



GAMIFI' CARTES

COMMENT UTILISER LES GAMIFI' CARTES

Voici comment les utiliser en seulement **trois étapes simples** :

- 1. Définissez votre problème.** Quel qu'il soit. Faites simple et direct.
- 2. Prenez une Gamifi'carte.** Lisez le thème de la carte et sa description.
- 3. Générez des idées de gamification.** Utilisez la question pour créer des idées afin de résoudre votre problème.

C'est extrêmement simple et amusant !

Vous pouvez les utiliser avec votre équipe, vos clients et vos étudiants.

Une méthode d'animation d'atelier de créativité avec les Gamifi'cartes est disponible sur ecogamelab.com/gamificartes

Les Gamifi'cartes sont un jeu de cartes avec des **stimuli** qui ouvrent des pistes **pour résoudre n'importe quel problème** auquel vous êtes confronté.

Elles sont toutes conçues pour susciter immédiatement des pensées dans votre tête, rendant le processus de **génération d'idées fluide, ouvert et amusant**, évitant le blocage créatif et poussant les idées plus loin.

Ce sont des cartes qui sont particulièrement efficaces quand vous souhaitez intégrer de la gamification à vos projets pour les rendre plus engageantes.

Vous pouvez vous procurer les **69 cartes réparties en 9 thématiques sur ecogamelab.com/gamificartes ainsi qu'une méthodologie d'animation d'ateliers créatifs et des conseils pour les utiliser.**

Les 9 leviers d'engagement

Le besoin d'être connecté aux autres, de collaborer, d'échanger

Influence sociale

Compétence & Maîtrise

Le besoin de s'améliorer, de se dépasser

La peur de louper une opportunité, de perdre quelque chose d'acquis

Aversion à la perte

Sens

Le besoin de faire partie de quelque chose de plus grand que soi, de donner un sens épique

L'envie de découvrir de nouvelles choses et de ne pas savoir ce qui va se produire par la suite

Curiosité & Imprévisibilité

Possession

L'envie de posséder des objets, de les améliorer et de les protéger.

Créativité & Autonomie

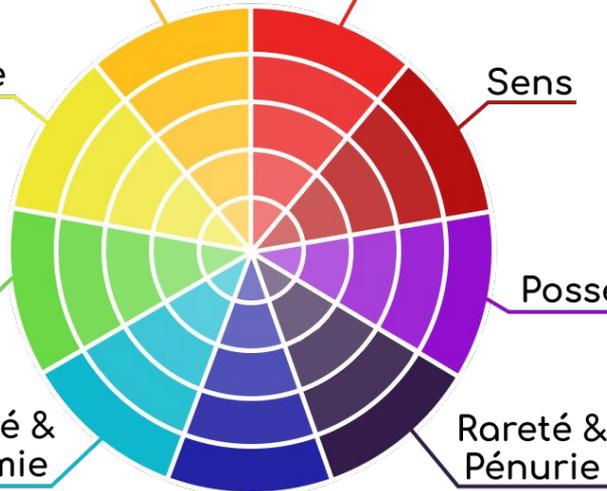
Rareté & Pénurie

Le sentiment que ce qui est rare a de la valeur

Le besoin d'exprimer ses choix, sa personnalité

Immersion

Le besoin de s'immerger et se projeter dans un autre monde



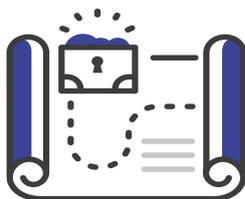


JEU DE RÔLE

Se projeter dans une situation fictive pour expérimenter

*ROLE PLAYING
GAME*

Projecting yourself into a fictional situation to experiment



NARRATION

Raconter une histoire

NARRATION

Telling a story



RÉCOMPENSES ALÉATOIRES

La récompense est attribuée à l'utilisateur de façon aléatoire

*RANDOM
REWARDS*

The reward is awarded to the user at random



PARRAINNAGE

Gagner des avantages en invitant des connaissances

SPONSORSHIP

Gaining benefits by inviting acquaintances

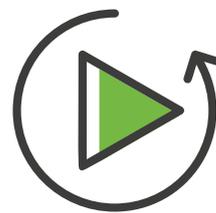


STATUT

Rôle à jouer : ambassadeur, modérateur, capitaine

STATUS

Role to be played: ambassador, moderator, captain



RETENTER SA CHANCE

Recommencer pour découvrir des alternatives

*TRY YOUR
LUCK AGAIN*

Start over to discover alternatives



CHOIX SIGNIFICATIFS

Avoir un impact lors de prises de décisions

*SIGNIFICANT
CHOICES*

Having an impact when making decisions

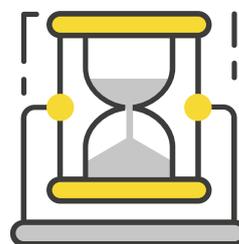


EXPRESSION DE SOI

Rédiger, donner son avis, s'exprimer

SELF-EXPRESSION

Writing, giving your opinion, expressing yourself



OPPORTUNITÉ

Peur de manquer une opportunité qui ne se représentera plus

OPPORTUNITY

Fear of missing an opportunity that will never come again



**ALÉATOIRE
& CURIOSITÉ**

*CURIOSITY &
RANDOMNESS*

Les Gamifi'cartes par EcoGameLab



IMMERSION

IMMERSION

Les Gamifi'cartes par EcoGameLab



IMMERSION

IMMERSION

Les Gamifi'cartes par EcoGameLab



**ALÉATOIRE
& CURIOSITÉ**

*CURIOSITY &
RANDOMNESS*

Les Gamifi'cartes par EcoGameLab



**INFLUENCE
SOCIALE**

SOCIAL INFLUENCE

Les Gamifi'cartes par EcoGameLab



**INFLUENCE
SOCIALE**

SOCIAL INFLUENCE

Les Gamifi'cartes par EcoGameLab



**AVERSION À
LA PERTE**

LOSS AVERSION

Les Gamifi'cartes par EcoGameLab



**CRÉATIVITÉ &
AUTONOMIE**

*CREATIVITY &
AUTONOMY*

Les Gamifi'cartes par EcoGameLab



**CRÉATIVITÉ &
AUTONOMIE**

*CREATIVITY &
AUTONOMY*

Les Gamifi'cartes par EcoGameLab

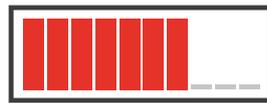


CHALLENGE

Avoir un objectif, tester ses compétences

CHALLENGE

Have a goal, test your skills



BARRE DE PROGRESSION

Se situer dans l'avancée vers l'objectif, grâce à des points d'expériences et des niveaux.

PROGRESS BAR

Position yourself in the advancement towards the objective, thanks to experience points and levels

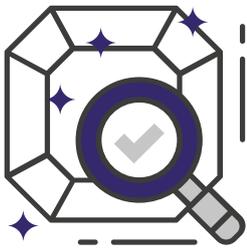


CHRONOMÈTRE

Afficher le temps qui s'écoule pour s'organiser, gérer son temps

STOPWATCH

Display the time that elapses to get organized, time management



AMPLIFIER LA RARETÉ

Ce qui est rare à plus de valeur

AMPLIFYING RARITY

What is rare is more valuable



IMPATIENCE

Attendre pour débloquer un objet, une fonctionnalité

IMPATIENCE

Waiting to unlock an object, a feature

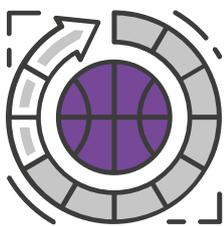


CONTRIBUER

Faire sa part. Wikipédia, OpenSource

CONTRIBUTE

Do your part. Wikipedia, OpenSource

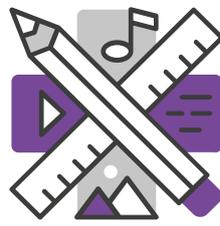


COLLECTION

Compléter sa collection, accumuler

COLLECTION

Complete his collection, accumulate



EFFET IKEA

Fabriquer soi-même

IKEA EFFECT

Make it yourself



SAUVER LA PLANÈTE

Avoir un but plus grand que soi

SAVING THE PLANET

Having a goal greater than oneself



**AVERSION À
LA PERTE**

LOSS AVERSION

Les Gamifi'cartes par EcoGameLab



**COMPÉTENCE
& MAÎTRISE**

*COMPETENCE
& MASTERY*

Les Gamifi'cartes par EcoGameLab



**COMPÉTENCE
& MAÎTRISE**

*COMPETENCE
& MASTERY*

Les Gamifi'cartes par EcoGameLab



SENS

MEANING

Les Gamifi'cartes par EcoGameLab



**RARETÉ &
PÉNURIE**

RARITY & SCARCITY

Les Gamifi'cartes par EcoGameLab



**RARETÉ &
PÉNURIE**

RARITY & SCARCITY

Les Gamifi'cartes par EcoGameLab



SENS

MEANING

Les Gamifi'cartes par EcoGameLab



POSSESSION

OWNERSHIP

Les Gamifi'cartes par EcoGameLab



POSSESSION

OWNERSHIP

Les Gamifi'cartes par EcoGameLab