Le jeu en atelier : répondre aux cinq objections

« Ce n'est pas sérieux », « mes publics ne jouent pas » : les réserves que vous entendrez avant d'utiliser le jeu comme mise en situation, et les réponses.

POUR QUELLES SITUATIONS

- La présentation d'un atelier à une direction, à un élu ou à un financeur
- Une équipe qui hésite à intégrer le jeu à ses séances
- Des participants qui doutent d'être pris au sérieux

1. Les cinq objections et vos réponses

L'objection	La réponse
« Ce n'est pas sérieux. »	Le jeu n'est pas le but, il est le support. Ce qui est sérieux, c'est le cadre : une compétence choisie à l'avance, des comportements précis à observer, les mêmes règles pour tous et une restitution à chaque participant.
« Mes publics ne jouent pas aux jeux vidéo. »	Les jeux sont choisis selon le public et les objectifs : des jeux grand public aux règles simples. L'atelier n'est pas réservé aux jeunes.
« Les jeux vidéo sont violents. »	Pas ceux que l'on utilise : des jeux de coopération, de rythme ou de réflexion, sans aucun contenu inadapté.
« Vous allez sélectionner les meilleurs joueurs. »	Le score ne compte pas. On regarde comment chacun se comporte : qui répartit les rôles, qui écoute, qui encourage, qui garde son calme. Un participant maladroit et attentif à son équipe montre exactement ce qu'un employeur recherche.
« C'est compliqué à organiser. »	Le matériel peut être apporté par l'intervenant, ou l'atelier utilise vos équipements. Une fois le cadre posé, il se mène comme une autre séance.

2. Ce que le jeu apporte, en résumé

Avec un entretien seul	Avec une mise en situation par le jeu
Vous entendez ce que la personne dit d'elle	Vous voyez ce qu'elle fait
Les plus à l'aise à l'oral sont avantagés	Chacun part de la même situation
Le CV pèse sur votre jugement	Le parcours n'entre pas en compte pendant la partie
Le trac fausse l'échange	L'activité détend, la parole vient ensuite

Et si l'objection vient des participants ?

Certains craignent de ne pas être pris au sérieux par un employeur. Montrez-leur ce qu'ils emportent : une observation précise de leurs comportements, qu'ils pourront raconter en entretien.

3. Les objections que vous entendez

Ce que l'on vous a dit	Votre réponse

ALLER PLUS LOIN

Skill Quest

Skill Quest fait du jeu vidéo une mise en situation : compétence choisie à l'avance, comportements à observer, validation dans l'application. Chaque participant repart avec sa synthèse, un plan d'action sur 30 jours et un certificat.

Découvrir : **www.retrocorp.fr/skill-quest**

La méthode complète : **Jeu vidéo et emploi : cinq objections, cinq réponses**