

Devenir GameMaster RecovR



Mise à jour le 23/02/2026

Délai d'accès : 4 semaines après validation



Format

Distanciel



Durée

14 heures
(2 journées)



Effectif

Jusqu'à 12
participant·es



Tarif

800€ HT

The Seed Crew vous propose un programme de formation d'une journée (7 heures) pour devenir GameMaster. Cette formation vous dote des **compétences pédagogiques et d'animation** nécessaires pour utiliser RecovR, un jeu vidéo innovant conçu pour sensibiliser les équipes aux enjeux de diversité et d'inclusion. En tant que GameMaster, vous apprendrez à animer des **ateliers collectifs sécurisants et bienveillants**, favorisant l'échange d'expériences. Le programme vous permettra de maîtriser les mécaniques du jeu, de comprendre l'importance d'une intervention située, et d'analyser le passage du stéréotype à la discrimination. Vous serez formé·e pour aborder 5 thématiques majeures : le sexisme, le validisme, les LGBTphobies, l'âgisme et le racisme.



Public Visé

- Professionnel·les qui souhaitent animer et superviser des expériences de jeu pour des groupes ou des organisations.
- Personnes désireuses de s'engager pour faire de la diversité et de l'inclusion un sujet central en entreprise.



Pré-requis

Éligibilité : Obtenir un résultat supérieur à 75% à tous les modules du jeu RecovR.

Note importante : Seuls les modules validés pourront être animés par la suite. Si les modules ne sont pas validés, une formation préalable sur la diversité, l'équité et l'inclusion vous sera proposée.

Objectifs pédagogiques

À l'issue de la formation, les participant·es seront capables de :

- Identifier des méthodes d'animation collaborative
- Appréhender la philosophie du jeu et son fonctionnement
- Comprendre l'importance d'une intervention située
- Découvrir et analyser les "flags" (situations discriminantes) sur les 5 modules du jeu
- Utiliser une méthode amenant à la prise de conscience réflexive sans moralisation ni culpabilisation
- Expérimenter l'animation du jeu en conditions réelles

Compétences visées

- Intégrer les enjeux de diversité dans sa posture managériale
- Reconnaître et prévenir les discriminations dans les pratiques de management
- Concevoir des actions concrètes pour renforcer l'inclusion
- Utiliser des outils d'évaluation de la diversité et mesurer les progrès

Programme détaillé

Introduction et Prérequis (En amont de la formation)

- Consentement et utilisation de vos données.
- Accès au jeu RecovR et validation des acquis (Objectif : 75% de réussite par module).
- (Optionnel) Mise à niveau : Les fondamentaux de la Diversité, de l'Équité et de l'Inclusion.

Partie 1 : Comprendre les mécanismes de discrimination

- Du stéréotype à la discrimination (Biais cognitifs et préjugés).
- La Roue des privilèges et l'intersectionnalité.
- Présentation des 5 modules thématiques (Sexisme, Validisme, LGBTphobies, Âgisme, Racisme).

Partie 2 : Maîtrise de l'outil RecovR

- Prise en main, paramètres d'accessibilité et tutoriel de déplacement.
- Le système de "Flags" : Identifier les situations discriminantes.
- Analyser les résultats via le Tableau de Bord (KPI, Performance, Précision, Attitudes).

Partie 3 : L'animation d'un atelier RecovR

- Le cadre de l'atelier (Environnement sécurisant, confidentialité et bienveillance).
- Le déroulé type d'une intervention (de l'activité d'inclusion au debriefing).
- Le système de vote interactif et la gestion des choix collectifs.
- Adopter la bonne posture (Victime, Témoin, Autrice) et interagir sans moraliser.

Partie 4 : Validation, Suivi et Maintien des acquis

- Expérimentation pratique : Animer votre première session.
- L'accompagnement terrain (Session test d'1h30 post-formation).
- Maintien de l'habilitation (Questionnaires de satisfaction, hotline d'un an, vérification à 18 mois).

Méthodes pédagogiques

- **Apports théoriques** : Cadre juridique, mécanismes de discrimination.
- **Mises en situation** : Les participant·es jouent les rôles des personnages impliqués dans l'histoire pour créer une meilleure dynamique d'immersion.
- **Débats et interactions** : Utilisation d'un système de vote interactif pour définir les choix collectifs dans le jeu, suivi de débriefings enrichissants.

Moyens pédagogiques et techniques

- Espace de visio avec salles virtuelles de travail en équipe
- Documents supports partagés
- Accès au jeu RecovR

Modalités d'évaluation

Avant la formation

- Un accès au jeu RecovR est ouvert en amont de la formation. Obtention d'un score de 75% sur les modules visés

Pendant la formation

- Exercices pratiques
- Mise en situation

Fin de formation

- Évaluation par QCM sur les acquis (70 % de réussite minimum)
- Questionnaire de satisfaction

Après la formation :

- Questionnaire de satisfaction
- Session test d'1h30 post-formation
- Évaluation à froid (J+90)

Une attestation de fin de formation et un certificat de réussite sont remis lors le parcours est terminé

Accessibilité handicap

Un·e référent·e handicap est désigné·e.

Nos formations sont ouvertes à toutes et tous. Si vous avez des besoins spécifiques, notamment liés à une situation de handicap, n'hésitez pas à nous contacter. Notre équipe vous accueillera et se tient prête à répondre à vos besoins.

- Analyse des besoins spécifiques en amont.
- Adaptation des supports et modalités pédagogiques selon situation de handicap.
- Adaptation possible des supports, rythmes et modalités pédagogiques.

Indicateurs de performance

Satisfaction

A venir

Atteinte des objectifs

A venir

Recommandation

A venir