

Dossier de Presse

MARC KUCHARZ

**Auteur de Jeux
Conférencier
Fondateur du Ludocoaching**



Le jeu « est dans » la vie

1- BIOGRAPHIE

Marc Kucharz est né à Paris un 21 juin. Enfant, il vécut l'école comme une prison. C'est dans le jeu sous toutes ses formes (bataille navale, football, Monopoly, jeux de cartes, balle au prisonnier, etc.) qu'il trouva une échappatoire. Ces jeux l'ont aidé à trouver sa place parmi les autres. Il fallait bien accepter les règles, respecter l'adversaire, l'arbitre et tout le reste. Durant 10 ans, de 20 à 30 ans, un voyage initiatique autour du monde (Yémen, Etats-Unis, Polynésie, Mexico, Asie, etc.) lui permit de découvrir de nombreuses cultures et des modes de vie très différents. A chaque fois, il fallait s'adapter à de nouvelles règles sociales. Il réalisa alors que « la vie était un jeu ». Sa vocation était née.

1- Un nouveau genre de *serious games*¹ : les jeux-livres de bien-être

Depuis plus de 25 ans, Marc Kucharz crée des jeux à partir de livres de psychologie et de bien-être. C'est le concept de « jeu-livre » qui a conduit à la création en 2007 de la collection « Jeu-Livre du Bien-Être » aux Editions Guy Trédaniel. Les jeux-livres sont constitués d'un livre et d'un jeu. Ils utilisent la puissance du jeu pour permettre au joueur d'intégrer de façon pratique les concepts théoriques contenus dans un livre.

Depuis 2003, une douzaine de jeux-livres ont été publiés. Ils permettent au joueur d'évoluer sur diverses problématiques telles que : améliorer ses relations avec soi et avec les autres, apprendre à gérer ses émotions (intelligence émotionnelle), mieux gérer les transitions de la vie, concevoir et mettre en œuvre un projet individuel ou collectif, développer des capacités de coopération et de co-création (intelligence collective), etc.

Certains jeux sont créés avec des spécialistes de leur domaine, tels que *le Jeu de l'Entraide* avec la thérapeute Laurence Simenot, qui reprend les techniques de [Programmation Neuro Linguistique](#) ou encore *Horaklès, le Jeu du Héros*, créé avec Jean-Pascal Debailleul, spécialiste de la structure vitale des contes.

D'autres s'appuient sur de célèbres best-sellers de bien-être, tels que *le Jeu des 7 Lois Spirituelles du Succès*, issu des 7 Lois Spirituelles du Succès de [Deepak Chopra](#), *Le Jeu des Accords Toltèques*, créé avec Olivier Clerc, Brandt Morgan et reprenant les 5 Accords Toltèques de [Don Miguel Ruiz](#), *Conversations avec Dieu le Jeu*, issu de Conversations avec Dieu Tome 1 de [Neale Donald Walsch](#), ou encore *Le Jeu de la Paix Intérieure*, issu du livre A Mini Course for Life de [Gerald Jampolsky et Diane Cirincione](#), préfacé par Carlos Santana et inspiré d'un Cours en Miracle.

Suite au mouvement des Indignés, Marc Kucharz co-crée avec Bernard Védrine le *Je(u) Vote*, un jeu d'intelligence collective destiné à développer des idées innovantes, en passant de la réaction à la réalisation, avec un détour par le rêve. Ce jeu a été préfacé par l'académicien [Erik Orsenna](#).

Marc Kucharz développe également **des jeux sous forme d'applications numériques disponibles sur Apple Store**, avec le jeu [Mener sa Vie](#), issu du livre d'Antoine Valabrègue (disponible en français et en anglais).

En 2012, il fonde le [Ludocoaching](#)©, un concept de coaching basé sur l'utilisation des jeux-livres et visant à « devenir son propre coach grâce au jeu et aider les autres à le devenir ».

1 « jeux sérieux » en français.

2- Un pionnier des *serious games* en France

Marc Kucharz démarre sa carrière de créateur de jeux en 1988 avec le jeu de société *7 Objectifs*, destiné à enrichir les parties d'échec. Très vite, il conçoit et édite **des jeux pédagogiques**, sur commande pour des clients publics ou privés. Parmi les plus connus : *Le Huit Piégé*, un jeu de communication sur la sécurité domestique, réalisé avec la participation du conseil Municipal des Enfants de Massy à la demande de la Mairie de Massy, *Tour de Contrôle*, un jeu de formation pour l'évaluation des connaissances et la préparation aux examens, à la demande de la Chambre des Métiers de Versailles puis réutilisé par des dizaines d'entreprises (CIC, AXA, UPSA, SOPALIN, Hôtel Méridien...), *L'Assiette Arc-en-Ciel*, un jeu de communication sur l'équilibre alimentaire pour les maternelles et primaires de la ville de Fontenay-sous-Bois et les Restos du Coeur.

Dans les années 90, il conçoit, édite et commercialise également **des jeux de formation et de communication pour des clients très variés**, dont certains clients de l'agence Publicis, la Mairie de Fécamp, l'Université d'Evry, l'Ecole Supérieure de Gestion, le Centre Chorégraphique de Belfort, le Club Méditerranée, Alstom ou l'ASSOFAC (Association de Lutte Contre l'Illétrisme).

L'efficacité de ses créations est reconnue par ses pairs. A l'occasion du Salon du Jeu de formation et de communication (Ludimat), il gagne en 1993 le LUD'OR pour *Tour de Contrôle* (jeu d'évaluation et de contrôle des connaissances), en 1994 le LUD'OR pour *Pluri-Jeux* (jeu d'aide à la décision et d'adaptation au changement) et le Prix spécial du Jury en 1999 pour le *Huit Piégé* (jeu de prévention des accidents domestiques).

Il crée également avec son frère Patrice Kucharz le premier jeu français de bien-être pour le groupe Dessange, *Réussite intérieure*. Ce jeu sera édité en 1999 aux Editions Souffle d'Or.

3- Enseignement et diffusion internationale

Par le passé, Marc Kucharz est intervenu à de nombreuses reprises en tant qu'expert du jeu, avec notamment un cours intitulé « Le jeu comme support pédagogique » à l'Institut Universitaire de Formation des Maîtres de Paris ([IUFM de Paris](#)), ainsi qu'un cours intitulé « La communication par le jeu » à l'[École Supérieure de Publicité](#).

Aujourd'hui, il partage sa vision originale et ludique de la vie ainsi que son expertise de la création de jeux dans le cadre de formations, stages et ludo-conférences.

**Son objectif est d'aider un maximum de gens
à apprendre en s'amusant, mieux s'adapter au changement et vivre mieux, tout simplement.
Pour cela, il diffuse ses jeux en version papier et numérique dans le monde entier.**

Après l'application *Mener sa Vie* disponible sur Apple Store (Coach your Own Life), le *Jeu des Accords Tolteques* est le deuxième jeu à être désormais disponible en version anglaise. Il est distribué par Findhorn Press dans le monde anglophone (The Five Agreements Game, avec Olivier Clerc et Brandt Morgan).



2 - ILS LUI FONT CONFIANCE

Pour la création et l'animation de jeux d'entreprises



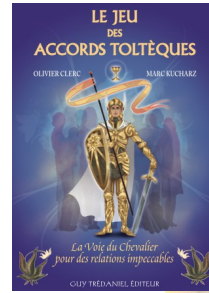
Pour l'adaptation de leur livre en jeu



DON MIGUEL RUIZ **Pour le Jeu des Accords Toltèques (2012) / The Five Agreements Game (2014)**

Miguel Ángel Ruiz (ou Don Miguel Ruiz) est un auteur mexicain, chamane et enseignant né en 1952. Son ouvrage *Les quatre accords toltèques*

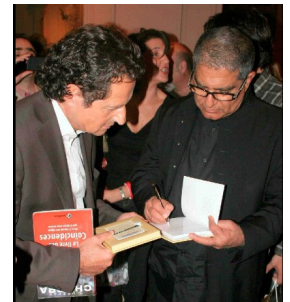
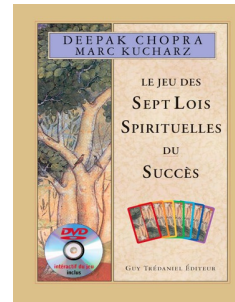
est un best-seller de la littérature New Age. **Son livre s'est vendu à plus de 4 millions d'exemplaires.** Il a été reçu par l'animatrice de télévision américaine Oprah Winfrey dans son émission à ce sujet. Il est également l'auteur de nombreux ouvrages, dont *Le Cinquième Accord Toltèque* (2010) et *La Maîtrise de l'Amour*.



DEEPAK CHOPRA **Pour le Jeu des 7 Lois Spirituelles du Succès**

Deepak Chopra, né le 22 octobre 1946 à New Delhi, d'origine indienne et de nationalité américaine, est un médecin endocrinologue, penseur, conférencier

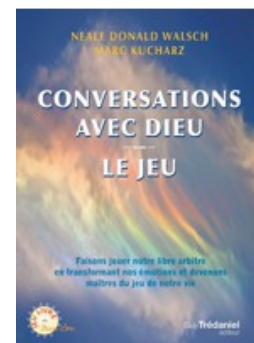
et écrivain à succès sur les thèmes de la spiritualité et de la médecine alternative. Il a publié de nombreux livres sur le bien-être et la médecine alternative en combinaison avec certaines théories de la physique quantique. **10 millions de ces livres se sont vendus en 30 langues différentes.** Parmi ses ouvrages les plus célèbres, *le Livre des Coïncidences* (2009) et *les 7 Lois Spirituelles du Succès* (2004).



NEALE DONALD WALSCH **Pour Conversations avec Dieu, le Jeu**

Neale Donald Walsch, né le 10 septembre 1943, Milwaukee, Wisconsin, ancien animateur de radio, est un écrivain américain, principalement connu pour ses livres dans lesquels il transcrit ses « conversations » avec Dieu survenues à la suite d'un accident de voiture qui

provoqua une crise majeure dans sa vie. Sa trilogie *Conversations avec Dieu* est un best-seller dans la catégorie de la littérature New Age, **plus de 7 millions d'exemplaires vendus dans le monde**, traduite en français ainsi que dans plus de 27 langues. Il a en outre créé la fondation Conversations with God et l'organisation Humanity's Team.



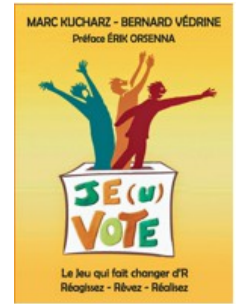


ERIK ORSENNA

Pour la préface du *Je(u) Vote*

Erik Orsenna est un romancier et académicien français né le 22 mars 1947 à Paris. Il est plume de François Mitterrand dont il a été conseiller culturel de 1983 à 1984, avant d'être nommé maître des requêtes au Conseil d'État en décembre 1985, puis conseiller d'État en juillet 2000. **Il est élu membre de l'Académie française** au 17^e fauteuil le 28 mai 1998. Il a reçu

le **prix Goncourt** en 1988 pour son roman *L'Exposition coloniale*.



Extrait : « **Ce jeu nouveau va vous sortir de vous-même...et vous emporter à la rencontre des autres. C'est intéressant les autres. Ca peut vous donner des tas d'idées... pour mieux vivre, pour résister à l'inacceptable, pour proposer des solutions.** »



DR. GERALD JAMPOLSKY ET DR. DIANE CIRINCIONE

Pour le *Jeu de la Paix Intérieure* (sortie 2015)

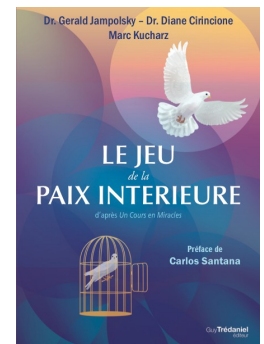
Gerald Jampolsky est docteur en psychiatrie. Il est l'un des pionniers du mouvement New Age aux États-Unis et fonde en 1975 le Centre de guérison des attitudes. Il est aujourd'hui auteur de nombreux ouvrages de bien-être dont

les plus célèbres : *Donner, c'est recevoir* et *Aimer, c'est laisser ses peurs derrière soi*,

co-écrit avec Diane Cirincione. Diane Cirincione est docteur en psychologie, thérapeute, business woman et auteur également de nombreux ouvrages. Gerald et Diane sont mariés et vivent en Californie.

Ensemble ils ont écrit ou co-écrit **une douzaine d'ouvrages, publiés dans 30 langues différentes.**

Depuis 25 ans, le Centre de guérison des attitudes s'est développé dans plus de 54 pays. En 2005, Jerry recevait la plus prestigieuse décoration de l'Association Américaine de Médecine pour son engagement humaniste.



3 - BIBLIOGRAPHIE

Liste non exhaustive

1. **Jeu de la Paix Intérieure**, d'après le livre de Dr. Gerald Jampolsky et Dr. Diane Cirincione, Ed. Guy Trédaniel, collection Jeu Livre du Bien-Être, (sortie 2015)
2. **Jeu des Accords toltèques²**, d'après le livre de Don Miguel Ruiz et Olivier Clerc, Ed. Guy Trédaniel, collection Jeu Livre du Bien-Être, 2012
3. **Conversations avec Dieu**, le Jeu, d'après le livre de Neale Donald Walsch, Ed. Guy Trédaniel, collection Jeu Livre du Bien-Être, 2012
4. **Je(u) Vote**, avec Bernard Védrine, préface de Erik Orsenna, Ed. Guy Trédaniel, 2012
5. **Jeu des 7 Lois spirituelles du Succès**, d'après le livre de Deepak Chopra, Ed. Guy Trédaniel, collection Jeu Livre du Bien-Être, 2011
6. **Le Jeu de l'Humour** avec Bernard Raquin, Ed. Guy Trédaniel, collection Jeu Livre du Bien-Être, 2010.
7. **Horaklès, le Jeu du Héros**, avec Jean-Pascal Debailleul, Ed. Guy Trédaniel, collection Jeu Livre du Bien-Être, 2009
8. **Le Jeu de la Demanipulation** avec Bernard Raquin, Ed. Guy Trédaniel, collection Jeu Livre du Bien-Être, 2008
9. **Le Jeu des Vies Antérieures** avec Bernard Raquin, Ed. Guy Trédaniel, collection Jeu Livre du Bien-Être, 2007
10. **Le Jeu de l'Entraide** avec Laurence Simenot, Ed. Guy Trédaniel, collection Jeu Livre du Bien-Être, 2006
11. **Va au bout de tes rêves !** d'après le livre d'Antoine Filissiadis, Ed. Souffle d'Or,
12. **Réussite intérieure** avec Patrice Kucharz, Ed. Souffle d'Or, 1999 - Jeu divinatoire qui répond à des questions ouvertes pour une réussite intérieure.
13. **Kif-kif**, avec H. Matras et J.-P. Attal - Jeu d'affinités et de rencontres.
14. **Mener sa vie**, avec Antoine Valabrègue et Françoise Navard, 2012 - Jeu numérique App IOS, disponible sur Apple Store³
15. **Tour de contrôle** (Lud'or 1993) - Jeu de Formation pour l'évaluation et le contrôle des connaissances et pour la préparation aux examens.
16. **Pluri-jeux** (Lud'or 1994) - Jeu de formation pour le développement de l'adaptabilité.
17. **L'assiette équilibrée (Assiette Arc en ciel)** - Jeu de Communication sur l'équilibre alimentaire.
18. **Le 7 objectifs** - Jeu qui contribue à la formation du caractère et au développement intellectuel car il associe ruse et stratégie.
19. **Le Huit Piégé** - Jeu de communication sur la sécurité domestique- Réalisé avec la participation du conseil Municipal des Enfants de Massy
20. **Le Jeu de l' Environnement** - Un jeu de cinq familles sur les cinq sens confrontés aux problèmes d'environnement.
21. **Sac à Potes** - Un jeu sur la prévention des risques du SIDA.
22. **Le Prévoyor** - Un jeu qui vise à développer l'autonomie, les remontés d'informations et l'anticipation.
23. **Jeux de Formation** sur la connaissance d'une entreprise. Ex : Christofle
24. **Jeux de Ville** - Jeu de communication sur le thème de la cité. Ex : ville de Créteil

2 Disponible en anglais, The Five Agreements Game, Findhorn Press, 2014.

3 Disponible en anglais, Coach your Own Life, Apple Store.

4 - Pour en savoir plus

Site officiel Marc Kucharz

www.marckucharz.com

Site du Ludocoaching

www.ludocoaching.com

Site du Jeu des Accords Toltèques en anglais

www.five-agreements-game.com

Site du Jeu du Pouvoir de la Licorne

www.dianacooper.com/books/unicorns

Mener sa Vie, application iOS

<https://itunes.apple.com/fr/app/mener-sa-vie/id419203968?mt=8>

