



Conseils pour l'animation :

- Faire des apports théoriques en amont du jeu.
- Faire 2 séances du jeu.
- Adapter les conditions de victoire/points selon le niveau et le temps alloué.
- Encourager l'entraide et le droit à l'erreur.
- Utiliser les cartes QUIZ séparément si nécessaire



Kit pdf



Vidéo tuto

Contenus par :

Mustapha NOUR - Ahmed AKDAHI
Serge ARRIVE - John KENWRIGHT
Olivier MARIN

John Francis KENWRIGHT :
Concepteur de jeux sérieux
Jessica BRAU : Design graphique

ENERGIE'PRO©2026 est inspiré du jeu original
HOTSEAT©2026 conçu par John KENWRIGHT.
SMARTGAMESPRO©2026.

All rights reserved
smartgamesbuilder.fr





 Français

 60 min

 5



ENERG'IPRO

CAP / BAC PRO

Simulateur d'entretien de stage

Accessories

-  x58 Cartes quiz
-  x29 Cartes stage
-  ** x4 Grille d'évaluation
-  x1 Livret règles du jeu

-  x1 Cache
-  x1 Pion (A4 à découper)
-  x1 Chrono (Non fournis)





Objectifs, timing et phases

Ce jeu est conçu pour aider les étudiants impliqués dans les secteurs clés de la transition énergétique à préparer leurs stages, à apprendre à **mettre en avant leurs compétences et à renforcer leur professionnalisme** grâce à une posture immersive et collaborative.

Le jeu se déroule en **groupes de 5 étudiants en semi-autonomie**. Un formateur peut animer 4 à 5 tables de 5 joueurs ; la durée de jeu recommandée est de **45 à 60 minutes** en mode re-jouable.

Le déroulement est le suivant :

Introduction – Explication des objectifs du jeu, des points, des cartes et du plateau (5 min)

Jeu – Chaque joueur doit jouer entre 1 et 2 cartes de stage (45 min)

Retour d'expérience – (5 à 10 min)

Installation du jeu

Répartissez les élèves en groupes de 5. S'il vous reste des élèves, vous pouvez soit former un groupe de 3 autour d'un plateau, soit ajouter un joueur supplémentaire si nécessaire. Placez le plateau et les cartes sur la table et réglez l'indicateur de charge de la batterie sur 0.

Posez les 4 grilles d'évaluation sur la table et expliquez les critères. (3 min)

Faites une partie d'entraînement devant la classe avec un groupe de 5 volontaires. Vous pouvez également associer une offre de stage spécifique si vous le souhaitez.

Rappelez aux élèves d'écouter attentivement, de s'évaluer mutuellement de manière équitable et d'aider ceux qui en ont besoin s'ils ne savent pas comment répondre.

Ce jeu est conçu pour permettre de faire des erreurs et d'en tirer des leçons.

Le plateau représente le parcours professionnel des élèves pour mener à bien leur stage en accumulant des points grâce à leurs performances sur les cartes QUIZ (défis collectifs via une jauge de batterie) et les cartes STAGE (questions d'entretien individuel), qui sont évaluées par les pairs à l'aide d'une grille d'évaluation qui attribue des smileys et des grimaces.





Comment jouer

Un joueur (P1) se porte volontaire pour jouer en premier. Les autres joueurs choisissent chacun un coin à évaluer. P1 prend 1-2 cartes **QUIZ** et lit à haute voix chaque défi, l'un après l'autre, aux autres joueurs, en montrant la ou les cartes si nécessaire, tout en utilisant le cache pour cacher les réponses. Les joueurs disposent d'un maximum de 60 secondes pour discuter et proposer démocratiquement leur réponse dans la zone de vote. P1 lit ensuite les bonnes réponses/conseils et ajoute des points à la jauge de vie. Ensuite, un joueur prend une carte **STAGE** et lit la question à P1, qui dispose de 15 secondes pour réfléchir avant de répondre (30 à 60 secondes). Les conseils sont lus à haute voix à la fin avant que les autres joueurs ne l'évaluent à l'aide de smileys/frownies.



Points

Pour gagner, les joueurs doivent prouver leurs connaissances et leur professionnalisme en rechargeant collectivement leur batterie et en avançant du début à la fin du plateau en répondant aux questions du stage. **Les cartes QUIZ roses** permettent de recharger la batterie de 0 à 200 points maximum. **Aucun point négatif n'est attribué pour les mauvaises réponses.**

Les cartes STAGE vertes font progresser votre pion sur le parcours professionnel avec un système de smileys (1 = avances d'un case) accordés grâce à vos performances dans les catégories des coins. Utilisez les grilles pour évaluer les joueurs de manière équitable. Placez les cartes QUIZ auxquelles vous avez mal répondu à l'extérieur du plateau pour les réviser.

