

## Gamifi'cartes

2023 - fiche modifiée le 25 octobre 2024

Un jeu de cartes pour générer facilement des idées de gamification, en solo ou en équipe.

<b>Support</b>	Cartes
<b>Âge du public</b>	A partir de 18 ans
<b>Thèmes associés à cet outil</b>	Techniques d'animation
<b>Obtention</b>	Acquisition
<b>Participants</b>	A partir de 1
<b>Prix</b>	66,00 €



PIPSa propose des pistes d'utilisation pour cet outil

### Sur l'outil

---

#### Description selon l'éditeur

##### Matériel :

- 90 cartes réparties en 9 thématiques :
  - Sens
  - Possession
  - Rareté & Pénurie
  - Immersion
  - Créativité & Autonomie
  - Curiosité & Imprévisibilité
  - Aversion à la perte
  - Influence sociale
  - Compétence & Maîtrise
- Guide d'animation

Le jeu existe aussi en format numérique (PNG et template Mural)

##### Concept :

Les Gamifi'cartes permettent de créer une expérience engageante pour des publics variés en se basant sur les 9 leviers d'engagement.

Les 90 cartes présentent des concepts de gamification. Elles sont fournies avec un document méthodologique vous permettant de vous approprier leur utilisation en atelier créatif.

Elles sont toutes conçues pour rendre le processus de génération d'idées fluide, ouvert et amusant, évitant le blocage créatif et poussant les idées plus loin.

##### Conseils d'utilisation

Voir l'onglet "[Pistes d'utilisation](#)"

##### Bon à savoir

Une application existe pour emmener les Gamifi'cartes facilement partout avec soi.  
Auteurs du jeu Gamifi'cartes : Alexandre Duarte, Nilo Macena et Michael Burow.

Commande du jeu : [sur le site de l'éditeur](#)

##### Où trouver l'outil

##### Chez l'éditeur :

## Pistes d'utilisation

---

### Description

Voir l'onglet «[Sur l'outil](#)»

### Comment l'utiliser

L'utilisateur commence par définir un problème à résoudre. Il pioche ensuite une carte qui propose un levier de gamification, et utilise les suggestions pour générer des idées de gamification adaptées au problème. Cet outil peut être utilisé individuellement ou en atelier, avec une équipe, pour stimuler la créativité. Le but est de créer des idées permettant de ludifier tout type de projets, rendant ainsi l'engagement des utilisateurs plus fort et durable.

### Public

Toute personne qui cherche à gamifier un projet.

### Rôle de l'animateur

L'animateur joue le rôle de facilitateur. Il guide l'équipe dans l'exploration des cartes et l'application des idées, tout en favorisant les discussions créatives. Il aide à faire émerger des solutions en encourageant la participation active des membres. L'animateur intervient également pour trier et structurer les idées issues du brainstorming, en les affinant et en les remettant dans un entonnoir pour aboutir à des propositions concrètes et cohérentes.

### Aménagement de l'espace

Une table avec les cartes disposées au centre, entourée de chaises pour les participants, en mode collaboratif, afin de faciliter l'accès aux cartes et les échanges d'idées. L'utilisation de post-its est recommandée pour noter et développer les idées générées (un post-it par idée), ce qui permet de les trier et organiser facilement lors du processus de sélection des solutions.

### A quel moment d'un projet ?

Les Gamifi'cartes peuvent être utilisées lors de la phase de conception ou de brainstorming d'un projet pour le rendre plus engageant en intégrant des mécaniques ludiques. Elles peuvent également être appliquées à un projet déjà existant, après évaluation, pour améliorer l'engagement des participants et identifier de nouveaux leviers de motivation ou d'interaction, favorisant ainsi l'adhésion et l'impact des actions.

### En quoi il est soutenant pour la promotion de la santé ?

Il favorise la réflexion créative et la génération d'idées nouvelles, permettant d'intégrer des éléments engageants dans des programmes de santé. Il encourage aussi la participation active des utilisateurs en stimulant la motivation.

### Temps de préparation :



### Points forts :

Stimule la créativité et permet d'explorer des solutions innovantes grâce à la gamification, tout en étant flexible et adaptable à tout type de projet.

### Points d'attention :

L'outil peut nécessiter un animateur expérimenté pour éviter des idées trop dispersées. Le fait qu'il s'applique à tout type de projet peut sembler peu concret au départ.

### Sujets abordés :

Gamification, ludification des pratiques, créativité

### Complémentarité :

Une communauté en ligne via [EcoGameLab](#) permet d'échanger des idées, d'obtenir des retours d'expérience et de trouver de l'inspiration pour enrichir l'utilisation des Gamifi'cartes.

**Date de l'avis :** 22 octobre 2024

