



Renforcer la coopération et le sentiment d'appartenance par le jeu

beluçames

➤ LA FRESQUE DE LA DIVERSITÉ

Objectif : Prendre conscience des mécanismes cognitifs qui mènent à la discrimination

Effectif : de 10 à 16 personnes

Durée : 3h

Mécanique de jeu : Alternance entre des temps d'expérimentation débriefée de biais cognitifs et échanges en intelligence collective pour découvrir des notions et partager un vocabulaire commun

Présentiel et distanciel – Fr, Eng, Sp, All

www.fresquedeladiversite.org

Quelques chiffres : 30000 participant·es dans plus de 300 organisations



➤ LE PREMIER PAS



Objectif : Expérimenter qu'au-delà des préjugés qui nous amènent à exclure, nous avons bien plus en commun.

Effectif : de 40 à 100 personnes

Durée : 1 h30

Mécanique de jeu : Chaque participant·e, à partir de son groupe d'appartenance, se positionne dans l'espace pour s'identifier ou non à une série d'énoncés, et est amené à débriefer en duo, trio.

Inspirée de <https://youtu.be/jD8tjhVO1Tc>

Quelques chiffres : 300 participant·es (Forum de la Non-Violence, Pernod Ricard, Haropa Port)

➤ MISSION COOPERATION



Objectif : Expérimenter les leviers et freins à la coopération

Effectif : de 6 à 12 personnes

Durée : 3h

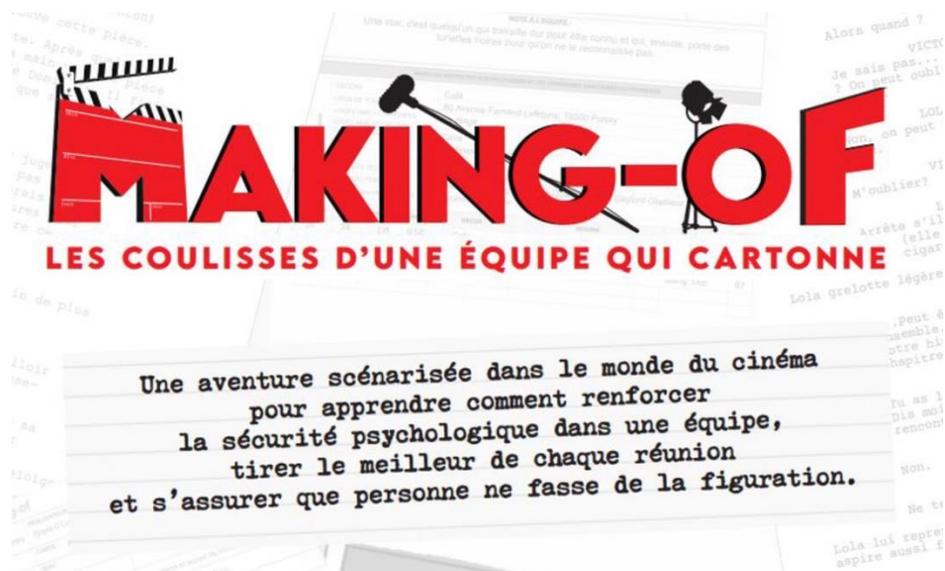
Mécanique de jeu : Jeu de rôle en équipe pour relever collectivement des défis qui mettent à l'épreuve nos réflexes coopératifs

Présentiel et distanciel

www.missioncooperation.com

Quelques chiffres : 1000 participant·es (Axa, ENGIE, Salesforce, ACC, Limagrain...)

➤ MAKING OF



Objectif : Mener des réunions efficaces où chacun·e se sent utile et apprendre à se passer des autres !

Effectif : de 8 à 16 personnes

Durée : Atelier initial de 3h30 / Parcours d'accompagnement complet en 6 séquences sur 20h

Mécanique de jeu : Jeu de rôle en équipe dans l'univers du cinéma pour expérimenter les leviers et ingrédients-clés des différents types d'une réunion performante

Présentiel et distanciel

[Témoignages vidéo](#)

➤ PIZZA RUSH

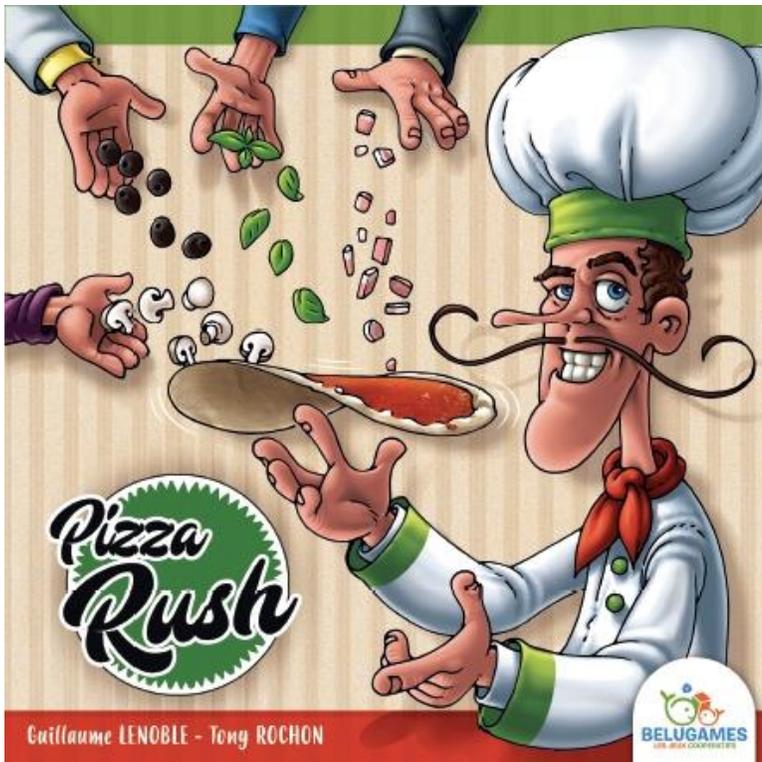
Objectif : Optimiser une organisation d'équipe

Effectif : de 5 à 8 personnes

Durée : Modulable de 20' à 1h

Mécanique de jeu : Par des rounds successifs de 6 minutes, mettre en place la répartition des tâches la plus efficace

Quelques chiffres : 1500 participant·es (Groupe Les 3 Mousquetaires, Saint-Gobain HPS, Limagrain, Région Île de France, Ministère de l'Education Nationale)



➤ Y'A MOYEN



Objectif : Recueillir des représentations sur des initiatives et susciter le débat à leur propos

Effectif : de 5 à 15 personnes

Durée : Modulable de 10' à 1h

Mécanique de jeu : Parier sur des initiatives qu'il y aurait « moyen » que je mène et deviner combien dans le groupe serait prêt à se lancer avec moi.

Quelques chiffres : + de 1200 participant·es (Groupe les 3 Mousquetaires, Saint Gobain, OBBBTP)

➤ MISSION QVT



Objectif : Découvrir 42 outils visant à améliorer la QVCT et leur impact sur 5 indicateurs de pilotage d'une organisation (climat social, marque employeur, présentisme, performance, innovation)

Effectif : de 4 à 14 personnes

Durée : 3h

Mécanique de jeu : Jeu de rôle en équipe et prise de décision collective pour choisir les outils les plus impactants en fonction des contraintes imposées

Quelques chiffres : 200 participant·es (Honeywell, Société générale, SNCF, Free...)

➤ PASSAGE À NOUVEAU

Objectif : Prendre sa juste place dans un contexte de changement

Cible : Collectif de 30 personnes min.

Durée : Demi-journée

Déroulé en 3 étapes :

1. Reconnaître et valider les émotions
2. Mobiliser les ressources individuelles et collectives
3. Identifier les rôles à prendre dans un système en transition

Référence : 135 participant·es du groupe Air Liquide



➤ VOYAGE EN INCERTITUDE

Objectif : Se saisir de l'incertitude et la complexité pour renforcer l'engagement des équipes

Cible : Comités de direction

Durée : Demi-journée

Déroulé en 3 escales :

1. Plonger dans la mer des mythes liés à la stratégie et au management
2. Cartographier les dimensions de l'incertain
3. Découvrir de nouveaux outils de navigation

Référence : 35 membres du comité de direction élargi d'ACC Automotive

[➤ Vidéo de présentation](#)



➤ CARTON ROUGE !

Objectif : Pacifier les relations interpersonnelles en s'initiant aux fondamentaux de la Communication Non-Violente

Effectif : de 5 à 12 personnes

Durée : 3h

Mécanique de jeu : Jeux de rôle et mises en situation à qualifier et débriefer

Quelques chiffres : 100 participant·es (Société du Grand Paris)



➤ TOTEM



Objectif : Expérimenter le pouvoir de la gratitude

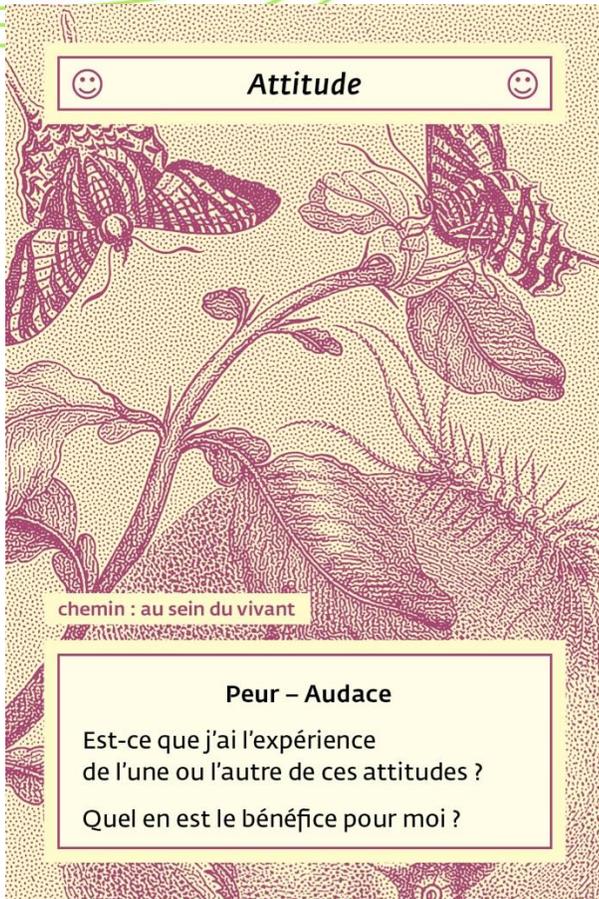
Effectif : de 4 à 8 personnes

Durée : Modulable de 20' à 3h

Mécanique de jeu : Attribuer un animal totem et une qualité exprimant un feedback argumenté

Quelques chiffres : 250 participant·es (sessions d'onboarding trimestrielles chez Saint-Gobain HPS)

➤ JEU DES 4 CHEMINS



Objectif : Relever un défi personnel grâce à l'écoute active et l'expression sans jugement du collectif

Effectif : de 3 à 5 personnes

Durée : 3h

Mécanique de jeu : Co-développement par l'alternance de questions puissantes et de reformulations avec le soutien des 4 éléments

Quelques chiffres : 200 participant·es (Caritas, AFPA)

Exemples de créations sur-mesure

beluçames



➤ SITU' ACTIONS



Objectif : Mieux comprendre les enjeux de la culture client

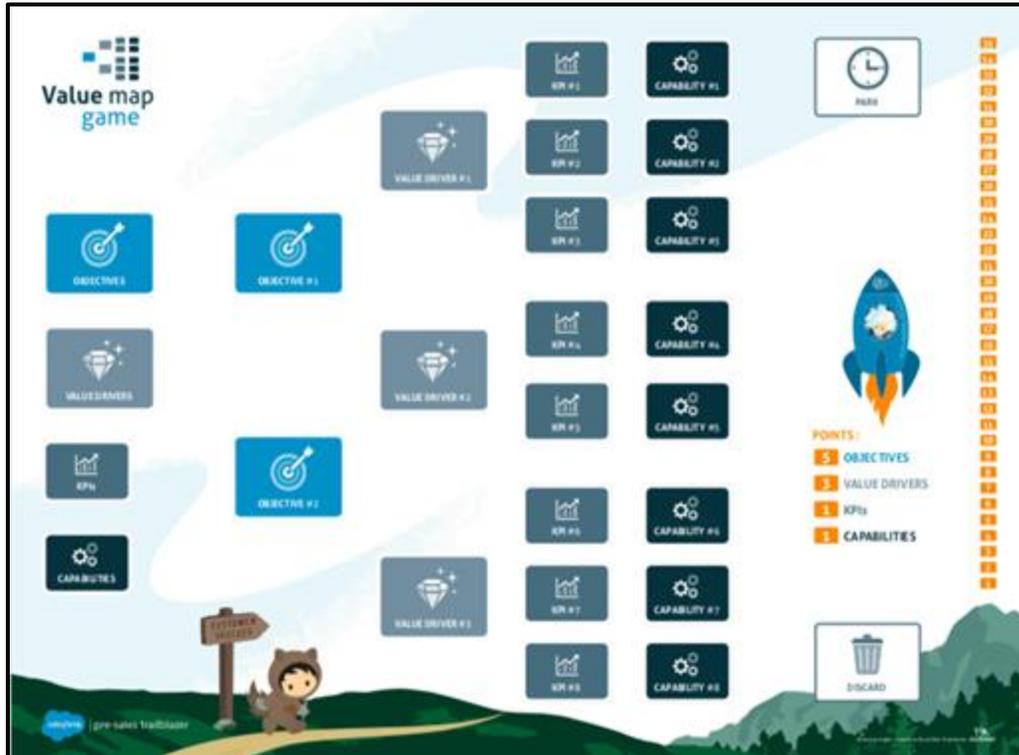
Public cible : les 38000 collaborateur·ices du groupe

Durée : 1h

Mécanique de jeu : jeu de cartes où à tour de rôle, chacun·e tire une carte situation et les joueur·es doivent identifier la réaction la plus pertinente et la valeur mobilisée.

[Situ'actions](#)

➤ VALUE MAP



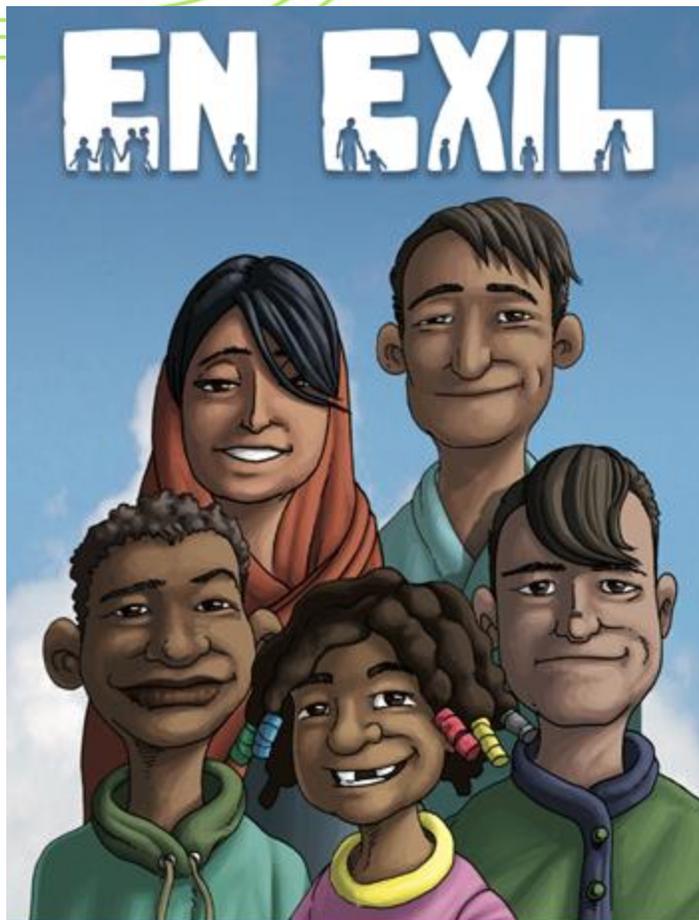
Objectif : Associer les fonctionnalités de l'éditeur avec la stratégie de développement de l'entreprise

Public cible : Ingénieurs avant-vente Salesforce et Deloitte

Durée : 1h

Mécanique de jeu : Jeu de rôle - immersion dans une réalité d'entreprise alternative

➤ EN EXIL



Objectif : Faire vivre le parcours des migrant.es, pour sensibiliser à la problématique de l'exil

Public cible : Scolaire (élèves + enseignant·es)

Durée : 1h

Mécanique de jeu : Jeu de rôle visant à retracer un parcours migratoire

➤ Y'A MOYEN - OPPBTP

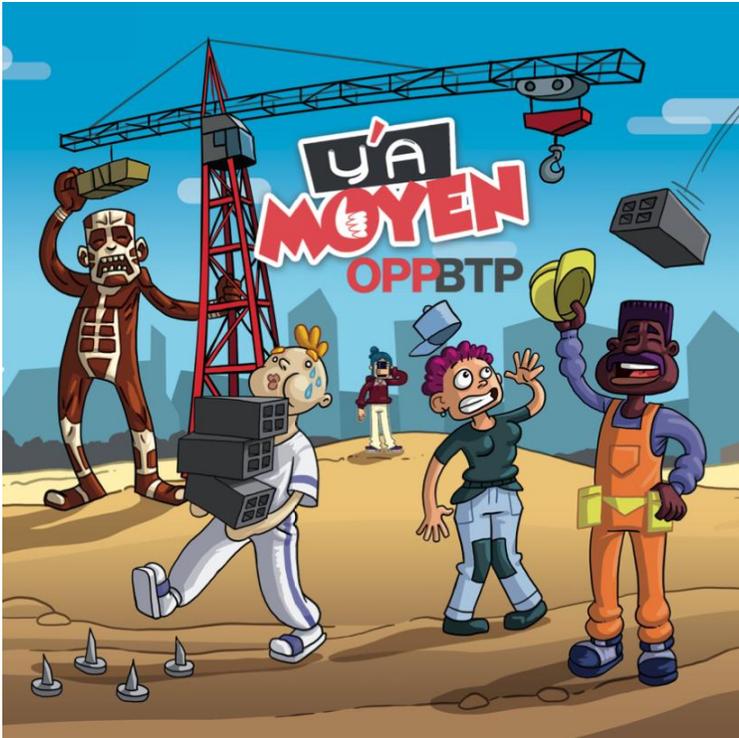
Objectif : Sensibiliser les apprentis du bâtiment aux enjeux de la sécurité et prévention des troubles musculo-squelettiques

Effectif : de 5 à 15 personnes

Durée : Modulable de 10' à 1h

Mécanique de jeu : Parier sur des réactions qu'il y aurait « moyen » que j'ai et deviner combien dans le groupe serait prêt à les avoir comme moi pour ancrer les bons réflexes.

Quelques chiffres : déploiement sur tous les CFA du Bâtiment en France via OPPBTP



➔ CASA WEOVA



Objectif : Expérimenter les avantages d'une solution de gestion agile de fournisseurs

Public cible : Direction administrative et financière

Durée : 1h

Mécanique de jeu : Jeu de cartes de type trading games, inspiré de l'univers de la série Casa de Papel

➤ METRO DEMO



Objectif : Identifier les étapes de création d'un projet de développement local

Public cible : Habitant·es de la métropole du Grand Paris

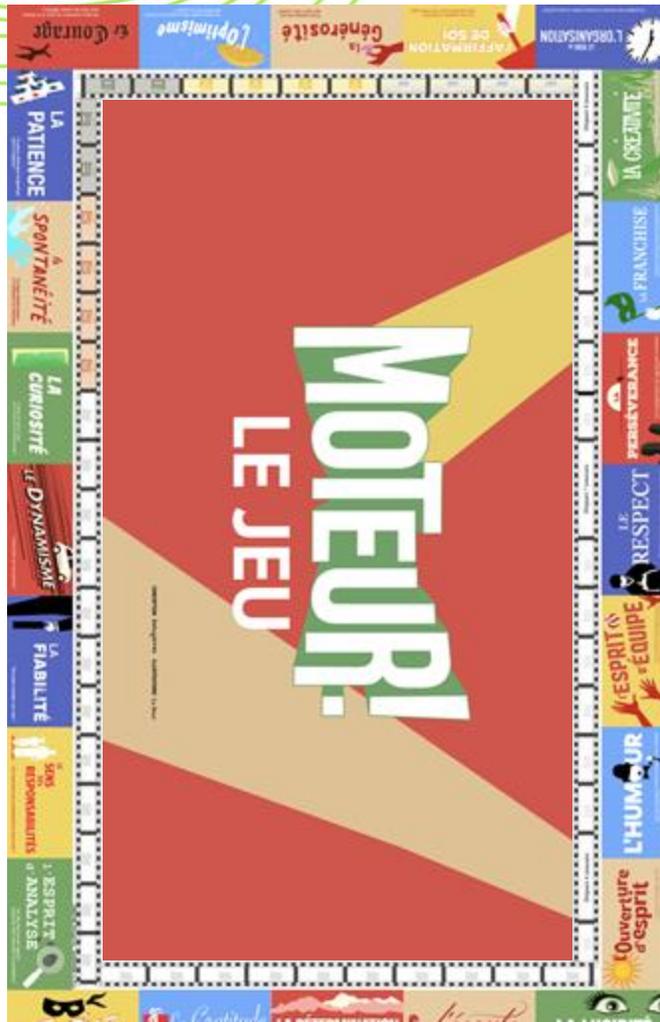
Durée : 1h

Mécanique de jeu : Série de défis coopératifs à relever permettant de reconstituer un puzzle



➤ Ça tourne !

MOTEUR!



Objectif : Prendre conscience de ses forces et talents

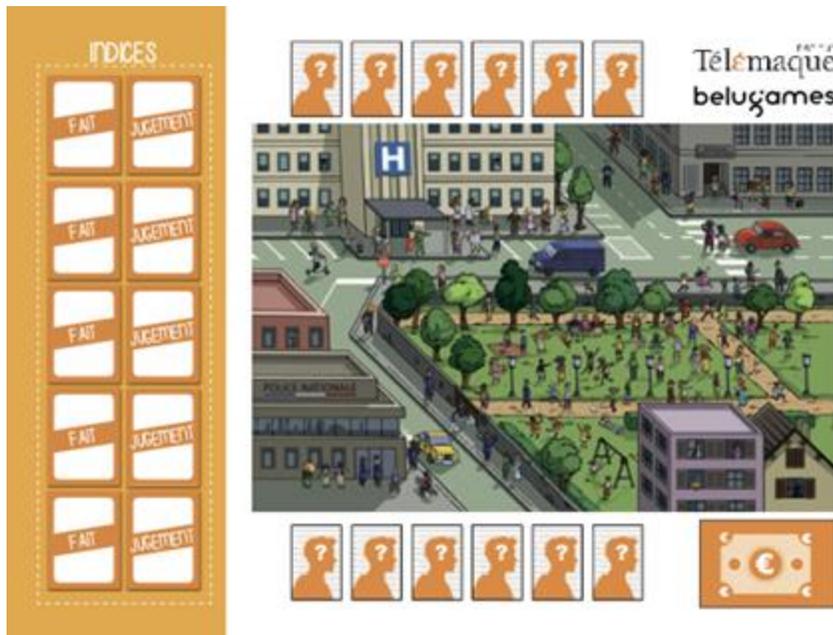
Public cible : Scolaires (élèves et enseignant·es)

Durée : 1h30

Mécanique de jeu : Série de défis immersifs et coopératifs à relever dans l'univers du cinéma

➤ COOP'IMPACT

Télémaque



Objectif : Comprendre le rôle des émotions pour trouver sa place dans un groupe

Public cible : Scolaires (élèves + mentors)

Durée : 3h

Mécanique de jeu : jeu d'enquête



**Vous aussi, vous cherchez à
renforcer votre impact
par l'intelligence collective
et le jeu ?**

**Parlons-en !
Contact@belugames.com
Isabelle : 06 09 56 33 27**

belugames