



FAIRE

COMPRENDRE

CONSCIENTISER

SENSIBILISER

TRANSMETTRE

PAR LE JEU

PORTFOLIO 2026

Le Serious Game
au service de **l'engagement**


PRISMATIK
Création de jeux POUR la société

SOMMAIRE

Sélection de projets réalisés depuis plus de 10 ans

ENVIRONNEMENT

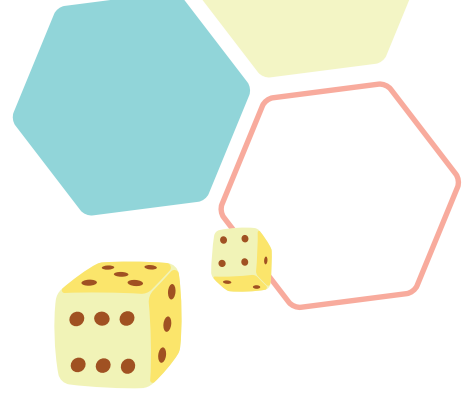
- 7** **GRAIN'ESS**
CRESS Bretagne
- 15** **PHILATERRIENS**
Adphile
- 31** **JARDOMINOS**
Archives départementales
du Pas de Calais

RECHERCHE

- 9** **CEA LE JEU**
CEA
- 11** **HORIZON GUÉRISON**
Fondation Arc
- 21** **RESPIRE**
Inserm
- 22** **OBJECTIF RECHERCHE**
INSERM

COOPÉRATION

- 5** **DESTINATION COOP**
Bouillon de vie coopératif
- 35** **LE CHEMIN**
Aksis



INDUSTRIE

- 19** **ESCAPE BOX ANDRA**
Andra
- 25** **CARTON PLEIN**
Smurfit Kappa
- 29** **TRANSFODYSSÉE**
RTE

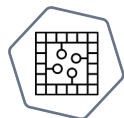
INCLUSION

- 17** **LGBTQUIZZ+**
SIS Association
- 27** **KÉZACOSCHIZO**
Promesses
- 39** **DÉJÀ VÉCU**
ALDRIC

ET AUSSI

- 13** **WIKEYS**
Wikimédia France
- 33** **JDI**
Philippe Gambier
- 37** **FED FAMILLES**
FED Groupe
- 41** **MÉCANICARTES**
Prismatik

LÉGENDE



Jeu de
plateau



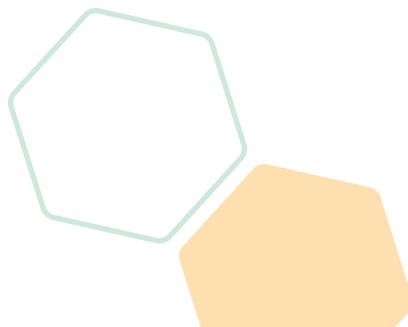
Énigmes
Escape
Game



Jeu de
cartes



Installation





Initiatives coopératives
Initiatives inspirantes

Initiatives coopératives
Le chrétienisme ou laïque, les premières initiatives isolées.
Les se développent et se structurent au 20^e siècle pour apporter des solutions aux besoins de financement du secteur coopératif.



Étape 1 - L'histoire

Initiatives coopératives
Mouvement de coopération internationale
1920-1930, les Coops sont reconnus par le traité de Versailles.
Les Agribelles, qui vont être la naissance de la coopération agricole.
Les Agribelles, qui vont être la naissance de la coopération agricole.
Les Agribelles, qui vont être la naissance de la coopération agricole.

Initiatives coopératives
Mouvement de coopération internationale
1920-1930, les Coops sont reconnus par le traité de Versailles.
Les Agribelles, qui vont être la naissance de la coopération agricole.
Les Agribelles, qui vont être la naissance de la coopération agricole.
Les Agribelles, qui vont être la naissance de la coopération agricole.

Initiatives coopératives
Mouvement de coopération internationale
1920-1930, les Coops sont reconnus par le traité de Versailles.
Les Agribelles, qui vont être la naissance de la coopération agricole.
Les Agribelles, qui vont être la naissance de la coopération agricole.
Les Agribelles, qui vont être la naissance de la coopération agricole.

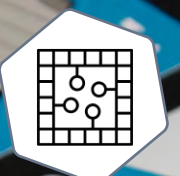
L'essor coopératif
Évolutions

Étape 2 - Les principes

12 Évolutions
Évolutions
Évolutions

12 Évolutions
Évolutions
Évolutions

Évolutions
1980, due aux choix de consommation des consommateurs.



DESTINATION COOP

C'est quoi une coopérative ?



Porté par le collectif Bouillon de vie coopérative, Destination Coop est un support à un atelier pédagogique basé sur l'intelligence collective,

Il permet de plonger dans l'univers des coopératives, d'une part grâce à l'apport de connaissances, d'autre part grâce aux échanges entre participants.

En filant la métaphore d'un voyage, le groupe sera amené à découvrir la définition des coopératives, son histoire, ses grands principes et des exemples inspirants.

Retrouvez le projet sur le [site du jeu Destination Coop](#)

CIBLE

- Personnes novices sur le sujet des coopératives
- Personnes en demande d'apprentissage au sein des coopératives (salariés, coopérateurs, futurs coopérateurs, administrateurs...) SCOP, SCIC, CAE

CRÉATION

- En filant la métaphore d'un voyage, le groupe sera amené à découvrir les valeurs et principes des coopératives, leur fonctionnement, leur histoire, ainsi que des exemples inspirants.
- L'atelier comporte plusieurs phases de jeu pendant lesquelles les participants manipulent des cartes de contenus.

INTERVENTION

- Game Design : reprise d'un contenu existant sous forme de fresque, interrogation des besoins et nouvelle proposition sous la forme de la métaphore filée du voyage
- Graphisme : direction artistique et réalisation de Nadia Taleb
- Fabrication : réalisation de jeux physiques et d'un fichier Print and Play.

GRAIN'ESS

INSTRUCTIONS D'IMPRESSION

Quoi imprimer ?

Nous vous conseillons d'imprimer sur un papier de 100 g minimum pour une bonne prise en main du matériel.

ATTENTION !

Vous n'avez pas besoin d'imprimer tout le document qui suit pour jouer :

- les planches 2 à 17
- et les planches de votre scénario.

Recto/Verso, découpe et plastification

Le fichier est pensé pour être imprimé en recto/verso sur le bord long. Certains versos sont optionnels pour le matériel de jeu. Néanmoins, ils sont indispensables pour trier les cartes scénario de 2 à 16.

Pour découper les cartes, suivez les pointillés noirs sur le bord long

Vous pouvez plastifier les feuilles imprimées et les découper ensuite. Cela rendra votre jeu plus durable.

Couleurs et daltonisme

Les fichiers peuvent être imprimés en couleurs ou en noir & blanc. Les symboles, les titres et la mise en page des cartes différencient les couleurs aussi pour les personnes daltoniennes.



vous souhaitez une bonne session de jeu !

Planche 10 - Cartes de jeu - Recto



Vert



Rouge



Violet



Jaune



Bleu



Orange

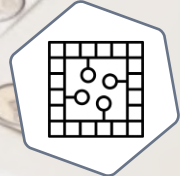


Planche 11 - Cartes de jeu - Verso



ment - Recto

ÉVÉNEMENT

+10



Quels sont les liens entre Qualité de vie et Conditions de travail (QVCT) et Transition écologique et énergétique (TEE) ? Comment les structures de l'Économie sociale et solidaire (ESS) peuvent-elles s'emparer de ces sujets ?

Grain'ESS aborde ces thématiques à travers un jeu coopératif conçu à la demande de la CRESS Bretagne et de l'ANACT.

Grâce à la métaphore de l'exploration d'un bosquet, joueurs et joueuses échangent sur les liens et les différences de perception entre ces deux sujets.

Retrouvez le projet sur le [site de la CRESS Bretagne](#)

CIBLE

- Structures accompagnées par la CRESS Bretagne - coopératives, associations... - engagées dans une démarche de transition sur les sujets TEE et/ou QVCT
- Toute autre structure de l'ESS intéressée pour s'en emparer grâce à la diffusion libre du fichier Print and Play.

CRÉATION

- Jeu coopératif d'association d'idées : quels liens peut-on faire entre des sujets variés, et quelle est la perspective des autres ?
- Objectifs : faire comprendre que TEE et QVCT sont deux sujets plus liés qu'ils n'y paraissent; permettre à un groupe de s'exprimer sur des différences de perceptionsur ces sujets, leurs joies, freins, et ressources disponibles

INTERVENTION

- Game Design : conception intégrale du jeu, règles, storytelling, leviers d'engagement
- Réalisation graphique sobre, adaptée à une fabrication Print and play sur imprimante de bureau en consommant peu d'encre
- Choix poussés d'accessibilité du jeu
- Livraison d'un .pdf Print and play et de 4 boîtes Premium.



le jeu

Protéger les organisations, les données et les citoyens

Protéger les populations des risques terroristes

Protéger les infrastructures des cyberattaques

Améliorer la qualité de vie et mieux se soigner

Expert

Accompagner la transition énergétique et écologique

Développer un numérique durable

Progrès
Développer l'Intelligence Artificielle

Surveiller et prévenir les pandémies futures

Rendre l'imagerie médicale plus nomade et plus précise

Progrès

Progrès

Progrès

Progrès

Progrès

Progrès

Progrès

Le plus proche

CEA LE JEU

Un jeu pour ses 80 ans !

9



Saviez-vous que les activités du CEA s'étendent des ordinateurs quantiques aux systèmes d'arrêt d'urgence des TGV, en passant par les bouchons de bouteilles de vin ? Une grande partie des employés même du CEA n'a qu'une vague idée de cette diversité et de l'histoire de cette grande entreprise.

Tout en apprenant ces informations, ils résoudront des défis pour construire un futur plus désirable grâce à toutes ces innovations.

CIBLE

- Collaborateurs et collaboratrices du CEA, dans les locaux directement – le jeu est mis à disposition sur place – pour fêter les 80 ans du CEA.

CRÉATION

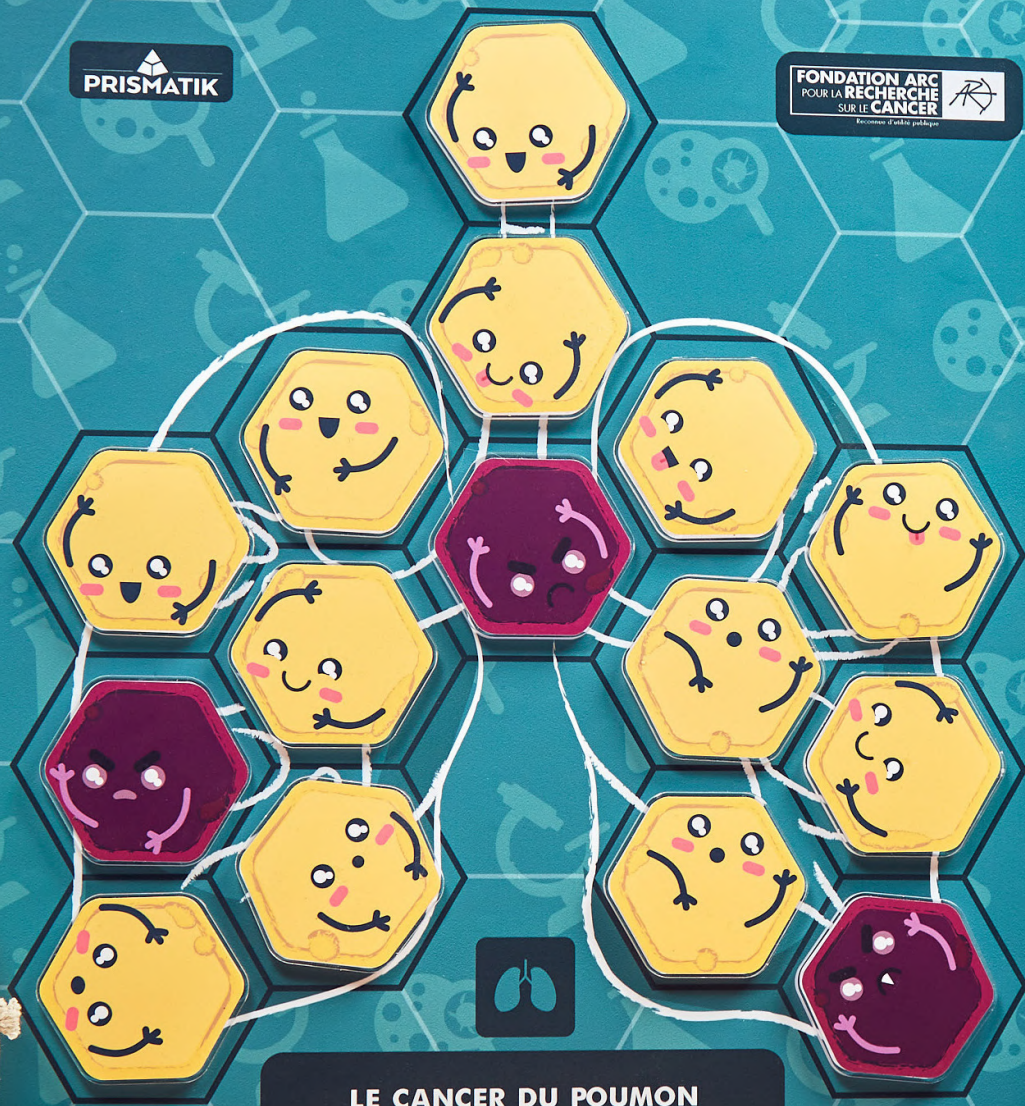
- Jeu coopératif où les joueurs posent leurs priorités pour l'avenir puis relèvent des défis en lien avec les activités du CEA, en vue du meilleur futur possible grâce aux innovations du CEA.
- L'objectif : illustrer les travaux menés par le CEA dans le monde entier, renforcer la fierté d'appartenir à cette entreprise et mieux connaître le travail de ses collègues

INTERVENTION

- Game Design : conception du jeu, ingénierie pédagogique sur les contenus pour les rendre ludiques
- Graphisme : Direction artistique et réalisation graphique sur mesure dans un style rétrofuturiste en lien avec l'anniversaire du CEA., par notre graphiste interne Amélie Bailly
- Fabrication de 3 000 exemplaires.

PRISMATIK

FONDATION ARC
POUR LA RECHERCHE
SUR LE CANCER



LE CANCER DU POUMON



HORIZON GUÉRISON

Un jeu pour expliquer le cancer



Pour améliorer sa visibilité en salon ou festival, la Fondation ARC cherchait à réaliser un jeu de sensibilisation à sa cause, la recherche pour la lutte contre le cancer. Le jeu devait être accessible, attrayant et engageant.

Nous avons réalisé un grand plateau au format vertical avec pièces magnétiques symbolisant une opposition entre cellules saines et cancéreuses. Plusieurs plateaux symbolisent plusieurs organes visés par le cancer. Nous avons également réalisé une version « géante » du jeu.

Retrouvez le projet à travers un article sur [LinkedIn](#)

CIBLE

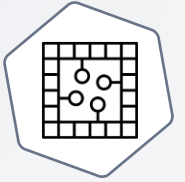
- Grand public, découvrant la Fondation ARC dans un salon ou festival, pour sensibiliser
- Professionnels du domaine lors de temps d'échange et de formation, pour échanger
- Personnel interne de la Fondation ARC, pour découvrir ou redécouvrir des informations scientifiques

CRÉATION

- Jeu coopératif, jouable en solo ou en groupe en 5 à 15 minutes
- Mécanique de prise de territoire et de retournement de tuiles sur des plateaux à thème
- Découverte du fonctionnement du cancer, et support de discussion grâce à des informations additionnelles

INTERVENTION

- Game Design : conception des mécaniques de jeu, intégration des questions rédigées par la Fondation ARC
- Réalisation : direction artistique et graphismes réalisés par nos soins
- Fabrication artisanale "maker" avec bois, plexiglas, impression 3D, aimants...



WIKEYS

Comment bien écrire un article Wikipedia



Découvrez les valeurs de Wikipédia avec Wikeys ! L'association Wikimedia France a lancé en 2021 un appel à projets pour concevoir un Serious Game permettant de comprendre les grands principes de création d'un bon article : solidité des sources, diversité des points de vue...

Wikeys se présente sous la forme d'un jeu coopératif, à la fois physique et "print and play" (imprimable). Il est diffusé en licence "Creative Commons", respectant ainsi la philosophie de Wikimedia France.

Retrouvez le projet sur le site de [Wikimédia France](https://fr.wikimedia.org/)

CIBLE

- Collèges et lycées, via des sessions de jeu organisées par le corps enseignant
- Grand public, en téléchargement libre "Print and play" via Wikipedia, en licence Creative Commons pour maximiser la portée de diffusion

CRÉATION

- Jeu de cartes à poser sur un plateau commun
- Objectif : écrire collaborativement un article Wikipedia en respectant les 5 grands principes du site
- Pédagogiquement, le respect des principes incite à leur découverte fine

INTERVENTION

- Game Design : analyse du besoin, création des mécaniques de jeu, test et itérations...
- Réalisation : création visuelle, direction artistique, incorporation de la charte graphique de Wikipédia
- Maquettage des fichiers du jeu "Print and Play", rédaction des supports d'animation, fabrication.



PHILATERRIENS

Une énigme pour sauver la planète



Faire découvrir la philatélie et les enjeux environnementaux de demain en même temps ? C'est le pari fou que nous avons aidé l'Adphile à réaliser, sous la forme d'un Escape Game en kit de qualité à destination du corps enseignant au collège.

Philaterriens est un jeu d'énigmes entièrement scénarisé, dans lequel une classe de 5ème va devoir sauver le monde en envoyant des collections de timbres dans le futur, sous la supervision d'un enseignant ou une enseignante de SVT ou Histoire Géographie.

Retrouvez le projet sur le [site internet de l'Adphile](#) pour testez une des énigmes digitalisées.

CIBLE

- Enseignants de 5^e & 4^e, particulièrement en SVT et en histoire géographie
- Utilisation en classe pour 15 à 35 collégiens et collégiennes en simultané

CRÉATION

- Jeu d'énigmes en kit, stocké dans des séries de colis postaux
- Résoudre les énigmes permet d'aider le futur à lutter contre les crises environnementales
- Pédagogie : sensibilisation au contenu et débriefing pour ancrer les connaissances

INTERVENTION

- Game Design : analyse du besoin, conception des énigmes, intégration des contenus (philatélie et environnement)
- Réalisation graphique et matérielle "écofriendly" : peu de plastique, gravure laser avec peu de peinture, matériel solide
- Fabrication & livraison de 5 kits, rédaction de guides, tournage de vidéos présentation.



QUESTION
 Quel événement est à l'origine de la première Gay and Lesbian Pride March ?

1955
 1969
 1970
 1971

Cette loi avait été mise en place en 1942. La majorité sexuelle est maintenant la même pour tout le monde, 15 ans.

QUESTION
 Avant 1982, à quel âge était la majorité sexuelle pour les homosexuels ?

15 ans
 17 ans
 18 ans
 21 ans

Cette loi avait été mise en place en 1942. La majorité sexuelle est maintenant la même pour tout le monde, 15 ans.

QUESTION
 Quel événement est à l'origine de la première Gay and Lesbian Pride March ?

La sortie d'un film homophobe
 Le meurtre d'une figure du mouvement LGBTQ+
 Un raid de la police dans un bar gay

Cet événement, qui est dépeint au Stonewall Inn le 28 juin 1969, est le début du mouvement LGBTQ+ aux États-Unis.

QUESTION
 Qu'est-ce que la Manif pour tous ?

Une manifestation pour le mariage gay
 Des militants en « professionnelle »
 Des opposantes au mariage homosexuel

Aujourd'hui « Le syndicat des familles », ce collectif a été créé contre la loi « Mariage pour tous ».

QUESTION
 Quel film retracerait l'histoire d'Act Up, l'association de lutte contre le sida ?

Dans le film « The Normal Heart »
 Transcending
 120 Bechdel's Club
 Bechdel's Club
 120 Bechdel's Club
 Bechdel's Club

Act Up est une association de personnes concernées vivant avec le VIH (le sida) créée en 1987 à New York.

QUESTION
 Quel film retracerait l'histoire d'Act Up, l'association de lutte contre le sida ?

Dans le film « The Normal Heart »
 Transcending
 120 Bechdel's Club
 Bechdel's Club

Act Up est une association de personnes concernées vivant avec le VIH (le sida) créée en 1987 à New York.

QUESTION
 Quel événement est à l'origine de la première Gay and Lesbian Pride March ?

La sortie d'un film homophobe
 Le meurtre d'une figure du mouvement LGBTQ+
 Un raid de la police dans un bar gay

Cet événement, qui est dépeint au Stonewall Inn le 28 juin 1969, est le début du mouvement LGBTQ+ aux États-Unis.

QUESTION
 Avant 1982, à quel âge était la majorité sexuelle pour les homosexuels ?

15 ans
 17 ans
 18 ans
 21 ans

Cette loi avait été mise en place en 1942. La majorité sexuelle est maintenant la même pour tout le monde, 15 ans.

QUESTION
 Quel événement est à l'origine de la première Gay and Lesbian Pride March ?

La sortie d'un film homophobe
 Le meurtre d'une figure du mouvement LGBTQ+
 Un raid de la police dans un bar gay

Cet événement, qui est dépeint au Stonewall Inn le 28 juin 1969, est le début du mouvement LGBTQ+ aux États-Unis.

QUESTION
 Qu'est-ce que la Manif pour tous ?

Une manifestation pour le mariage gay
 Des militants en « professionnelle »
 Des opposantes au mariage homosexuel

Aujourd'hui « Le syndicat des familles », ce collectif a été créé contre la loi « Mariage pour tous ».

QUESTION
 Quel film retracerait l'histoire d'Act Up, l'association de lutte contre le sida ?

Dans le film « The Normal Heart »
 Transcending
 120 Bechdel's Club
 Bechdel's Club

Act Up est une association de personnes concernées vivant avec le VIH (le sida) créée en 1987 à New York.

QUESTION
 Quel événement est à l'origine de la première Gay and Lesbian Pride March ?

La sortie d'un film homophobe
 Le meurtre d'une figure du mouvement LGBTQ+
 Un raid de la police dans un bar gay

Cet événement, qui est dépeint au Stonewall Inn le 28 juin 1969, est le début du mouvement LGBTQ+ aux États-Unis.

QUESTION
 Quel événement est à l'origine de la première Gay and Lesbian Pride March ?

La sortie d'un film homophobe
 Le meurtre d'une figure du mouvement LGBTQ+
 Un raid de la police dans un bar gay

Cet événement, qui est dépeint au Stonewall Inn le 28 juin 1969, est le début du mouvement LGBTQ+ aux États-Unis.

QUESTION
 Avant 1982, à quel âge était la majorité sexuelle pour les homosexuels ?

15 ans
 17 ans
 18 ans
 21 ans

Cette loi avait été mise en place en 1942. La majorité sexuelle est maintenant la même pour tout le monde, 15 ans.

QUESTION
 Quel événement est à l'origine de la première Gay and Lesbian Pride March ?

La sortie d'un film homophobe
 Le meurtre d'une figure du mouvement LGBTQ+
 Un raid de la police dans un bar gay

Cet événement, qui est dépeint au Stonewall Inn le 28 juin 1969, est le début du mouvement LGBTQ+ aux États-Unis.

QUESTION
 Qu'est-ce que la Manif pour tous ?

Une manifestation pour le mariage gay
 Des militants en « professionnelle »
 Des opposantes au mariage homosexuel

Aujourd'hui « Le syndicat des familles », ce collectif a été créé contre la loi « Mariage pour tous ».

QUESTION
 Quel film retracerait l'histoire d'Act Up, l'association de lutte contre le sida ?

Dans le film « The Normal Heart »
 Transcending
 120 Bechdel's Club
 Bechdel's Club

Act Up est une association de personnes concernées vivant avec le VIH (le sida) créée en 1987 à New York.

QUESTION
 Quel événement est à l'origine de la première Gay and Lesbian Pride March ?

La sortie d'un film homophobe
 Le meurtre d'une figure du mouvement LGBTQ+
 Un raid de la police dans un bar gay

Cet événement, qui est dépeint au Stonewall Inn le 28 juin 1969, est le début du mouvement LGBTQ+ aux États-Unis.

LGBTQUIZZ+

Parlons-en !



Droits, historique, place dans la société... SIS Association, anciennement Sida Info Service, souhaite sensibiliser le public à l'univers de la communauté LGBTQ+ au travers d'un format ludique.

La solution choisie : un jeu de 54 cartes "augmenté" par la présence de questions thématiques, construites avec les publics concernés. Différents modes de jeu ont été conçus pour permettre d'augmenter la rejouabilité au-delà du jeu de cartes classique.

CIBLE

- Grand public, pré-sensibilisé aux thématiques LGBTQI+ à divers degrés
- Diffusion prévue lors d'événements de SIS Association ou auprès de structures partenaires

CRÉATION

- Jeu de cartes multi fonctions sur les thématiques LGBTQ+
- Cartes traitent du sujet selon 4 catégories : Droit / Définitions / Culture / Histoire
- Plusieurs modes de jeu juxtaposés à un format "cartes classiques" pour combiner apprentissage et pérennité de l'objet

INTERVENTION

- Supervision de projet, définition des besoins, intégration des contenus
- Accompagnement d'étudiant.e.s graphistes d'Eart Sup Lille en partenariat avec Miryam Houali du studio Accidental Queens.



ESCAPE BOX ANDRA

Attention, déchets radioactifs !



Pour appuyer sa mission de sensibilisation du grand public au traitement des déchets radioactifs, l'agence nationale ANDRA a opté pour la création d'un Serious Game impactant et engageant.

Nous avons réalisé une Escape Box, une boîte de jeu garnie d'énigmes rappelant les Escape Games en salle. De son ouverture à la résolution de chaque énigme, la boîte permet de mieux comprendre les missions de l'ANDRA, en s'appuyant sur un matériel de qualité et une scénarisation immersive.

Retrouvez le projet sur cette [vidéo de présentation](#)

CIBLE

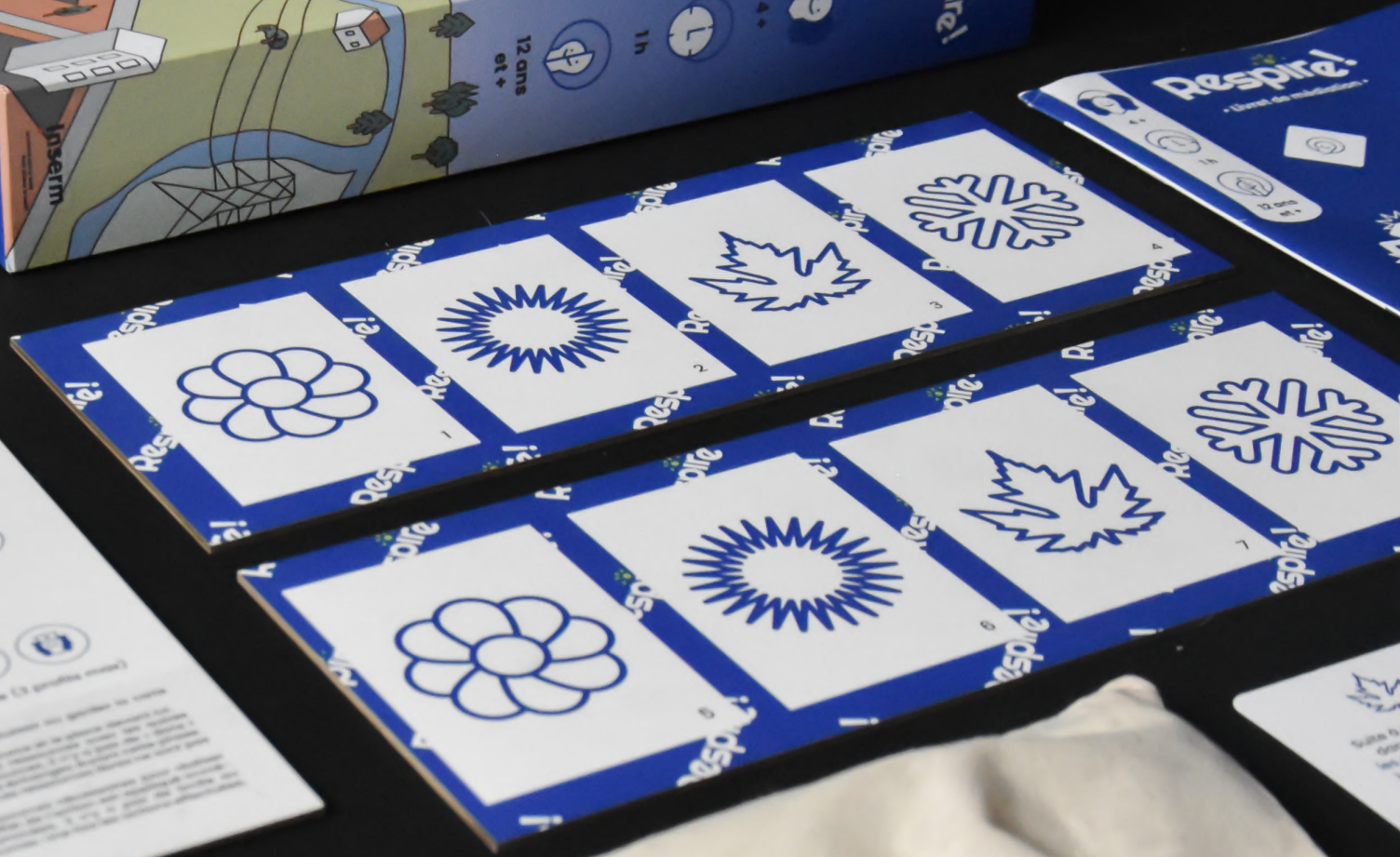
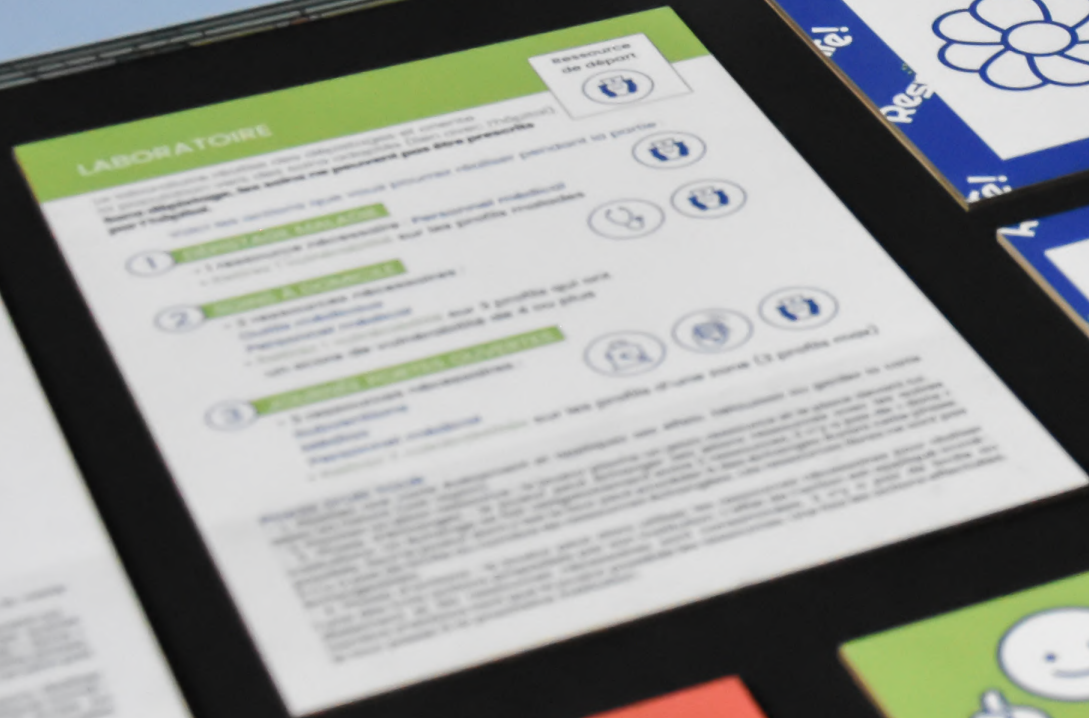
- Grand public, visitant l'ANDRA ou au sein d'évènements tiers hors site, à des fins d'information et de sensibilisation

CRÉATION

- Jeu d'énigmes transportable et coopératif, pour groupes de 4 personnes en 20 à 30 minutes
- Format compact et transportable, mêlant praticité du jeu de société avec l'immersion d'un Escape Game
- Pédagogie : comprendre les enjeux du stockage radioactif en s'interrogeant sur des énigmes mises en scène

INTERVENTION

- Game Design : conception des mécaniques de jeu en collaboration avec le groupe Mémoire
- Réalisation : graphismes réalisés par nos soins, fabrication du jeu en atelier (FabLab) avec des matériaux robustes et faciles à entretenir.



RESPIRE

Ne laissez pas gagner les maladies respiratoires



Inserm

Au sein du Master Information et Médiation Scientifique et Technique de Bordeaux, une équipe de cinq étudiants et étudiantes a réalisé un Serious Game pour sensibiliser aux enjeux de maladies respiratoires. Ce projet a enthousiasmé l'INSERM, qui a souhaité le faire passer à la vitesse supérieure !

Nous avons ainsi accompagné une équipe de l'INSERM à affiner le jeu "Respire", tant en termes de mécaniques de jeu que de fabrication, afin d'assurer sa diffusion au plus grand nombre.

Retrouvez Respire [chez AZAO Games](#)

CIBLE

- Collèges et lycées, via des sessions de jeu organisées par le corps enseignant
- Grand public, lors de sessions de jeu animées pendant des salons ou festivals

CRÉATION

- Jeu de plateau représentant la gestion de la santé des habitant.e.s d'une ville
- Mécanique de jeu coopérative : chaque joueur.euse incarne un pôle de responsabilité (mairie, hôpital...) et ses pouvoirs spécifiques
- Les actions permettent de comprendre les leviers pour contrôler la diffusion d'une maladie respiratoire et les facteurs de risque

INTERVENTION

- Accompagnement au Game Design : reprise du jeu existant, formalisation et amélioration du gameplay
- Assistance graphique : mise à disposition de gabarits pour la réalisation graphique du jeu
- Fabrication de plusieurs exemplaires et mise en relation avec un éditeur pour fluidifier la diffusion.



Défense immunitaire!
Possédez plus défoussé
dans la main d'un autre joueur,
celui-ci en reploche 2.

Objectif Recherche!

Cerveau et neurosciences
Sommell et rêves



Le sommeil est essentiel au bon fonctionnement de nombreuses capacités du corps humain comme la mémoire, le métabolisme ou l'immunité. Plusieurs maladies peuvent le perturber: insomnie, narcolepsie...

Trou de mémoire!
Défoussé 2 cartes
de votre main puis
replotez-en 2 nouvelles.

Transfert génétique!
Consultez la défoussé
puis échangez 1 de vos cartes
avec 1 autre de votre choix.
(maladies génétiques, cancers)

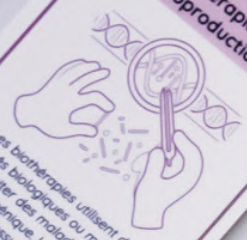


Objectif Recherche!

Objectif Recherche!
Présentation du jeu
Un jeu proposé par l'Inserm
Objectif Recherche! est un jeu
pédagogique qui vous invite à
découvrir de manière ludique le
panne très varié des thématiques de
recherche auxquelles s'intéressent
les laboratoires de l'Inserm.

Au cours de la partie, vous incarnez
un ou une scientifique en herbe un
peu tête en l'air qui doit retrouver
l'ensemble des sujets étudiés
dans son laboratoire en vue d'une
présentation... Vous devez donc
rapidement les récupérer, donc
choisissez de préférence ceux de
votre domaine de prédilection, afin
d'accumuler un maximum de points
et d'être déclaré vainqueur!

Dutils et technologies
Biothérapies et
bioproduction



Les biothérapies utilisent des
posés biologiques ou moléculaires
pour traiter des maladies comme
le diabète, la bioproduction
de vaccins, les thérapies
de cellules souches.

Objectif Recherche!

Chercheuse/Chercheur
Cerveau et
neurosciences



Chaque carte **Neurosciences**
archivée octroie +1 point

Chercheuse/Chercheur
Génétique et
génomique



Chaque carte **Génétique**
archivée octroie +1 point

Objectif Recherche!

Cerveau et neurosciences
Maladies
neurodégénératives



Ces pathologies, encore incurables
à ce jour, affectent les neurones
entraînant des troubles de la
mouvement ou des pertes de mémoire.
Par exemple: maladie de Parkinson

Objectif Recherche!

Immunité et infections
Zoonoses



Les zoonoses sont des maladies
infectieuses transmises par l'animal
à l'homme. Les recherches visent
à comprendre ces mécanismes
de transmission et à développer des
stratégies de contrôle et de prévention.

Défense immunitaire!
Choisissez puis défoussé
2 cartes au hasard
dans la main d'un autre joueur,
celui-ci en reploche 2.

Cancérologie
Dépistage des cancers



Objectif Recherche!

Santé publique
Perturbateurs
et envi...

Objectif Recherche!



OBJECTIF RECHERCHE

Sensibilisation à la recherche

Inserm



L'INSERM (Institut national de la santé et de la recherche médicale) aborde une immense diversité de sujets de recherche. Pour permettre au grand public de découvrir ces différents champs, quoi de mieux qu'un jeu rapide et efficace ?

Après une première collaboration réussie pour le jeu Respire, nous avons de nouveau accompagné l'INSERM dans la création d'un Serious Game format "cartes" facile à déployer dans le cadre d'animations.

Retrouvez ce jeu [sur le site de l'INSERM](#)

CIBLE

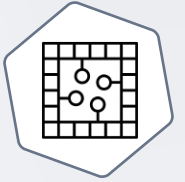
- Public non-initié aux missions de l'INSERM ou au monde de la recherche.
Le jeu est pensé pour être animé de façon rapide et fluide dans des espaces grand public.

CRÉATION

- Jeu de cartes rapide et facile à prendre en main, mettant en jeu les grands sujets de recherche de l'INSERM
- Objectifs : permettre de comprendre la grande diversité des sujets de recherche abordés au sein de l'INSERM et faire un focus sur certains grands sujets clés : neurosciences, génétique et génomique, cancérologie...

INTERVENTION

- Game Design : concrétisation de la vision d'une équipe de communication, accompagnement, rédaction des règles, playtest, équilibrage
- Conception graphique : illustrations et icônes plaisantes et sobres adaptées à une version Print and play, à imprimer soi-même sur une imprimante de bureau
- Fabrication et .pdf Print and play



CARTON PLEIN

Sacré parcours de production !



Pour célébrer le centenaire de son usine de fabrication, la société Smurfit Kappa, spécialisée en fabrication de cartons, a opté pour un jeu sur-mesure... tout en carton !

Carton Plein met en scène une chaîne de production industrielle (stocks, manutention, assemblage...) sous forme d'un jeu de société malin et rapide. Nous nous sommes adaptés aux contraintes du client pour fournir des fichiers leur permettant de fabriquer le jeu directement sur site.

Retrouvez le projet chez [Smurfit Kappa Dijon](#).

CIBLE

- Employés des usines de Dijon de Smurfit Kappa, en cadeau pour le centenaire
- Nouvelles recrues de l'entreprise, à fins de formation et présentation de l'entreprise
- Clients, fournisseurs et partenaires, pour montrer le savoir faire de l'usine et, ultérieurement, d'autres usines

CRÉATION

- Jeu de gestion de ressources de 2 à 4 joueurs, d'une durée de 45 minutes
- Principe : gérer une usine pour répondre au mieux à des commandes de clients.
- Joueurs et joueuses effectuent des choix stratégiques de production et de formation du personnel

INTERVENTION

- Game Design : concept et test du jeu, notamment sur la plateforme en ligne Tabletop Simulator, simulant des tables de jeu virtuelles
- Réalisation des gabarits de fabrication : dimensions et solutions techniques pour la fabrication par le client.



Docteur HAYEK Yasmine
Centre de...

LE CODE
DA VINCI
DÉCRYPTÉ

A-4 N-7
B-8 D-0
C-1 P-1
D-0 Q-4
E-3 R-2
F-6 T-5
G-8 U-0
H-1 V-1
I-1 W-1
K-4 X-7
M-1 Z-2

PARIS
CENTRE
MONTMARTRE
LES ANCIENS
BOULEVARDS
BOULEVARD
DE LA
LIBÉRATION
BOULEVARD
DE LA
VICTOIRE
BOULEVARD
DE LA
MÉMOIRE
BOULEVARD
DE LA
CITÉ
BOULEVARD
DE LA
SÉVASTOPOLE
BOULEVARD
DE LA
MÉMOIRE
BOULEVARD
DE LA
CITÉ
BOULEVARD
DE LA
SÉVASTOPOLE

300
médicaments

CATS, CATS, CATS

ASTRO 2019
FRANÇAISE D'ASTRONOMIE
ace
REPORTAGE
LES ORIGINES DE LA
VIE EN LABORATOIRE

PATRICK COURBE

1988
SIMON
CHAMPAGNE
COURBE
PATRICK COURBE

KEZACOSCHIZO

D'une réalité à l'autre



L'association PromessesS (PROfamilles et Malades : Éduquer, Soutenir, Surmonter Ensemble les Schizophrénies) propose un programme de formation pour frères et sœurs de personnes schizophrènes. L'association a opté pour un Serious Game d'ancrage et d'évaluation.

L'Escape Game en kit Kezacoschizo propose de retrouver la piste d'une personne schizophrène en situation de dissociation de réalité. Le groupe doit fouiller une valise et comprendre l'univers de la personne en danger.

CIBLE

- Personnes participant au parcours de formation PROFAMILLES, destiné à l'entourage de personnes présentant des troubles schizophréniques

CRÉATION

- Escape Game et jeu d'aventures grandeur nature en équipe compacté dans une valise
- Contenu immersif et supports interactifs pour se plonger dans le vécu d'une personne schizophrène en décompensation. Validation des contenus pédagogiques amont par le jeu

INTERVENTION

- Game Design : conception de concert avec des expertes (psychologue & psychiatre), définition des objectifs, mécanismes ludiques adaptés
- Réalisation : graphismes, objets, supports d'animation
- Formation à l'animation et déploiement.



LE CONTRÔLE ET LES TÉLÉ

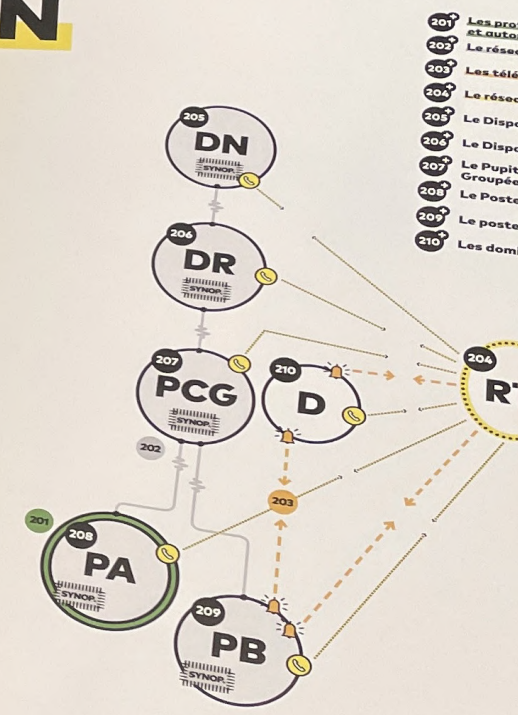
Le contrôle commande du réseau permanence les ouvrages du transport (transformateurs, postes) répartis sur le territoire les adaptations manuelles ou automatiques en tout instant pour assurer la continuité de l'alimentation.

L'installation exposée reconstitue une installation complète avec ses équipements de protection et de téléconduite, depuis les postes centraux jusqu'aux domiciles du personnel, par le groupement de postes et sous-stations groupées (PCG).



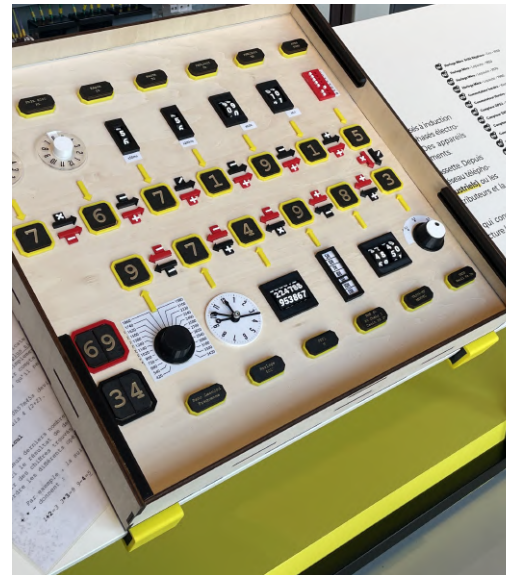
ATION

des années
d'une ligne,
entre le poste
Dispatching
le Poste Bell
de Postes
tation et de
érabilité des
nsable de ces



TRANSFODYSSÉE

Musée formation technique



Pour RTE (Réseau de Transport et d'Électricité), la formation est un sujet crucial : étant la seule structure à faire ce qu'elle fait, le groupe a un besoin de temps d'apprentissage forts et efficaces pour les nouvelles recrues, particulièrement en alternance.

Disposant d'un musée interne au sein d'un grand campus, RTE nous a sollicité pour créer un Escape Game d'introduction au parcours de formation, permettant de découvrir l'histoire de la structure et une base de contenu pour les cours.

CIBLE

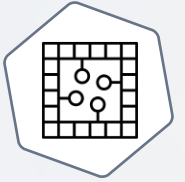
- Nouvelles recrues de RTE, en particulier les publics en alternance continuant leur apprentissage directement au sein de l'entreprise et de son campus de formation à Jonage
- Visiteurs et visiteuses grand public du musée RTE

CRÉATION

- Jeu d'énigmes grandeur nature et coopératif, groupes de 6, expérience de 60 à 90 minutes
- Objectif : découvrir le musée interne RTE via des énigmes thématiques. Déployé les premiers jours du parcours de formation, il permet une expérience forte et un apprentissage par l'action et le débrief

INTERVENTION

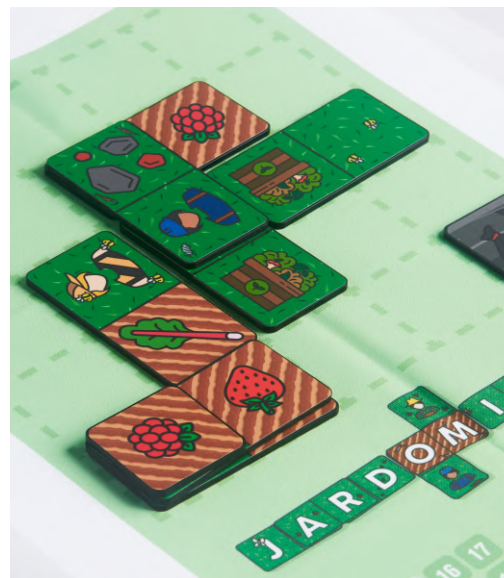
- Game Design : conception des mécaniques de jeu en collaboration avec les cadres de RTE
- Réalisation : graphismes, fabrication d'un exemplaire du jeu en atelier (FabLab), fichiers sources pour réparations a posteriori d'un usage intensif.



PRISMATIK

JARDOMINOS

Domino des jardins en exposition



ARCHIVES

Pas-de-Calais
Le Département

Afin d'accompagner une exposition, les Archives départementales du Pas-de-Calais ont opté pour la création d'un jeu de société racontant l'histoire des jardins ouvriers dans la région.

Nous avons eu le plaisir de réaliser un jeu de plateau physique, au matériel lesté pour une prise en mains agréable, déployé pendant l'exposition pour les publics jeunes et moins jeunes !

CIBLE

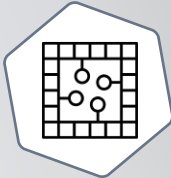
- Enfants participant à l'exposition éphémère sur l'histoire des jardins ouvriers dans le Nord-Pas-De-Calais, soit avant la visite en préambule, soit après pour valider les acquis de l'exposition

CRÉATION

- Jeu de société utilisant des dominos personnalisés comme matériel principal. 15-20mn de jeu
- Principe : tirage d'objectifs du jardin : quel type d'usage et quels publics accueillis ? Le but : faire le meilleur jardin possible dans ces conditions, en superposant es dominos

INTERVENTION

- Game Design : co-conception des mécaniques de jeu avec les archives départementales
- Réalisation : direction artistique et graphismes réalisés par nos soins
- Fabrication et déploiement de plusieurs exemplaires du jeu pour l'exposition.





Consultant en organisation et fonctionnaire territorial spécialisé en jeux sérieux et intelligence collective, Philippe Gambier a conçu le Serious Game JDI pour sensibiliser ses pairs à différents dispositifs d'innovation.

Un tel message nécessitant une forme innovante, nous l'avons mis en lien avec la graphiste Nadia Taleb, avec qui nous travaillons régulièrement, et avons pris en charge la fabrication de ce jeu engageant au matériel particulier.

CIBLE

- Agents et agentes de la fonction publique désirant se sensibiliser et se former aux démarches d'innovation publique territoriale
- Jeu utilisé principalement en tant que support (Serious Game) dans des cadres de formation

CRÉATION

- Jeu de plateau attrayant cassant les codes classiques de l'innovation en fonction publique
- Découverte des grands principes de l'innovation grâce à un panaché de questions et de défis
- Création de Philippe Gambier, conseiller en innovation utilisant la ludopédagogie

INTERVENTION

- Fabrication : travail en binôme avec la graphiste Nadia Taleb pour donner vie élégamment à un univers complet - création "deluxe" sur-mesure
- Diffusion : promotion du projet, notamment dans le cadre d'autres interventions auprès de Philippe Gambier.



UN JEU D'AVENTURES HUMAINES

PRISMATIK

LE CHEMIN

UN JEU ORIGINAL DE RICHARD LE FUR
AVEC LES CONSEILS DE YAPLAY
PROFESSEUR PROFESSIONNEL PAR LE JEU
WWW.YAPLAY.FR

LE CHEMIN

LA MEUTE

CELLES. CEUX. ET CE QUI. ME FONT SENTIR SOUTENU.E. RECONNU.E ET ACCUPTÉ.E AVEC BIENVEILLANCE.

D'ÉVALUER. CHAQUE CHOISIT UNE DE DONNE

L'EFFORT

MON AUTONOMIE. L'ÉNERGIE QUE JE DÉPLOIE. POUR SURMONTER. OU FATIGUE MAIS POU D'AVANCER PAR MOI-MÊME.

DÉFAUSSEZ POUR CONSULTER L'UN DES OBSTACLES ENCORE CACHÉS. SANS LE RÉVÉLER AUX AUTRES.

LE CHEMIN

Parcours professionnels et emploi



AKSIS
CONSEIL EN ÉVOLUTION PROFESSIONNELLE

Le cabinet Aksis a développé un programme d'accompagnement des personnes en régime de permittance (travail saisonnier, en missions d'intérim...). Un enjeu du programme était de favoriser l'échange entre permittents, pour révéler les freins et complexités.

Nous avons conçu un jeu de cartes articulé autour de la métaphore d'une randonnée alpine, parsemée d'obstacles représentant les sujets de discussion autour de la recherche d'emploi, et de feux de camp permettant d'échanger sur des ressentis.

Retrouvez Le Chemin [en vidéo](#)

CIBLE

- Demandeurs d'emploi "permittents", alternant entre métiers saisonniers et CDD, souhaitant échanger sur leur situation
- Commande du cabinet Aksis dans une démarche plus globale d'accompagnement de ce public spécifique
- Le jeu est également utilisable pour toute démarche d'échange de pratiques

CRÉATION

- Jeu de cartes symbolisant métaphoriquement une randonnée alpine
- Mécanique coopérative où la résolution d'obstacles se fait via des partages de situations vécues terrain
- L'expérience de jeu est conçue pour être rassurante tout en restant engageante

INTERVENTION

- Game Design : création de la mécanique de jeu, playtests, améliorations et articulation pédagogique
- Graphisme : direction artistique et création concrète de l'intégralité des éléments du jeu
- Fabrication : réalisation de plusieurs dizaines d'exemplaires du jeu à des fins de déploiement par Aksis.



**LE JEU DES
FED FAMILLES**

LE JEU DES FED FAMILLES

Formation interne



Le groupe de recrutement Fed est articulé autour de 14 cabinets spécialisés : Fed Légal, Fed Supply, Fed Office... L'équipe de communication interne du groupe souhaitait proposer un outil à destination de l'équipe commerciale, pour mieux identifier "qui fait quoi".

Notre réponse : un jeu de rapidité simple et efficace, permettant de comprendre les périmètres et problématiques de chacun des 14 cabinets, et ainsi pouvoir proposer les services complémentaires des autres structures.

CIBLE

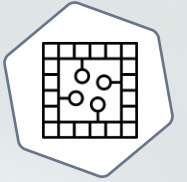
- Collaborateurs faisant partie du groupe Fed au sein de l'un des douze cabinets spécialisés

CRÉATION

- Jeu de rapidité avec cartes, pions et tuiles
- Objectif pédagogique : identifier rapidement les problématiques et spécificités de chaque cabinet.
- A la lecture d'une carte mission, il faut trouver le plus vite possible le cabinet le plus adapté

INTERVENTION

- Réalisation du concept du jeu
- Proposition, support et cadrage de la production graphique
- Fabrication des éléments de jeu (Cartes, tuiles, jetons, sac).



DÉJÀ VÉCU ?

Non au sexisme ordinaire



adric

Déjà vécu fait écho aux situations de sexisme auxquelles sont confrontées les personnes de sexe féminin.

Chaque joueur incarne un personnage du sexe opposé, qui doit se rendre d'un point A à un point B dans la ville. En chemin, il choisit des moyens de transport pour son déplacement et indique comment il réagirait dans telle ou telle situation.

Puis, les joueurs du sexe opposé s'expriment à leur tour.

Retrouvez ce jeu et un autre [sur le site de l'Adric](#)

CIBLE

- Lycéens et lycéennes
- Enseignants ou formateurs qui souhaitent s'emparer de ce sujet de société avec des jeunes

CRÉATION

- Animation de sessions de brainstorming en présentiel pour collecter les idées issues du quotidien des jeunes
- Accompagnement à la formalisation d'un concept de Game Design
- Recueil de contenus, fournis directement par les jeunes, véritables auteurs et autrices du jeu

INTERVENTION

- Coordination des élèves et du projet
- Game Design : accompagnement à la création d'un concept impactant, s'appuyant sur des mécaniques de jeu pertinentes et engageantes et playtests
- Graphisme : sélection de l'univers par les jeunes, sélection et application à l'ensemble du jeu
- Fabrication : dans notre atelier.



MATÉRIEL
17

COMPÉTENCE
14

ACTION
14

RÉGLAGE
12

0 %

100 %

Variable permettant de définir et d'ajuster l'expérience de jeu.

Mecani Cartes

ORGANISATION

COMPARER DES VALEURS
32

MINUTEUR
05

Dispositif permettant de mesurer et/ou de limiter les actions des joueurs dans le temps.

MÉCANICARTES

À vous de créer un jeu !



Les Mécanicartes sont un outil ludique créé en 2014 et devenu depuis un outil de design de référence pour décrire un jeu, imaginer des variantes, créer un nouveau jeu ou améliorer un prototype.

Nul besoin de connaissances en Game Design : depuis plus de 10 ans, la méthode proposée avec les cartes permet de structurer la réflexion et d'inspirer des idées même à un public novice. Grâce à cet outil, les mécaniques de jeu deviennent vraiment accessibles.

Retrouvez les Mécanicartes sur la page dédiée du [site officiel Prismatik](http://www.prismatik.fr)

CIBLE

- Publics passionnés de jeux
- Formateurs et formatrices
- Ludothécaires, médiathécaires
- Animateurs et animatrices de sessions de création de jeu

CRÉATION

- 62 cartes réparties en 4 catégories : matériel, compétence, action et réglage, pour une analyse d'ensemble très fine de la création d'un jeu
- Astuces de design sur chaque carte
- Synergies pertinentes entre différentes cartes pour créer des mécaniques de jeu engageantes

INTERVENTION

- Game Design : rédaction des contenus, définition des règles d'utilisation, variantes
- Graphisme : design graphique et illustration en interne
- Déclinaison en version Print and Play sous licence Creative Commons (CCBYSA) et en version physique Premium
- Compléments : guide pédagogique, vidéo-règle, web application.

NOS RÉFÉRENCES



CONTACT



www.prismatik.fr

Aurélien Lefrançois-Fidaly

Chargée de relations clientèle

a.lefrancois@prismatik.fr

06 50 10 95 94

SCOP Prismatik

7 rue Marie Buisine

59100 ROUBAIX

contact@prismatik.fr

07 63 20 33 60

R.C.S Lille Métropole 843 758 624