

Lors d'un événement, d'un forum ou tout simplement lors d'un atelier, on souhaite intéresser le public pour lui transmettre une information ou un message et ce n'est pas toujours évident.

Donner envie au public de venir vous voir, lui offrir un aperçu de ce que vous apportez pour qu'il vienne frapper à votre porte... c'est possible ! Simply en présentant votre structure ou dispositif de manière innovante : jeux pédagogiques, interactions ludiques... Certains formats créent la confiance et aident à retenir les informations.

Et c'est très accessible : vous avez déjà tout ce qu'il faut sous la main et vous savez de quoi vous parlez. Il suffit de changer de perspective !

Cet outil vous accompagnera depuis vos objectifs jusqu'aux résultats pour (re)penser les modes de communication durant vos rencontres. Du fond à la forme, vous y trouverez toutes les étapes clés pour accrocher votre public et lui donner envie de frapper à votre porte.

# KAP

AIDE À LA  
CRÉATION D'UN JEU  
PÉDAGOGIQUE

Conçu pour les partenaires sur l'événement d'information Jeunesse KAP, cet outil s'adapte à presque toutes les situations. Développé en interne par PRODIJ, il a servi à plus de 40 associations en 2019 et est maintenant accessible en ligne gratuitement !

Un dernier conseil : si vous pouvez associer un futur participant ou visiteur (un jeune par exemple) dès la conception avec cet outil, votre format en sera d'autant plus pertinent !

AVEC LE SOUTIEN DE :



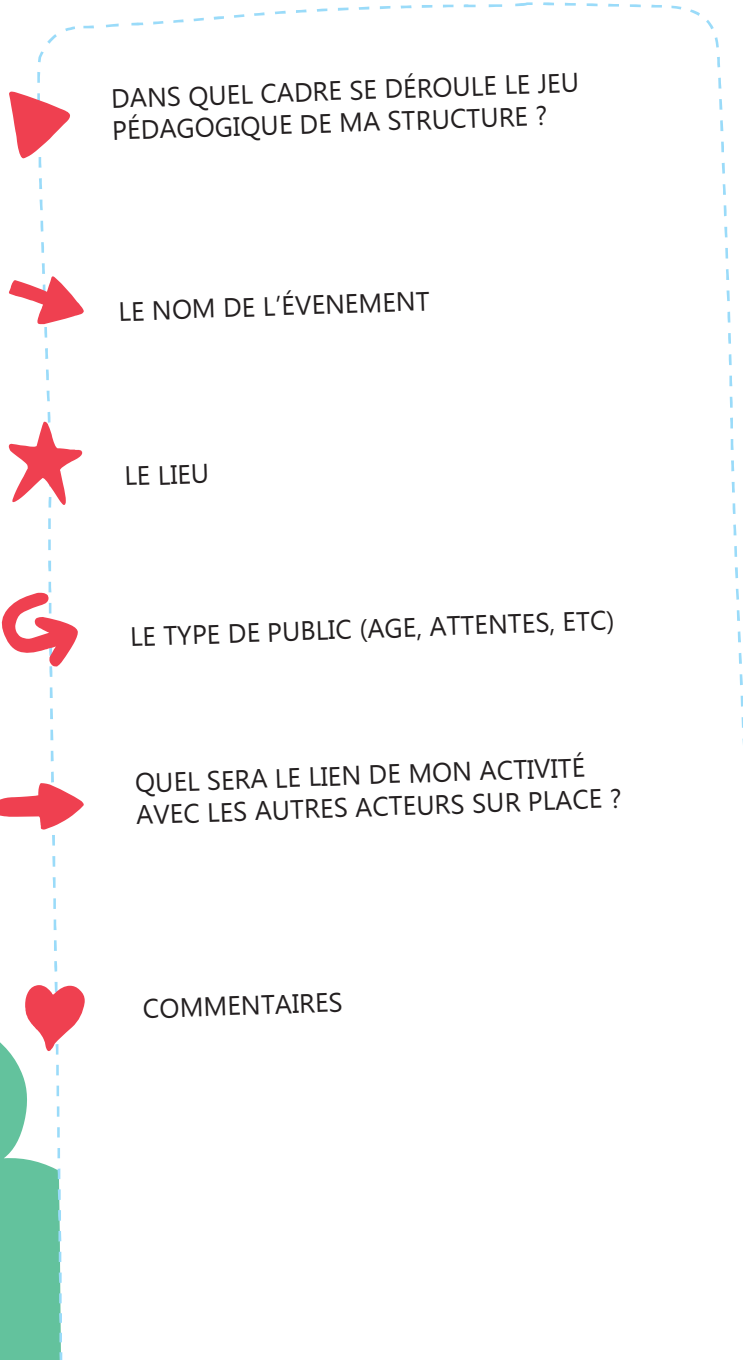
Ce projet est  
co-financé par  
le fonds Social  
Européen - FSE

POUR EN SAVOIR PLUS :

[WWW.PRODIJ.RE](http://WWW.PRODIJ.RE) | [WWW.KAP.RE](http://WWW.KAP.RE)



## ≡ LE NOM DE NOTRE JEU PÉDAGOGIQUE : .....



QUEL SUJET MA STRUCTURE VEUT-ELLE METTRE EN AVANT LE JOUR-J ?

*Quels sont les objectifs pour ma structure ? Qu'est ce que ça va m'apporter en tant qu'acteur jeunesse ?*

QUELS SONT LES RÉSULTATS IMMÉDIATS POUR LES JEUNES ? ( AVEC QUOI REPARTENT-ILS ?)

ET À MOYEN ET LONG TERME ?



QUELS SONT LES RÉSULTATS QUE MA STRUCTURE ATTEND POUR ELLE À COURT TERME ?

QUELLE ATMOSPHÈRE, QUELLE AMBIANCE SUR LE STAND SERA NÉCESSAIRE POUR ATTEINDRE CES OBJECTIFS ?

ET À PLUS LONG TERME ?

**KAP**



DE QUEL FORMAT  
POUVONS-NOUS  
INSPIRER ?

# QUEL EST LE TYPE DE JEU QU'IL NOUS FAUT ?

MON FORMAT SERA-T-IL BIEN ADAPTÉ À MES  
OBJECTIFS ?  
OUI PARCE QUE...

PAS VRAIMENT SUR CES POINTS :

QUEL TYPE DE PUBLIC  
VOULONS-NOUS TOUCHER ?

DE QUEL ESPACE A-T-ON BESOIN ?  
(M<sup>2</sup>, PLEIN AIR, ABRITÉ, HAUTEUR, ETC)

QUELLE SERA LA POSITIONS DES  
JOUEURS? (ASSIS ET JOUANT AVEC  
DES ÉLÉMENTS, EN ACTION ET  
ÉVOLUANT DANS LE JEU, ETC ?)

QUELLE SERA LA DURÉE  
MOYENNE D'UNE PARTIE ?

QUEL DÉCORS VA-T-ON METTRE EN PLACE DANS  
NOTRE ESPACE ? QUEL UNIVERS VEUT ON CRÉER ?

DE QUEL MATERIEL  
VA-T-ON AVOIR BESOIN ?  
POUR LE JEU :

LA SIMPLICITÉ EST TRÈS  
EFFICACE ET MAINTIENT  
UN TRÈS PETIT BUDGET

POUR LA DÉCORATION DU STAND :



# QUELS SONT LES RÈGLES ET LES RÔLES ?

## QUELLES SERONT LES RÈGLES DE NOTRE JEU PÉDAGOGIQUE ?

ATTENTION, ELLES DOIVENT :

- ▶ ÊTRE ADAPTÉES AU CONTEXTE DE L'ÉVÉNEMENT
- ★ PERMETTRE D'ATTEINDRE LES RÉSULTATS
- ➔ POUVOIR ÊTRE ADAPTÉES EN FONCTION DE LA DIVERSITÉ DES PUBLICS, DU TEMPS DONT ILS DISPOSENT, ETC
- ↻ ÊTRE CONCISES ET CLAIRES POUR PERMETTRE AU PUBLIC « D'ENTRER » RAPIDEMENT DANS LE JEU
- ♥ ÊTRE MODULABLES POUR POUVOIR ADAPTER LA DURÉE MOYENNE DU JEU

## DE QUI A-T-ON BESOIN ?

(SPÉCIFIEZ : ADMINISTRATEURS, SALARIÉS, BÉNÉVOLES, BÉNÉFICIAIRES, TÉMOINS, ETC).

- ▶ EN AMONT, POUR CRÉER LE JEU PÉDAGOGIQUE :
- ▶ LE JOUR-J,

POUR S'INSTALLER :

POUR ACCUEILLIR :

POUR ANIMER :

AUTRES MISSIONS :

POUR DÉMONTER :

POUR LE SUIVI :

**KAP**



**CA DEVRAIT RESSEMBLER À ÇA**

DESSINEZ LE PLAN DE VOTRE STAND OU LA MAQUETTE  
DE VOTRE JEU PÉDAGOGIQUE

