LORS DE NOTRE FINANCEMENT PARTICIPATIF ! NOUS TE SOUHAITONS DE BELLES EXPÉRIENCES LUDIQUES ET ENRICHISSANTES !

QU'Y A-T'IL DANS CE GUIDE ?

Nous avons conçu ce guide pour **t'accompagner dans l'exploitation** de *En vacances ensemble* en tant qu'**outil pédagogique**. Plus qu'une simple ressource, il s'agit d'une **boîte à outils** remplie de **bonnes pratiques** et d'**astuces** qui t'aideront à utiliser ce jeu au mieux dans tes interventions.

Les partages ici sont issus de **multiples expériences** avec *En vacances ensemble*, **testées dans divers contextes** et avec **différents types de participants**, pour que chaque session soit aussi enrichissante que possible.

D'ailleurs, tu peux aussi **participer à l'évolution de ce guide** ! Partage-nous tes retours, tes astuces ou tes moments marquants, et nous pourrons les intégrer dans notre **"Foire aux Bonnes Ludipratiques"**.

Et bien sûr, **ce guide est une proposition** : libre à toi de t'en inspirer, de l'adapter à ta manière, ou même de le laisser de côté. Après tout, ce **On part en vac** est le tien !



A QUI EST DESTINÉ CE GUIDE ?

- **A toutes les personnes qui souhaitent utiliser le jeu *En Vacances Ensemble* dans leurs accompagnements, formations et animations** : Formateur, coach, manager, collaborateur, ...
- **Même en famille, c'est possible** de l'utiliser !

SOMMAIRE

BIENVENUE A TOI !

- Qu'y a-t'il dans ce guide ?
- A qui est destiné ce guide ?

PRÉSENTATION DU JEU

- En Vac', c'est quoi ?
- But du jeu
- Objectifs pédagogiques du jeu
- Contenu du jeu
- Déroulement du jeu
- A qui est destiné En Vac' ?
- Dans quelle(s) situation(s) est-ce bénéfique d'utiliser En Vacances Ensemble ?

LES GRANDES ÉTAPES D'ANIMATION

Foire aux Bonnes Ludi-Pratiques

Conditions d'utilisation et de commercialisation

Notre équipe

Notre offre

Notre communauté

Nos Rendez-vous



NOUS TE SOUHAITONS UN BEL USAGE DE EN VAC', UNE BELLE EXPLORATION DE CE GUIDE, DE BELLES AVENTURES LUDIQUES, À BIENTÔT,
L'ÉQUIPE DU LABO DU JE 🎲



PRÉSENTATION

EN VACANCES ENSEMBLE, C'EST QUOI ?

En Vacances Ensemble est **un jeu sérieux** qui se joue de **6 à 15 joueurs**, prévu pour **1h15 debriefing inclus**.

Ce qui le rend unique ?

- Il est **auto-porté**, ce qui signifie que tu apprends les règles tout en jouant.
- Fun ET sérieux, il offre une expérience à la fois ludique et formatrice.

En résumé

En Vacances Ensemble est un jeu sérieux qui concilie les **objectifs individuels et collectifs**. Il questionne les notions de **coopération**, de **confiance**, de **besoin** et de **prise de décision**.

Est - ce que travailler ensemble c'est simplement aller dans la même direction ? Y a-t il de la place pour l'individualité dans le collectif ? Est-ce que le travail d'équipe pourrait permettre l'expression des besoins et attentes individuels dans le collectif ?

BUT DU JEU

Les joueurs ont un objectif commun : partir ensemble en vacances.

De plus, chacun a une **carte rôle** qui lui donne un **objectif individuel**. "Vous gagnez un point si vous réussissez votre objectif individuel. Vous gagnez un point si vous réussissez votre objectif commun, le tout en 20 min."

Cette consigne est floue de manière délibérée, elle est expliquée à la suite de ce guide.

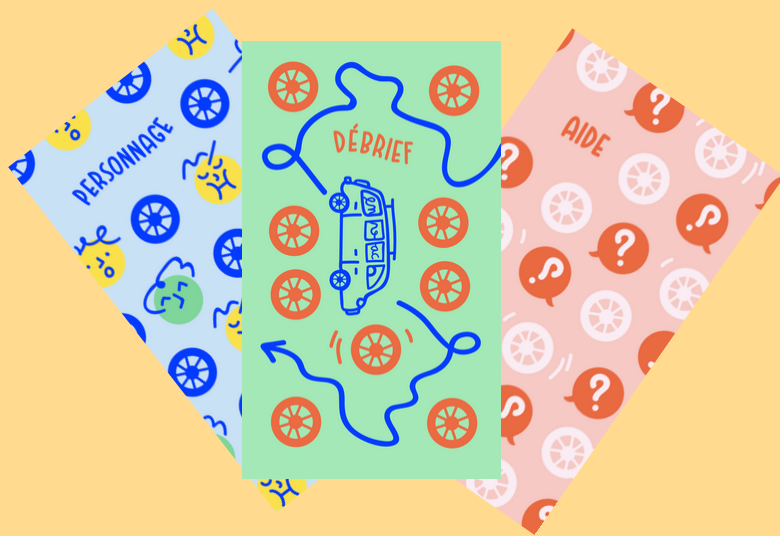
OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES DU JEU

- Questionner le travail d'équipe
- Analyser le rapport au collectif
- Approfondir la coopération

CONTENU DU JEU

Ce jeu comprend 50 cartes :

- 4 cartes règles
- 15 cartes Rôle
- 4 cartes Aide
- 26 cartes Débrief
- 1 carte Clôture



DU JEU



DÉROULEMENT DU JEU

Après une explication très rapide des règles, conçues pour être volontairement vagues, les **joueurs** sont plongés dans une **négociation complexe** pour **choisir leurs vacances**. Souvent, ce qui se passe dans ce jeu, c'est que les participants passent **20 minutes à tenter d'atteindre leur objectif individuel**, tout en le gardant caché, sans le révéler.

Après ce temps de jeu, les joueurs sont invités à débriefer sur l'expérience vécue. Pour cela, ils sont guidés par les *cartes Débrief*. Celles-ci permettent aux participants de prendre du recul et favorisent la prise de conscience.

A QUI EST DESTINÉ EN VACANCES ENSEMBLE ?

- Tu peux utiliser En Vac' sur des **accompagnements collectifs, formations, cours en école, coachings d'équipe, facilitation**, etc.
- Tu peux l'inclure dans un **parcours de formation déjà existant** ou bien y jouer en **capsule de 1h30-2h**.

DANS QUELLE(S) SITUATION(S) EST-CE BÉNÉFIQUE D'UTILISER EN VACANCES ENSEMBLE ?

En Vacances Ensemble peut entrer dans un **parcours pédagogique** traitant des sujets suivants :

- Gestion de conflit
- Assertivité
- Communication interpersonnelle
- Connaissance de soi
- Management
- Travail d'équipe
- ...

En fonction des besoins de ta cible et des objectifs visés, à toi de décider dans laquelle (ou lesquelles) des situations, En Vac' sera le plus bénéfique.

UTILISATION DU GUIDE "POUR ALLER PLUS LOIN"

Avec le financement participatif, nous avons validé le pallier proposant un guide à destination des joueurs pour aller plus loin sur les sujets traités par le jeu. Sur l'une des dernières cartes du jeu, il y a ce QR code qui amène sur le guide.



LES GRANDES ÉTAPES D'ANIMATION

DANS CETTE PARTIE, NOUS RETRAÇONS LES GRANDES ÉTAPES DE EN VAC' AVEC QUELQUES BONNES PRATIQUES DÉJÀ TESTÉES EN SITUATIONS RÉELLES

1. LE CADRE

Comme dans tout accompagnement, nous t'invitons à **poser un cadre** afin que le groupe se sente à l'aise et en sécurité.

Exemples bonnes pratiques :

- Si tu utilises *En Vacances Ensemble* comme une **capsule unique**, à **toi de préparer en amont le cadre** et de le proposer au groupe et/ou de le **co-construire avec le groupe** si tu as l'espace.
- Si tu utilises *En Vac'* à **l'intérieur** d'une **formation** et/ou d'une **séquence pédagogique**, tu **peux rappeler le cadre** posé en début de séquence.

3. SENSIBILISATION DU JEU

Afin de susciter l'intérêt et de donner envie de jouer, vous pouvez **planter le décor du sujet des vacances**, le soleil...

4. PRÉPARATION DU JEU

- Le jeu contient **15 cartes personnages**
- **En fonction du nombre de joueurs** nous vous invitons à sélectionner celles-ci :
 - **1 à 6 joueurs** : L'écolo, l'économe, le persévérant, le créatif, le stressé, le précis
 - **7 joueurs** : le pas intéressé
 - **8 joueurs** : l'empathique
 - **9 joueurs** : le prince
 - **10 joueurs** : le "pas d'accord avec toi"
 - **11 joueurs** : le "toujours d'accord"
 - **12 joueurs** : le couple
 - **13 joueurs** : la famille nombreuse
 - **14 joueurs** : le prétentieux
 - **15 joueurs** : le petit chef

5. LANCEMENT DU JEU

Les 6 à 15 joueurs se mettent autour d'une table pour lire la première carte.

Les joueurs vont recevoir chacun une carte rôle, vous pouvez insister sur le "c'est précieux, c'est à toi".

Une fois prêts les joueurs lancent le chrono et commencent à jouer.

Une fois fini, ils peuvent lire la première carte débrief.

BONNES LUDIPRATIQUES

- **Si les joueurs demandent s'ils ont le droit de montrer les cartes rôle**, répétez leur "c'est précieux, c'est à toi !". S'ils veulent absolument une réponse, répétez leur encore.
- **Vous pouvez insister sur le comptage des points** "vous gagnez un point si vous réussissez votre objectif commun, qui est de partir ensemble en vacances. Vous gagnez un point si vous réussissez votre objectif individuel". Cette consigne est floue, c'est fait exprès. Si l'on vous demande plus de précision, répétez cette phrase.
- **Vous pouvez regarder comment réagissent les joueurs en regardant leur rôle** "ho c'est tout moi !", ou pas.

en VAcANcEs eNSEMBLE

6. LE JEU

- Une fois le jeu lancé, il y a de fortes chances que le groupe se lance dans des **négociations** où **chaque joueur oriente la discussion** en fonction de son **objectif individuel**.
- Si les **joueurs** se retrouvent **coincés**, disent ne pas y arriver ou que c'est impossible, vous pouvez les **renvoyer** vers les cartes AIDE.
- Si les joueurs ont **fini avant les 20 minutes**, vous pouvez leur demander de **consulter** leur **carte objectif individuel** et leur préciser qu'il reste du temps pour que ceux qui ne l'ont pas encore validé puissent le faire. Cela ajoute souvent de l'eau au moulin et relance les discussions.

BONNES LUDIPRATIQUES

Pendant que les participants jouent, vous pouvez observer et noter en fonction de vos objectifs :

- Comment les **joueurs interagissent entre eux** : *Qui prend le lead, qui parle peu, qui est en opposition ...*
- Comment ils **prennent les décisions** : *votent-ils, débattent-ils...*
- Comment chaque joueur tente de **réaliser son objectif individuel, plus ou moins subtilement**.
- Les joueurs qui **montrent leur carte**, échangent sur leur rôle, donnent leurs besoins...

PETIT + COMBINER AVEC LE JEU GRABUGE

Si vous voulez combiner *On part en Vac*, avec Grabuge, l'un de nos autres jeux, vous pouvez ici aussi observer les interactions basées sur le triangle de Karpman.

7. LE DEBRIEF

- Une fois les **20 minutes écoulées**, ou si les **joueurs ont fini avant**, faites-les **piocher la première carte Débrief**.
- Ils devront **mélanger les autres cartes** et les **distribuer** entre tous les **joueurs**. Toutes les cartes doivent être distribuées, et ce n'est pas grave si les joueurs n'ont pas le même nombre de cartes.
- Une fois la **première carte Débrief lue**, le joueur qui a la fin de la flèche bleue peut lire sa carte et la poser sur la table pour continuer le chemin, comme indiqué ci-contre.

LES ETAPES DU DEBRIEF

1

Dans **un premier temps**, les joueurs commenceront par **une phase de "purge"**, qui permet de refaire le match, de lâcher ce qui a été agaçant ou compliqué afin d'être disponibles pour le reste du débrief.

2

Puis il y a le premier twist, celui qui demande **combien de points les joueurs ont marqué**. Cette étape du débrief est floue, cela est fait exprès pour que les joueurs se questionnent sur la manière dont ils ont **compris la consigne** et ont **priviliégié leur objectif individuel** ou le **collectif**.

3

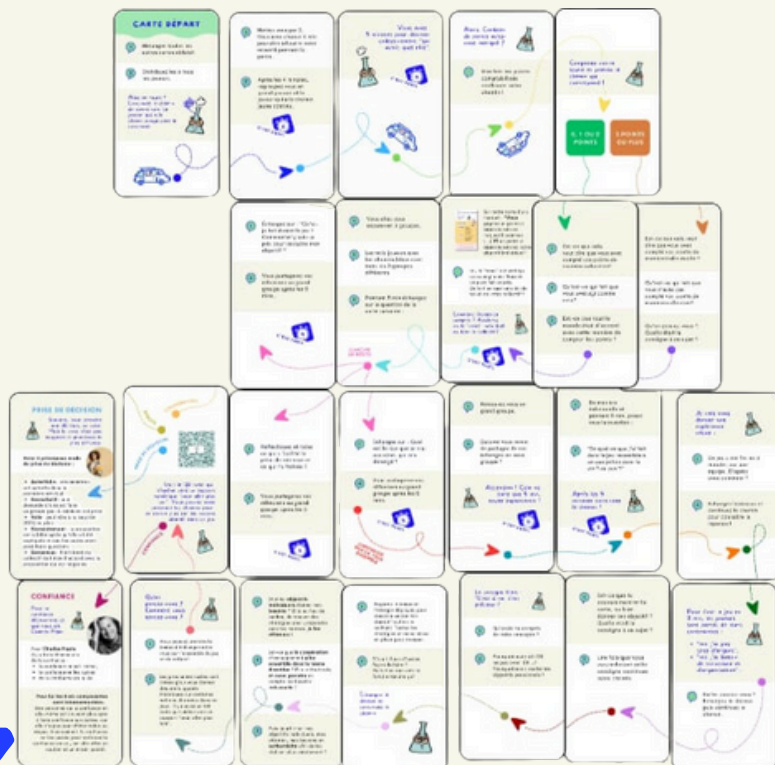
L'étape suivante permet des **échanges sur différents sujets entre les participants**. Vous pouvez aussi **orienter cette partie du débrief en fonction de vos objectifs**.

4

Vient ensuite le second twist, **celui sur le fait de montrer ou non sa carte rôle**. Souvent quand les joueurs entendent "*cette carte est précieuse, c'est la tienne*" c'est la tienne", ils comprennent que cela signifie "garde-la cachée". Cette étape est très importante, car elle permet d'accompagner les joueurs dans la manière dont ils se dévoilent ou non en équipe.

8. CONCLUSION ET CLÔTURE

Vous pouvez inviter les joueurs à scanner le **QR code "pour aller plus loin"** qui leur donne accès à un résumé de la théorie et d'autres ressources.



Foire aux Bonnes Ludi-Pratiques

J'AI UN GROUPE
DE PLUS DE 15 PARTICIPANTS
ET
JE N'AI QU'UN JEU
DE EN VACANCES ENSEMBLE ?

Dans ce cas-là, tu **peux diviser le groupe** en deux et laisser la moitié jouer à En vac' en **autonomie**, pendant que tu lances une **autre activité** pédagogique (sur ce sujet ou un autre) pour l'autre partie du groupe. Puis, tu inverses. Pour aller encore plus loin, tu peux ensuite réunir l'ensemble du groupe pour proposer **un retour d'expériences** suite aux deux activités.

DES ÉMOTIONS SURVIENNENT
LORS D'UNE PARTIE, COMMENT
ACCOMPAGNER ?

C'est un **bénéfice du jeu, vecteur d'émotions et d'ancrage mémoriel**. Si cela arrive, tu peux mettre le jeu en pause et accompagner ce qui vient en fonction de tes compétences et du cadre de la mission. Travailler sur l'émotion vécue ici et maintenant est un très bon moyen d'accompagner la prise de conscience.

LES JOUEURS ONT FINI
LE JEU
EN TRÈS PEU DE TEMPS, QUE
FAIRE ?

Comme je l'ai mis dans le *Debrief*, une équipe a terminé le jeu en quelques 2-3 minutes, cela ne m'est arrivé qu'une seule fois. **Si cela vous arrive, prenez le temps nommer et valoriser ce qui a marché avec les participants. C'est une réussite !**

PUIS-JE UTILISER EN VAC'
DANS UN
ENVIRONNEMENT
CONFLICTUELLE ?

En fonction de tes compétences et du cadre de la mission, nous t'invitons à utiliser ce support (il a également été conçu pour ce genre de situations). *En Vacances Ensemble* crée une situation conflictuelle sans enjeu. À partir de cette expérience, vous pourrez débriefer sur la manière dont le collectif a trouvé une solution... ou non.

QUAND UTILISER EN VAC' EN
FORMATION ?

J'aime utiliser *En Vacances Ensemble* **en fin de formation** (communication, gestion de conflits, management...). Après avoir découvert ensemble de nouveaux outils et pratiqué de nouvelles approches, ce jeu permet de constater à quel point il est facile de retomber dans ses travers — et ainsi de faire preuve d'indulgence envers soi-même. Après, **d'autres aiment l'utiliser en début de formation**, pour ensuite rebondir ce qui s'est passé et aborder les concepts plus théoriques. A toi de tester ;)

UN.E PARTICIPANT.E
NE VEUT PAS JOUER,
QUE FAIRE ?

Nous sommes partisans de la libre participation aux activités ludiques. Peut-être que le sujet dérange, que l'exercice n'est pas simple, que le cadre n'est pas assez sécurisant, ou qu'il y a des freins ou des appréhensions, etc. Une personne n'a pas besoin de jouer pour cerner les sujets d'apprentissage. **À toi de voir** si tu souhaites explorer les raisons de son refus ou non, afin de permettre au participant de se sentir entendu et, pourquoi pas, de lui confier un autre rôle (ex : observateur, prise de notes...) pour qu'il puisse être dans l'expérience malgré tout.

QUE FAIRE SI LES JOUEURS MONTRENT LEUR CARTES RÔLES ?

Si les joueurs décident de jouer cartes sur table, laissez-les **faire**. En faisant cela, ils jouent aussi. Observez ce qu'ils font : s'ils révèlent toutes les informations de leur carte ou en gardent certaines cachées. Ensuite, **regardez comment ils s'y prennent** pour réaliser leurs objectifs individuels en plus de l'objectif collectif.

J'AI DES DIFFICULTÉS À ANIMER LE JEU

La posture de ludopédagogue ou de coach par le jeu est **complexe et demande de la pratique ainsi que de l'expérience**. Nous proposons des formations pour monter en compétences sur ces sujets. Si cela vous intéresse, consultez le catalogue dans l'onglet "Formations" de notre site.

A QUOI SERVENT LES NUMÉROS EN HAUT À GAUCHE DU DOS DES CARTES ?

Ils servent à ranger les cartes dans le **bon ordre** pour la prochaine partie. Classez-les dans l'ordre croissant.

Conditions d'utilisation et de commercialisation

1. Propriété intellectuelle

Le Jeu, y compris ses illustrations, ses règles, son contenu, et tout autre élément connexe, est protégé par les lois en matière de propriété intellectuelle. Le Labo du Je détient tous les droits liés au jeu. Toute reproduction, modification ou distribution du Jeu sans l'autorisation écrite préalable du Labo du Je est interdite.

2. Utilisation du Jeu

Le Jeu est destiné à être utilisé comme un outil de facilitation et d'animation par des formateurs et coaches professionnels. L'utilisateur final est responsable de la manière dont il intègre le Jeu dans ses activités pédagogiques. Toute utilisation commerciale doit être expressément autorisée par le Labo du Je, sous réserve des conditions détaillées ci-contre.

3. Limitation de responsabilité

Le Labo du Je ne peut garantir aucun résultat spécifique de l'utilisation du Jeu, qui dépend largement des compétences du formateur ou coach et de l'environnement dans lequel il est utilisé. L'utilisateur est responsable des résultats de son propre accompagnement ou de sa formation.

4. Modifications des conditions

Le Labo du Je se réserve le droit de modifier à tout moment ces Conditions. Les modifications prendront effet dès leur publication. Il est de la responsabilité de l'utilisateur de consulter régulièrement les Conditions pour rester informé des mises à jour.

5. Conditions de commercialisation

- **Utilisation dans des parcours de formation et d'accompagnement** : Il est permis d'intégrer le Jeu dans des parcours de formation ou d'accompagnement à condition qu'il soit utilisé en tant qu'outil parmi d'autres au sein d'une prestation plus large (formation, coaching, animation, etc.). Le Jeu est conçu pour enrichir une approche pédagogique globale et ne doit pas être utilisé comme un produit isolé sans accompagnement.
- **Interdiction de commercialiser des prestations basées uniquement sur le Jeu** : Il est interdit de commercialiser une prestation ou un service basé exclusivement sur l'utilisation du Jeu, sauf si l'utilisateur a participé à la formation "Coaching par le jeu" proposée par Le Labo du Je. Cette formation certifie que l'utilisateur a acquis les compétences nécessaires pour exploiter le Jeu de manière professionnelle et autonome dans ses prestations.
- **Licence et autorisation d'utilisation commerciale** : Toute utilisation commerciale du Jeu en dehors des cas prévus ci-dessus (intégration dans une formation ou accompagnement) doit faire l'objet d'une autorisation expresse et écrite du Labo du Je. Les coaches, formateurs ou autres professionnels ayant suivi la formation "Coaching par le jeu" du Labo du Je pourront recevoir une licence d'exploitation commerciale du Jeu, sous réserve de respecter les conditions de cette licence.

Notre équipe



Simon Keller
AUTEUR

J'accompagne les organisations sur des sujets de relations interpersonnelles, de connaissance de soi, de travail en équipe et de management. Et pour cela, j'utilise des outils ludiques pour créer des expériences apprenantes.

Lorsque je ne trouve pas les outils dont j'ai besoin pour aborder un sujet, je les conçois moi-même.- De nombreuses créations proviennent de mon esprit créatif et quelle joie de voir à quel point elles permettent aux apprenants de prendre conscience de leurs comportements. J'accompagne également les organisations dans la création de leur propre serious game ou dans la formation à la ludopédagogie.



Elisabeth Godeau
ILLUSTRATRICE
ET GRAPHISTE

En tant qu'illustratrice et artiste peintre freelance, je suis passionnée par les dégradés, les formes rondes et les couleurs. Collaborer sur des projets artistiques est pour moi comme jouer en équipe dans la cour de récré, mais avec des crayons et des idées à la place des ballons ! Que ce soit pour créer des personnages attachants ou des paysages qui stimulent l'imagination, j'aime apporter une touche ludique à la création visuelle.

Grâce à ma formation en design process et à mes diverses expériences professionnelles, j'ai développé une passion pour les projets qui allient ludisme et réflexion, dans le but de transmettre des émotions et des informations de manière joyeuse et réfléchie. Mon travail inclut la réalisation d'illustrations éditoriales, corporatives et jeunesse, ainsi qu'un service spécialisé dans la création d'identités visuelles pour les jeux de société. Je suis ravie de mettre ma créativité au service de projets aussi stimulants !



Labo du Je
EDITEUR

Le Labo du Je est un espace des possibles, où la ludopédagogie est au service des pratiques professionnelles. Que ce soit par le serious game, le serious play, la gamification ou la ludification, le Labo du Je expérimente, teste, explore et transmet l'approche ludique.

Notre approche:
Plutôt que de parler des choses, vivons-les !

C'est sur ce précepte que nous avons construit notre approche : s'appuyer sur l'expérience et le vécu pour comprendre et apprendre. Et il n'y a pas de meilleur outil que le jeu pour y parvenir.

Notre offre



**Formations à la
ludopédagogie**



**Edition de
jeux sérieux**



**Communauté de
ludopédagogues**



**Conseil à la
création ludique**

Notre Communauté



La communauté des Laborantins

Rejoignez la communauté passionnée du Labo du Je, où nous explorons ensemble les vastes horizons de la ludopédagogie, de la gamification et du serious game.

Avec plus de 1 700 membres partageant un intérêt commun pour l'innovation pédagogique et le pouvoir du jeu, notre communauté dynamique rassemble formateurs, coachs, facilitateurs, pédagogues, éducateurs et passionnés.

Nos rendez-vous



Pause Déj'eu – Visio (Midi)

Rejoignez-nous pour la Pause Déj'eu en visio, un **moment informel** où la **ludopédagogie** est à l'honneur.

Profitez de votre pause déjeuner pour échanger, discuter et rencontrer la communauté du Labo du Je.

C'est l'**occasion parfaite de partager des idées, de poser des questions et de tisser des liens dans une atmosphère détendue et ludique.**



Ateliers du Labo – Visio (Thématiques Variées)

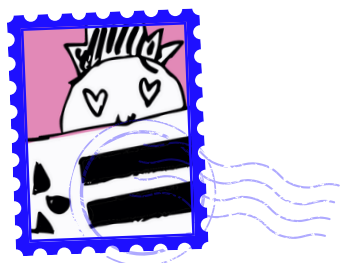
Explorez les *Ateliers du Labo*, des sessions en **visio** avec des **thématiques variées**. Que vous soyez **novice** ou **expert** en ludopédagogie, nos ateliers offrent une **opportunité d'approfondir vos connaissances, d'explorer de nouvelles idées et de participer à des discussions passionnantes**. Restez à l'affût des sujets stimulants que nous proposons régulièrement.



Ludopédagogie en Action – Afterwork lillois (1 fois par mois)

Plongez au cœur de la *Ludopédagogie en Action* lors de nos **afterworks mensuels à Lille** ! Un rendez-vous convivial en **présentiel** où nous jouons, partageons des outils ludopédagogiques et échangeons sur les meilleures pratiques. Joignez-vous à nous pour une soirée enrichissante d'apprentissage et de plaisir.

Merci aux contributeurs de En vacances ensemble!



ET UN MERCI
PARTICULIER A

aprincesa590 celine-346 cyril-nollet alagoye philestelle laurenceseghin corinnecpo78
stephanie-dal mbcp26 marjoriedanna loic59280 vtt2vtt2 christelleblas nathaliezandecki-1
tiphaine-sugita bignon35 gaelle-1494 poupart-angelique-1989 chermant kokanboo gm-
emergence so-lafeuillade labrosse_sybille melaniev231 loic-duchateau62 milief contact-
9576 alaindelachaux jklimsza isabelle-kints gam01245 flyingworm1 info-5441
cdesplanques emilieclerbout draco62 mille-mariech sophieander a2coco laurence59500
olivier-durand-3 hugo_dubucq chman59-1 kokanboo jojo_le_lapin emilie-croquison
karinefremaux

- Laura qui m'accompagne dans la vie et mes projets.
- Tim, Robin, Lily qui m'aident à garder mon âme d'enfant.
- Karine qui m'a permis d'avoir l'idée de ce jeu.
- Merci aux nombreux étudiants qui ont servi de cobaye (personnes n'a été blessé, ils ont été prévenus et bien traités).



Contactez-nous !



Lille 59000

06-27-06-47-39

<https://simonkeller.fr/labo-du-je/>

laboduje@simonkeller.fr