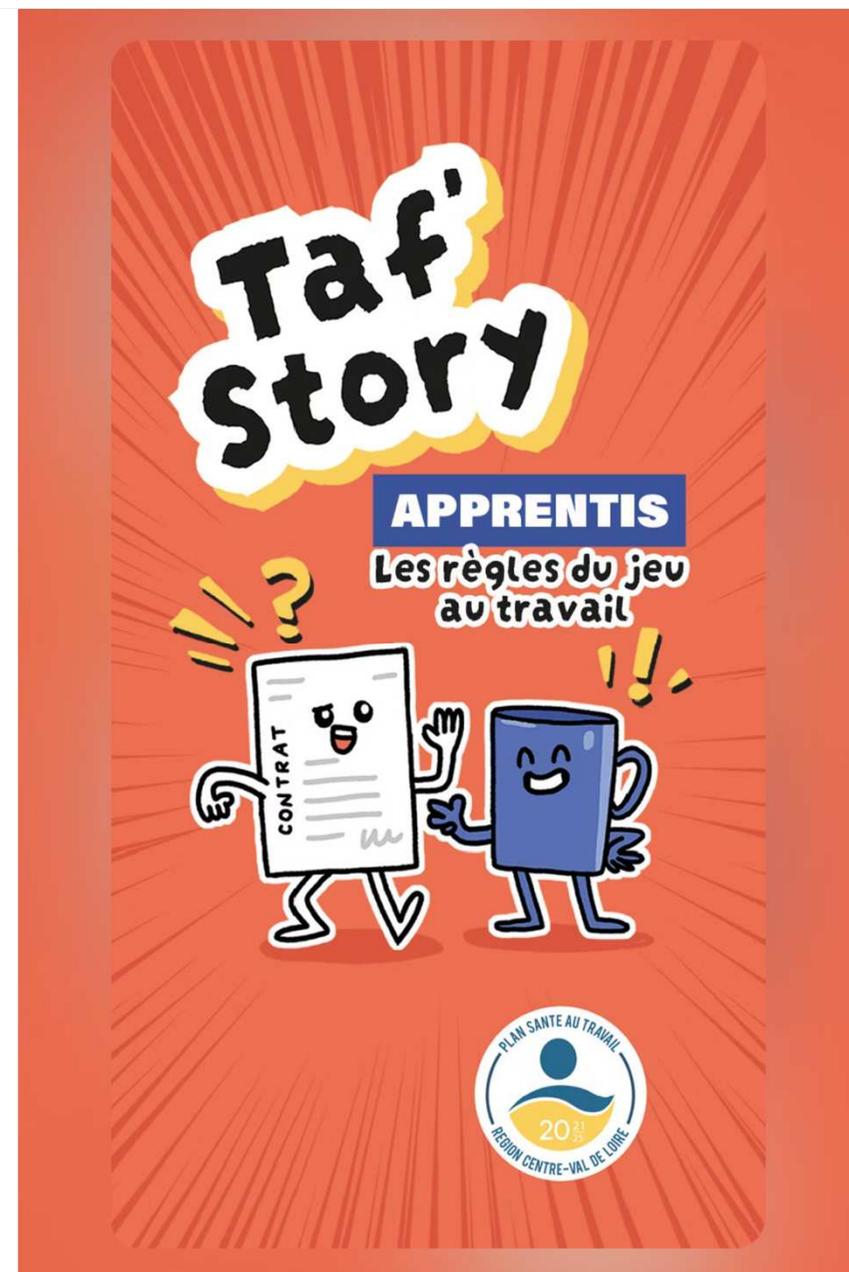


# TAF'STORY

## Guide d'animation du serious game

Un outil pédagogique pour accompagner les apprentis dans leur découverte du monde du travail

Version 1 - Octobre 2025



## Contexte et objectifs

TAF'STORY est un serious game édité, en 2025, dans le cadre du Plan Régional Santé au Travail (PRST4), par le groupe culture de prévention composé des services de l'Etat (DREETS et DDETS 45), de l'ANACT et des Services de Santé au Travail. La construction de ce jeu a bénéficié du soutien financier de la DGT et de l'ANACT avec la « Dotation Exceptionnelle PST4-PRST ».

Autrice

[Suzon Beaussant](#)



Ingénierie

[Christine Sitaud](#)



Graphisme

[Julie Bullier](#)

📄 Il n'est pas nécessaire d'être un expert sur l'ensemble des sujets pour animer ce serious game.

**Néanmoins, nous vous recommandons fortement :**

- d'intervenir, de près ou de loin, sur la gestion de l'alternance auprès d'apprentis (enseignants, maîtres d'apprentissage, famille, ....)
- d'utiliser ce jeu dans les 3 premiers mois, pour lever les freins dès les premiers temps du contrat.

# Accessibilité et inclusion

## Faciliter l'accès au jeu TAF'STORY pour toutes et tous

TAF'STORY a été conçu pour être un outil pédagogique accessible. Voici quelques conseils pour le rendre plus inclusif lors de vos animations



### Adaptations possibles

- Visuelles : Descriptions verbales des éléments clés, utilisation de supports grand format.
- Auditives : Communication écrite pour les consignes, supports visuels clairs.
- Cognitives : Simplification du langage, rythme d'animation adapté, répétition des informations importantes.
- Motrices : Aménagement de l'espace pour une meilleure circulation, manipulation facilitée des cartes.



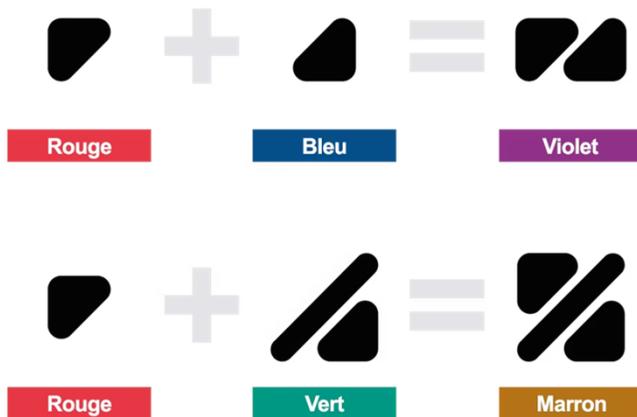
### Bonnes pratiques d'animation

- Mettre en place des règles de communication respectueuses dès le début.
- Adapter le rythme de jeu aux besoins du groupe.
- Encourager la participation de chacun et valoriser toutes les contributions.
- Vérifier régulièrement la compréhension des règles et des situations.



### Ressources et support

- Les cartes contiennent des icônes [coloradd](#)



# Objectifs et thématiques

## Objectif 1

Rendre les apprentis non seulement conscients de leurs droits et obligations mais aussi capables de mieux appréhender les contraintes et les ressources liées à leur travail.

## Objectif 2

Structurer des temps d'échange et d'apports entre pairs afin de sécuriser parcours et expériences individuelles

## Thématiques abordées



### Le droit du travail

Qu'est-ce qu'un contrat d'apprentissage ? Quels sont les droits et les obligations des apprentis et des employeurs ?



### La santé et la sécurité au travail

Quels sont les risques et comment les prévenir ?



### Les conditions et relations au travail

Quelles sont les meilleures pratiques pour garantir un environnement de travail sûr et sain ?

# Set de jeu

## Les cartes

- fournissent des réponses juridiques validées par les services compétents qui peuvent être commentées, enrichies par l'animateur et le groupe.
- s'appuient sur des situations professionnelles souvent rencontrées et sur lesquelles chaque joueur va devoir trouver la ou les meilleures "solutions" (posture, actions à mener,.....)

## Guide d'animation

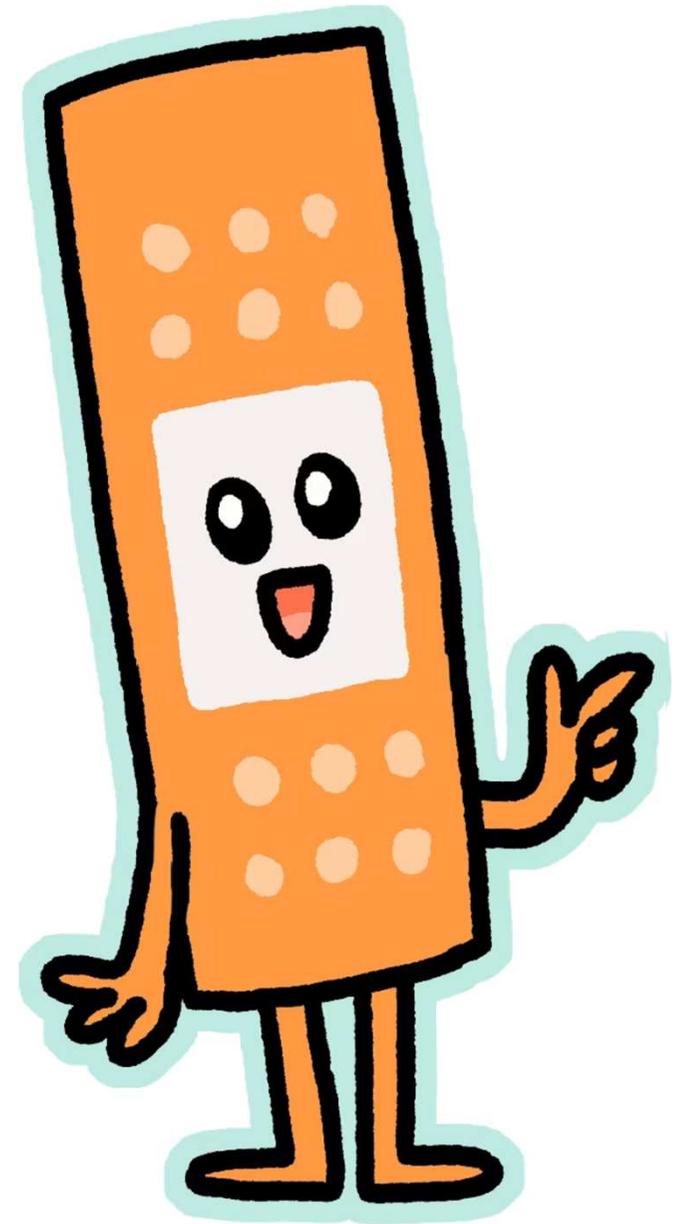
Ce guide d'animation est rédigé pour que vous puissiez facilement animer une séquence de jeu et comprend :

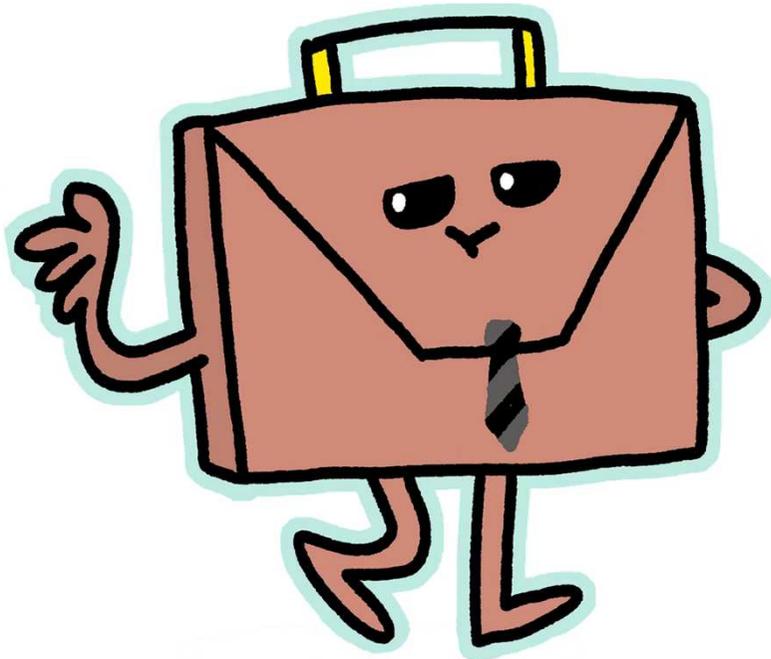
- Le but du jeu
- Les consignes.

Nous vous proposons *une consigne déjà rédigée*. Nous savons d'expérience que, dans ce type d'animation, chaque mot compte. Ainsi pour que votre animation soit une réussite, lors de vos premières parties, nous vous invitons à lire ces consignes à haute voix.

- Des conseils ou des points de vigilance

Par souci d'inclusivité, ces règles utilisent le féminin comme genre générique ; il s'applique à toute personne, sans distinction.





# Mise en place de la partie

## Aménagement de l'espace

En amont de la partie, je dois, avant l'arrivée des participantes, si possible :

Prévoir un espace suffisant pour répartir les joueurs dans la salle.

Séparer les tables de jeux pour éviter des interférences sonores.

## Constitution des groupes

- Idéalement homogène en nombre. Si les profils présents sont de niveau hétérogène, ce n'est pas un problème car le jeu est conçu pour.
- Le nombre idéal de joueuses par équipe est de 4 à 5. Nous vous conseillons de ne pas dépasser 6 participantes pour garder de la fluidité dans le jeu.
- Ne formez pas de binômes, pour un maximum d'efficacité pédagogique, chaque joueuse doit avoir ses cartes et tenter de reconstituer des familles.

## Distribution des cartes

3

joueuses

10 cartes

4

joueuses

8 cartes

5

joueuses

7 cartes

6

joueuses

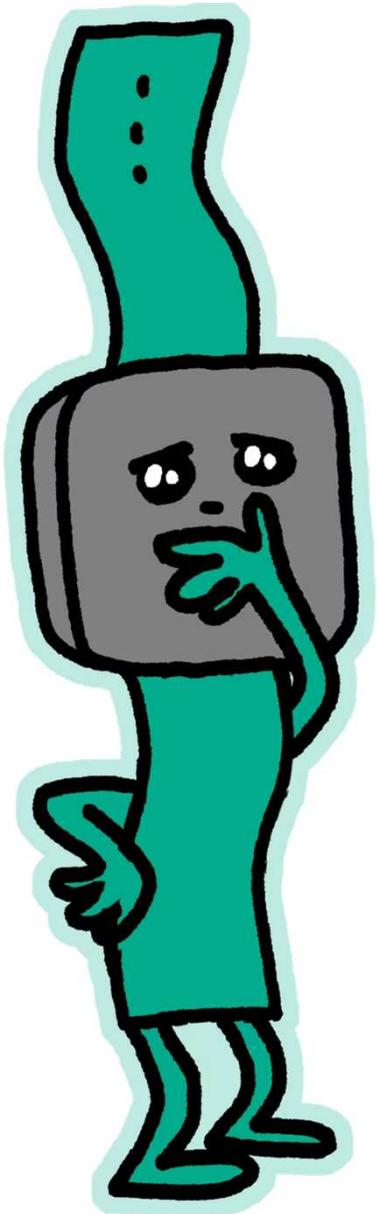
5 cartes

Mélangez les cartes puis distribuez X cartes à chaque joueuse. (le nombre de cartes dépend du nombre de joueuses)

Les cartes non distribuées constituent la pioche.

## But du jeu

Être la joueuse à avoir réuni le plus de familles devant soi.



## Déroulement d'un tour

1

Demander une carte

La joueuse dont c'est le tour demande une carte spécifique (ex: un nom propre) à une autre joueuse.

2

Vérifier la possession

La joueuse questionnée doit répondre si elle possède ou non la carte demandée.

3

Conséquence de la non-possession

Si la joueuse questionnée ne possède pas la carte, la joueuse demandeuse doit piocher une carte dans la pioche centrale et son tour se termine. C'est au tour de la joueuse suivante.

4

Lire et répondre à la question

Si la carte est possédée, la joueuse questionnée la montre et lit la question au dos de la carte. La joueuse demandeuse doit y répondre.

5

Attribution de la carte et suite

- Si la réponse est correcte, la demandeuse prend la carte et peut rejouer immédiatement.
- Si la réponse est fausse, la joueuse questionnée garde la carte et c'est au tour de la joueuse suivante de jouer.

Lorsqu'une joueuse forme une famille entière, elle la pose devant elle.

Lorsque toutes les cartes sont épuisées, la gagnante est celle qui a le plus de familles posées devant elle.

## Durée

Vous êtes garant du temps de la partie.

La durée de la partie est en moyenne de 30 minutes.

Pour réduire cette durée, vous pouvez décider que celle-ci prendra fin quand seulement X familles seront reconstituées (nous vous conseillons 5 familles minimum)

## Interactions pédagogiques

Un débat ou des questions peuvent naître lorsqu'une question est posée. Vous pouvez choisir de traiter le sujet à ce moment-là.

Néanmoins, nous vous conseillons, de limiter ces échanges et de favoriser un temps plus long lorsqu'une famille est constituée et posée sur la table.

C'est l'occasion de

- préciser une notion sur une carte
- engager le débat
- utiliser le QR code sur le verso qui permet d'accéder à des ressources additionnelles



## FAQ

Peut-on demander une carte d'une famille que l'on ne possède pas ?

*Non. Il faut avoir au minimum 1 carte d'une famille pour la demander.*

Que se passe-t-il si je pioche la carte que je viens de demander ?

*Vous avez fait une « bonne pioche » : vous pouvez rejouer !*

Que faire s'il n'y a plus de carte dans la pioche ?

*Rien. Vous continuez à jouer sans piocher.*

Que faire lorsque l'on veut en savoir +

**Il faut juste scanner le QR code derrière la carte qui donne accès à des ressources enrichies et actualisées.**

# Recommandations pour l'animateur

## Introduction

Nous vous conseillons de présenter le jeu ainsi :

*Vous allez jouer (c'est cool). Vous allez en même temps apprendre/réviser des notions sur la vie au travail et le droit du travail appliqué au contrat d'apprentissage.*

*C'est aussi l'occasion de partager avec le groupe vos expériences, questionnements. Nous pouvons faire une pause dans la partie pour échanger ensemble.*

## Consigne

Vous pouvez lire le texte ci-dessous pour présenter les consignes de jeu :

*Taf'Story ressemble beaucoup à un jeu de 7 familles : pour gagner, vous devez être celui ou celle qui à réuni le plus de familles. Dans Taf'Story, chaque famille compte 5 cartes.*

*Comme dans un jeu de 7 familles, le premier ou la première à jouer demande une carte à une autre personne.*

*Pour savoir quelle carte demander, regardez bien les cartes que vous avez en main. Sur chacune, en haut, sous le nom de la famille, les noms de chacune des cartes de la famille sont noté (et celle que vous avez en main est un peu grisée).*

*Donc, vous choisissez une carte et demandez à la personne de votre choix, par exemple :*

*« dans la famille MA SANTE, est-ce que tu as la carte 'la visite médicale' ? »*



*Maintenant, il y a deux possibilités :*

- *Option numéro 1 : la personne n'a pas cette carte. Dans ce cas, vous piochez et c'est au suivant de jouer.*
- *Option numéro 2 : La personne à la carte que vous cherchez. C'est une bonne nouvelle, mais ce n'est pas encore gagné ^^*

*La personne va alors lire la question qui est écrite sur la carte, ainsi que les différentes réponses proposées (elle doit indiquer s'il faut répondre une ou plusieurs réponses)*

- *Si tu donnes la bonne réponse, alors tu gagnes la carte, et tu as le droit de rejouer.*
- *Si tu t'es trompé, alors la personne garde la carte, tu ne pioches pas et c'est au joueur suivant.*

***Attention, si la réponse n'est pas trouvée, on ne donne pas la solution !***

*Quand quelqu'un réussit à réunir toutes les cartes d'une même famille, il montre fièrement sa famille complète en la posant sur la table.*

*Est-ce que j'ai été clair ? Vous avez des questions ?*

*A vous de jouer !*

# Conclusion de la séquence

C'est une phase importante pour l'apprentissage et l'ancrage des éléments abordés dans le jeu.

📌 **Prévoyez un temps suffisant (entre 20 et 30 minutes) pour capitaliser efficacement.**

👤 — Questionner les joueuses

👁️ — Faire un feed back sur ce que vous avez pu observé lors de la partie

**Si vous avez fait jouer plusieurs parties en même temps, c'est le moment de confronter les expériences.**

- Laissez dans un premier temps quelques minutes pour que chacun puisse échanger dans son groupe, cela permet notamment d'évacuer les émotions liées au jeu proprement dit.
- Passez ensuite en groupe entier et posez des questions pour lancer les débats et favoriser les échanges.
- Les impressions sont encore fraîches, c'est le moment idéal pour engager des discussions avec le groupe.

## Questions ressources pour la capitalisation

Voici quelques questions ressources pour vous aider à démarrer

- *Quelle est la famille la plus facile, la plus difficile. Pourquoi ?*
- *Ce que vous avez appris grâce au jeu ? Donne-moi un exemple concret ?*
- *Qu'est-ce qui vous a le plus surpris ?*

Appuyez-vous sur les observations que vous avez faites pendant le jeu (quelles questions étaient difficiles, qu'est-ce qui a fait débat...)

Vous pouvez compléter cette phase de capitalisation par des questions vous permettant d'ajuster les prochaines sessions que vous animerez :

*Les règles du jeu étaient-elles faciles à comprendre ?*

*Quand évaluez-vous votre expérience de jeu*

*Prêt à rejouer ? (sur une échelle de 1 à 5 que dirais-tu ?)*

*Le contenu pédagogique des cartes était-il pertinent ? (Oui/Non/Partiellement)*

The background features a stylized, hand-drawn illustration. On the left, a bee is depicted with yellow and black stripes. On the right, a portion of a grey beehive or hat is visible, with the number '25' written on it in a simple, hand-drawn font. The overall style is minimalist and illustrative.

# Activités de capitalisation et variantes

Voici des activités que vous pouvez utiliser pour animer la séquence de capitalisation, en plus ou à la place des questions ci-dessus.

# Le "Thermomètre" des Opinions

**Principe :** Utilisez un support visuel (une ligne tracée au sol avec des extrêmes, un tableau blanc avec des curseurs, ou même une application de sondage en direct avec une barre de progression).

Pour chaque question semi-fermée, les apprentis se positionnent physiquement (ou virtuellement) sur le spectre représentant leur opinion.

**Exemple de question (carte "Contrat de travail") :** "Concernant la clarté des informations sur les différents types de contrats de travail présentés dans le jeu, où vous situez-vous ? (Extrêmes : 1 - Très confus / 5 - Très clair)".

Les apprentis se placent sur la ligne ou indiquent leur niveau.

**Suivi :** Après le positionnement, invitez quelques apprentis situés aux extrémités ou au centre à expliquer brièvement leur choix. Cela permet de nuancer les réponses et de faire émerger des points précis.

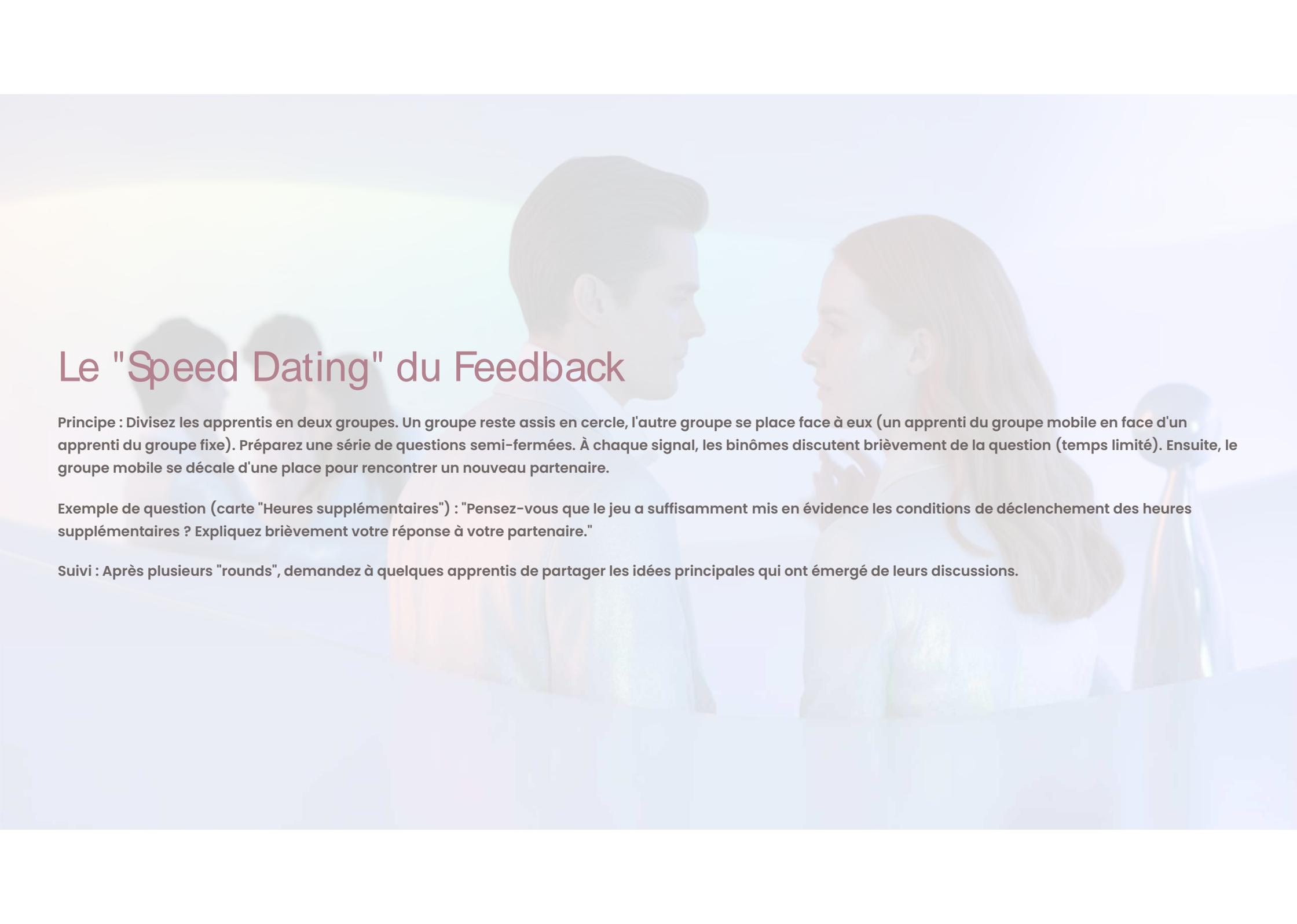
# Le "Mur des Post-it" Thématique

**Principe :** Préparez plusieurs grandes feuilles de papier ou un tableau blanc divisé en thèmes clés liés au jeu (par exemple : "Règles du jeu", "Contenu sur les contrats", "Contenu sur le licenciement", "Intérêt pédagogique", "Design des cartes").

Pour chaque question semi-fermée, formulez-la de manière à inviter à une nuance ou une précision. Les apprentis écrivent leurs réponses (un mot, une courte phrase) sur des post-it et les collent dans la catégorie correspondante.

**Exemple de question (carte "Période d'essai") :** "La durée de la période d'essai vous a-t-elle semblé suffisamment expliquée ? Si non, qu'est-ce qui vous a manqué ?"  
Les apprentis écrivent sur un post-it : "Manque d'exemples concrets", "Pas clair pour les CDD courts", "Assez clair".

**Suivi :** Après le dépôt des post-it, animez une discussion en regroupant les idées similaires et en demandant des clarifications sur certains points.



## Le "Speed Dating" du Feedback

**Principe :** Divisez les apprenants en deux groupes. Un groupe reste assis en cercle, l'autre groupe se place face à eux (un apprenant du groupe mobile en face d'un apprenant du groupe fixe). Préparez une série de questions semi-fermées. À chaque signal, les binômes discutent brièvement de la question (temps limité). Ensuite, le groupe mobile se décale d'une place pour rencontrer un nouveau partenaire.

**Exemple de question (carte "Heures supplémentaires") :** "Pensez-vous que le jeu a suffisamment mis en évidence les conditions de déclenchement des heures supplémentaires ? Expliquez brièvement votre réponse à votre partenaire."

**Suivi :** Après plusieurs "rounds", demandez à quelques apprenants de partager les idées principales qui ont émergé de leurs discussions.

## Aller plus loin

Après une période d'utilisation : Si le jeu est utilisé régulièrement par des animateurs différents, un temps de mutualisation après plusieurs sessions peut vous aider à révéler des tendances communes et à identifier les besoins d'apports complémentaires sur d'autres temps de gestion de l'alternance (notions récurrentes par exemple qui posent problèmes)

---

## Variantes

- Utilisation Créative des Cartes (en présentiel ou en distanciel) – Quiz Individuel ou par Équipes : Adaptez le format en fonction du nombre de participants.
  - "Piocher et Répondre" : Chaque participant pioche une carte et doit répondre à la question.
  - "Relais Quiz" : Les membres d'une équipe répondent chacun à leur tour à une question.
- Rejouer entre vous
- Challenge inter filières / inter CFA