



Votre entreprise mérite son propre jeu.

Création de jeux de société 100 % sur mesure

Votre charte. Vos métiers. Votre jargon. Votre culture.
Un jeu imaginé, écrit, testé et fabriqué pour vous.

DROZDZYNSKI ART

L'INTENTION

« Nous ne posons pas votre logo sur un jeu. »

Nous transformons votre culture, vos métiers et vos enjeux en une expérience que vos équipes ont envie de vivre — et de refaire vivre.

Nathalie Drozdzyński

Fondatrice • Conceptrice de jeux sur mesure

IMAGINER

Un concept original né de votre réalité.

FAIRE JOUER

Des règles fluides, testées avec vos publics.

LAISSER UNE TRACE

Un objet de marque utile, beau et durable.





LE LOGO EST LE DÉBUT. PAS LA PERSONNALISATION.

NOTRE PROMESSE

Le jeu de votre entreprise. Pas un jeu générique habillé.

VOTRE IDENTITÉ

Charte, couleurs, sites, produits et histoire.

VOTRE RÉALITÉ

Situations terrain, irritants, réussites et priorités.

VOTRE OBJECTIF

Former, intégrer, fédérer, transformer ou célébrer.

Deux leviers. Un seul objet.

Un jeu sur mesure agit à la fois sur l'apprentissage et sur l'attachement à l'entreprise.

01

APPRENDRE EN FAISANT

Décider • manipuler • tester •
observer les conséquences •
recommencer



Comprendre un flux



Ancrer les bons réflexes



Libérer la parole terrain

02

APPARTENIR POUR DE VRAI

Se reconnaître • partager les codes •
raconter l'histoire • être fier de l'objet



Créer un langage commun



Faire vivre la culture



Renforcer la fierté

Quand le jeu devient un cadeau, il prolonge la culture d'entreprise bien au-delà de l'événement.



CADEAU D'ENTREPRISE • ANNIVERSAIRE • NOËL

Un cadeau que les équipes ont envie d'ouvrir ensemble.

Les collaborateurs reconnaissent leurs métiers, leurs lieux, leurs anecdotes et leurs défis. Le cadeau devient un objet de conversation, de transmission et de fierté.

CULTURE

FIERTÉ

TRANSMISSION

Une expérience qui produit des effets très concrets.

01

Compréhension

Les équipes voient les liens entre métiers, décisions et conséquences.

02

Adoption

Un nouveau process, outil ou standard devient plus facile à s'approprier.

03

Dialogue

Le jeu fait émerger les écarts, les idées et les bonnes pratiques sans posture défensive.

04

Intégration

Les nouveaux arrivants découvrent plus vite le vocabulaire, les rôles et les bons interlocuteurs.

05

Engagement

Les participants ne subissent plus un message : ils le manipulent, le discutent et le décident.

06

Capital de marque

Le jeu valorise les savoir-faire, nourrit la marque employeur et reste réutilisable.

Un seul support • plusieurs campagnes • plusieurs promotions • plusieurs années



PORTRAITS & DÉDUCTION



7 FAMILLES DES MÉTIERS



FLUX, QUALITÉ & PERFORMANCE



ENQUÊTE & ESCAPE GAME

UN JEU, MILLE FORMES.

La mécanique se choisit après l'objectif.



PORTRAITS & DÉDUCTION

Qui fait quoi chez vous ?

Un format de déduction avec les visages — réels, illustrés ou anonymisés — de vos collaborateurs. Idéal pour comprendre un organigramme, repérer les expertises, découvrir les sites et créer du lien entre équipes.

ORGANIGRAMME

MÉTIERS

EXPERTS

MULTI-SITES



COLLECTION & MÉMORISATION

Les 7 familles de vos métiers.

Production, maintenance, qualité, sécurité, logistique, commerce, fonctions support... Les joueurs reconstituent les familles, comprennent les rôles et mémorisent la chaîne de valeur sans apprendre un organigramme par cœur.

ONBOARDING

MOBILITÉ

GROUPE

MARQUE EMPLOYEUR



PLATEAU MÉTIER • SERIOUS GAME

Votre usine devient le plateau.

Le plan du site et le flux réel deviennent une simulation. Les équipes arbitrent la charge, protègent le goulot, limitent les rebuts et non-conformités, déclenchent des Kaizen et préservent la satisfaction client.

WIP & ENCOURS

REBUTS

NON-CONFORMITÉS

KAIZEN

CX CLIENT



UN EXEMPLE À RECONSTRUIRE POUR CHAQUE CLIENT

60 minutes pour livrer 3 véhicules.

LA MISSION

Faire sortir trois véhicules en respectant délai, qualité et sécurité.

LES DÉCISIONS

Priorités, aléas, capacité, pièces, EPI, contrôles et arbitrages collectifs.

LE DÉBRIEF

Relier les choix du jeu aux indicateurs, aux irritants et aux actions terrain.



ENQUÊTE • PRÉVENTION • QUALITÉ

Mission zéro écart.

Une alerte, des indices, un risque à contenir. Les joueurs choisissent les EPI, sécurisent la zone, retracent une non-conformité, cherchent la cause racine et construisent l'action correcte avant la fin du temps imparti.

EPI

PRESQUE-ACCIDENT

TRAÇABILITÉ

5 POURQUOI

8D



JEU DE CARTES • MISE EN SITUATION

Manager Lab.

Des cartes « situation », « décision » et « conséquence » pour travailler le feedback, la délégation, l'équité, les conflits, l'inclusion et l'accompagnement du changement — avec un débrief directement transposable au quotidien.

FEEDBACK

DÉLÉGATION

CONFLITS

INCLUSION

DÉCISION



COMPOSANTS SUR MESURE

Même les pions racontent votre histoire.

Chariot élévateur, casque, palette, robot, véhicule, produit, bâtiment ou silhouette métier : les composants peuvent être dessinés puis imprimés en 3D pour rendre le jeu immédiatement reconnaissable et encore plus désirable.

PIONS 3D

DÉS SPÉCIAUX

JETONS BOIS

FINITIONS PREMIUM

Choisissez une sensation de jeu. Nous inventons le reste.

01

Parcours & gestion

Repère type Monopoly : budget, délais, risques, ressources.

02

Quiz par catégories

Repère type Trivial Pursuit : thèmes, niveaux, équipes.

03

Portraits & déduction

Repère type Qui est-ce ? : personnes, rôles, produits.

04

7 familles

Métiers, sites, gammes, étapes ou savoir-faire.

05

Bataille & duels

Comparer performances, produits, solutions ou indicateurs.

06

Memory & associations

Relier un risque à sa prévention ou un défaut à sa cause.

07

Coopération

L'équipe gagne ou perd ensemble face à une mission.

08

Escape game

Énigmes, indices, investigation et progression chronométrée.

09

Jeu de rôles

Management, vente, négociation, client ou conflit.

10

Chronologie

Histoire, process, jalons, décisions et transmission.

11

Plateau géant

Séminaire, salon ou animation de grande ampleur.

12

Hybride

Plateau, QR codes, vidéos, votes et contenus actualisables.

Les marques citées sont uniquement des repères de compréhension. Chaque création Drozdzyński Art possède ses propres règles, son univers et son identité graphique.

Le bon jeu, au bon moment.

Formation, transformation ou cadeau : le format, la durée et le ton s'adaptent au contexte.

- | | | | |
|-----------|---|-----------|--|
| 01 | ACCUEILLIR

Onboarding, alternants, intérimaires, nouveaux managers. | 02 | FAIRE GRANDIR

Leadership, feedback, coopération, vente, expertise. |
| 03 | SÉCURISER

EPI, risques, presque-accidents, qualité, conformité. | 04 | TRANSFORMER

Nouveau flux, ERP, standard, fusion, stratégie. |
| 05 | FAIRE CONNAÎTRE

Produits, services, technique, arguments clients. | 06 | FÉDÉRER

Séminaire, cohésion, multi-sites, journée réseau. |
| 07 | CÉLÉBRER

Anniversaire, inauguration, réussites, histoire. | 08 | OFFRIR

Noël, familles, clients, partenaires, collaborateurs. |

2 joueurs ou 200 participants • 10 minutes ou 2 heures • sur table ou en format géant

Faire grandir les personnes et le collectif.

Des situations écrites avec vos mots et validées par vos experts internes.

Management

- Posture & leadership
- Délégation & priorisation
- Feedback & reconnaissance
- Conflits & coopération
- Décision & changement

Parcours collaborateur

- Accueil & intégration
- Découverte des métiers
- Mobilité & transmission
- Recrutement & marque employeur
- Montée en compétence

Inclusion & prévention

- Handicap & travail
- Égalité femmes-hommes
- Biais & stéréotypes
- Harcèlement & éthique
- RPS & qualité de vie

Culture d'entreprise

- Histoire & valeurs
- Jargon & symboles
- Plan stratégique
- Organisation & rôles
- Réussites & fiertés

Rendre visible la performance globale.

Un arbitrage local agit sur le flux, la qualité, la sécurité et le client.

Flux & production

- Ordonnancement & capacité
- WIP, encours & cadence
- Goulots & priorités
- Stocks & ruptures
- TRS & productivité

Qualité

- Défauts, rebuts & NC
- Bon du premier coup
- Contrôles & traçabilité
- Réclamations clients
- 5 pourquoi & 8D

Lean & progrès

- Kaizen & PDCA
- 5S & management visuel
- Muda & attentes
- Standardisation
- Idées terrain & gains

Santé & sécurité

- EPI & choix du risque
- Presque-accidents
- Consignation & coactivité
- Ergonomie & circulation
- Urgence & conduite à tenir

Faire comprendre les sujets complexes sans les appauvrir.

Du geste technique au plan stratégique, le niveau de jeu se règle sur votre public.

Produits & technique

- Gamme & composants
- Fonctionnement & diagnostic
- Outils, pièces & gestes
- Procédures & standards
- Cas d'usage & argumentaire

Client & commerce

- Parcours & moments de vérité
- Accueil & découverte du besoin
- Vente & fidélisation
- Objection & réclamation
- Promesse de marque

RSE & environnement

- Énergie, eau & sobriété
- Déchets & circularité
- Carbone & mobilité
- Achats responsables
- Écoconception & biodiversité

Conformité & numérique

- Cybersécurité & phishing
- Données & confidentialité
- Fraude & conflits d'intérêts
- Continuité & crise
- ERP, CRM & adoption

Chaque terrain a ses règles. Le jeu les respecte.

01

Industrie

Flux, capacité, maintenance, changement de série, TRS, qualité, 5S, sécurité, Kaizen.

02

Automobile & ateliers

Réception, diagnostic, devis, pièces, mouvements, réparation, contrôles, préparation, client.

03

Agroalimentaire

HACCP, hygiène, allergènes, CCP, lots, traçabilité, froid, nettoyage, rebuts.

04

Logistique

Réception, stockage, FIFO/FEFO, picking, quai, transport, inventaire, erreurs.

05

Construction

Coactivité, hauteur, circulation, EPI, permis, planning, déchets, coordination.

06

Énergie & chimie

Risques procédés, ATEX, consignation, permis de travail, urgence, environnement.

Partout où il existe un parcours, il existe un jeu possible.

01

Grande distribution

Rayons, ruptures, inventaires, démarque, froid, caisse, merchandising et client.

02

Hôtellerie & restauration

Parcours client, standards de service, hygiène, incidents, coordination, vente additionnelle.

03

Santé & médico-social

Parcours, hygiène, bientraitance, droits, handicap, coordination, situations sensibles.

04

Banque & assurance

Conformité, KYC, fraude, risques, relation client, produits, traitement d'un dossier.

05

Services & secteur public

Accueil, qualité, projet, procédure, inclusion, transition et coopération des acteurs.

06

Associations & réseaux

Valeurs, bénévolat, gouvernance, parcours adhérent, prévention, événements et transmission.

Tout peut devenir votre jeu.

La personnalisation ne consiste pas à ajouter un logo. Elle commence par votre réalité.

CHARTe

Couleurs, typographies, photos, iconographie, finitions.

UNIVERS

Sites, métiers, produits, clients, histoire, humour.

JARGON

Acronymes, expressions, règles métier, noms de postes.

CONTENUS

Questions, missions, scénarios, aléas, indices, débrief.

MÉCANIQUE

Coopération, stratégie, hasard, collection, enquête.

NIVEAUX

Découverte, expert, équipes mixtes, managers, clients.

ACCESSIBILITÉ

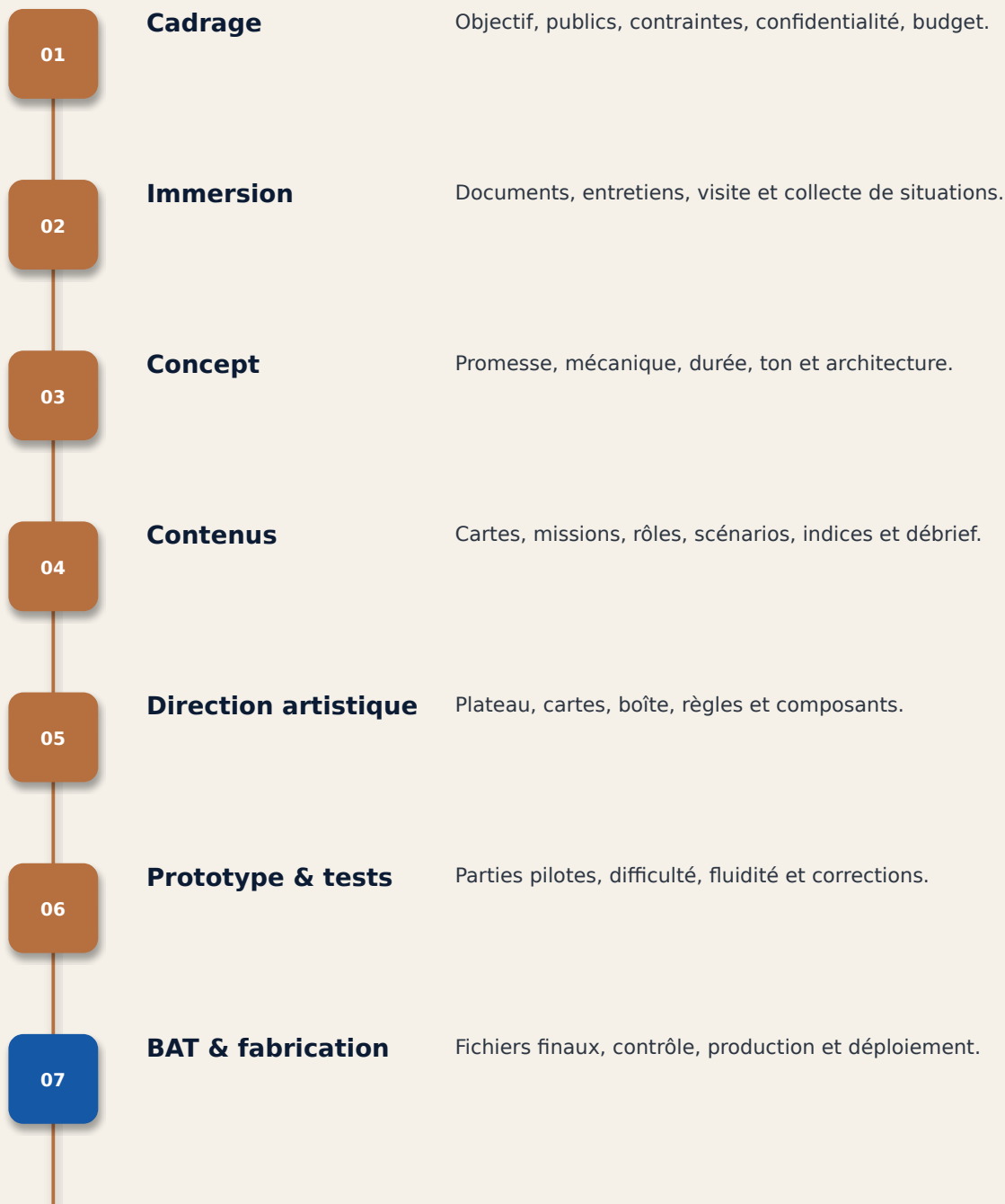
Durée, contraste, langage clair, bilingue, variantes.

DÉPLOIEMENT

Un site, un groupe, un événement ou l'international.

Vos experts valident le fond. Drozdzyński Art le transforme en expérience claire, jouable et désirable.

De votre enjeu à la boîte finale.



DÉLAI INDICATIF • DE 2 À 12 SEMAINES SELON LA COMPLEXITÉ, LES VALIDATIONS, LES LANGUES ET LA FABRICATION

Six casquettes. Une même énergie.

Je suis Nathalie Drozdzyński. Mon parcours ne tient pas dans une seule case — et c'est précisément ce qui fait la force de mes créations.

RRH

INDUSTRIE

SCOUTISME

ARTISTE

ENTREPRENEUSE

MAMAN & BELLE-MAMAN

Une famille recomposée de six enfants

Trois enfants, trois beaux-enfants : à la maison, le jeu est un langage commun. On explique, on coopère, on négocie, on invente des règles... et surtout, on joue.

*« Alors oui : chez nous, on joue.
Beaucoup. »*



Chaque casquette nourrit la conception du jeu.

Peu de concepteurs réunissent en une seule personne l'entreprise, le terrain, la pédagogie, la création et l'usage réel du jeu.

01

RRH & membre de CODIR

Je comprends les enjeux humains, le management, l'intégration, les résistances et les attentes d'une direction.

02

Industrie & flux

Je sais lire une chaîne de valeur, un goulot, un indicateur, une non-conformité et l'effet d'une décision locale.

03

Amélioration continue

Je transforme les irritants en situations de jeu, les causes en choix et les idées terrain en leviers de progrès.

04

Direction de groupe scout

Je pratique l'apprentissage par l'action, la coopération, l'inclusion, l'expérimentation et le débrief.

05

Artiste & créatrice

Je donne au jeu un univers, une narration et une esthétique capables de créer l'envie avant même la première partie.

06

Entrepreneuse & joueuse

Passionnée de jeux de société, je pense à la fois expérience, budget, fabrication, valeur d'usage et déploiement concret.

Cette combinaison fait de moi une interlocutrice particulièrement légitime pour transformer vos enjeux en jeu d'entreprise.

Je comprends vos enjeux parce que je les vis.

Je ne découvre pas l'entreprise depuis l'extérieur. Je connais ses contraintes, ses arbitrages, ses urgences, ses métiers et le besoin de faire adhérer sans infantiliser.

ENTREPRISE

Parler aux directions comme au terrain.

FLUX

Montrer les liens, les causes et les conséquences.

PÉDAGOGIE

Faire agir, puis faire réfléchir et débrief.

CRÉATION

Concevoir un objet beau, cohérent et désirable.

« Dans le scoutisme, on n'apprend pas seulement en écoutant. On apprend en faisant, en essayant, en jouant — puis en comprenant ensemble ce que l'on vient de vivre. »

C'est exactement la conviction qui fonde Drozdzyński Art.

6 à 8 semaines, avec vous à chaque jalon.

Un projet standard comprend 4 à 6 semaines de conception, puis environ 2 semaines supplémentaires pour le prototype physique.



LE SUIVI

Un point court chaque semaine • validations formalisées aux étapes clés • documents partagés • visibilité permanente sur les décisions et l'avancement

50 % À LA COMMANDE



50 % À LA LIVRAISON

À la fin, c'est votre jeu.

Vous ne financez pas seulement une prestation : vous constituez un actif propre à votre entreprise.

01

DROITS CÉDÉS

L'entreprise devient titulaire des droits d'exploitation convenus au contrat : reproduction, représentation et adaptation dans le périmètre défini.

02

CONTENUS PROTÉGÉS

Les documents, données, process et cas transmis sont traités de façon confidentielle. Un accord de confidentialité peut être signé.

03

LIBERTÉ D'USAGE

Après règlement complet, le jeu peut être utilisé sans abonnement. Les fichiers de production et modalités de mise à jour sont précisés au devis.

La cession est formalisée par écrit et précise les droits, supports, territoires et durées concernés. Les éléments appartenant à des tiers ou fournis sous licence restent soumis à leurs propres conditions.

Une offre dimensionnée à votre ambition.

La création est séparée du prototype physique et de la fabrication.

ADAPTATION CIBLÉE

590 à 1 490 € HT

Un contenu court transformé en micro-jeu simple et personnalisé.

JEU EXPRESS

790 à 1 290 € HT

Quiz, cartes, memory, bataille ou animation courte, prêt à imprimer.

JEU 100 % ENTREPRISE

1 990 à 3 490 € HT

Concept original complet : règles, contenus, design, tests et corrections.

SERIOUS GAME MÉTIER

3 900 à 6 900 € HT

Immersion, situations réalistes, prototype, guide animateur et débrief.

EXPÉRIENCE SIGNATURE

7 500 à 15 000 € HT +

Expérience complexe, multi-publics, multi-sites, bilingue ou hybride.

Le prix évolue avec le volume de contenus, la technicité, les entretiens, les illustrations, les tests, les langues, l'accessibilité et le niveau d'exclusivité.

Du premier exemplaire à votre série.

PROTOTYPE PHYSIQUE

250 € HT

Préparation des fichiers, exemplaire test, contrôle du BAT, dimensions, lisibilité, couleurs, composants et packaging.

1 à 99 EXEMPLAIRES

60 € HT

par jeu

100 à 249 EXEMPLAIRES

55 € HT

par jeu

250 à 499 EXEMPLAIRES

49 € HT

par jeu

500 + EXEMPLAIRES

SUR DEVIS

étude industrielle

Tarifs indicatifs pour une configuration standard définie au devis. Le coût varie selon la boîte, le plateau, le nombre de cartes, les pions, les accessoires, les finitions, le conditionnement et le lieu de livraison.

Composez votre expérience.

VERSION DIGITALE

1 500 à 10 000 € HT

FORMAT ÉVÉNEMENTIEL

1 500 à 4 500 € HT

ANIMATION SUR SITE

800 à 1 500 € HT / jour

LICENCE MULTI-SITES

+ 500 à + 5 000 € HT

ÉGALEMENT SUR DEVIS

Traduction • extension • formation des animateurs • vidéo • QR codes • accessibilité • déplacements • déploiement international

EXEMPLE DE BUDGET

Conception d'un jeu : 2 900 €
Prototype physique : 250 €
50 exemplaires : 3 000 €

6 150 € HT

Hors livraison et demandes spécifiques non prévues au périmètre.

Tarifs indicatifs au 6 octobre 2026 • hors taxes • devis personnalisé après échange de cadrage.



DROZDZYNSKI ART

Et si votre prochain enjeu devenait un jeu ?

Un métier à faire découvrir, un flux à comprendre, une culture à transmettre, une équipe à faire grandir ou un événement à célébrer : parlons-en.

Nathalie Drozdzyński

07 70 40 76 92

ndrozdzyński@yahoo.com

LinkedIn • Nathalie Drozdzyński

DROZDZYNSKI ART EST À VOTRE SERVICE