

N.B.

*Pour chacune des 25 questions, un choix de réponses vous est proposé.
Choisissez 1 réponse par question et n'hésitez pas à la compléter avec tout commentaire
ou précision qui vous semblerait utile.*

1) Pensez-vous que le scénario du jeu, bien que fictif, est évocateur d'une situation d'entreprise réelle ?

- Très clairement et sans l'intervention de l'animateur
- Nécessite une transposition par l'animateur
- Transposition difficile
- Pas du tout

2) Existe-t-il un système de génération d'aléas proches de ceux de la réalité ?

- Tout à fait
- Dans la plupart des cas
- Rarement
- Pas du tout

3) Est-ce que les joueurs, après avoir vécu les événements du jeu, parlent de faits ou d'anecdotes de la vie de l'entreprise ?

- Très souvent
- De temps en temps
- Rarement
- Jamais

4) Est-ce que les résultats prévus par le jeu ont été obtenus par tous les groupes que vous avez formés ?

- Tous les groupes ont obtenu les résultats escomptés
- La plupart des groupes ont obtenu les résultats escomptés
- Peu de groupes ont obtenu les résultats escomptés
- Aucun des groupes n'a obtenu les résultats escomptés

5) Le jeu facilite-t-il les apports de connaissances de la part de l'animateur ?

- L'animateur peut apporter des connaissances à tout moment sans arrêter le jeu
- Les apports de connaissances peuvent être fait seulement à la fin de chaque phase du jeu
- Les apports de connaissances peuvent être faits seulement après la fin du jeu
- Les apports de connaissances sont très difficiles

6) Pensez-vous que ce jeu, par rapport à d'autres moyens de formation est :

- Beaucoup plus cher
- Plus cher
- Moins cher
- Je ne sais pas
- Beaucoup plus efficace
- Plus efficace
- Moins efficace
- Je ne sais pas

7) Les concepts appris dans le jeu sont-ils applicables directement dans l'entreprise ?

- Tout à fait
- Oui, mais avec des adaptations
- Difficilement
- Pas du tout

8) Le jeu est-il construit de façon à éviter la passivité d'un ou de plusieurs joueurs ?

- Tous les participants participent activement
- Environ 75% des participants participent activement
- Environ 40% des participants participent activement
- Moins de 40% des participants participent activement

9) Pensez-vous que tous les participants ont l'opportunité d'apprendre les mêmes concepts ?

- Tous les participants apprennent les mêmes concepts
- Seulement une partie des participants apprennent les mêmes concepts
- Chaque participant apprend des concepts différents

10) La durée normale du jeu a été pour vous :

- Facile à gérer
- Difficile à gérer mais j'ai maintenu la durée normale du jeu
- J'ai maintenu la durée normale mais j'ai fractionné la formation en plusieurs sessions
- J'ai dû modifier complètement la durée du jeu.

11) Avez-vous toujours eu la possibilité de développer tous les concepts que vous aviez prévu d'aborder ?

- Toujours Presque toujours Rarement Jamais

12) Le rythme du jeu est-il adaptable au rythme de travail des participants ?

- Très facilement
 Avec quelques difficultés
 Très difficilement
 Pas d'adaptations possibles

13) Est-ce que tous les participants comprennent aisément les règles du jeu, telles que décrites par le créateur ?

- Tous les participants comprennent les règles
 Certains ont des difficultés à comprendre les règles
 La plupart des participants ont des difficultés à comprendre les règles
 Aucun des participants comprend les règles telles que décrites

14) Vous trouvez que les supports destinés aux participants sont :

En terme de facilité d'usage :

- Très faciles
 Assez faciles
 Difficiles
 Très difficiles

En terme d'exhaustivité :

- Très complets
 Assez complets
 Passables
 Insuffisants

15) Lors de vos animations, avez-vous remarqué qu'un ou plusieurs des participants se sont trouvés en retrait par rapport au reste du groupe ?

- Jamais Rarement Souvent Toujours

16) Est-ce que tous les participants exécutent sans difficulté les règles du jeu ?

- Tous les participants exécutent les règles du jeu sans difficulté
 Certains ont des difficultés à exécuter les règles
 La plupart des participants ont des difficultés à exécuter les règles
 Tous les participants ont des difficultés à exécuter les règles

17) Combien de temps faut-il pour que les participants s'approprient les règles du jeu avant le démarrage effectif de celui-ci ?

Il faut compter environ ___ heures ___ (ou) ___ minutes pour que le jeu démarre

18) Combien de temps faut-il, après le démarrage du jeu, pour que les participants abordent les premiers concepts que le jeu souhaite passer ?

Il faut compter environ ___ heures ___ (ou) ___ minutes de jeu avant que les concepts soient abordés

19) Pensez-vous que l'animation du jeu est :

Très facile Facile Assez difficile Très difficile

20) Pensez-vous que, pour bien animer ce jeu, une formation de mise en main est :

Indispensable Très utile Un confort Inutile

21) Vous pensez que le mode d'emploi du jeu destiné à l'animateur est :

En terme de clarté :

Très clair
 Assez clair
 Passable
 Insuffisant

En terme d'exhaustivité :

Très complet
 Assez complet
 Passable
 Insuffisant

22) Est-ce que le jeu est adaptable selon le niveau des participants ?

Complètement En partie Très peu Pas du tout

23) L'animateur, peut-il observer les actions et entendre les commentaires de chaque participant ?

Toujours 75% du temps 40% du temps Moins de 40% du temps

24) Les participants sont-ils informés rapidement de la qualité de leurs réponses ou choix ?

- Les participants voient les résultats de leurs décisions immédiatement après l'action et sans intervention de l'animateur
- Les participants reçoivent un feed-back par l'animateur, immédiatement après l'action
- Les participants reçoivent un feed-back par l'animateur, après chaque phase du jeu
- Les participants reçoivent un feed-back par l'animateur, après la fin du jeu

25) Les participants, peuvent-ils corriger facilement leurs erreurs ?

- Oui, à tout moment
- Oui, mais seulement après chaque phase du jeu
- Non

Commentaires / Remarques / Appréciations :