

Créer une cohésion de groupe avec un jeu de piste CFPSYEN

Pour accueillir les nouvelles et nouveaux stagiaires du Centre de Formation des Psychologues de l'Éducation Nationale (CFPSYEN), **Delphine Planchet**, coordinatrice pédagogique et chargée de cours, propose une journée d'intégration mêlant jeux, énigmes et exploration du campus réel et virtuel. L'objectif est de **créer du lien** avec les stagiaires venant de différents établissements et ainsi, de **favoriser l'interconnaissance**. L'activité, à la fois ludique et interactive, permet également de recueillir les attentes des participantes et participants et de poser les bases d'une bonne cohésion de groupe.

Une première version de cette course d'orientation a été réalisée à la rentrée 2024 et une seconde est en cours de finalisation pour être jouée à la rentrée 2025.

[Télécharger la fiche pratique "Jeu de piste CFPSYEN"](#)

Transcription de la fiche pratique "Jeu de piste CFPSYEN"

Jeu de piste du Centre de Formation des Psychologues de l'Éducation Nationale (CFPSYEN)

Embarquez vos étudiantes et étudiants dans un jeu de piste pédagogique et collaboratif

Nom de l'activité : jeu de piste CFPSYEN

Nom de la référente : Delphine Planchet

Année de mise en œuvre : septembre 2024

Autres personnes impliquées : ingénieures pédagogiques

Contexte

- **Discipline** : psychologie
- **Format d'enseignement** : journées d'intégration
- **Type d'activité** : brise-glaces et course d'orientation
- **Durée** : une journée
- **Lieu d'enseignement** : Campus Villejean et Monde virtuel Rennes 2D
- **Objectifs de l'activité**
 - Interconnaissance entre les stagiaires de la nouvelle promotion et les formatrices
 - Connaissance du profil de la promotion (les spécialités de master, région d'origine, expériences professionnelles, etc.)
 - Connaissance de l'état d'esprit de chaque stagiaire en arrivant en formation
 - Construction de la cohésion de groupe (promotion 2024-2025)
 - Connaissance du campus Villejean

Participantes et participants, public visé

- **Effectif** : 32 stagiaires
- **Filière** : CFPSYEN, UFR Sciences humaines et sociales
- **Particularités éventuelles** : psychologues recrutés par concours de la fonction publique après l'obtention d'un master 2 en psychologie (toutes spécialités)

Déroulé de l'activité

Matinée

- Accueil et présentation des formatrices et du programme des journées d'intégration
- Brise-glaces avec autocollants et bingo pour favoriser l'interconnaissance au sein de la promotion
- Entretien en binôme : à partir d'un ou plusieurs centres d'intérêts suite au bingo et présentation respective des stagiaires
- Recueil des attentes, besoins et questions à partir d'un Wooclap
- Restitution

Après-midi : jeu de piste

- Course d'orientation dans le Monde virtuel à l'Espace des Langues
- Course d'orientation dans différents lieux du campus
- Restitution et bilan des activités

Évaluation

Pour l'activité : retours à chaud des étudiantes et étudiants auprès de l'enseignante à la fin de la première journée, suite à l'activité jeu de piste.

Pour l'accompagnement : bilan oral à chaud effectué entre l'enseignante et les ingénieures pédagogiques à la fin de la semaine d'intégration.

Rôles dans l'activité

Enseignante : programmation de la journée d'intégration et scénarisation

Ingénieures pédagogiques : scénarisation et conception des activités

Ressources, outils et moyens

Gommettes, post-it, Wooclap, bingo sur feuille, Monde virtuel Rennes 2D, Padlet, Digipad, Learning Apps

Problématiques rencontrées

- Manque de temps pour préparer les activités
- Gestion du temps lors des activités de l'après-midi

- Difficultés à se connecter à certaines énigmes

Points forts de l'activité

- Favorise l'interconnaissance et la cohésion de groupe
- Mise en situation ludique et interactive
- Immersion dans son environnement (Monde virtuel Rennes 2D et campus Villejean)

Évolution de l'activité

- Préparation de l'activité plus en amont
- Prise en compte des retours des stagiaires pour améliorer l'activité et les énigmes
- Création de trophées destinés aux stagiaires de la formation suite au jeu de piste

Mots-clés

Cohésion d'équipe, interconnaissance, jeu de piste, monde virtuel, énigmes

Éléments essentiels pour reproduire l'activité

- Clarifier les objectifs en déterminant les finalités de l'intégration (cohésion, découverte du cadre, remontée des attentes, etc.) et en les adaptant au public (étudiantes et étudiants de licence, master, stagiaires, etc.)
- Adapter les activités, les méthodes et supports utilisés aux objectifs visés, en fonction du niveau d'études (brise-glace, jeux collaboratifs, immersion sur le terrain)
- Organiser un temps d'échanges et de bilan à la fin de l'activité, entre l'enseignante, les participantes et participants afin de revenir sur ce qu'elles et ils viennent de vivre, les pistes d'amélioration et les perspectives pour la suite
- Gérer le temps et s'adapter aux attentes et besoins des apprenantes et apprenants (niveau de fatigue, intérêt pour l'activité, motivation, etc.)

Exemples de ressources produites

- Création d'un Padlet, ouvert à l'ensemble des groupes au cours du jeu de piste, permettant aux stagiaires d'y déposer les photos de différents lieux
- Création d'énigmes sur Learning Apps pour le jeu de piste : mots-fléchés, rébus, mots croisés, etc.

Contact : dap-contact [at] univ-rennes2.fr (dap-contact[at]univ-rennes2[dot]fr)

Logos :

- Université Rennes 2
- Cursus IDE@L
- Creative Commons
 - Attribution : signature de l'autrice initiale
 - Non commercial : interdiction de tirer un profit commercial de l'œuvre sans autorisation de l'autrice

17 Juin 2025