

Ces jeux ont été créés par l'équipe du GRAAAF.

Vous pouvez vous en inspirer pour créer vos propres jeux, à adapter à votre pédagogie et aux profils de vos classes.



## POKER DESIGN

## ACTIVITÉ 1

*Dans la peau d'un designer...*

**Règles du jeu :** Nombre de joueurs : 4 à 8

**BUT DU JEU :**  
Concevoir une production répondant au besoin d'un client.

**TEMPS :** 30 minutes

**DÉROULEMENT :** Former des groupes de 2 personnes minimum. Un groupe sera le client, l'autre le designer.

### LE CLIENT :

- pioche une carte de chaque catégorie (contexte / cible / fonction / matériaux) qui constitue la base de son cahier des charges.
- définit un besoin à partir de ces éléments.
- expose sa demande au designer.

### LE DESIGNER :

- propose plusieurs pistes de recherche (2 minimum) écrites et/ou graphiques
- expose ses idées au client.

Le client remet en question de manière argumentée certains choix du designer (« oui, mais... »).  
Le designer propose d'éventuelles solutions ou défend ses choix pour répondre à la demande du client.

L'échange prend fin lorsque le client est satisfait (n'a plus d'arguments) ou à la fin du temps imparti.

## DÈS POURQUOI

## ACTIVITÉ 2

*Disséquer des «choses»...*

**Règles du jeu :**

### MATÉRIEL :

- un dé «chiffres» = DÉ CHOSES
- un dé «lettres» = DÉ OBSERVATIONS
- une carte «chiffre» = une chose
- une carte «lettre» = une observation
- six objets numérotés
- un sablier
- un bloc de post-it par joueur, chaque joueur a sa couleur
- un stylo par joueur

**TEMPS :** 30 minutes

### DÉROULEMENT :

- se placer en cercle autour du tapis de jeu
- prendre un bloc de post-it et un stylo chacun
- lancer le « DÉ CHOSES »
- récupérer l'objet numéroté
- le placer au centre du tapis de jeu
- lancer le « DÉ OBSERVATIONS »
- identifier le mot associé à la lettre indiquée par le dé
- tourner le sablier
- inscrire rapidement votre observation sur le post-it
- la placer sur le tapis de jeu  
Attention : les mots identiques sont interdits ! Proposer une autre idée.
- prendre une photo de l'ensemble du tapis de jeu

### VARIANTES :

- garder la chose et relancer le « DÉ OBSERVATIONS »
- garder l'observation et relancer le « DÉ CHOSES »

## LE JOUET *(boite de jeu)*

## ACTIVITÉ 3

*Expérimenter un message à plusieurs*

**Règles du jeu :**

**NOMBRE DE JOUEURS :** l'ensemble du groupe

**TEMPS :** 15 minutes

### DÉROULEMENT :

A partir des pièces colorées de la boîte de jeu, créez ensemble une signalétique pour répondre à la question : « Comment se repérer dans un établissement ? »

- Convenez d'un cahier des charges commun (qui, quoi, où, comment, pourquoi?)
- Manipulez les pièces individuellement puis en commun sur des feuilles blanches pour convenir d'une signalétique
- Prenez en photo vos résultats
- Faites deviner autres groupes le sens de vos visuels

## PROSE DESIGN

## ACTIVITÉ 5

*Acculturation par le jeu*

**Règles du jeu :**  
Prose Design se joue à deux équipes et un médiateur/lecteur. Une partie dure 12 min maximum.

### MATÉRIEL :

- 30 cartes format A5 référencées, étalée sur une table.
- 2 baguettes (orange et bleue), une pour chaque équipe.
- 2 sabliers (2 min et 10 min).
- 9 cartes dépliantes avec textes et réponses en images : 6 textes adultes, 3 textes ados.
- 1 grille pour compter les points.

### DÉROULEMENT :

- Le médiateur désigné déclenche le sablier 2 min et chaque équipe découvre et observe les 30 cartes.
- Le médiateur déclenche le sablier 10 min et lit un premier texte.
- L'équipe qui pense avoir identifié la carte correspondant au texte lève sa baguette en l'air, ce qui arrête la lecture. Le médiateur donne l'ordre de désigner la carte choisie. Si le choix est erroné, la carte est retournée et l'équipe perd 1 point (-1).
- La lecture recommence jusqu'à la désignation de la bonne carte par l'équipe orange ou bleue. Quand la bonne réponse est donnée, le médiateur déplie la carte texte et montre l'image réponse. L'équipe gagnante prend 1 point (+1).
- Un nouveau texte est lu et la première équipe qui totalise 4 points gagne la partie. Si au bout des 10 minutes, aucune équipe n'atteint les 4 points, celle qui totalise le plus de points a gagné.

## PEAU CIBLE

## ACTIVITÉ 6

*Mets toi dans la peau de ta cible !*

**Règles du jeu :**

### DÉROULEMENT :

- Piochez 1 carte cible par personne.
- Prenez les accessoires associés et la carte consigne de votre couleur.
- Sur des post-it, notez vos ressentis. Placez-les sur la planche rouge correspondante ; du plus gérable au moins gérable.
- Sur des post-it, notez les conséquences de ces ressentis sur vos apprentissages, votre scolarité.
- Demandez Nicolas... il vous présentera la CUA.
- Cherchez les cartes solutions qui correspondent à votre cible et placez les sur le panneau solution qui vous convient.
- Appelez Nicolas pour animer la planche verte...
- Remplissez vos propres cartes solutions pour enrichir chaque planche.
- Débattiez, échangez...
- Répondez à ces questions :  
Quel élève vous semble finalement le plus en difficultés pour vivre une démarche design dynamique ?  
Une cible hétérogène est-elle propice à la mise en œuvre de la démarche design ?
- Prenez votre analyse de cible en photo.
- Rangez les cartes et les accessoires.

*Passez à l'atelier design d'espace et conception d'un espace de co-design.*

## CO-DESIGN

## ACTIVITÉ 7

*Aménager l'espace en fonction des activités*

**Règles du jeu :**

**TEMPS :** 30 minutes

### MATÉRIEL :

- Scotch de couleur pour matérialiser le plan au sol
- Modules de mobilier classique en contreplaqué (bureau, rangement, tableaux blancs, bureau prof, point d'eau, quelques ordinateurs)
- Modules roses de mobilier innovants (tables 3-4-5, ilots hauts, poufs, fauteuils, plan de travail, séparateurs, affichages mobiles, tableau blanc mobile, classe info mobile...)
- Modules pour la classe sensorielle (picto/jeton pour plantes, café, couleurs...)

### DÉROULEMENT :

- Définissez le co-design, en un mot sur un post-it. Vous pouvez utiliser plusieurs post-it par joueur.
- Sur le plan tracé au sol, aménagez un espace de co-design, en utilisant les modules classiques de la planche gabarit.
- Quand le cochon sonne piochez une contrainte, puis adaptez votre salle pour l'intégrer au mieux. Photographiez votre plan.
- Félicitation ! Vous avez gagné le droit de piocher les cartes «solution».
- Adaptez votre plan avec les modules correspondants. Photographiez votre plan.
- Piochez enfin les cartes démarche design.
- Intégrez des espaces qui permettent de vivre pleinement les étapes d'investigation, d'expérimentation et de réalisation.
- Photographiez votre plan final de cette «flexiclasse» de co-design.
- Rangez le jeu pour les suivants.

## MALLETTE CUILLÈRE

## ACTIVITÉ 4

*Prendre en compte l'utilisateur et ses besoins*

Jeu créé par le collectif de designers stéphanois Captain Ludd, déposé en Creative Commons pour le réseau Canopé.

<http://cptludd.fr>

[www.reseau-canope.fr](http://www.reseau-canope.fr)

**Règles du jeu :**

**MATÉRIEL :** malette avec les cuillères

- Imaginez un monstre ou un extra-terrestre et dessinez-le avec la méthode du cadavre exquis. Répartissez les parties du monstre entre les participants, le dernier écrira aussi ce que mange ce monstre (il ne s'agit pas nécessairement d'un aliment mangé par les humains).

- Observez maintenant les cuillères. Décidez ensemble d'un certain nombre de critères et répartissez les cuillères dans ces catégories.

- Chaque participant s'approprie un monstre. Il s'agit maintenant de fabriquer un outil permettant à ce monstre de s'alimenter. L'outil est conçu avec de la pâte à modeler.

- Enfin, vous pouvez faire le parallèle entre les caractéristiques des cuillères et vos modelages (forme, fonction, couleur, dimension, matière...).

## MON JEU

## ACTIVITÉ 8

**Règles du jeu :**

**NOMBRE DE JOUEURS :**

**TEMPS :**

**MATÉRIEL :**

**DÉROULEMENT :**

ARTS APPLIQUES  
ET CULTURES  
ARTISTIQUES

**ACTIVITÉ 1**  
RÈGLES DU JEU

FORMATION  
DÉMARCHE  
DESIGN 2022

RÈGLES DU JEU

ARTS APPLIQUES  
ET CULTURES  
ARTISTIQUES

**ACTIVITÉ 5**  
RÈGLES DU JEU

FORMATION  
DÉMARCHE  
DESIGN 2022

RÈGLES DU JEU

ARTS APPLIQUES  
ET CULTURES  
ARTISTIQUES

**ACTIVITÉ 2**  
RÈGLES DU JEU

FORMATION  
DÉMARCHE  
DESIGN 2022

RÈGLES DU JEU

ARTS APPLIQUES  
ET CULTURES  
ARTISTIQUES

**ACTIVITÉ 6**  
RÈGLES DU JEU

FORMATION  
DÉMARCHE  
DESIGN 2022

RÈGLES DU JEU

ARTS APPLIQUES  
ET CULTURES  
ARTISTIQUES

**ACTIVITÉ 3**  
RÈGLES DU JEU

FORMATION  
DÉMARCHE  
DESIGN 2022

RÈGLES DU JEU

ARTS APPLIQUES  
ET CULTURES  
ARTISTIQUES

**ACTIVITÉ 7**  
RÈGLES DU JEU

FORMATION  
DÉMARCHE  
DESIGN 2022

RÈGLES DU JEU

ARTS APPLIQUES  
ET CULTURES  
ARTISTIQUES

**ACTIVITÉ 4**  
RÈGLES DU JEU

FORMATION  
DÉMARCHE  
DESIGN 2022

RÈGLES DU JEU

ARTS APPLIQUES  
ET CULTURES  
ARTISTIQUES

**ACTIVITÉ 8**  
RÈGLES DU JEU

FORMATION  
DÉMARCHE  
DESIGN 2022

RÈGLES DU JEU