Bavardages excessifs, rires, agitation, perte de concentration difficulté à revenir au calme

Un ou deux participants prennent toute la place, les autres n'osent plus s'exprimer

Refus de participer, gêne, inhibition,
sentiment d'incompétence

Mauvaise ambiance, frustration, remarques désobligeantes, rivalités, esprit de compétition mal vécu

Confusion, perte de consignes, discussion hors sujet, groupes qui s'éparpillent ou perdent le fil

Difficulté à gérer le temps : activité qui déborde, frustration de ne pas finir, perte du rythme de la formation

Difficulté à revenir au contenu plus académique après le jeu : participants encore dans l'ambiance ludique, difficulté à reprendre une posture studieuse

Consignes mal comprises : questions répétées, erreurs dans le déroulement

Jeu perçu comme infantilisant : résistance, ironie, désengagement

Participants qui ne voient pas le lien avec les objectifs : scepticisme, perte de sens, commentaires de type “à quoi ça sert ?”

Le formateur perd le contrôle du groupe : bruit, dispersion, perte d’autorité

Le formateur devient plus animateur que pédagogue : trop d’humour ou de spontanéité, perte de posture professionnelle

Différences de niveaux ou de compétences : certains s’ennuient, d’autres se sentent dépassés

Différences culturelles ou sociales : incompréhensions, malentendus, humour mal perçu

Manque de place, bruit, matériel insuffisant : chaos logistique, perte de temps, frustration

« On joue avec énergie, mais on revient au calme dès que je lève la main. »

« Chacun a un temps de parole limité. Je distribue la parole pour garantir l'équité. »

« Chacun participe à son niveau. Observer fait aussi partie du jeu. Il n'y a aucun objectif de performance. »

« On joue pour apprendre, pas pour gagner.
Le respect est non négociable. »

« Avant de commencer, je reformule les consignes et je vérifie que tout le monde les a comprises. »

« Le temps est limité. Quand le timer sonne, on s'arrête, même si ce n'est pas terminé. »

« Après chaque activité, on prend 2 minutes pour faire un retour au calme et tirer un apprentissage. »

« Je donne les consignes en trois étapes : j'explique, je montre et je fais reformuler. »

« Le jeu est un outil pédagogique. On l’utilise pour apprendre, pas pour s’amuser “comme des enfants”. »

« Avant de jouer, j’explique ce que l’activité va permettre de travailler. Après, on fait le lien avec les objectifs. »

« Je garde la main sur le rythme : je lance, j’arrête, je régule. Le jeu ne s’auto-gère pas. »

« Je garde une posture claire :
je facilite l’apprentissage,
je ne divertis pas. »

« Les équipes sont équilibrées et peuvent être hétérogènes. Chacun apporte ce qu’il peut. »

« On adopte une communication inclusive et respectueuse. Pas de private jokes. »

« Je prépare l’espace et le matériel avant l’arrivée du groupe. Je simplifie si nécessaire. »

« Vous n’êtes pas obligé de participer. En revanche, il ne sera pas autorisé d’empêcher ceux qui le souhaitent d’essayer. »