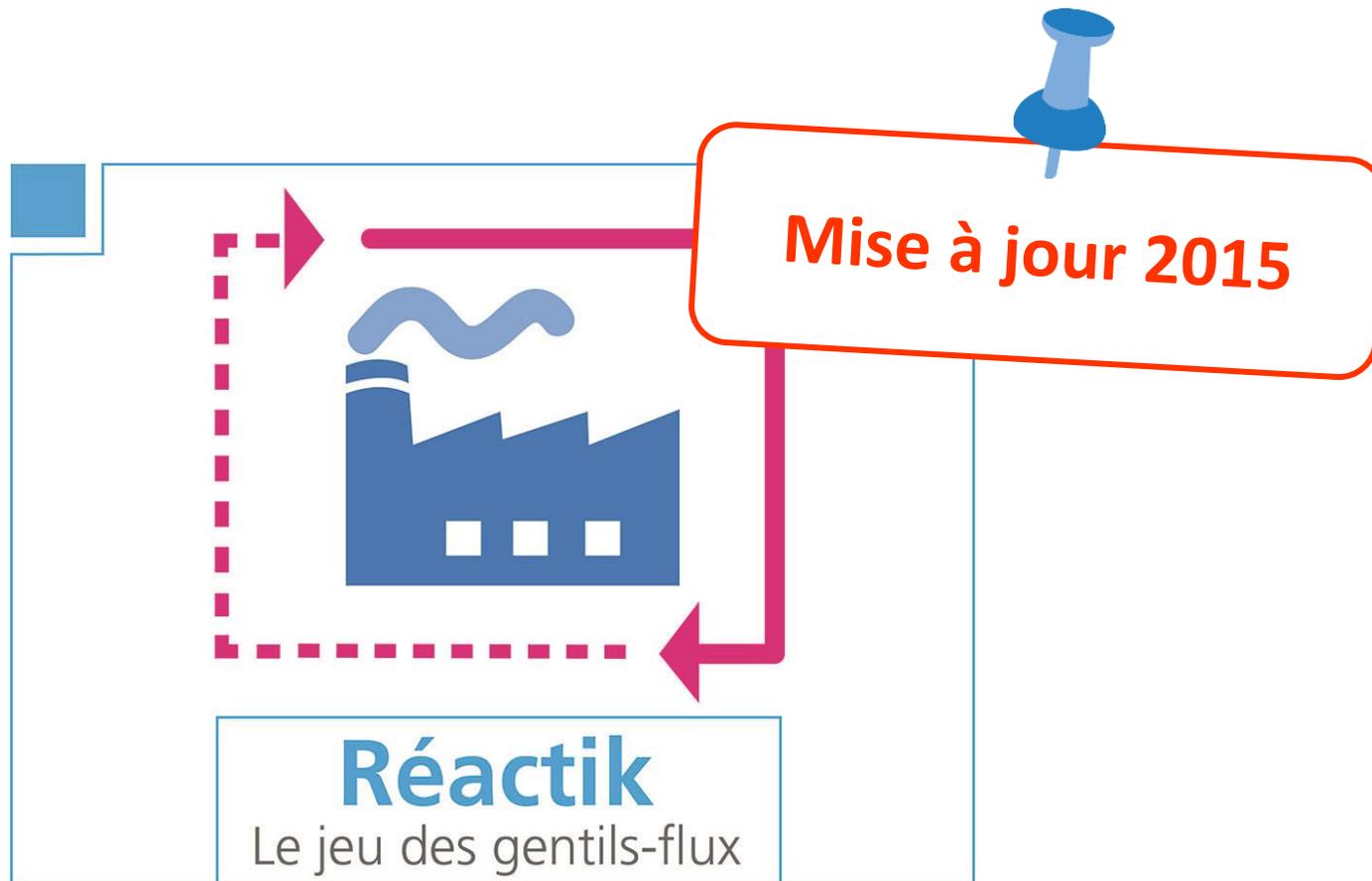


*diaporama de présentation
du jeu d'entreprise :*



Que contient la mise à jour de Réactik® ?

- 1) Modernisation du produit
- 2) Modernisation des anti-flux et gentils-flux
- 3) Débriefing de chaque couple anti-flux / gentil-flux
- 4) Passage à 6 équipes
- 5) Relookage du jeu
- 6) Livret pédagogique pour les participants
- 7) Dossier pédagogique pour l'animateur
- 8) Praticité de la reprographie



Les diapos suivantes explicitent
chacun des points ci-contre

1) Modernisation du produit

L'entreprise ne fabrique plus des valises en carton, mais des coques de téléphones portables.

- Les **coques DE LUXE** sont décorées de nuances variées, de stickers, voire d'éléments de personnalisation.
- Comme il existe un très grand nombre de stickers, et d'accessoires possibles, les coques de luxe ne sont pas produites d'avance, mais seulement à la demande du client.



- Les **coques STANDARD** sont monochromes, comportent des accessoires standards, et ne sont pas personnalisées.
- L'entreprise les tient en stock, ce qui lui permet de livrer très rapidement le client.



2) Modernisation des anti-flux et gentils-flux

Des concepts plus "modernes" apparaissent, tels que : matrice RACI, GPEC, VSM, GPA, ERP, ...

1	Ventes Marketing	M. Planification imprécise	m. Nommer un Chef de Marché pour coordonner les études
2	Bureau d'Études	Q. Organisation cloisonnée	d. Mettre en place un plateau projet, pour travailler en ingénierie concurrente
3	Finances	J. Lenteur des décisions	n. Revoir les niveaux de décision et de validation (matrice RACI, délégation, ...)
4	Industrialisation	R. Personnel inexpérimenté	e. Mettre en place une GPEC (développement des compétences, tutorat, ...)
5	Achats	K. Lourdeur des procédures administratives	c. Analyser la chaîne de valeur (VSM) afin de regrouper les tâches administratives
6	Fournisseur	L. Long délai fournisseurs	o. Développer un partenariat fournisseur (GPA, ...)
7	Transport	B. Lot de transport important	p. Rechercher des fournisseurs locaux (RSE)
8	Entrée matières	F. Non-qualité (produit)	f. Acheter une qualité garantie (AQF)
9	Lancement Coques semi-finies	F. Non-qualité (admin.)	b. Disposer d'une base de données unique et partagée (ERP)
10	Sortie matières	I. Entrées-sorties magasin	l. Simplifier les procédures de saisie (code barres, et douchette)
11	Préparation	G. Panne	w. Améliorer la fiabilité des équipements grâce à une démarche TPM
12	Injection	H. Stocks de sécurité	k. Analyser les taux de panne actuels, pour ajuster les stocks de sécurité
13	Transfert	B. Lot de transport important	r. Réimplanter pour éviter les manutentions

14	Usinage	C. Goulet d'étranglement	a. Affecter un équipement au produit pour éviter les files d'attente
15	Traitement	P. Poste de travail dangereux	x. Sécuriser les postes dans le cadre de la politique "zéro risque"
16	Peinture	A. Série de fabrication importante	i. Diminuer le temps de changement de série (démarche SMED)
17	Entrée Coques semi-finies	F. Non-qualité (produit)	y. Détecter les pièces mauvaises au plus tôt (autocontrôle, MSP)
18	Lancement Coques finies	J. Lenteur des décisions	g. Faire évoluer le progiciel de calcul et de lancement
19	Sortie Coques semi-finies	E. Manque d'appro	v. Mettre en place une réunion de revue des prévisions de vente
20	Décor	D. Cadences déséquilibrées	q. Développer la polyvalence pour mieux équilibrer les cadences
21	Finition	C. Goulet d'étranglement	z. Faire varier la capacité de travail grâce à des transferts entre ateliers
22	Contrôle	F. Non-qualité (produit)	h. Fabriquer des produits bons grâce à des détrompeurs (poka-yoke)
23	Mail	O. Réseau internet non sécurisé	s. Sécuriser les serveurs informatiques, et la communication par internet
24	Commandes	K. Lourdeur des procédures administratives	j. Supprimer les tâches sans valeur ajoutée
25	Expédition	F. Non-qualité (admin.)	t. Mettre en place des check-list pour éviter les oublis
26	Transport	N. Transport indirect	u. Confier le transport à un prestataire logistique (externalisation)

3) Débriefing de chaque couple anti-flux / gentil-flux

Pour chaque couple, une diapo permet d'expliciter le concept / outil abordé ; exemples

Baõ Tan N'GUYEN, Directrice financière - poste 3
n. Revoir les niveaux de décision et de validation (matrice RACI)

- L'acronyme RACI signifie :

	anglais	français		anglais	français
R	Responsible	Réalise	R	Responsible	Réalise
A	Accountable	Autorité	A	Accountable	Autorité
C	Consulted	Consulté	S	Support	Support
I	Informed	Informé	C	Consulted	Consulté
			I	Informed	Informé

- La matrice RACI précise les rôles sur les diverses activités :

	CODIR	Resp. BU	Directeur SI	Resp. Projet SI	Développeur	Utilisateur
Définition du projet	A	R	C	I		
Validation Cahier des charges	C	A	I	C		I
Business plan		A	C	R		C
Test plan		A	C		R	
Création du logiciel embarqué		A	I	I	R	
Développement des arches		A		I	R	
Chargement des logiciels N1		A	I	I	I	R

Réactik, le jeu des gentils-flux, un jeu du CIPE 85

Thierry CABOCHON, Industrialisation - poste 4
e. Mettre en place une GPEC (développement compétences, tutorat, ...)

- La Gestion Prévisionnelle de l'Emploi et des Compétences (GPEC) est :
 - une gestion anticipative et préventive des ressources humaines,
 - en fonction des contraintes de l'environnement et des choix stratégiques de l'entreprise

Formaliser la démarche stratégique

- Faire un diagnostic sur l'organisation et les compétences-clés
- Définir les orientations

Construire la démarche de GPEC

- Fixer les objectifs à atteindre
- Identifier les métiers de l'entreprise (rédiger les référentiels des métiers ou des emplois)
- Décider des règles d'évolution professionnelle et de reconnaissance
- Négocier avec les partenaires sociaux

Déployer la démarche de GPEC

- Préparer l'encadrement
- Diffuser l'information et faire réagir
- Évaluer et reconnaître les compétences des salariés
- Traiter les écarts (développement, formation, mobilité)

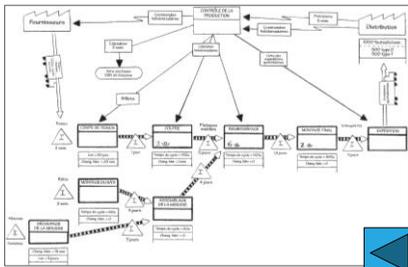
Mesurer les résultats et ajuster



Réactik, le jeu des gentils-flux, un jeu du CIPE 86

Chrystèle BLIN, Achats - poste 5
c. Analyser la chaîne de valeur (VSM)

- La VSM (Value Stream Mapping) est la cartographie d'un processus comprenant :
 - les différentes tâches qui composent le processus
 - les différents stocks et en-cours
 - les flux d'informations et de matières
 - les tailles de lots de transfert
 - les temps de cycle, de changement de série, les temps d'attente
 - les capacités machines
 - Etc.
- Le but est de comprendre les opportunités d'amélioration du processus administratif transformant une attente / un besoin client en satisfaction de ce besoin.



Réactik, le jeu des gentils-flux, un jeu du CIPE 87

Jean GRANULOT, Fournisseur - poste 6
o. Développer un partenariat fournisseur (GPA, ...)

- GPA Gestion Partagée des Approvisionnements
- Le fournisseur a une vision sur le stock de son client, et reconstitue lui-même ce stock



Réactik, le jeu des gentils-flux, un jeu du CIPE 88

4) Passage à 6 équipes

Le jeu peut être joué avec 6 équipes, au lieu de 4, ce qui permet de monter à 30 stagiaires.

Nombre de participants	Nombre de participants																																		
	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30										
3 tables	■	■	■	■	■	■	■																												
4 tables					■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
5 tables													■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
6 tables																																			■

■ Répartition optimale ■ Répartition acceptable

- Chaque équipe a sa spécificité, et la carte du monde est élargie à 15 pays :

<p>Entreprise A (bleu) <u>Avantage</u> : la technologie</p>	<p>Entreprise B (brun) <u>Avantage</u> : la qualité</p>
<p>Entreprise C (noir) <u>Avantage</u> : l'organisation</p>	<p>Entreprise D (orange) <u>Avantage</u> : le management</p>
<p>Entreprise E (rouge) <u>Avantage</u> : le développement durable</p>	<p>Entreprise F (vert) <u>Avantage</u> : le système d'information</p>

5) Relookage du jeu

L'affiche est relookée, ainsi que les anti-flux, et autres supports du jeu (dossier participant, ...)

The image displays the relooked game board and its components. On the left, a grid of 15 'ANTI FLUX' cards is shown, each with a specific icon and text:

ANTI FLUX A SÉRIE DE FABRICATION IMPORTANTE	ANTI FLUX B LOT DE TRANSPORT IMPORTANT	ANTI FLUX B LOT DE TRANSPORT IMPORTANT	ANTI FLUX C GOULET D'ÉTRANGLEMENT	ANTI FLUX C GOULET D'ÉTRANGLEMENT
ANTI FLUX C GOULET D'ÉTRANGLEMENT	ANTI FLUX C GOULET D'ÉTRANGLEMENT	ANTI FLUX D CADENCES DÉSÉQUILIBRÉS 120h — 80h	ANTI FLUX E MANQUE D'APPROS	ANTI FLUX F NON-QUALITÉ $2+2=3$
ANTI FLUX F NON QUALITÉ $2+2=3$	ANTI FLUX F NON QUALITÉ $2+2=3$	ANTI FLUX F NON QUALITÉ	ANTI FLUX F NON QUALITÉ	ANTI FLUX F NON QUALITÉ
ANTI FLUX G PANNE	ANTI FLUX H STOCKS DE SÉCURITÉ	ANTI FLUX I SORTIES MAGASIN LONGUES	ANTI FLUX J LENTEUR DES DÉCISIONS	ANTI FLUX J LENTEUR DES DÉCISIONS
			ANTI FLUX K LOURDEUR DES PROCÉDURES ADMINISTRATIVES	

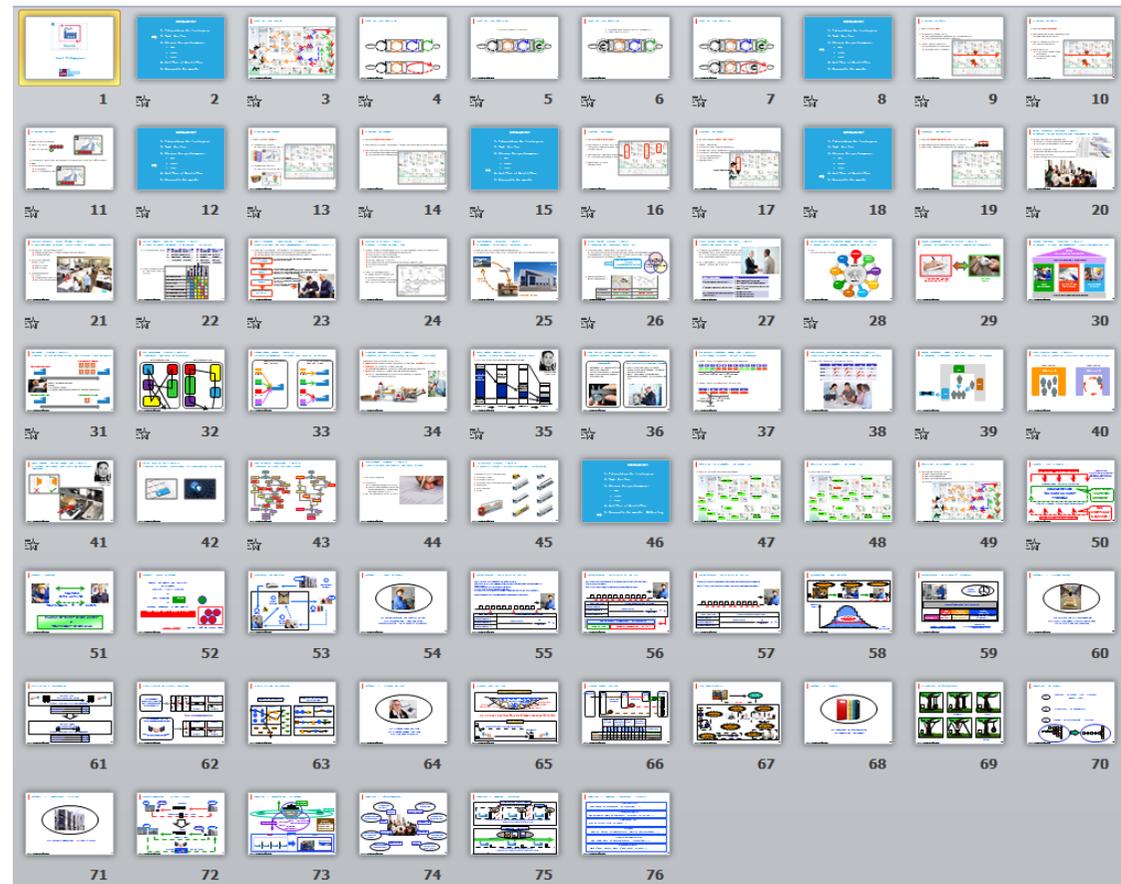
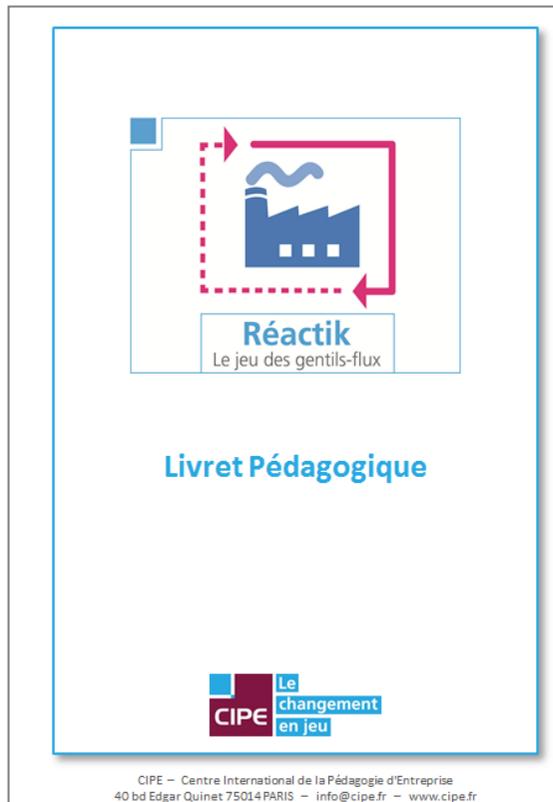
The main board layout includes various game areas and components:

- Vestiaires**
- Magasin Matières Premières**
- 8 Entrée 10 Sortie**
- Bureau Magasin**
- 7 Transport**
- 6 Fournisseur**
- 9 Lancement Coques semi-finies**
- 11 Préparation**
- 12 Injection**
- 13 Transfert**
- 14 Usinage**
- 15 Traitement**
- 16 Peinture**
- 18 Lancement Coques finies**
- 20 Décor**
- 21 Finition**
- 22 Contrôle**
- 24 Commandes**
- 25 Expédition**
- 26 Transport**
- 23 Mail**
- 1 Ventes Marketing**
- CLIENT**
- Salle de réunion**
- Magasin Coques Semi-finies**
- Magasin Coques Finies**
- Bureau Magasin**
- Bureau Magasin**
- 17 Entrée 19 Sortie**
- Entrée**
- Sortie**

6) Livret pédagogique pour les participants

Un document powerpoint d'environ 70 diapos (reprenant les notions importantes du jeu) est disponible :

- En fonction de ses objectifs pédagogiques, l'animateur pourra sélectionner les diapos qu'il souhaite laisser aux participants



7) Dossier pédagogique pour l'animateur

Un complément pédagogique (d'environ 45 pages) est à disposition de l'animateur, afin de lui apporter des informations supplémentaires :

- Le document est structuré selon les chapitres du jeu ; exemple sur l'analyse des anti-flux



CIPE, Tous Droits Réservés REACTIK - Notes Pédagogiques page 23

COMMENTAIRES DETAILLES SUR LES ANTI-FLUX ET LES GENTILS-FLUX

Le lecteur trouvera ci-dessous des commentaires sur les couples Anti-Flux / Gentil-Flux, classés dans l'ordre des Anti-Flux.

A. Série de fabrication importante. Diminuer le temps de changement de série (démarche SMED) (i).

Cet anti-flux apparaît quand le manque de flexibilité de la machine oblige à travailler une quantité importante de produits à la suite les uns des autres (alors que le rythme instantané de la demande est plus faible que le rythme de production de l'équipement).

Le Gentil-Flux consiste à travailler des séries plus courtes. Ce qui suppose :

- De savoir changer plus rapidement l'outil (démarche SMED¹¹).
- De simplifier les procédures administratives. On oublie souvent qu'il est impossible de travailler des séries très courtes s'il faut toutes les 10 pièces rédiger un document de sortie magasin ou un bon de travail ¹².

Remarque : autres formes de lots de production.

Le lecteur aura remarqué que le jeu n'évoque pas d'autres types de lot de production : par exemple le lot technologique. Or il s'agit également d'un anti-flux. C'est ainsi qu'un four qui doit traiter 10 000 pièces d'un coup crée un délai d'attente en entrée comme en sortie, comparé à un four à induction capable de traiter les pièces au défilement.

B. Lot de transporteur important. Rechercher des fournisseurs locaux (RSE) (p).

L'interview indique que l'entreprise achète 20 tonnes, pour des raisons d'économie, mais on ne précise pas s'il s'agit d'économies sur la production dans l'usine du fournisseur, ou d'économies sur le transport.

En revanche, le gentil-flux oriente sur les économies de transport.

¹¹ Single Minute Exchange of Die : méthode développée par Shigeo Shingo, ingénieur chez Toyota. La démarche définit 4 phases permettent de réduire les temps de changement de fabrication.

¹² C'est une des raisons d'être du Kanban. En simplifiant le traitement de l'information, on peut gérer des très petites quantités à la fois.

CIPE, Tous Droits Réservés REACTIK - Notes Pédagogiques page 24

La RSE (Responsabilité Sociétale des Entreprises) est démarche dans laquelle les entreprises intègrent les préoccupations sociales, environnementales, et économiques dans leurs activités et dans leurs interactions avec leurs parties prenantes sur une base volontaire. Énoncé plus clairement et simplement, la RSE est la contribution des entreprises aux enjeux du développement durable.

C'est dans cette optique, que le gentil-flux oriente l'entreprise vers des fournisseurs locaux, répondant à deux préoccupations :

- Développement de l'activité locale
- Réduction du transport et de ses impacts

B. Lot de transport important. Réimplanter pour éviter les manutentions (r).

Cet anti-flux est très répandu dans les systèmes logistiques. Il provient d'une constatation simple : pour une même quantité à transporter par jour, plus le lot de transport est important, moins le transport est fréquent.

Il en résulte que les pièces attendent avant d'être transportées (et généralement aussi après). Cette attente représente la plus grande part du délai de transfert.

Exemple : les pièces sont produites au rythme de 1 à l'heure. Le chariot peut en transporter 20 à la fois. A l'arrivée, elles sont consommées au même rythme (1 / heure). La durée du trajet n'est que de 10 minutes, mais il dure en réalité 20 heures et 10 minutes si l'on prend en compte l'attente au chargement et au déchargement. Au total, le flux est ralenti d'un temps égal à la durée d'écoulement du lot de transfert ¹³.

Travail : 1 heure Transport : 10 minutes Travail : 1 heure

Attente 20 h au chargement Attente 20 h au déchargement

Distance : 1 km
Masse apparente : 6 tm/h
Vitesse réelle : 50 mètres/h
Indice de fluidité : 10 %

Un exemple peut être pris dans la vie courante : les voitures arrivent au tunnel sous la Manche en flux continu, par la route. Elles doivent attendre que le train parte.

La durée d'attente est en moyenne un temps égale à la moitié de la période de passage, (indépendamment d'autres effets possibles de goulets d'étranglement dus à une surcharge).

¹³ En réalité, les dernières pièces produites sont chargées sans attendre. Mais elles attendront plus longtemps au déchargement (hypothèse de premier entré - premier sorti). En moyenne, on arrive au résultat indiqué.

- NB : en fonction de la version de votre jeu, il se peut que ces notes soient présentes ; elles ont été mises à jour en relation avec les nouveaux anti-flux

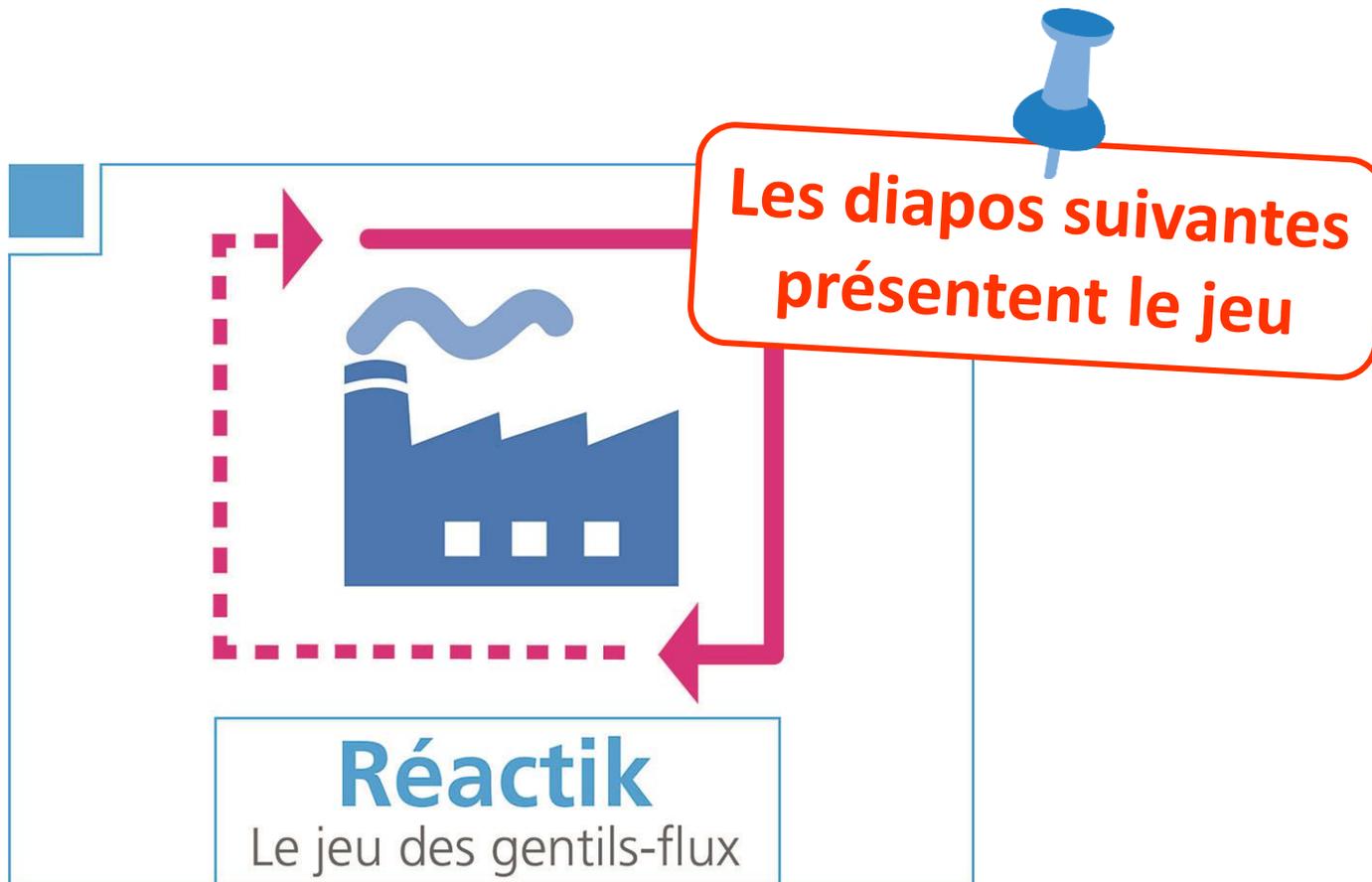
Combien coûte la mise à jour ?

- Nous vous proposons plusieurs options :

Option 1	Option 2	Option 3
<ul style="list-style-type: none">• Envoi de tous les nouveaux fichiers informatiques• Ces fichiers vous permettent d'éditer les supports pour animer le jeu	<p>= Option 1 + l'Envoi (par colis) des éléments du jeu ayant évolué :</p> <ul style="list-style-type: none">• 1 Guide d'animateur couleurs (190 p.)• 1 Dossier pédagogique couleurs (47 p.)• 1 Clé USB avec tous les fichiers• 24 Crayons à papier <p>Et, en complément des éléments déjà présents dans la valise :</p> <ul style="list-style-type: none">• 14 Stylos 4 couleurs• 2 Pochettes de 6 marqueurs• 1 Bande correctrice large	<p>= Option 2 + X jeux de consommables</p> <p>Un jeu de consommables permet d'animer 6 équipes, et comprend :</p> <ul style="list-style-type: none">• 6 Plans de l'entreprise (au format A1)• 1 Affiche Conquête du monde (au format A0)• 6 jeux de Stickers Anti-Flux / Gentils-Flux (soit 18 feuilles A5)
Prix = 700 €HT	Prix = 800 €HT	Prix = 800 + x fois 100 €HT (*)

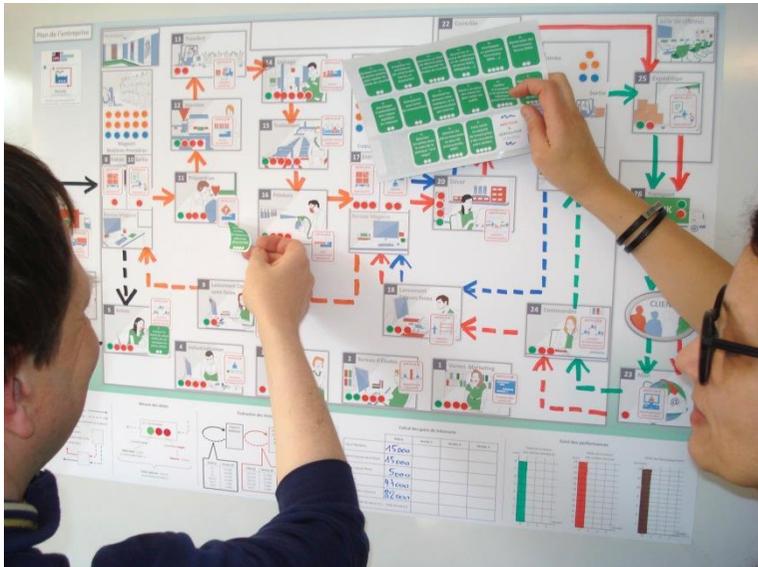
(*) L'option 3 avec 1 jeu de consommables = 900 €HT, avec 2 jeux = 1000 €HT, etc.

*diaporama de présentation
du jeu d'entreprise :*



Description du jeu en 1 diapo

RÉACTIK, le jeu des Gentils-Flux®
est une **initiation au pilotage
des flux** de l'entreprise



- 1^{ère} étape : tracer les flux
 - Flux physiques, Flux d'information
 - Bouclage
- 2^{ème} étape : évaluer les performances
 - Calcul des délais de transformation, de mise à disposition, et de développement de nouveaux produits
 - Calcul des encours et des stocks
- 3^{ème} étape : identifier les causes de ralentissement des flux, et les gisements de progrès
 - Anti-flux et Gentils-flux
- 4^{ème} étape : investir pour améliorer les performances et accéder aux marchés
 - Accélérer les flux
 - Dégager de la trésorerie en baissant les stocks
 - Investir dans les pays du monde

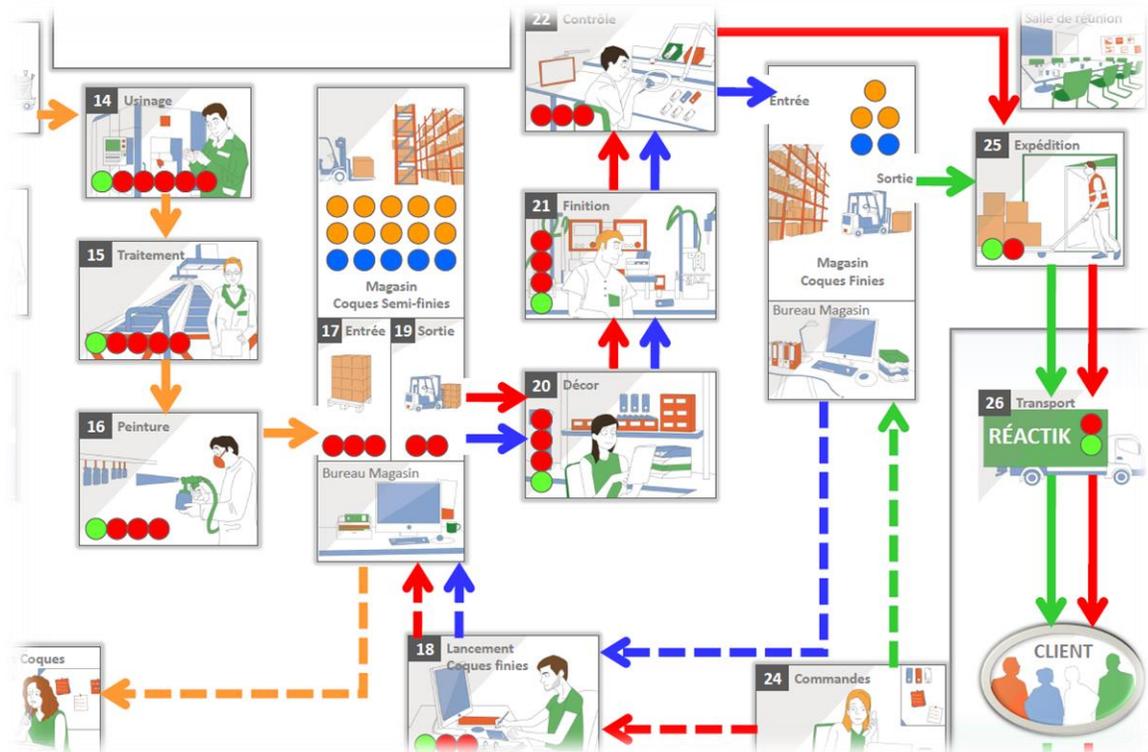


- Public concerné :
 - Tout public
 - Encadrement, Maîtrise, Employés
 - Etudiants
 - Aucune connaissance préalable requise
- Taille du groupe :
 - Entre 8 et 30 personnes



- 1 jour
 - Fractionnable en plusieurs séances
 - Débriefing non inclus

- Comprendre comment circulent les flux dans une entreprise
- Mesurer les performances logistiques : délais, stocks, en-cours
- Découvrir les obstacles qui freinent la circulation des flux (Anti-flux)
- Proposer des améliorations pour accélérer les flux (Gentils-flux)
- Mettre en œuvre une stratégie pour conquérir de nouveaux marchés

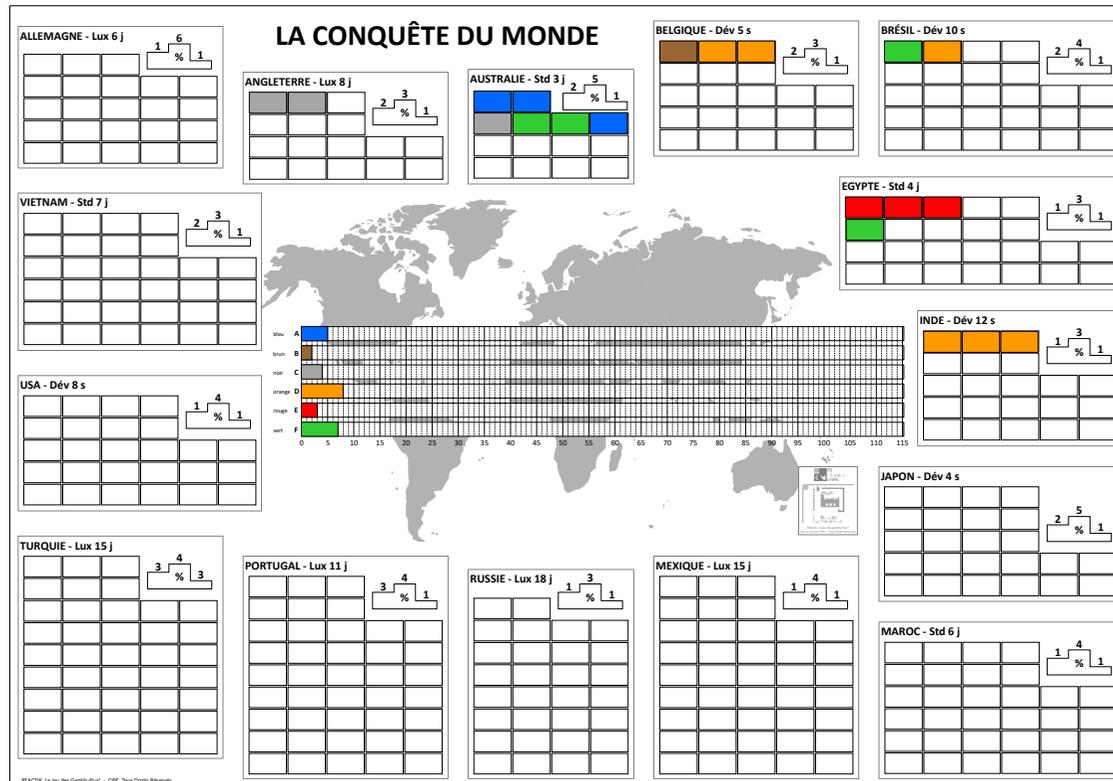


Description générale

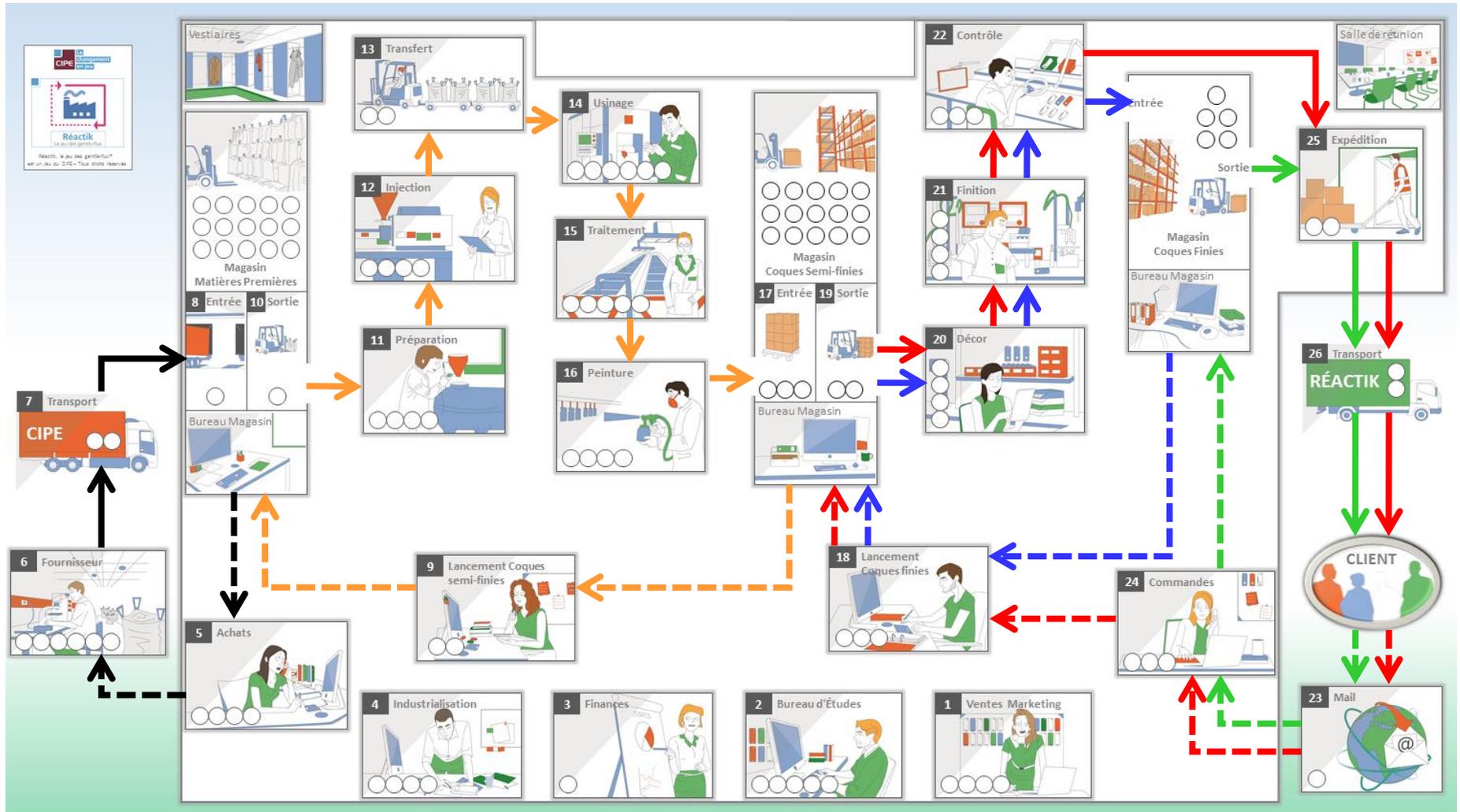
- Le groupe est divisé en quatre équipes, chacune est responsable d'une entreprise qui fabrique des coques de téléphone



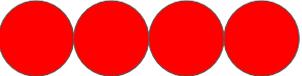
- L'objectif est de mettre en œuvre une stratégie d'accélération des flux qui permettra à chaque entreprise d'aborder de nouveaux marchés à l'exportation.



- Chaque équipe trace les flux physiques et les flux d'informations, et matérialise les temps d'attente aux différents postes de travail



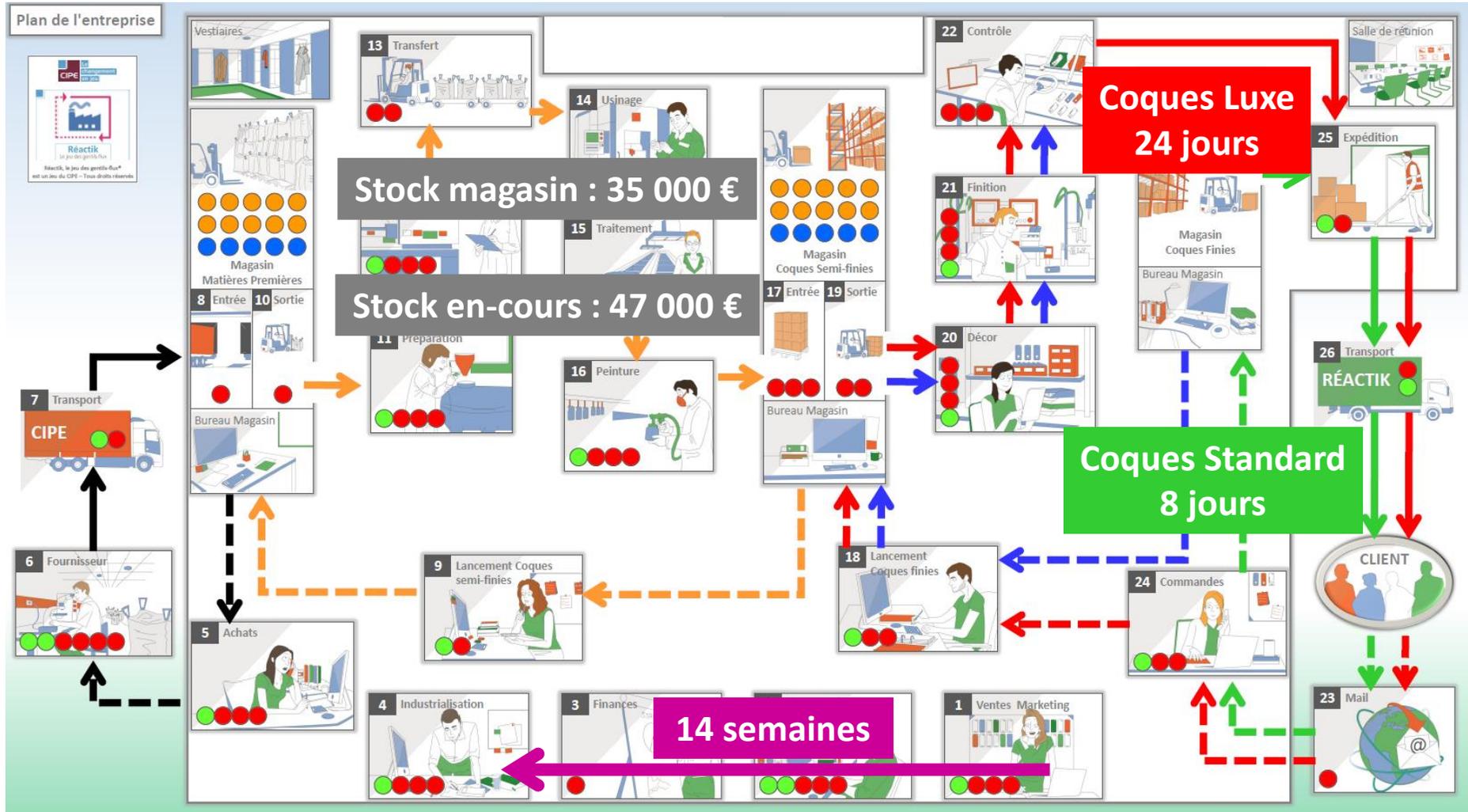
Au poste 15 de Traitement :

- 4 jours d'attente : 
- 1 jour de délai idéal : 



Mesure des Performances : vue d'ensemble

- Les équipes calculent les délais de livraison, les délais de développement des nouveaux produits, les stocks d'en-cours et les stocks en magasin



- Chaque poste est interviewé, ce qui permet d'identifier l'Anti-flux (qui ralentit le flux) et le Gentil-flux (qui est un remède possible)

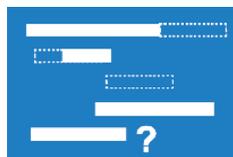
Natalia BLASZCZYK, Marketing - poste 1

L'étude Marketing est une opération délicate à planifier : il faut étudier le marché, interroger les représentants, observer les concurrents, s'accorder avec le Bureau d'Etudes, fixer un prix prévisionnel, etc.

Au total, le délai est aléatoire : il suffit d'un retard ou d'un oubli pour que l'ensemble se trouve retardé.



ANTIFLUX M



**PLANIFICATION
IMPRÉCISE**

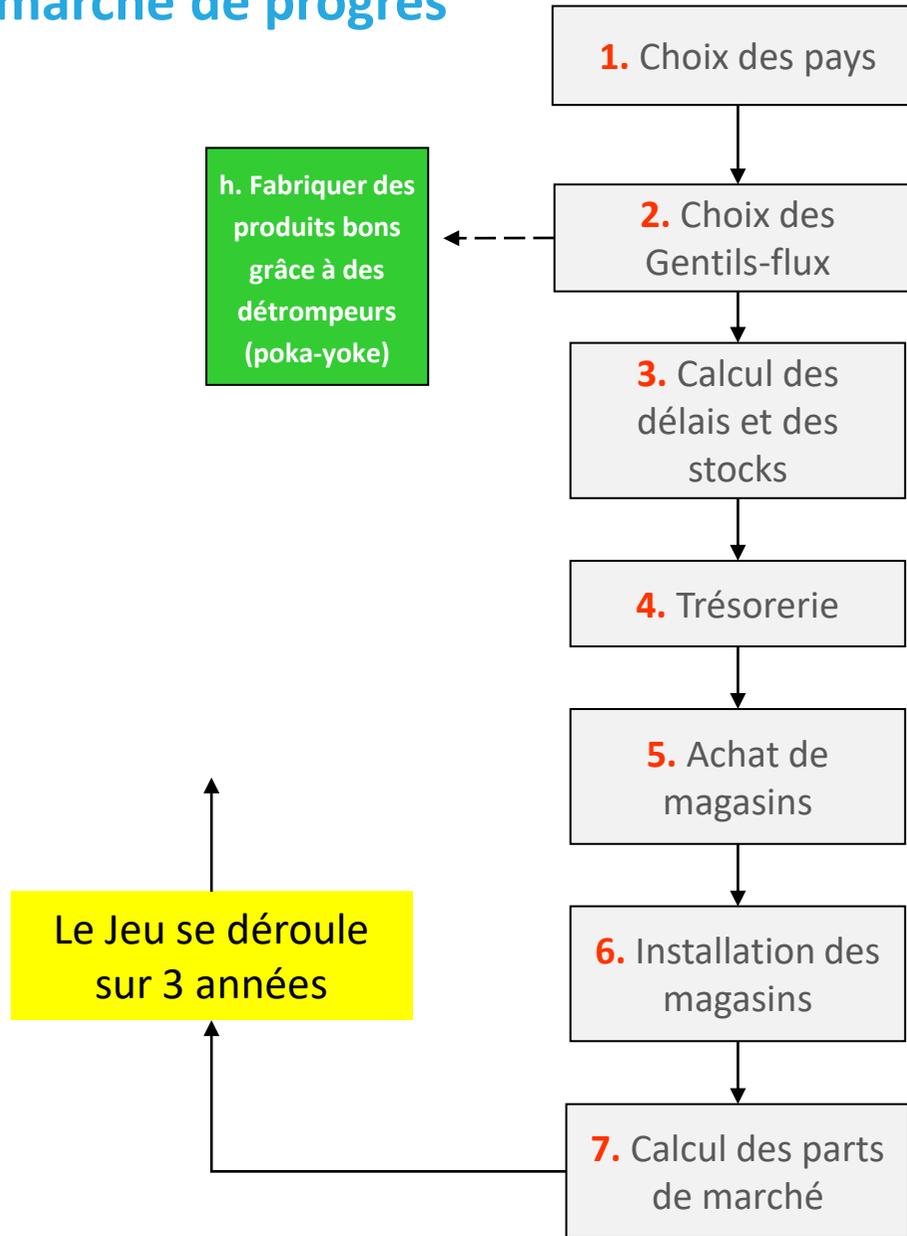
**Gentil-flux m. Nommer un Chef de Marché
pour coordonner les études**

m. Nommer un Chef de Marché pour coordonner les études

- Chaque contributeur au planning doit :
 - Réaliser sa tâche et générer les bons livrables
 - En respectant le délai allouer sur le planning
- Le Chef de Projet doit veiller :
 - Aux contributions de toutes les parties prenantes
 - Au respect des délais
- Il prend des mesures correctives le cas échéant



La démarche de progrès

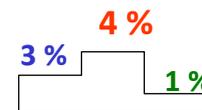
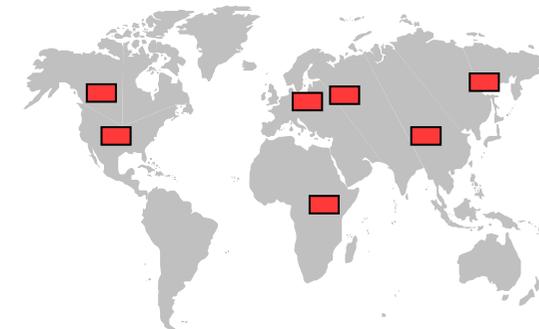


Stock en-cours	47 000	28 000		
----------------	--------	--------	--	--

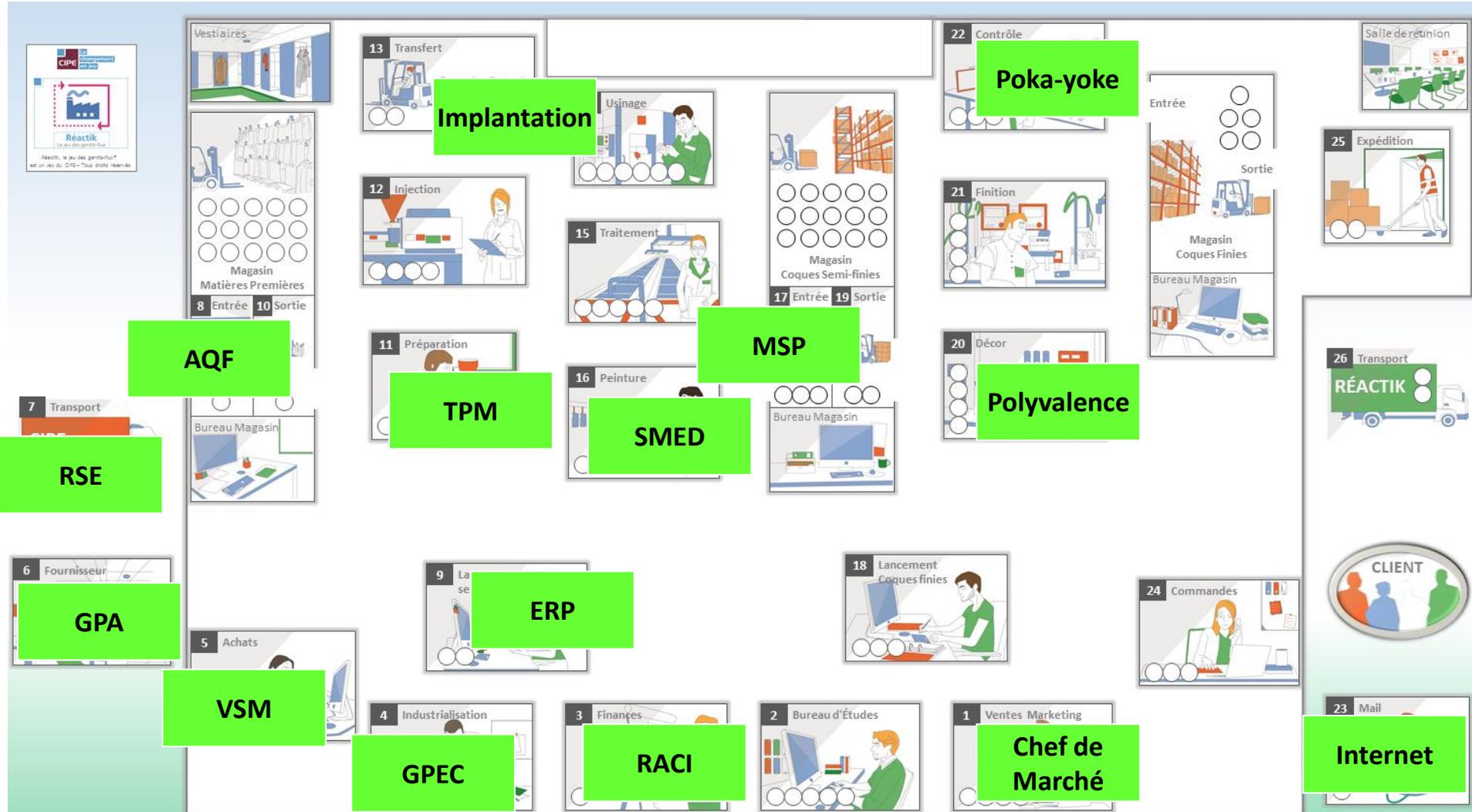
Stock en-cours + Magasin	82 000	69 000		
--------------------------	--------	--------	--	--

Gains	13 000			
-------	--------	--	--	--

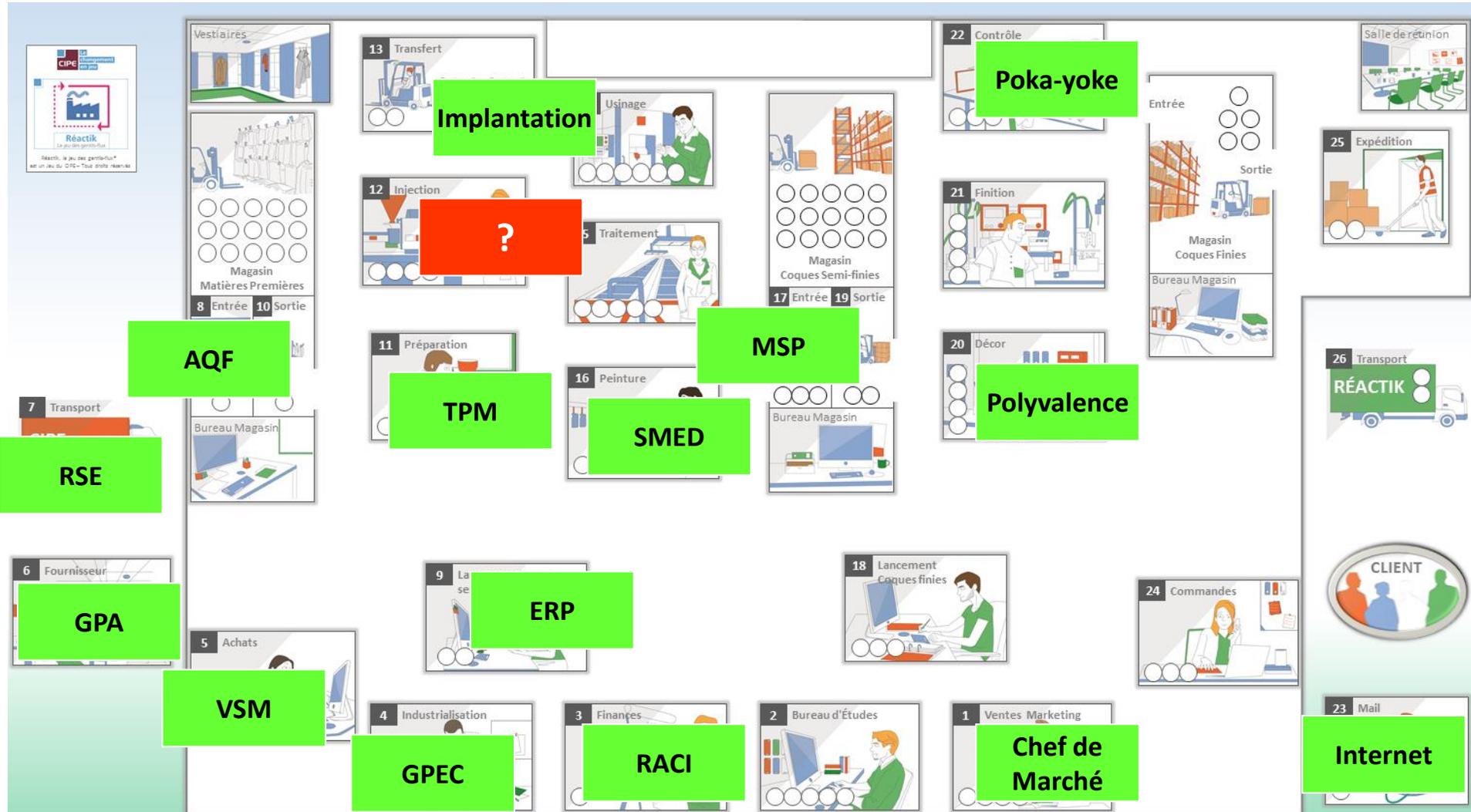
Calcul des délais	Délai livraison Standard.	8 j.	6 j.		
	Délai livraison Luxe	24 j.	15 j.		
	Délai Développement	14 s.	14 s.		



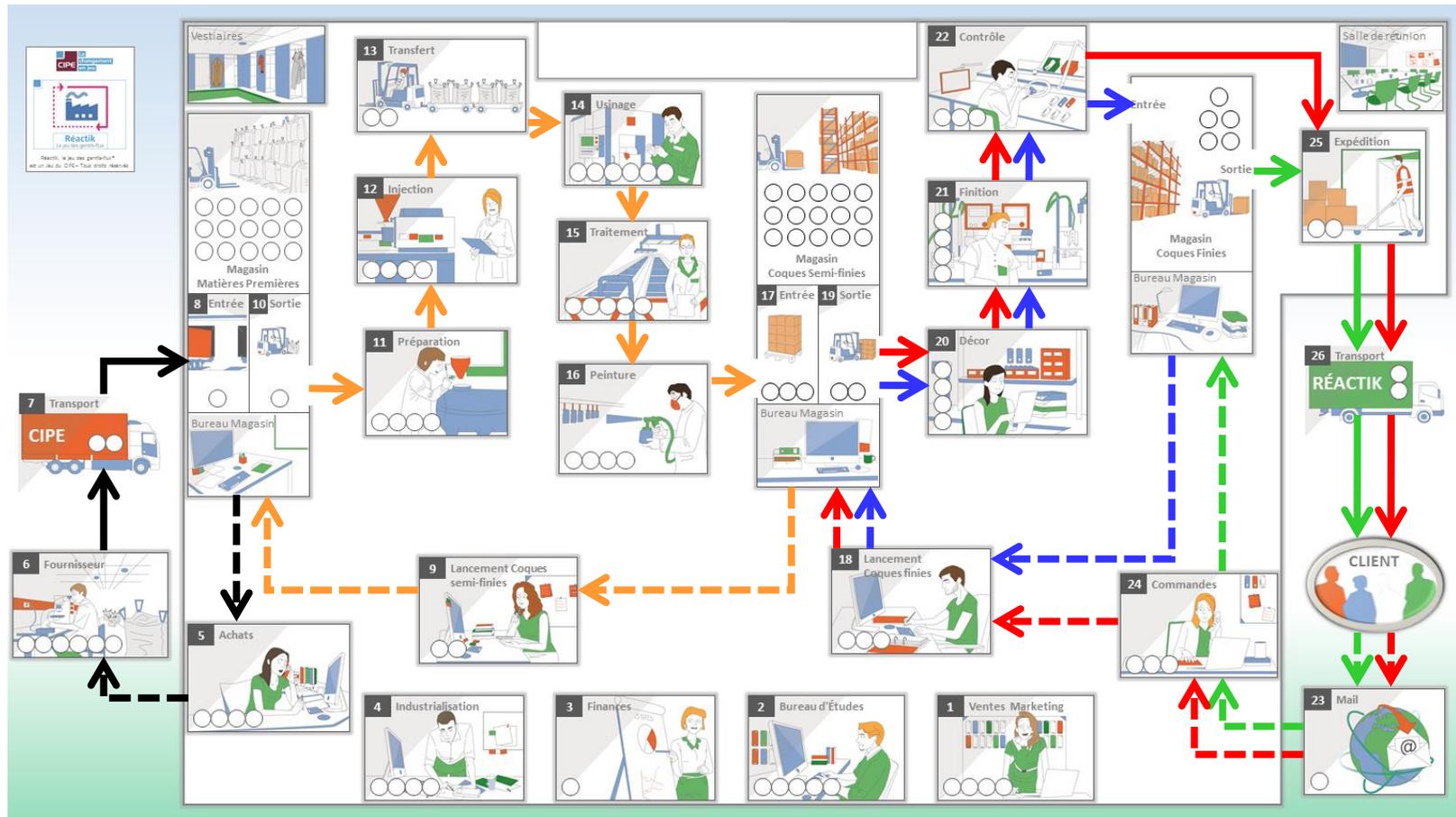
- Diversité des projets mais cohérence globale



- Priorisation des projets

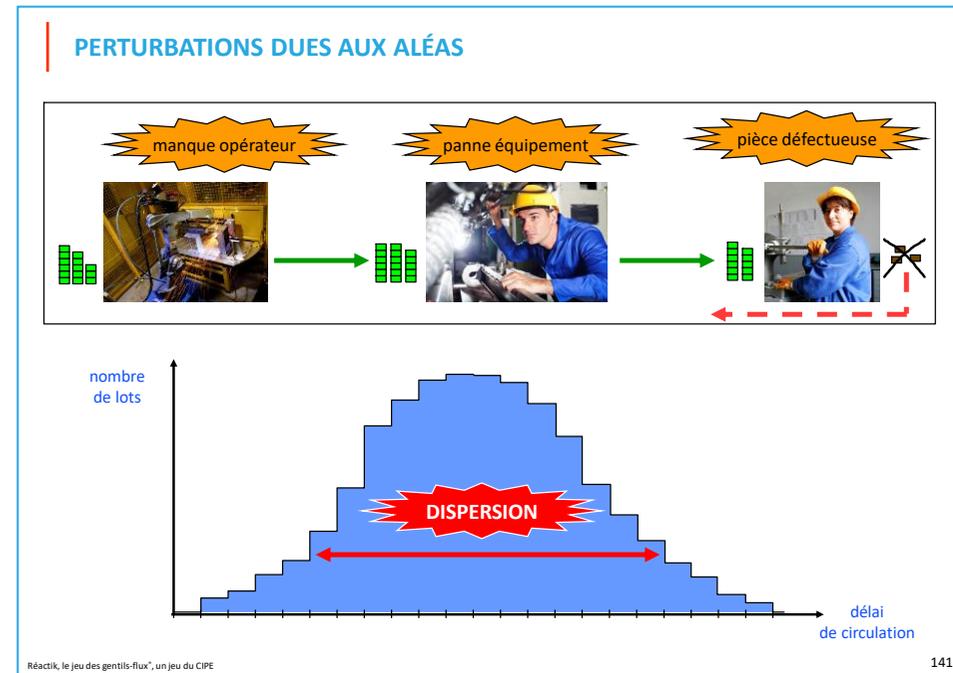
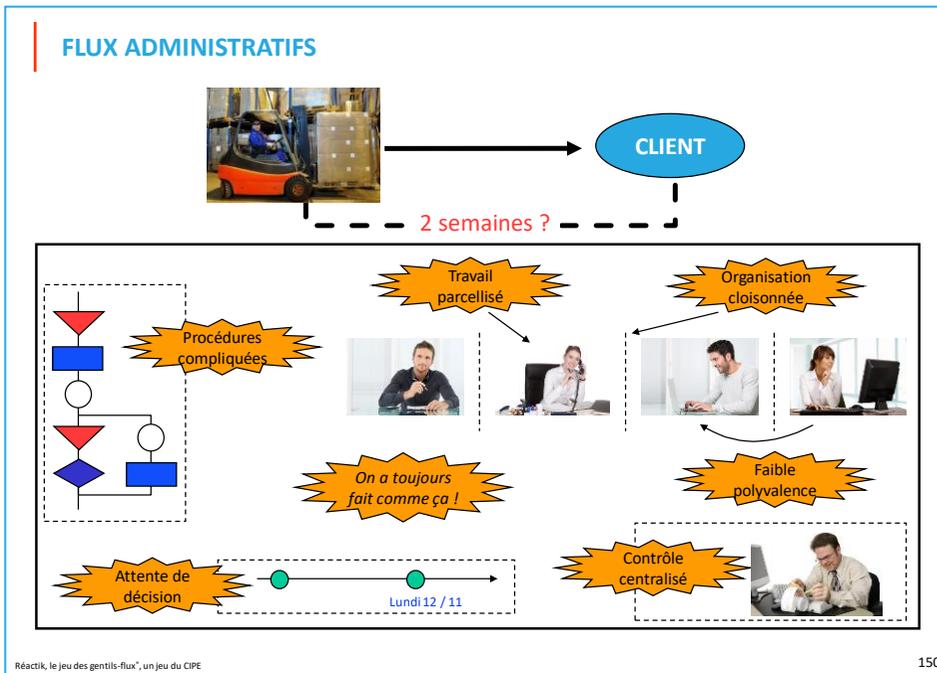


- Contribution de tous les acteurs
 - Délais de mise à disposition
 - Délai de développement
 - Délais de réapprovisionnement
 - En-cours



- Débriefing des notions abordées

- Environ 25 diapos permettent de prendre de la hauteur sur les concepts et outils : flux, boucles, anti-flux, conditions de réussite
- Exemples :



- Quiz de validation des acquis

- 10 questions pouvant être adressées individuellement ou en équipe

- S'il le souhaite, l'animateur a la possibilité de demander aux équipes un travail de restitution.
- Leur mission consiste à argumenter chacun des six points proposés ci-dessus. Ce travail ne se fait pas en salle de formation mais à l'extérieur de celle-ci : typiquement, pour des étudiants, ce travail peut être demandé pour deux semaines plus tard.
- Les équipes sont libres dans la construction de leur dossier de restitution, du moment qu'il fait apparaître les points demandés ci-dessus.
- Concernant le point N°3, l'animateur trouvera des éléments de réponse dans le document intitulé "Notes pédagogiques" au chapitre V.
- Ce dossier de restitution permet à l'animateur d'attribuer une note à chacune des équipes, qui permet d'évaluer leur niveau de compréhension du jeu.

Contenus		Commentaires
1	Choix de l'entreprise	Expliquer les raisons du choix de votre entreprise.
2	Performances	Précisez les performances atteintes en fin de jeu : Délais, Encours, Stocks, Parts de marché.
3	Impact des flux	La circulation des flux a-t-elle, selon vous, un impact sur les coûts, le service au client, la qualité ? Explicitez votre réponse.
4	Concurrence	Qui sont vos principaux concurrents, et pourquoi ?
5	Stratégie	Expliquez votre stratégie au fil des années.
6	Et si c'était à refaire ?	Si vous deviez refaire le jeu, que changeriez-vous ?

**FLUX PHYSIQUES ET
FLUX
D'INFORMATIONS**

DÉLAIS DE LIVRAISON

**DÉLAIS DE
PRODUCTION**

**NIVEAU DES STOCKS
EN MAGASIN**

**NIVEAU DES STOCKS
D'EN-COURS**

**CAUSES DE
RALENTISSEMENT DES
FLUX**

ACTIONS DE PROGRÈS

TEMPS D'ATTENTE

**PERFORMANCES
LOGISTIQUES**

**DÉLAIS DE
DÉVELOPPEMENT DES
NOUVEAUX PRODUITS**

**STRATÉGIES
COMMERCIALES**

**IMMOBILISATION DE
TRÉSORERIE**

Diverses formules de mise en œuvre du jeu sont possibles : *n'hésitez pas à nous contacter*

Contact : **nadia GHARBI**
Tél. : 01 40 64 59 18
Mail : info@cipe.fr

- **Acquisition** du jeu :
 - Matériel
 - Licence d'utilisation
 - Option de formation de mise en main (formation des futurs formateurs à l'utilisation du jeu)
 - Option de customisation du jeu à votre problématique
- Achat d'une **animation** du jeu :
 - Réalisée par un animateur du CIPE
 - Incluant le matériel mis en œuvre
 - Option de customisation de l'animation à votre problématique
- Le jeu peut être **customisé**, à divers niveaux :
 - Vocabulaire utilisé
 - Choix de chapitres spécifiques du jeu existant
 - Ajout de concepts / chapitres
 - Adaptation du jeu à un nombre de stagiaires important
 - Etc.