



ranacles

**Journée  
Régionale  
RANACLES**

Vendredi  
13 janvier  
2023

**Apprendre  
les langues  
en jouant  
sérieusement**

Faculté des Sciences et Techniques  
Place Émile Blondel  
Campus de Mont-Saint-Aignan



**Serious gaming,  
l'utilisation des jeux  
de société en  
classe de langues**

**Expérimentation  
ludopédagogique : JÀDE  
Jouons À Distance Ensemble**

**Journée 2  
Nouveautés 2023**

**Guillaume Garçon**  
Enseignant Français Langue Etrangère

**Université Paris Est Créteil – Paris XII**  
<https://www.u-pec.fr/delcife>

## Organisé et animé par :



- **GUILLAUME GARÇON**
- Directeur du DELCIFE (2016-2020)
- Enseignant de FLE - Université de Paris Est Créteil (UPEC)
- Formateur Projets : Radio pédagogique RADIO FLE, Lego Serious Play, Roman Photo Multimédia
- Responsable d'un laboratoire de langues à Istanbul pendant 10 ans



# Revivre la 1ere journée du 8 avril 2022

ranacloes

Apprendre les langues en jouant sérieusement

Université Rouen Normandie  
Campus de Mt St Aignan  
Learning Lab IUT

**JÀDE**  
JOUONS À DISTANCE ENSEMBLE  
Version 6.2

Serious gaming distanciel,  
l'utilisation des jeux de société en classe virtuelle.

Expérimentation ludopédagogique : JÀDE  
Jouons À Distance Ensemble

Guillaume Garçon

Enseignant Français Langue Etrangère  
guillaume.garçon@u-pec.fr

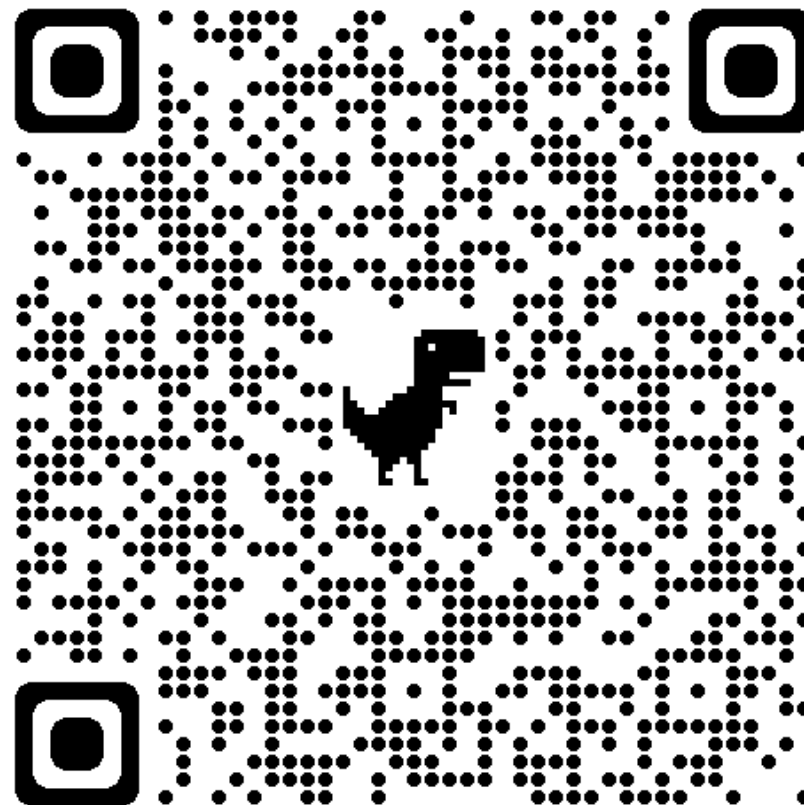
DELClife  
Département d'Etudes de la Langue, de la Culture  
et des Institutions Françaises aux étrangers  
Université Paris Est Créteil – Paris XII  
<https://www.u-pec.fr/delcife>

UPEC UNIVERSITÉ PARIS-EST CRÉTEIL VAL DE MARNE

ranacloes

UNIVERSITÉ DE ROUEN NORMANDIE

Avril 2022



Parcourir la **présentation du 8 avril** en flashant :  
79 jeux présentés

# Le contexte universitaire habituel



<http://www.u-pec.fr/delcife>



# Le contexte universitaire dégradé



Suite à la situation pandémique à partir de mars 2020 :

## Calendrier

**SAISON 1** – Mars à juin 2020

70 % des cours à distance

**SAISON 2** - Octobre à janvier 2021

53% des cours à distance

**SAISON 3** - Février à juin 2021

100 % des cours à distance

**soit 75 % des cours assurés à distance** de mars 2020 à juin 2021

CPP – Septembre 2021 à Février 2022

**SAISON 4** - Février à décembre 2022

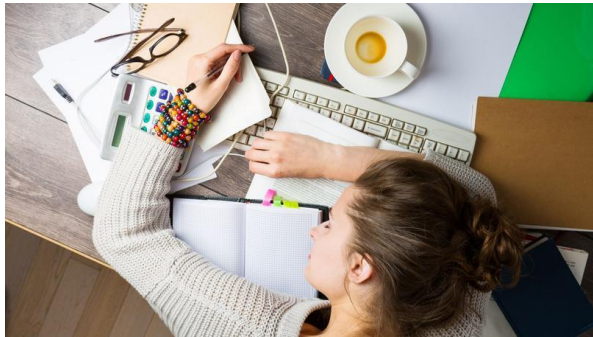
100 % des cours en présentiel



# Une réponse à l'ennui, la fatigue sur Zoom

## Problématique :

Comment favoriser **la cohésion d'équipe** et la **motivation des étudiants** avec le maintien des cours à distance ?



- Briser la peur du silence sur ZOOM
- Stimuler la créativité et le plaisir de chercher des idées.
- Laisser un espace de liberté ... et d'innocence parfois.
- Favoriser le travail individuel PUIS le travail en groupe
- Créer un sentiment de communauté dans sa classe ZOOM
- Avoir du plaisir à « être » ensemble et du plaisir à « faire » ensemble.

# La pédagogie par le jeu, terrain propice à l'apprentissage parce qu'il peut...

- **STIMULER LE RIRE ET LA CRÉATIVITÉ**

- **CRÉER UNE ZONE DE SÉCURITÉ**

- **DIVERSIFIER LA PERCEPTION DE LA RÉUSSITE**

- **RENDRE LES CONTENUS PLUS INTÉRESSANTS**

- **FAVORISER LA COHÉSION DE GROUPE**

- **ACTIVER LA PARTICIPATION DE TOUTE LA CLASSE**

- **RENDRE PERTINENT L'APPRENTISSAGE DE LA LANGUE**



Source : Haydée Silva, Bien Joué 1,  
[Guide d'animation de la communication orale en classe de langue](#),  
Apprentissage illimité INC. 2020

# Expérimentation pédagogique au DELCIFE ... mais surtout à la maison

Expérimentation  
en cours



# JÀDE

JOUONS À DISTANCE ENSEMBLE

JOUONS À DISTANCE ENSEMBLE

## SERIOUS GAMING

Détournement pédagogique de jeux achetés dans le commerce dans le cadre des cours à distance de français langue étrangère à l'UPEC

### 1) Novembre 2020 à Juin 2021

Début de l'expérimentation

- 20 jeux testés en classe virtuelle Zoom
- Plus de 30 heures d'expérimentations effectuées

### 2) Septembre 2021 à Février 2022

Poursuite de l'expérimentation avec un CPP

[Congé pour Projet Pédagogique](#)

- 60 nouveaux jeux testés avec le groupe de travail
- Partenariats institutionnels avec GR 19
- Présentations : Ranacles, CLIC, PNI, INSPE 93, festivals de jeux...

# Expérimentation pédagogique au DELCIFE ... mais surtout à la maison

Expérimentation  
en cours



# JÀDE

JOUONS À DISTANCE ENSEMBLE

JOUONS À DISTANCE ENSEMBLE

## SERIOUS GAMING

Détournement pédagogique de jeux achetés dans le commerce dans le cadre des cours à distance de français langue étrangère à l'UPEC

### 3) Mars 2022 à Décembre 2022

Poursuite de l'expérimentation en présentiel

- 54 nouveaux jeux testés avec le groupe de travail
- Partenariats institutionnels Didacto
- Présentations : IF Profs , PNI, Univ.Gustave Eiffel, Mission Erasmus+ à Istanbul, APLIUT, Alliance Française de Hong Kong, MLDS Rectorat de Créteil

### 3) A partir de février 2023

Adaptation du projet pour l'éducation aux médias et à l'information pour le compte du CLEMI National et Réseau Canopé.

# Expérimentation pédagogique au DELCIFE ... mais aussi à la maison

Expérimentation  
en cours



JOUONS À DISTANCE ENSEMBLE

## ACTEURS

### 1) Groupe de travail enseignants en Europe

France – Italie – Portugal – Turquie 

- Echanges sur les pratiques ludiques des membres
- Test, validation et évaluation des jeux chaque semaine
- 10 Enseignants de langues (Lycées, Université, IUT) et médiatrices ressources Canopé.

### 2) Groupe de réflexion

GR 19 « Le jeu en éducation et en formation »  
à l'INSPE de Saint Denis (UPEC)

- Analyse de la diversité des pédagogies par le jeu
- Potentialités éducatives
- Limites

### 3) Partenariats

# Partenariats : Ludothèque à Bonneuil sur Marne (94) et Boutique de jeux à Vitry/sur Seine (94)



- **Emprunt** des jeux pour test en classe
- **Conseils et expertise** par des professionnels ludothécaires  
Marianne Carlier et Vincent Bonnard  
<https://mediatheques.sudestavenir.fr/>

# didacto

jeux éducatifs et matériels pédagogiques

<https://www.didacto.com/>



- 2500 références de jeux sélectionnés
- 100 éditeurs de jeux du monde entier
- Des catalogues actualisés
- Un blog et des webinaires

# Partenariats : EdUTeam

## EdUTeam

Site du projet pédagogique et de recherche en Ludopédagogie EdUTeam

< START HERE >

RÉFÉRENCES

COURS

PERSPECTIVES

DÉFINITIONS

GAMIXLAB

MINETEST

LIENS (EXT.) ▼

- **Etudier l'intérêt des jeux de loisir du commerce grand public** dans l'enseignement supérieur depuis 2016.
- **Mettre à disposition de toutes et tous des dispositifs ludopédagogiques de *serious gaming*** (détournement des jeux de loisir) expérimentés et testés en conditions réelles
- S'inscrit dans les activités du fablab GamiXlab de l'IAE Gustave Eiffel et du groupe thématique de recherche MACCA Management.

### EdUTeam est composé de 4 sous-projets :

- EdUTeam Jeux de Rôle Patricia Fournier-Noël et Odile Solnik
- EdUTeam Wargames Emma Grépilloux
- EdUTeam Jeux de Société / LEGO Guillaume Garçon
- et EdUTeam Jeux vidéo Julien Menier
- 2500 références de jeux sélectionnés
- **Dotation de 1300 euros** pour financement de nouveaux jeux de société pour JADE (AAP Transformation pédagogique 2022)
- Responsable du projet : **Philippe Lépinard** <https://eduteam.fr/>

# Expérimentation pédagogique au DELCIFE ... mais surtout à la maison

**Expérimentation  
en cours**



JOUONS À DISTANCE ENSEMBLE



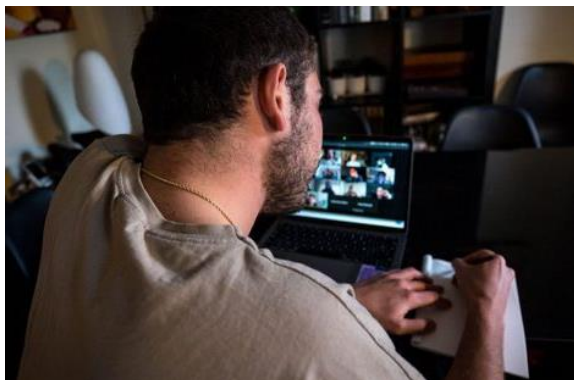
Improviser un plateau de jeux à distance avec les moyens du bord

## 2 usages testés en ligne :

**1) Capsules ludiques**  
en cours « classique » à distance  
Grammaire et Expression écrite  
(20 min pour un cours de 3 heures )

**2) Option « Projets semestriels »**  
pour niveaux A2 et B1 (1,5 heures)

# Penser l'intégration des jeux dans le cours



## 4 étapes d'une séance ludo pédagogique :

### 1) Contextualisation :

Consignes, règles, outils, gages...

### 2) Expérimentation (jeu)

### 3) Capitalisation (ou « débriefing » à chaud)

### 4) Réappropriation lors d'une autre séance

- Faire construire des cartes de jeux
- Lancer des défis aux étudiants
- Rédiger de nouvelles règles en équipes
- Faire un nouveau jeu avec des kits personnalisables

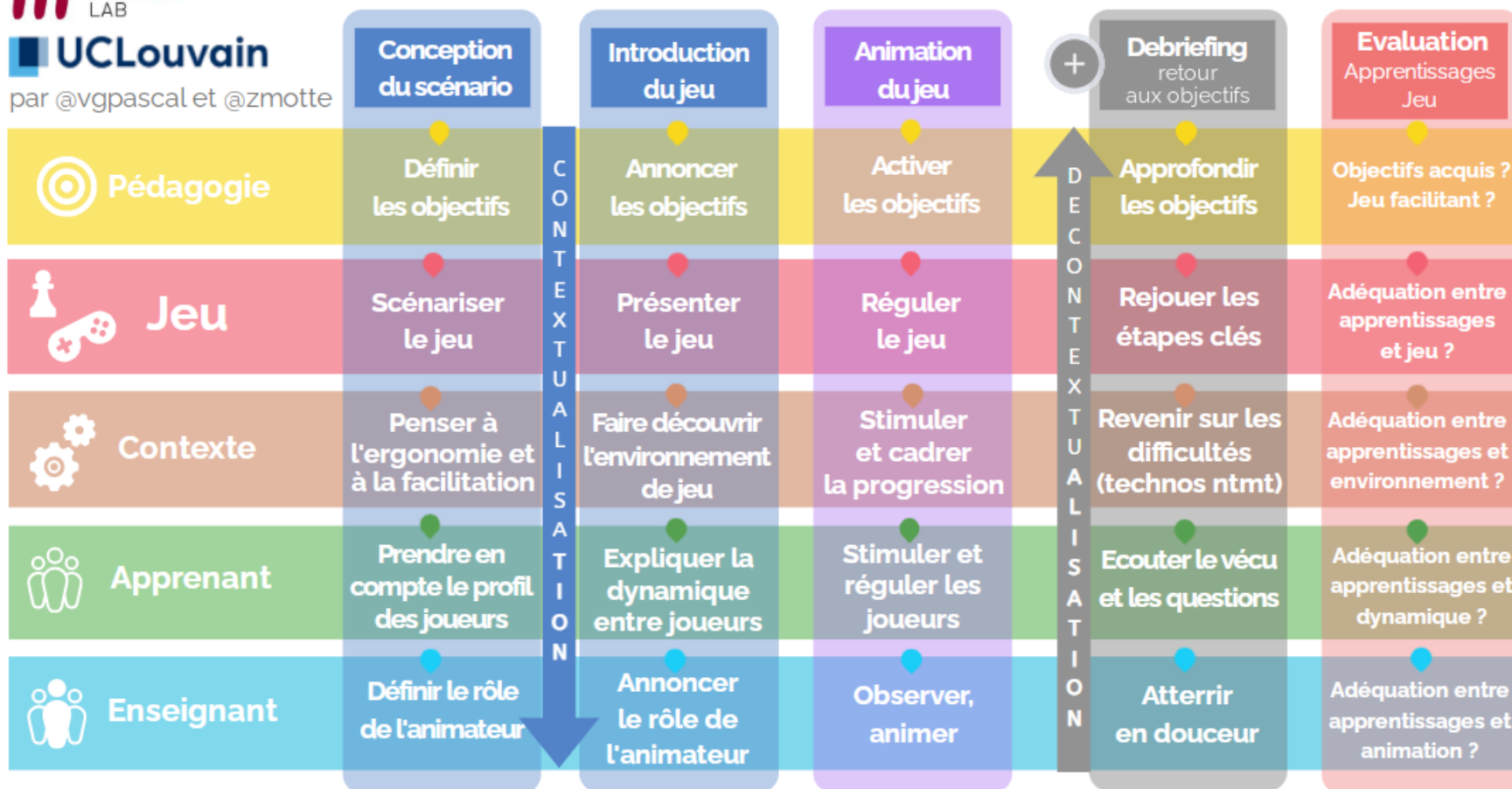
# Guide pour la conception, l'animation et l'évaluation d'une activité ludo-pédagogique



UCLouvain

par @vgpascal et @zmotte

inspiré du modèle CEPAJe de Julian Alvarez et Pascal Chaumette



<https://view.genial.ly/5bb11712304be1592037aa24/interactive-content-guide-ludification>

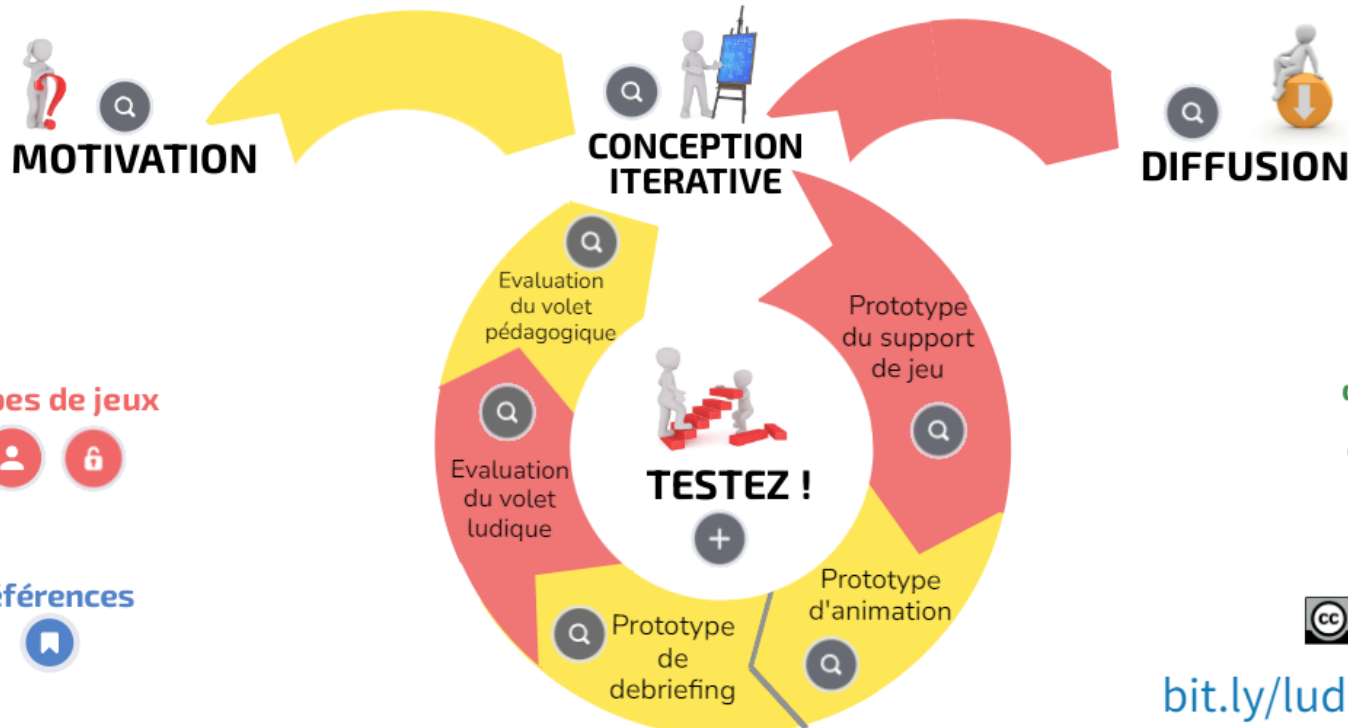
## Guide pour la conception d'une activité ludo-pédagogique

Version 2

UCLouvain

Isabelle Motte, Pascal Vangrunderbeeck  
Manuela Guisset, Emilie Malcourant et Virginie Renson

LOUVAIN  
LEARNING  
LAB



<https://view.genial.ly/5bb11712304be1592037aa24/interactive-content-guide-ludification>

# Penser l'intégration des jeux dans le cours

## EXEMPLE DE QUESTIONS À POSER LORS DU DÉBRIEFING



QU'AVEZ-VOUS RESENTI LORS DE CETTE SÉANCE ?

QU'AVEZ-VOUS AIMÉ / PAS AIMÉ ?

QU'AVEZ-VOUS TROUVÉ FACILE / DIFFICILE ?

A QUOI SERT CE JEU ?

QU'EST-CE QU'IL PERMET DE DÉVELOPPER POUR LE GROUPE / POUR CHACUN D'ENTRE NOUS ?

Source : Marion Forax – Canopé Cantal

# Penser l'intégration des jeux dans le cours



Retournez les cartes et posez UNE QUESTION par catégorie dans cet ordre :

**Réactions**, **Apprentissages**, **Comportements**,  
<https://coach-agile.com/fr/le-debriefing-en-distanciel-debriefing/>



# Grille d'analyse d'un jeu de société (E. Guyonnet Mas, G.Garçon)

| Nom du jeu de société    |                                                                                                 |               |                                                     |
|--------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|-----------------------------------------------------|
| Éditeur – Date de sortie |                                                                                                 |               |                                                     |
| Nombre de joueurs        |                                                                                                 | Âge préconisé |                                                     |
| Durée d'une partie       |                                                                                                 | Type de jeu   | Compétitif – Collaboratif – Individuel – En équipes |
| Matériel                 | Cartes – Dés – Jetons – Tuiles – Plateaux – Chronomètre – Figurines – Matériel créatif – Autres |               |                                                     |
| Mécanique(s)             |                                                                                                 |               |                                                     |
| Voir Grille de J.Pages   |                                                                                                 |               |                                                     |
| Thèmes - Univers         |                                                                                                 |               |                                                     |

| Intérêts pédagogiques                                      |  |                         |                       |
|------------------------------------------------------------|--|-------------------------|-----------------------|
| Niveau exigé ou prérequis nécessaires pour le groupe       |  | Rôle de l'enseignant    | Autonomie des joueurs |
| Ressources / contenus / notions valorisées au cours du jeu |  | Compétences développées |                       |
| Détournement Variante(s)                                   |  |                         |                       |

| Remarques |  |  |  |
|-----------|--|--|--|
|           |  |  |  |

| Evaluation | Intérêt pédagogique | Jouabilité en classe / à distance | Amusement – Convivialité – Interactivité | Facilité d'accès Règles simples | Matériel Esthétique Graphisme | Total |
|------------|---------------------|-----------------------------------|------------------------------------------|---------------------------------|-------------------------------|-------|
|            | 1 2 3 4 5           | 1 2 3 4 5                         | 1 2 3 4                                  | 1 2 3                           | 1 2 3                         | / 20  |

<https://urlz.fr/iGI9>

|                                                                                                                                                               |                                                                                                                                                                       |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Adresse et dextérité</b><br>Plus le joueur est adroit plus il a de chance de l'emporter.                                                                   | <b>Jeu de pils</b><br>Vous jouez des cartes, les pils remportent vous rapportent des points.                                                                          |
| <b>Arbre de technologie</b><br>Au cours du jeu, de nouvelles actions ou améliorations d'effet d'action sont attribuées pour des points spécifiques.           | <b>Jeu de rôle</b><br>Intégration d'éléments du jeu à un jeu narratif ou personnel qui s'adapte aux besoins du jeu ou à la situation du joueur.                       |
| <b>Asymétrie</b><br>Les joueurs ont des objectifs différents, tout le monde joue des actions spécifiques, tout est différent des autres joueurs.              | <b>Lancer de dés</b><br>Un lancer de dés vous offre des actions ou mouvements.                                                                                        |
| <b>Bluff</b><br>Vous devez tromper vos adversaires en leur faisant croire quelque chose.                                                                      | <b>Mémoire</b><br>Vous devez retenir des éléments relatifs au jeu pour progresser.                                                                                    |
| <b>Collection</b><br>Vous devez collecter des éléments spécifiques pour gagner des points.                                                                    | <b>Modification du plateau</b><br>Le plateau est modifié au cours du jeu par rotation ou déplacement.                                                                 |
| <b>Combinaison</b><br>Vous associez des éléments pour maximiser votre score.                                                                                  | <b>Négociation</b><br>Le joueur joue et négocie pour arriver à ses fins. La négociation est également très souvent utilisée dans le jeu en position des régimes.      |
| <b>Construction</b><br>Vous pouvez développer ou construire votre jeu en obtenant des ressources.                                                             | <b>Objectif secret</b><br>Chaque joueur dispose d'objectifs secrets qu'il est le seul à connaître.                                                                    |
| <b>Contrôle de territoire</b><br>Vous devez prendre le contrôle de positions sur le plateau de jeu pour gagner des points.                                    | <b>Observation</b><br>La façon dont vous voyez les éléments du jeu augmente vos chances de victoire.                                                                  |
| <b>Coopération</b><br>L'ensemble des joueurs jouent contre le jeu ou en qualité d'un objectif commun.                                                         | <b>Pierre-papier-ciseau</b><br>Il y a trois options possibles, et elles sont systématiquement supérieures (A bat B, B bat C et C bat A).                              |
| <b>Course</b><br>Le premier arrivé a gagné.                                                                                                                   | <b>Placement de tuiles</b><br>On place des tuiles en respectant des règles de connectivité, et on gagne des points selon nos placements.                              |
| <b>Deck building</b><br>Vous achetez des éléments de jeu (cartes, dés...) pour les utiliser au meilleur prix possible.                                        | <b>Placement d'ouvriers</b><br>Vous devez positionner des points sur le plateau pour réaliser des actions spécifiques.                                                |
| <b>Défi</b><br>Vous devez réaliser des défis pour l'emporter : minier, déplacer, bâtir, à l'instinct, agilité...                                              | <b>Points d'action</b><br>Un joueur reçoit un certain nombre de points d'action à son tour. Il peut les dépenser pour une liste d'actions possibles.                  |
| <b>Draft</b><br>Si chaque joueur choisit un élément de jeu parmi d'autres et laisse les autres joueurs choisir parmi les éléments restants.                   | <b>Programmation</b><br>Vous devez planifier vos actions dans le temps avec succès, parmi celles disponibles, pour arriver à vos fins.                                |
| <b>Duel</b><br>Tir. Le joueur gagne si il est plus fort que son adversaire.                                                                                   | <b>Quiz / deviner</b><br>Vous devez répondre à des questions ou faire deviner des réponses pour gagner des points.                                                    |
| <b>Enchère</b><br>Les joueurs enchèrent pour à leur tour remporter des améliorations ou gagner des points.                                                    | <b>Silence</b><br>Il n'est demandé aux joueurs de répondre mais sans échanger aucun mot.                                                                              |
| <b>Enquête/déduction</b><br>Vous collectez des indices sous différentes formes pour résoudre des énigmes.                                                     | <b>Stop ou encore</b><br>Vous décidez soit de continuer ou d'arrêter de jouer pour gagner plus de points, mais vous prenez également le risque.                       |
| <b>Evénement</b><br>Des actions se produisent au début du jeu ou des points ou qui provoquent un effet immédiat ou révèlent l'état du jeu.                    | <b>Take that / agression</b><br>Mentionner ou limiter directement la progression d'un adversaire vers la victoire, mais n'entraînant pas de déviation des ressources. |
| <b>Expression</b><br>La réussite de l'expression dépend de la capacité du joueur à faire preuve d'imagination et de créativité.                               | <b>Temps réel</b><br>Il n'y a pas de temps. Les joueurs jouent le plus rapidement possible, sans limite de certaines contraintes, jusqu'à la fin du jeu.              |
| <b>Gestion de main</b><br>Vous avez un tas de cartes, vous devez vous en débarrasser le plus rapidement possible ou bien les échanger.                        | <b>Tug of war / tir à la corde</b><br>Un adversaire est délogé vers le haut et vers le bas sur une piste qui indique une position relative de départ.                 |
| <b>Identité secrète</b><br>Les joueurs disposent d'identités secrètes d'axe secrets et doivent atteindre un objectif spécifique en fonction de leur identité. | <b>Vote</b><br>Les joueurs votent pour savoir si une action proposée de produire ou non.                                                                              |

Legrix-Pages et Leroy, UNICAEN, 2022

# Mécaniques de jeux

Source : Legrix-Pages et Leroy, UNICAEN, 2022

|                                                                                     |                                                                                                                                                            |
|-------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    | <b>Adresse et dextérité</b><br>Plus le joueur est adroit plus il a de chance de l'emporter.                                                                |
|    | <b>Arbre de technologie</b><br>Au cours du jeu, de nouvelles actions ou améliorations d'effet d'actions sont débloquées pour des joueurs spécifiques.      |
|    | <b>Asymétrie</b><br>Les joueurs ont des objectifs différents. Soit le joueur joue des actions spécifiques, soit son rôle est différent des autres joueurs. |
|    | <b>Bluff</b><br>Vous devez tromper vos adversaires en leur faisant croire quelque chose.                                                                   |
|    | <b>Collection</b><br>Vous devez collecter des éléments semblables pour gagner des points.                                                                  |
|    | <b>Combinaison</b><br>Vous associez des éléments pour maximiser votre score.                                                                               |
|    | <b>Construction</b><br>Vous pouvez développer ou construire votre jeu en dépensant des ressources.                                                         |
|   | <b>Contrôle de territoire</b><br>Vous devez prendre le contrôle de positions sur le plateau de jeu pour gagner des points.                                 |
|  | <b>Coopération</b><br>L'ensemble des joueurs jouent contre le jeu ou en quête d'un objectif commun.                                                        |
|  | <b>Course</b><br>Le premier arrivé a gagné.                                                                                                                |

|                                                                                       |                                                                                                                                                            |
|---------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    | <b>Deck building</b><br>Vous achetez des éléments de jeu (cartes, dés...) pour les utiliser ou réutiliser plus tard.                                       |
|    | <b>Défi</b><br>Vous devez réaliser des défis pour l'emporter : mimes, dessins, pâte à modeler, agilité...                                                  |
|    | <b>Draft</b><br>Ici chacun choisit un élément de jeu parmi d'autres et laisse les autres joueurs choisir parmi les éléments restants.                      |
|    | <b>Duel</b><br>1v1, Le joueur gagne si il est plus fort que son adversaire                                                                                 |
|    | <b>Enchère</b><br>Les joueurs enchérissent tour à tour pour remporter des affrontements ou gagner des points.                                              |
|    | <b>Enquête/déduction</b><br>Vous collectez des indices sous différentes formes pour résoudre des énigmes.                                                  |
|    | <b>Evènement</b><br>Des actions se produisent en dehors du contrôle des joueurs ce qui provoque un effet immédiat ou modifie l'état du jeu.                |
|    | <b>Expression</b><br>La mécanique d'expression demande aux joueurs de faire preuve d'imagination et/ou d'inventer des histoires.                           |
|  | <b>Gestion de main</b><br>Vous avez un main de carte, vous devez vous en débarrasser le plus rapidement possible ou bien les échanger.                     |
|  | <b>Identité secrète</b><br>Les joueurs disposent d'identités connues d'eux seuls et doivent atteindre un objectif spécifique en fonction de leur identité. |

Source : Legrix-Pages et Leroy, UNICAEN, 2022

# Mécaniques de jeux

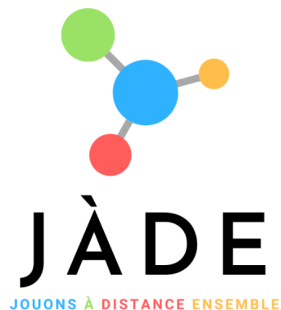
|   |                                                                                     |                                                                                                                                                                     |
|---|-------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ★ |    | <b>Jeu de plis</b><br>Vous jouez des cartes, les plis remportés vous rapportent des points.                                                                         |
| ★ |    | <b>Jeu de rôle</b><br>Intégration d'éléments du jdr. Ex : un joueur contrôle un personnage qui s'améliore avec le temps ou le jeu encourage la narration            |
| ★ |    | <b>Lancer de dés</b><br>Un lancer de dés vous offre des actions ou mouvements.                                                                                      |
| ★ |    | <b>Mémoire</b><br>Vous devez retenir des éléments visibles ou invisibles du jeu pour progresser.                                                                    |
|   |    | <b>Modification du plateau</b><br>Le plateau est modifié au cours du jeu par rotation ou décalage.                                                                  |
| ★ |    | <b>Négociation</b><br>Le joueur ruse et négocie pour arriver à ses fins. La négociation est également très souvent autorisée dans les jeux en parallèle des règles. |
|   |    | <b>Objectif secret</b><br>Chaque joueur dispose d'objectifs secrets qu'il est le seul à connaître                                                                   |
| ★ |    | <b>Observation</b><br>La bonne observation des éléments du jeu augmente vos chances de victoire.                                                                    |
|   |  | <b>Pierre-papier-ciseau</b><br>Il y a trois options possibles, et elles sont cycliquement supérieures (A bat B, B bat C et C bat A).                                |
|   |  | <b>Placement de tuiles</b><br>On place des tuiles en respectant des règles de connectivité, et on gagne des points selon nos placements.                            |

|   |                                                                                       |                                                                                                                                                                      |
|---|---------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ★ |    | <b>Placement d'ouvriers</b><br>Vous devez positionner des pions sur le plateau pour réaliser des actions spécifiques                                                 |
|   |    | <b>Points d'action</b><br>Un joueur reçoit un certain nombre de points d'action à son tour. Il peut les dépenser parmi une liste d'actions possibles.                |
|   |    | <b>Programmation</b><br>Vous devez planifier vos actions dans le temps avec astuce, parmi celles disponibles, pour arriver à vos fins.                               |
| ★ |    | <b>Quiz / deviner</b><br>Vous devez répondre à des questions ou faire deviner des réponses pour gagner des points.                                                   |
| ★ |    | <b>Silence</b><br>Ici, il est demandé aux joueurs de coopérer mais sans échanger aucun mot.                                                                          |
|   |    | <b>Stop ou encore</b><br>Vous décidez soit de continuer ou d'arrêter de jouer pour gagner plus de points, mais vous prenez davantage de risque.                      |
|   |    | <b>Take that / agression</b><br>Manœuvres qui limitent directement la progression d'un adversaire vers la victoire, mais n'éliminent pas directement ses ressources. |
| ★ |    | <b>Temps réel</b><br>Il n'y a pas de tours. Les joueurs jouent le plus rapidement possible, sous réserve de certaines contraintes, jusqu'à la fin de la phase.       |
| ★ |    | <b>Tug of war / tir à la corde</b><br>Un marqueur est déplacé vers le haut et vers le bas sur une piste qui identifie une position neutre de départ.                 |
|   |  | <b>Vote</b><br>Les joueurs votent pour savoir si une action proposée se produira ou non.                                                                             |

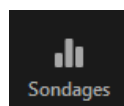
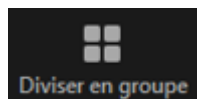
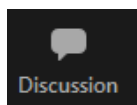
Legrix-Pages et Leroy, UNICAEN, 2022

# OUTILS utiles pour une séance ludique sur Zoom

Expérimentation  
en cours



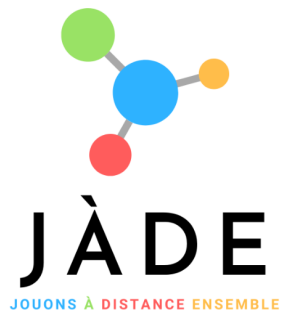
JOUONS À DISTANCE ENSEMBLE



- Fonction « **Discussion** » (clavardage/ chat)
- Fonction « **Sous-groupes** » (jeux en équipes)
- Fonction « **Sondages** » (pour feedback)

# OUTILS utiles pour une séance ludique sur Zoom

Expérimentation  
en cours



JOUONS À DISTANCE ENSEMBLE



AnswerGarden



EXCALIDRAW

Sketch hand-drawn like diagrams

WHITEBOARD.fi

Online whiteboard tool for teachers and classrooms



- **Padlet** pour traces écrites (jeux narratifs)
- Applications de **dessin** en ligne
- **Capsules vidéo** de plusieurs parties  
Diffusée sur une chaîne **Youtube JADE** « non répertoriée »



Videos JADE



9 vidéos • 19 vues • Mise à jour aujourd'hui

Non répertoriée ▾

<https://www.youtube.com/playlist?list=PL6ZXiQNU7KUGzCqFpte3-SoGysPmrlHRZ>

# Expérimentation pédagogique au DELCIFE ... mais surtout à la maison

Expérimentation  
en cours



JOUONS À DISTANCE ENSEMBLE



Matériel :

- **Jeux du commerce** entre 7 et 33 €
- **Visualisateur flexible** HUE Pro HD 70 €
- **Palette graphique** XP Pen G640 35 €  
confortable pour les jeux de dessin

# Se fournir en jeux de société



## 1) Commandes institutionnelles auprès :

- d'un ludicaire local du GBL Groupement des Boutiques Ludiques  
<https://boutiques-ludiques.fr/>
- d'un site spécialisé : Didacto, Esprit Jeu, Philibert...



## 2) Vente d'occasion entre joueurs :

- OKKAZEO (poser des alertes sur certains jeux)
- Le bon coin
- Vinted



## 3) Ressourceries et braderies



## 4) Partenariat Ludothèques et/ou ludicaire

# Budget JADE 2020 - 2023

## 1) Dépenses Delcife

UPEC – DELCIFE/ LLSH

|                                                        |         |
|--------------------------------------------------------|---------|
| - 3 commandes de jeux : Octobre 2020-21 Mai 2021       | 1 186 € |
| - Frais de mission : Congrès Ranacles à Lille Nov.2021 | 180 €   |
| S/Total :                                              | 1 366 € |

## 2) Dépenses AAP Transformation pédagogique

UPEC – CIDP / EdUTeam

|                                  |         |
|----------------------------------|---------|
| - 1 commande de jeux : Août 2022 | 1 300 € |
|----------------------------------|---------|

## 3) Dépenses AAP GIS « Jeux et Société »

Université Sorbonne Paris Nord – Française des Jeux

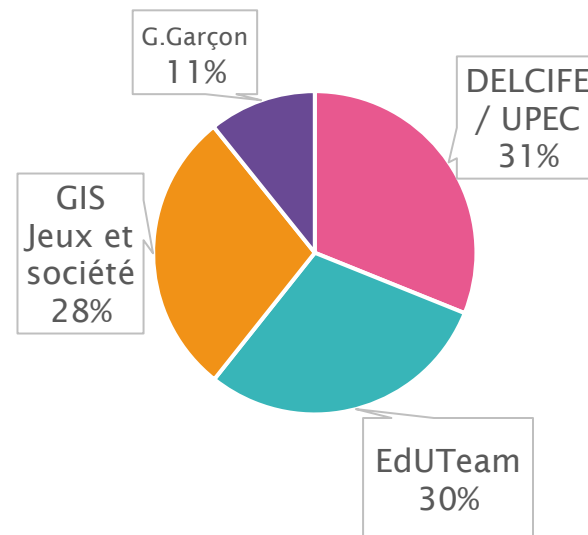
|                                        |         |
|----------------------------------------|---------|
| - 2 commandes de jeux : Septembre 2022 | 1 254 € |
|----------------------------------------|---------|

## 4) Dépenses personnelles G.Garçon

|                                                |       |
|------------------------------------------------|-------|
| - Jeux achetés d'occasion                      | 368 € |
| - Autres matériels (camera, palette graphique) | 105 € |
| S/Total :                                      | 473 € |

Total = 4393 €

## Soutiens Financiers JADE 2020-2023



# Budget JADE 2022-23



Guillaume Garçon

JADE - Jouons A Distance Ensemble - une expérimentation de serious gaming à distance à destination des étudiants internationaux apprenant le français dans les centres universitaires de langues.

Université Paris Est  
Créteil Val de Marne (Paris XII)

Langues - Français  
Langue Etrangère

9  
mois



Le GIS est rattaché au laboratoire **Institut de Recherche Interdisciplinaire sur les enjeux Sociaux - IRIS** (UMR 8156) CNRS - Inserm - EHESS, à l'UFR SMBH de l'Université Sorbonne Paris Nord.

Il réunit quatre Universités d'Île-de-France autour d'un intérêt scientifique commun : **l'étude du phénomène du jeu et de ses impacts sociétaux.**



**Subvention 2022 GIS Jeu et Sociétés pour JADE : 1500 €**

# Prix indicatif des jeux présentés (entre 6 et 22 €)



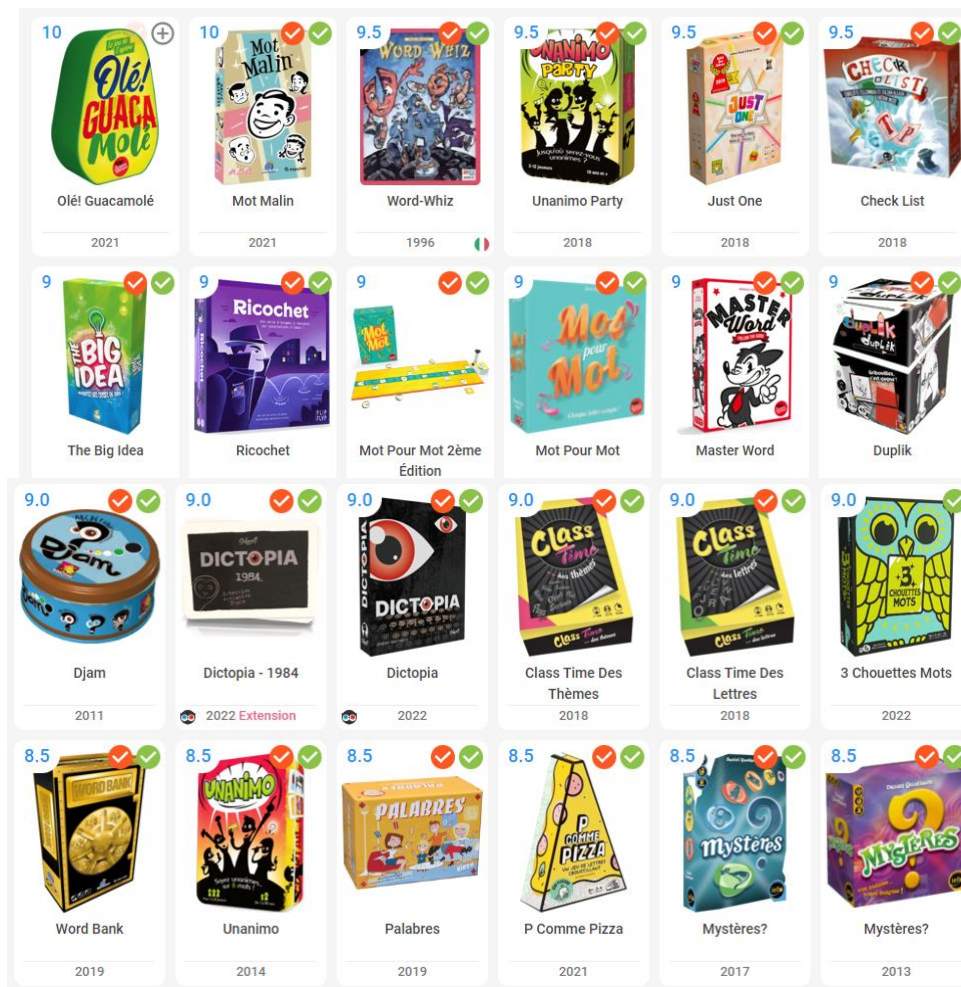
**Base ludique JÀDE consultable sur [myludo.fr](http://myludo.fr)**

[https://www.myludo.fr/#!/profil/jade-jouons-a-distance-ensemble-28869/collection/\\*//\\*//\\*//\\*/18/bynotedesc](https://www.myludo.fr/#!/profil/jade-jouons-a-distance-ensemble-28869/collection/*//*//*//*/18/bynotedesc)



Collection

269



# Intérêts en classe de FLE



- Développer la compréhension orale
- Développer l'écoute de l'autre
- Développer la compréhension écrite
- Réactiver et enrichir son vocabulaire
- Argumenter
- Décrire
- Raconter
- Maîtriser son stress
- S'exprimer en improvisant
- Prendre des décisions : s'entraider et coopérer
- Être dans une situation de langage authentique
- Interagir en intelligence collective
- Respecter les règles et les partenaires de jeux
- Maîtriser des outils numériques

# Défi : Présenter 65 jeux en 45 minutes. Play-t-il ?

Version 7



# 6 catégories



## 1. Les jeux d'ambiance, brise-glace , petit bac

# Catégorie 2 – Les jeux « Association d'idées » »



1. Les jeux d'ambiance, brise-glace , petit bac

2. Les jeux « Association d'idées »

# Catégorie 3 – Les jeux de lettres et de mots



1. Les jeux d'ambiance, brise-glace , petit bac
2. Les jeux « Association d'idées »
3. Les jeux de lettres et de mots

# Catégorie 4 – Les jeux de narration et d'argumentation



1. Les jeux d'ambiance, brise-glace , petit bac
2. Les jeux « Association d'idées »
3. Les jeux de lettres et de mots
4. Les jeux de narration et d'argumentation

# Catégorie 5 – Les jeux de dessin



1. Les jeux d'ambiance, brise-glace , petit bac
2. Les jeux « Association d'idées »
3. Les jeux de lettres et de mots
4. Les jeux de narration
5. Les jeux de dessin

# Catégorie 6 – Les jeux d'énigmes, quizz, ... et autres



1. Les jeux d'ambiance, brise-glace , petit bac
2. Les jeux « Association d'idées »
3. Les jeux de lettres et de mots
4. Les jeux de narration
5. Les jeux de dessin
6. Les jeux d'énigmes, quizz, ... et autres

# Catégorie 1 – Les jeux d'ambiance, brise-glace , petit bac



## Intérêt pédagogique:

- Activer, réactiver ou apprendre du vocabulaire
- Travailler sur la rapidité individuelle et la culture générale.

## Niveaux recommandés :

A2 – C1

## Utilisation en classe :

- Temps court, entre deux activités ou en fin de séance
- Mise en place rapide
- Mode compétitif apprécié
- Facilement adaptable aux contenus spécifiques de la séquence vue en classe



# P comme PIZZA - Jeu de petit bac rapide



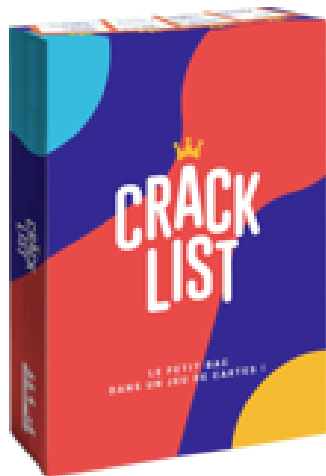
## Contenu :

120 cartes

3 niveaux de  
difficulté  
croissante



# Crack List – Défaussez vos cartes au petit bac !



## Contenu :

236 catégories  
156 cartes

2 à 8 joueurs

# Take Gem All – La rapidité du jungle speed pour un petit bac



## Contenu :

192 cartes

2 à 10 joueurs

# Speed bac – Rapide drôle et originalité des thèmes

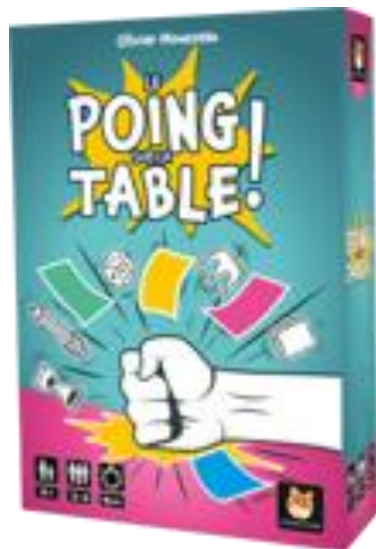


## Contenu :

192 cartes

2 à 7 joueurs

# Petit bac à contraintes....successives... et qui s'accumulent avec défi argumentatif



## Contenu :

116 cartes

3 à 8 joueurs

# Catégorie 2 – Les jeux « Association d'idées » »



## Intérêt pédagogique:

- Travailler sur les associations d'idées
- Elargir son champ lexical
- Coopérer, collaborer et s'entraider
- Réfléchir et décider collectivement
- Emettre des hypothèses et pratiquer la déduction
- Encourager une dynamique de groupe
- Développement de l'intelligence interpersonnelle

## Niveaux recommandés :

B1+ – C2

## Utilisation en classe :

- Mode coopératif
- Développer la créativité en faisant élaborer de nouveaux modèles aux apprenants

# PLATYPUS – Jeu de déduction



Les joueurs coopèrent pour **éliminer progressivement les mauvais mots**, afin de trouver et d'identifier le Platypus grâce à leurs **cartes Adjectif**

## Contenu :

300 cartes

3 à 8 joueurs

**QUI EST NOCTURNE, BRUYANT ET INFLAMMABLE ?!**  
**DARK YADOR OU UNE COUCHE ?**

**1**  
LES EXPLORATEURS DOIVENT PROGRESSIVEMENT ÉLIMINER LES MAUVAIS MOTS, POUR NE GARDER QUE LE BON !

**2**  
LES GUIDES CHOISISSENT L'ADJECTIF QU'ILS TROUVENT LE PLUS APPROPRIÉ POUR NE PAS ÉLIMINER LE BON MOT.

**3**  
SI À LA FIN, IL NE RESTE QUE LE BON MOT DE VISIBLE C'EST GAGNÉ !

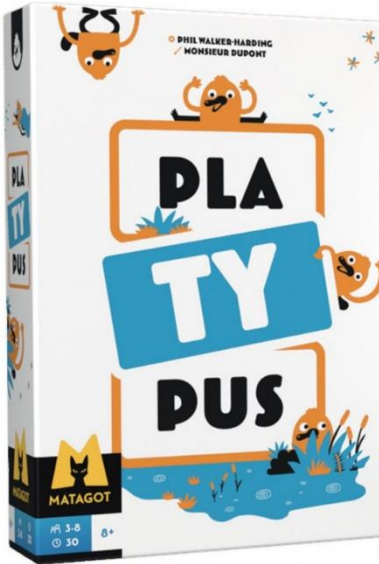
**MATÉRIEL :**

- 1 PLATEAU DE JEU
- 1 LIVRET DE RÈGLES
- 1 JETON EXPLORATEUR
- 150 CARTES ADJECTIF
- 120 CARTES NOM
- 8 CARTES NUMÉRO

**MATAGOT**  
@EditionsMatagot  
©2022 Matagot  
135 rue du Tondu, 33000 Bordeaux  
www.matagot.com

8+ 3-8 30

# PLATYPUS – Jeu de déduction



## Contenu :

300 cartes

3 à 8 joueurs



# 13 mots – Partager, c'est gagné !



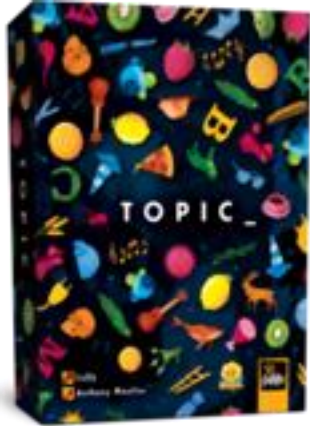
## Contenu :

224 cartes

2 à 8 joueurs



# Topic – Associer thème et syllabes



Contenu :

72 cartes

2 à 6 joueurs

# 3 chouettes mots – Un unanimo compétitif et malin



## Contenu :

106 cartes

4 à 12 joueurs

# Whaaat? – Faire deviner une situation grâce à 1 à 3 objets



## Contenu :

246 cartes

4 à 10 joueurs

# Suspicious – Entre le Just One et le loup garou



## Contenu :

112 cartes recto-verso

4 à 8 joueurs

# 3 trucs pour survivre



## Contenu :

80 cartes scénario  
50 tuiles objets

4 joueurs et plus...



# Ensemble – Coopératif sur assos. d'images



Contenu :

125 cartes

2 à 10 joueurs



# Catégorie 3 – Les jeux de lettres et de mots



## Intérêt pédagogique:

- Elargir son champ lexical
- Coopérer, collaborer et s'entraider
- Réfléchir et décider collectivement
- Emettre des hypothèses et pratiquer la déduction
- Encourager une dynamique de groupe
- Développement de l'intelligence interpersonnelle

## Niveaux recommandés :

B1+ – C2

## Utilisation en classe :

- **Mode coopératif ou compétitif**
- Développer la créativité en faisant élaborer de nouveaux modèles aux apprenants

# Maudit mot dit - jeu de déductions de mots épatant



## Contenu :

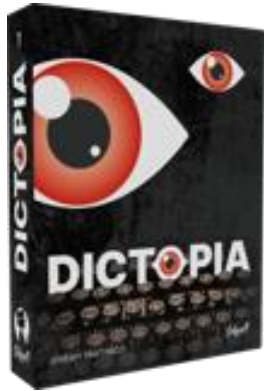
120 cartes (880 mots)

3 à 6 joueurs



Cartes Mot (recto/verso)

# Dictopia – Jeu de lettres efficace, rapide et tactique



Combiner les 16 lettres proposées et marquer le maximum de points en 5 manches de 1 minute 30 :

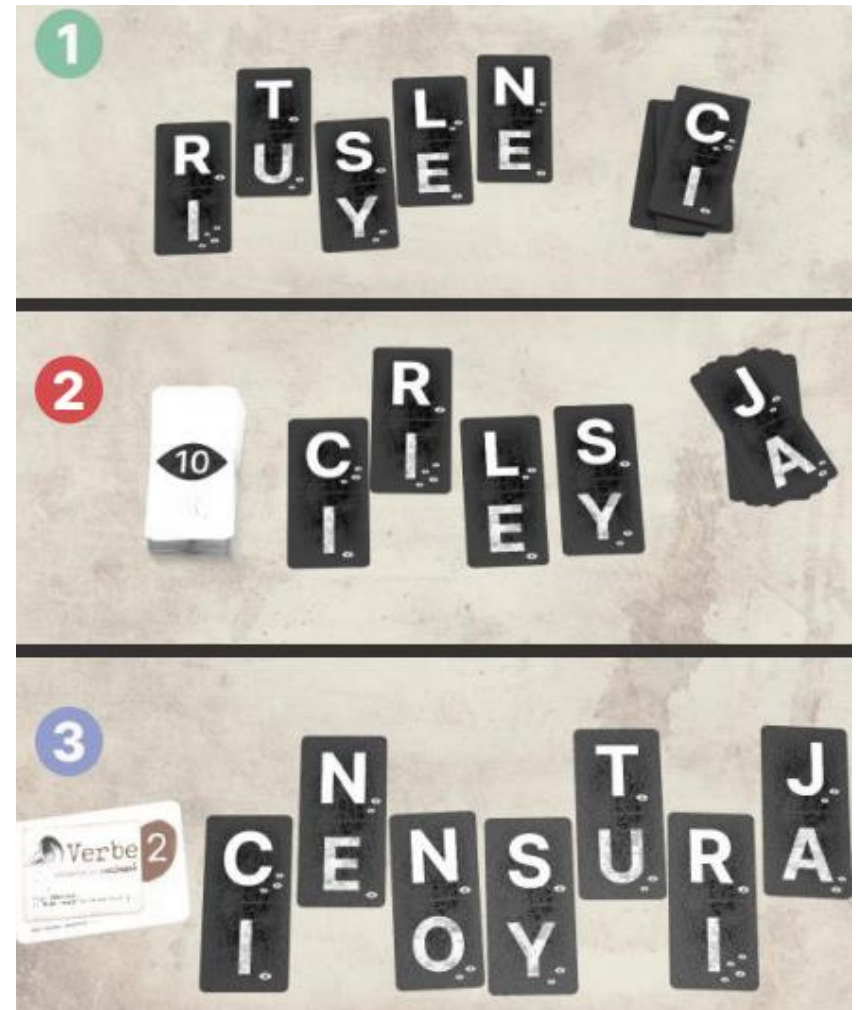
## Objectifs :

- 1 point par lettre posée
- 3 points bonus si le nombre d'œil correspond à celui de la pioche
- 2 ou 3 points bonus si la consigne donnée par une carte mission est suivie.

## Contenu :

60 cartes Lettres  
20 cartes Missions

1 à 7 joueurs



# Dictopia – Jeu de lettres efficace, rapide et tactique



## DICTOPIA

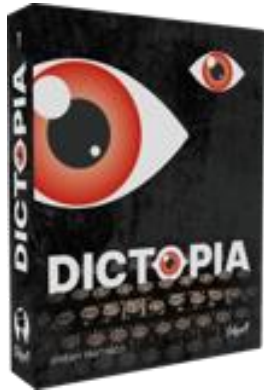


### Contenu :

60 cartes Lettres  
20 cartes Missions

1 à 7 joueurs

# Dictopia – Jeu de lettres efficace, rapide et tactique



Exemples de cartes  
Missions

Une carte fournie pour  
inventer une mission

# SPEED LETTERS – Jeu de rapidité et de mémoire

**Speed Letters** est une course de lettres où le but est de recréer un mot dévoilé au début du tour.

Le joueur cherche dans son alphabet de 26 cartes un max de lettres faisant partie de ce mot pour les déposer dans le coffre et gagner le mot-trésor

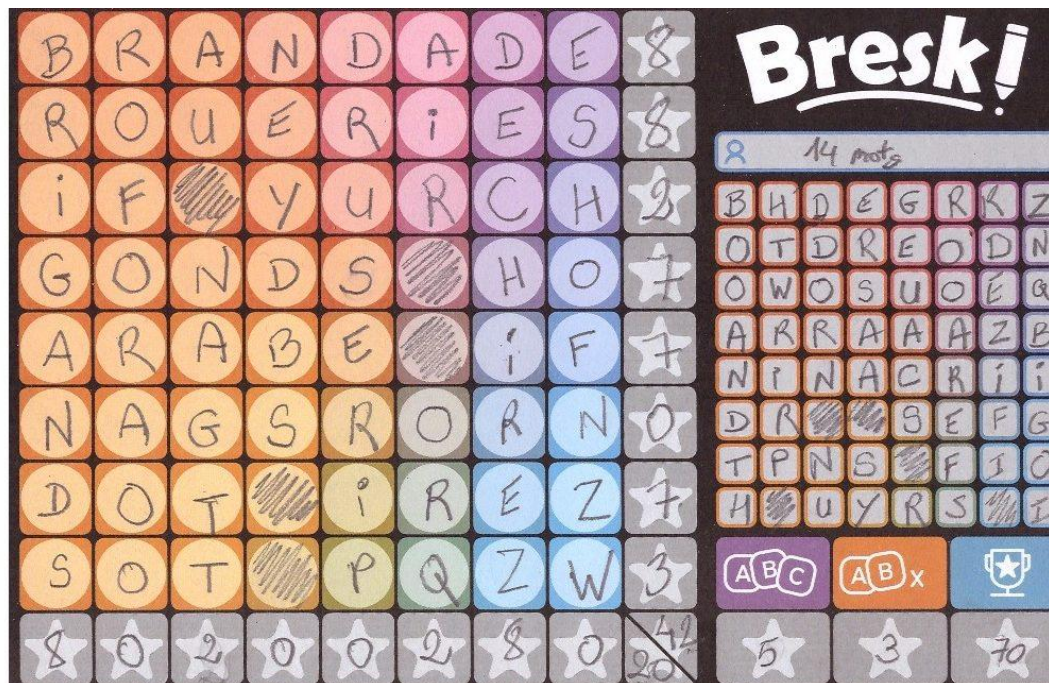
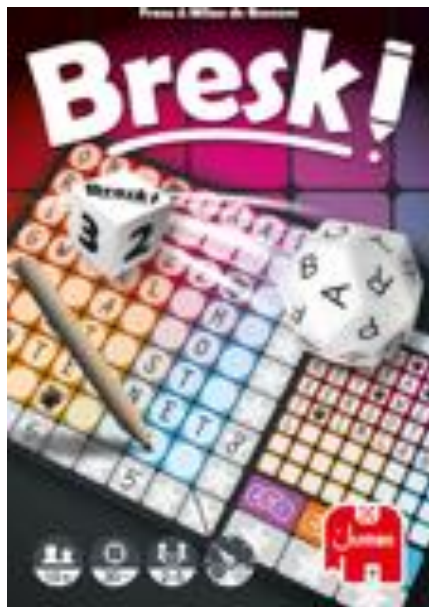


## Contenu :

50 cartes Mots  
130 cartes Lettres

2 à 5 joueurs

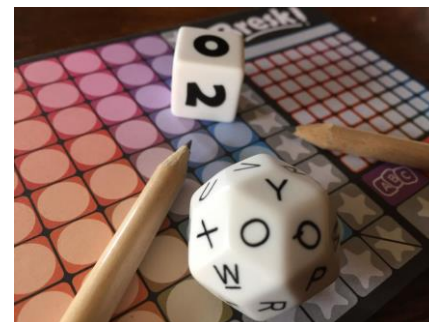
# Bresk ! – Créer sa propre grille de mots croisés



## Contenu :

1 grille  
2 dés

2 à 5 joueurs



# Catégorie 4 – Les jeux de narration et d'argumentation



## Intérêt pédagogique:

- Encourage l'expression écrite ou orale
- Décoder une image, l'interpréter
- Aider à la construction du schéma narratif
- Utiliser des connecteurs logiques et respecter une cohérence
- Développer les personnages/les décors
- Facilite le travail en binôme, l'improvisation et la coopération

## Niveaux recommandés :

B1 à C2

## Utilisation en classe :

- Mode coopératif
- Développer la créativité en faisant écrire et réécrire les histoires

# Trou Story

faire deviner 5 mots aux autres joueurs en répondant à une mise en situation farfelue

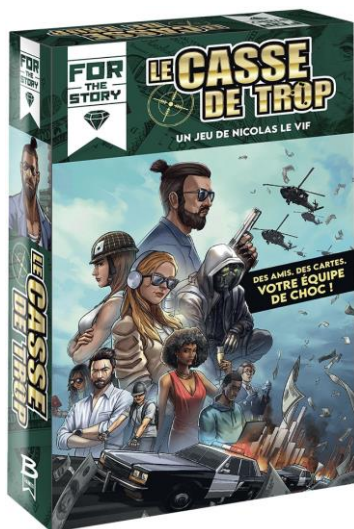


## Contenu :

120 situations  
800 mots

3 à 7 joueurs

# For the Story - jeu de cartes et de rôle coopératif basé sur la narration



Vous êtes une **équipe spécialisée dans les braquages** de haut-vol. Lors de votre dernier coup, tout ne s'est pas passé comme prévu...  
Vous **jouez des personnages** qui viennent de réussir un braquage très risqué. Vous avez fui avec votre butin mais, moins de 48 heures après, vous avez été coffrés par les flics. Quelqu'un vous a balancés, c'est sûr !

Choisissez vos personnages parmi les 10 proposés (le Hacker, l'Experte en démolition, l'Infiltré...) et laissez-vous guider en répondant aux questions des cartes.

## Contenu :

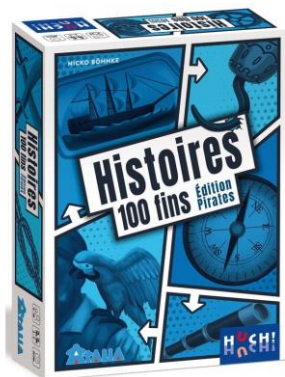
80 cartes

3 à 6 joueurs



Imaginez entièrement vos personnages grâce aux vêtements et accessoires des 8 cartes Casting recto-verso et rejoignez l'un des Lieux de tournage proposés (île déserte, villa, loft, yacht) ou de votre invention, puis laissez-vous guider en répondant aux questions des cartes.

# Histoires 100 fins – Raconter une histoire avec des cartes



## Contenu :

55 cartes  
1 dé  
1 sablier

2 à 5 joueurs

# Portrait robot – Mémoire visuelle et description du portrait



## Contenu :

54 cartes

3 à 6 joueurs



**5 MANCHES, 5 COUPABLES... VOUS ÊTES LES TÉMOINS !**

À chaque fois, vous apercevrez le coupable pendant une poignée de secondes... avant de découvrir quelles parties de son visage vous devez décrire. Arrivez-vous à mémoriser et à transmettre les informations correctement et rapidement à votre coéquipier ?

The image shows three spiral-bound cards from the 'Portrait Robot' game. The first card is labeled '6'6"' and shows a cartoon illustration of a man with a beard and a sign that says 'Jamal CAPONE'. The second card is labeled '6'0"' and shows a cartoon illustration of a man with a beard and a sign that says 'Romain ENLAIR'. The third card is labeled '5'6"' and shows a cartoon illustration of a man with a beard and a sign that says 'Kevin OCENT'.

**Cheveux bouclés ? Barbe fournie ? Arrêtez le plus de malfaiteurs possibles sans faire d'erreurs pour espérer gagner la partie !**

**UN JEU COOPÉRATIF ET DRÔLE !**

Contenu : 54 cartes, 1 sablier, 1 bloc-note, 1 crayon et la règle du jeu.

# Catégorie 5 – Les jeux de dessin



## Intérêt pédagogique:

- Favorise l'attention et l'écoute
- Favorise l'observation et la compréhension orale
- Encourager une dynamique de groupe
- Développement de la créativité
- Développement de l'intelligence manuelle

## Niveaux recommandés :

A1 – C2

## Utilisation en classe :

- **Mode compétitif**
- Développer la créativité en faisant élaborer de nouveaux modèles aux apprenants
- Se familiariser avec d'autres outils numériques

# FORM'Z – Dessin en binôme avec 2 formes imposées



Outil de dessin  
collaboratif à  
plusieurs et en ligne



**EXCALIDRAW**  
Sketch hand-drawn like diagrams

<https://excalidraw.com/>

**FORM'Z**  
Dessins ensemble

**1 Qui sera M. FORMZ ?**  
Chaque joueur reçoit un jeton représentant une ellipse, un triangle, un rectangle ou M. Formz !  
Ce dernier choisit une catégorie et doit deviner le mot que vous allez dessiner.

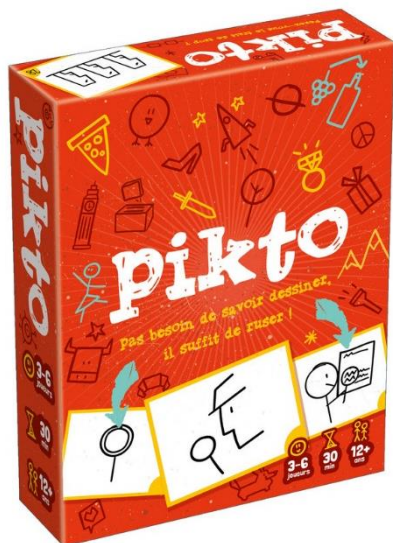
**2 Dessinez !**  
Vous consultez la carte de la catégorie choisie et décidez ensemble du mot à dessiner.  
Vous devez réaliser un dessin commun mais chacun d'entre vous ne peut dessiner que la forme indiquée sur son jeton !

**3 Faites vite !**  
Si M. Formz trouve le mot dessiné, vous marquez un point !  
Tous les jetons sont réattribués et un nouveau tour de jeu débute...  
Mais attention, le temps défile vite !  
Combien de mots pourrez-vous deviner au total ?

**10 à 30 minutes**

FORM'Z nécessite l'application gratuite Yoka disponible en téléchargement sur :  
App Store | Google play

# PIKTO – Faire deviner avec le moins de trait

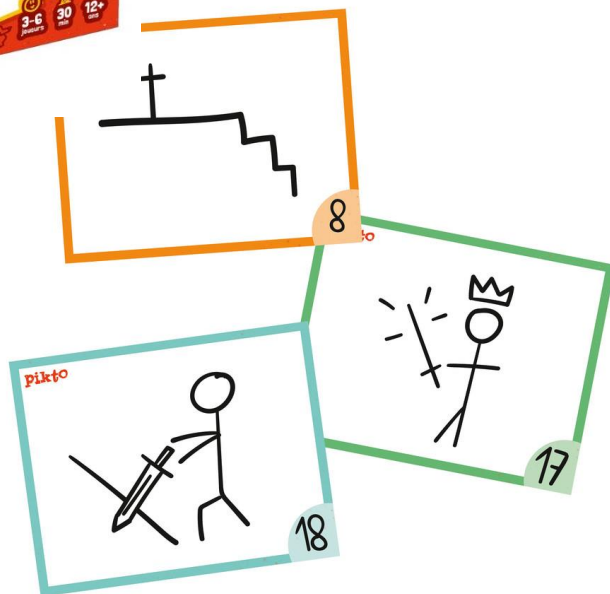


WHITEBOARD.fi  
a kahoot! company

## Contenu :

+ de 1100  
mots à faire  
deviner

56 cartes



**pikto** De 3 à 6 joueurs, à partir de 12 ans  
(jusqu'à 10 joueurs en variante)

**Défiiez vos adversaires pour le dessin le plus malin !**

Dessinez tous le même mot simultanément pour le faire deviner à un seul joueur.  
Mais attention :

- ✗ Vous ne pouvez dessiner que des traits droits et des ronds.
- ✗ Le joueur qui trace le moins d'éléments montrera son dessin en 1<sup>er</sup>.

Si le dessin n'est pas deviné, le suivant montre le sien, etc.  
Seul le 1<sup>er</sup> joueur qui fait trouver le mot gagne !

Trouverez-vous le bon équilibre entre :

- ne pas faire le trait de trop pour passer en premier
- assurer pour que votre dessin soit deviné

**PAS BESOIN D'ÊTRE UN ARTISTE !**

**PRENDRE DES RISQUES PEUT PAYER (OU PAS) !**

**1** Hugo a fait 15 traits, il le montre en 1<sup>er</sup> à Lucas.

**2** C'est au tour de Léa (18 traits).

**3** Chloé s'est fait doubler (19 traits)

**UN ROI ?**

**NON !**

**LÉA A GAGNÉ !**

**LES ÉCHECS ?**

**OUI !**

# Catégorie 6 – Les jeux d'énigmes, quizz, ... et autres



## Intérêt pédagogique:

- Elargir son champ lexical
- Développement de la culture générale
- Encourager une dynamique de groupe
- Développement de l'intelligence interpersonnelle

## Niveaux recommandés :

B1+ - C2

## Utilisation en classe :

- Mode compétitif
- Développer la créativité en faisant élaborer de nouveaux modèles aux apprenants

# Fun facts – Imaginez les réponses de vos coéquipiers



## Contenu :

195 cartes

4 à 8 joueurs



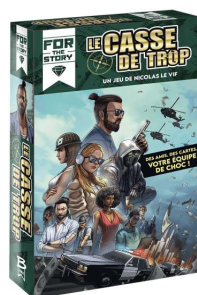
# SIMILO – Faire deviner une carte grâce aux autres cartes



# Tchat box – bâtons de communication ?



# Les 18 jeux à tester et à évaluer aujourd'hui



# Créer ou détourner un jeu

HORS } COLLECTION



**PRISMATIK**  
Solutions ludiques pour besoins uniques

<https://www.mecanicartes.com/>  
[mecanicartes/](https://www.mecanicartes.com/)

## MECANIQUE

## MATERIEL

## THEMATIQUE



Télécharger les cartes : [http://www.mecanicartes.com/wp-content/uploads/2020/04/Mecanicartes\\_RectoVerso\\_planche.pdf](http://www.mecanicartes.com/wp-content/uploads/2020/04/Mecanicartes_RectoVerso_planche.pdf)

# Festivals de jeux

HORS } [ COLLECTION



<https://subverti.com/fr/maps/festivals/>





[https://www.myludo.fr/#!/profil/jade-jouons-a-distance-ensemble-delcife-upec-28869/collection/\\*//\\*//\\*/108/bynotedesc](https://www.myludo.fr/#!/profil/jade-jouons-a-distance-ensemble-delcife-upec-28869/collection/*//*//*/108/bynotedesc)

Collection 133

AssoS D'idées 33

Lettres 24

Quizz 24

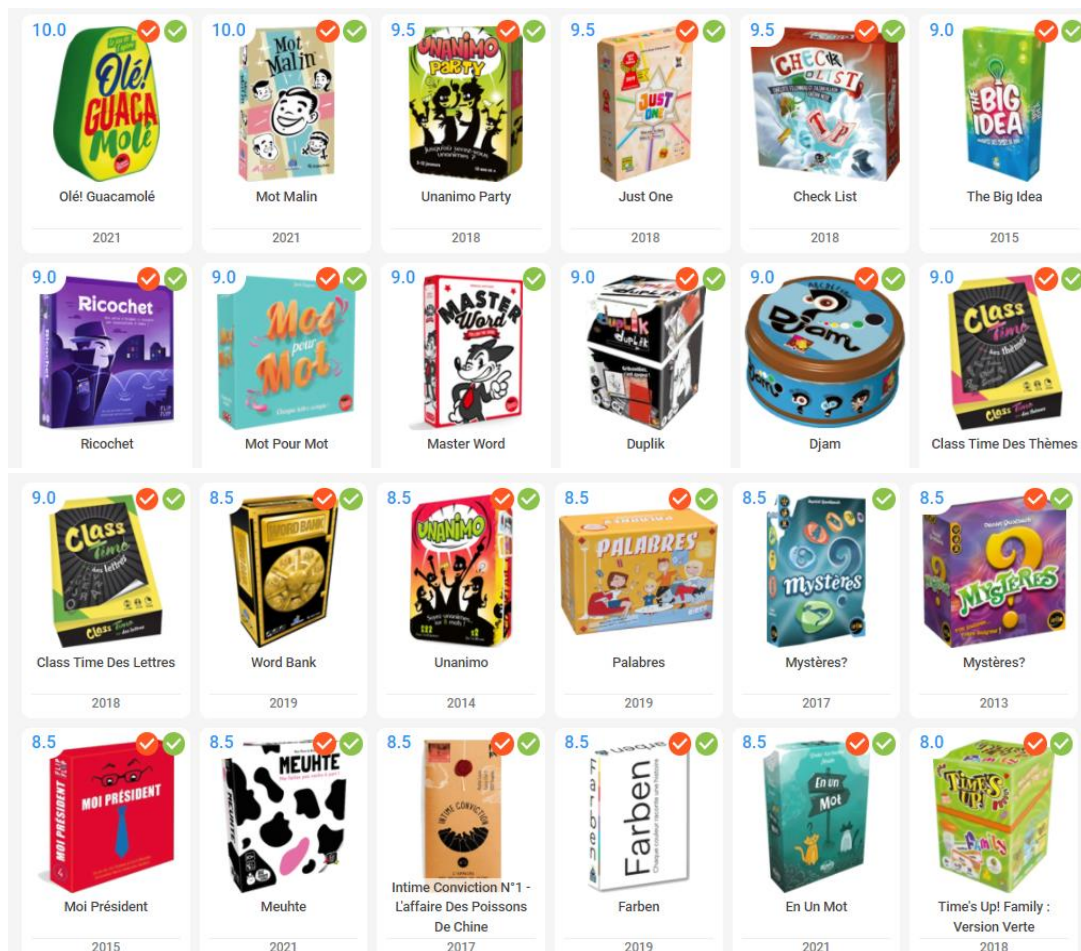
Narratif 17

Petit Bac 11

Argumentatif 11

Dessin 6

Dés 6



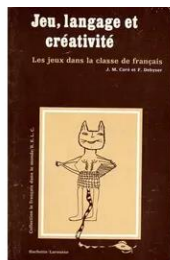
# Limites de l'expérimentation



## Quelques limites ou difficultés :

- Groupe restreint  
Idéal entre 8 et 12 participants
  - Séance 1H30 au minimum...ou alors en activités brise glace
  - Ne pas surcharger les sous-groupes
  - Renouveler les nouveautés ludiques
  - Installation chez l'enseignant parfois  
« exotique »  
à rationaliser
- Réflexion pour un studio dédié et un budget d'achat de nouveaux jeux

# Bibliographie et Sitographie



- **Jean-Marc Carré et Francis Debyser,**  
Jeux langage et créativité , Hachette, 1978



- Haydée Silva**  
Regards sur le jeu en didactique des langues et des cultures, PeterLang, 2022



- **Haydée Silva** Le jeu en classe de langues  
<https://lewebpedagogique.com/jeulangue/>

La créativité associée au jeu en classe de FLE <https://www.gerflint.fr/Base/Europe4/silva.pdf>  
Webinaire IF Brésil 2020 : Jouer pour apprendre en ligne <https://www.youtube.com/watch?v=mv7Vx282W2I>  
Podcast AGITO 2020 : Le jeu en classe de langues <https://agi.to/podcast/le-jeu-en-classe-de-langue/>



- **Eric Sanchez, Margardia Romero**  
Apprendre en jouant, Retz, 2020



- **Haydée Silva et Gilles Brougère**  
Le jeu entre situations formelles et informelles d'apprentissage des langues étrangères  
Synergies Mexique N° 6 2016, p. 57-68  
[https://gerflint.fr/Base/Mexique6/silva\\_brougere.pdf](https://gerflint.fr/Base/Mexique6/silva_brougere.pdf)

# Bibliographie et Sitographie



- Webinaire d'André Tricot « On apprend mieux par le jeu ? » 06/05/2019  
<http://documentation.ac-besancon.fr/webinaire-avec-andre-tricot-on-apprend-mieux-avec-le-jeu/>



- Parcours de formation : Le jeu un atout pédagogique – Atelier Canopé 61  
<https://view.genial.ly/5f8e2a1681188c0d4057e7b1/game-parcours-de-formation-le-jeu-un-atout-pedagogique>  
<https://www.reseau-canope.fr/apprendre-par-le-jeu.html>



- Site de Lucile Soudier : Jeux Epoustoufle <https://www.jeux-epoustoufle.com/>



- Fiches pédagogiques : « Un jeu dans ma classe » <https://unjeudansmaclasse.com/>



- Catalogue très complet, webinaires et vente de jeux (France et International)  
<https://www.didacto.com>



- Dossier : « La pédagogie du jeu » <https://www.atelier-edu.be/la-pedagogie-du-jeu/>
- Gaëlle Pellon, Jouer pour apprendre dans l'enseignement supérieur - 2020  
<https://uclouvain.be/fr/etudier/III/cahier-ludification.html>
- Groupe d'intérêt scientifique GIS « Jeux et société » <https://ludocorpus.org/>



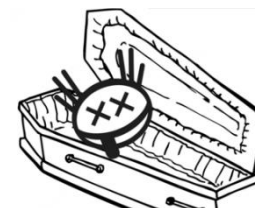
Chaine YOUTUBE **Un Monde de Jeux** :  
<https://www.youtube.com/c/UnMondedejeux>



Chaine YOUTUBE **Le Passe Temps** :  
<https://www.youtube.com/c/LePasseTempsToulouse>



<https://podcast.proxi-jeux.fr/>



Chaine YOUTUBE **Tric Trac**:  
<https://www.youtube.com/channel/UCRPf2IBKqTT4RbOpBzClnrw>



Chaine YOUTUBE **Ludochrono**:  
<https://www.youtube.com/c/LudovoxFr69>

Podcast **Homo Ludens**  
<https://www.matthieutassetti.com/a/ccueil/podcast-homoludens/>



# Webinaire : Le jeu de société en classe de français en langue étrangère



**Le Jeu de Société en classe de Français Langue étrangère**



<https://www.youtube.com/watch?v=1rYbRoYn-ME&t=495s>

# 20 présentations et références en 2021-2022



**JÀ D E**  
JOUONS À DISTANCE ENSEMBLE

Version 1, 2 ...



Février 2021  
Printemps Numérique  
International (Turquie)



Mai & Juillet 2021  
Congrès Classes Inversées et  
pédagogies actives



Novembre 2021  
28ème congrès du Rassemblement  
National des Centres de Langues de  
l'Enseignement Supérieur



Décembre 2021  
Matinée formation  
« Oser la ludopédagogie »



Janvier 2022  
Réseau d'études spécialisées et  
transversales en langues pour  
l'enseignement supérieur et secondaire



Janvier 2022  
14ème forum des pratiques  
numériques pour l'éducation



Janvier 2022  
Podcast LUDOMAG  
Interview 17 min. [www.ludomag.com](http://www.ludomag.com)



Février 2022  
INSPE Saint-Denis



Mars 2022  
Institut Français  
[https://youtu.be/1HaoJH9\\_Hqw?t=3345](https://youtu.be/1HaoJH9_Hqw?t=3345)  
YouTube

# 20 présentations et références en 2021-2022



**JÀDE**  
JOUONS À DISTANCE ENSEMBLE

Version 5, 6 ...



Février 2022  
Printemps Numérique  
International (Turquie)



Mars 2022  
UGE - CAPLA



Mars 2022  
Podcast sur JADE et les JDS



Avril 2022 et janvier 2023  
Journée régionale RANACLES



Avril 2022  
Mission  
Erasmus+



Mai 2022  
Jeux en FLE



Association des Professeurs de Langues  
des Instituts Universitaires de Technologie

Juin 2022  
42<sup>ème</sup> congrès APLIUT



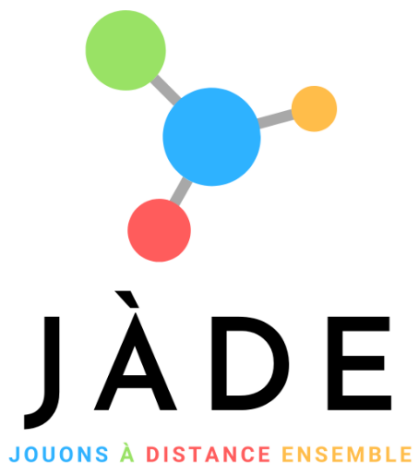
Juin 2022  
AF - Hong Kong



Septembre 2022  
Rectorat de Créteil



# 20 présentations et références en 2021-2022



*L'objectif principal est de maintenir du lien entre nos étudiants que nous n'avons pas vus sur le campus en 2020-2021*

Guillaume Garçon du DELCIFE

*L'objectif principal est de maintenir du lien entre nos étudiants que nous n'avons pas vus sur le campus en 2020-2021*

(grammaire et expression écrite). J'ai ainsi proposé des parties de jeu de lettres et de type **Petit bac** d'une durée moyenne de vingt minutes, en mode compétitif et en participation individuelle, avec des boîtes de jeu comme **Class Time**, **Textot**, **Océ**, **Guacemoté**, **Ojam**, **Koko Mats**, **Lipogram**, **Palabres** ou **Word Bank**. Le deuxième usage participe à une pédagogie actionnelle où l'étudiant doit réaliser des actions concrètes et où l'aspect collaboratif est essentiel. Cet usage a ma préférence, car nous avons l'occasion d'expérimenter sur un temps long (1h30) des jeux d'ambiance, narratifs et coopératifs. Ces parties s'intègrent dans une option intitulée « Projets semestriels » que j'avais proposée à l'occasion du renouvellement des maquettes de formation pour 2020-2024. Les jeux traitent de développement des compétences variées avec en point commun le langage et la communication. Cet usage permet également des séances de capitalisation (débriefting) plus riches avec des propositions de réappropriations. Ainsi, je peux demander d'une semaine sur l'autre aux étudiants de penser à une modification de règles ou à une création de nouvelles cartes. Les jeux les plus appréciés par mes étudiants pour pratiquer la langue française sont : **Word Whiz**, **Just One**, **Mot Malin**, **Check List**, **Dupliki**, **The big idea**, **Mot pour mot**, **Mystères**, **Légité** et bien sûr **Time's Up**.

Cette expérimentation se poursuit depuis février 2022... mais en classe et sans Zoom... pour le moment !

**PLATO** Quelles sont les spécificités du jeu à distance ? Comment l'organiser-vous ?

Le protocole des séances ludiques s'ajoute à nos autres cours sur Zoom avec un usage quasi exclusif de l'outil de discussion. Je le privilégie à l'usage du micro, car il a l'avantage de pouvoir vérifier l'orthographe des réponses. Côté de discussion s'ajoute à un buzzer qui permet de désigner l'ordre d'arrivée des réponses avec le nom du joueur, un arbitrage impossible avec les micros au-delà de cinq participants. J'ai également utilisé la fonction « sous-groupes » qui permet de se séparer dans une salle et de mener une discussion/reflexion d'une équipe avant de rejoindre l'ordre principal. L'usage de la fonction « sondage » de Zoom facilite grandement la séance de capitalisation et de retour d'expérimentation.



**PLATO** Quels types d'outils numériques avez-vous utilisés ?

L'enseignement à distance m'a obligé à m'approprier des outils numériques comme Padlet pour partager les points de vue des étudiants ou des travaux sur de nouvelles cartes, de nouvelles cartes. Whiteboard. Il est très utile pour les jeux de dessin comme **Dupliki** ou **Pâte**. Il permet une comparaison des productions et la vérification du dénivelé de la partie (et du scoring) sur un seul écran. On privilégiera Excalidraw.com pour des dessins coopératifs en équipes de deux joueurs comme pour le jeu **Forme**. Le site Answergarden.com m'a été utile pour expliquer la mécanique du jeu **Unanime**, et voir aussi les réponses identiques les plus citées. Pour organiser une belle séance distancielle, il convient également d'aménager son espace de travail en un studio de youtubeur : deuxième écran, table haute, lumière adaptée. L'achat d'une deuxième webcam flexible est indispensable pour montrer la table aux joueurs distants.

**PLATO** Quels partenariats avez-vous faits ?

Le développement du projet JADE est un travail collectif d'un groupe de travail d'enseignants bénévoles répartis dans plusieurs pays européens : France, Italie, Portugal, Turquie. La plupart sont des enseignants universitaires de langues (FLE et anglais), des professeurs des écoles et de lycées professionnels, mais également des collègues médiateurs du réseau CANOPE d'Alsace et de Tulle. Notre groupe de travail JADE se réunit en moyenne une fois tous les dix jours pour échanger sur l'actualité ludopédagogique des membres, mais surtout pour tester/valider/évaluer des jeux de société à distance et ainsi alimenter la base de données JADE publiée sur MyLudo.fr (débüté en 2018). La collection JADE compte 125 boîtes de jeux validées pour la pratique de la langue française à distance. Je participe également à un groupe de réflexion (GRI) de l'INSPÉ de Saint-Denis sur les potentialités ludopédagogiques et ses limites. Le partenariat avec la ludothèque de Bonneuil-sur-Marne (94) me facilite l'accès à de nouvelles boîtes de jeux et l'expertise des collègues ludothécaires est très précieuse. De même, la société Didacto.com de Vitry-sur-Seine m'a aidé au lancement du projet en prêtant gracieusement à un prix d'une vingtaine de jeux.

**PLATO** Quel regard portez-vous sur ce projet ?

L'UFR de Lettres, langues et sciences humaines de l'université Paris-Est-Créteil m'a laissé carte blanche pour développer ce projet ludopédagogique en me laissant commander plus de cinquante boîtes de jeux en deux ans et en me permettant de présenter JADE dans des colloques universitaires et d'intervenir dans des séminaires en ligne. L'UPEC a également validé ma demande de congé pour projet pédagogique, qui m'a permis de développer JADE en me déchargeant de mes cours pendant un semestre. J'ai notamment pu participer à des festivals de jeux à Vitry et à Carnes et ainsi échanger avec des auteurs comme Corinne Lebrun, Bruno Collet, Théo Rivière et Cyril Bancel.

20

PLATO MAGAZINE N°146 JUIN 2022

PLATO MAGAZINE N°146 JUIN 2022

21



Janvier 2023

84

Interview Guillaume Garçon  
Plato Magazine, n°146,  
Septembre 2022, pp.20-21  
<https://bit.ly/3xyew83>

# Enquête pour la prochaine présentation

wooclap



Le projet JADE a bénéficié de plusieurs présentations en 2021 et 2022 .

**Quelles évolutions et améliorations vous semblent nécessaires pour la prochaine version ?**

wooclap



[www.wooclap.com/NEXTJADE](https://www.wooclap.com/NEXTJADE)

Ecrire un message

Catégorie 1 ▼

100 restants



Janvier 2023

85



## Des jeux de société au service des apprentissages

Formation Développement des compétences professionnelles

Pratiques pédagogiques, créativité, innovation

Niveau : Tous niveaux

Intensité : initiation

C'est pour vous ! Tous publics

Des jeux de société pour travailler le vocabulaire et le lexique

- Mercredi 7 juin de 14h à 15h30

- Mercredi 14 juin de 14h à 15h30

[Des jeux de société pour travailler le langage et la production d'écrits](#)

- Mercredi 21 juin de 14h à 15h30

- Mercredi 28 juin de 14h à 15h30

- Présentation de jeux (matériel, règles...) autour d'une thématique (langage, vocabulaire, numération, coopération...)
- Propositions d'utilisations en classe : mise en place, adaptations, variables didactiques, compétences disciplinaires ou transversales.
- Participation à une partie d'un des jeux proposés de votre choix.
- Échanges et partages autour de vos pratiques professionnelles.

<https://www.reseau-canope.fr/service/mediation-de-ressources-jeux.html>

Intervenants : Emilie Guyonnet-mas, Marion Forax



ranaclues

**Apprendre les langues en jouant sérieusement**

Université Rouen Normandie  
Campus de Mt St Aignan  
Learning Lab IUT

UNIVERSITÉ DE ROUEN

UFR Sciences et Techniques

**FAVORISER L'EXPRESSION ORALE AVEC LEGO SERIOUSPLAY™**

**Guillaume Garçon**

Enseignant Français Langue Etrangère  
guillaume.garcon@u-pec.fr

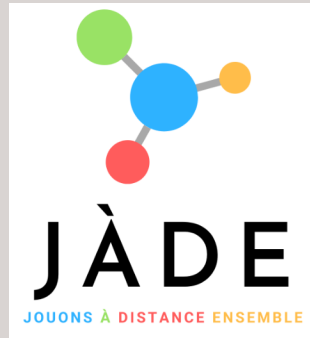
DELCIFE  
Département d'Etudes de la Langue, de la Culture et des Institutions Françaises aux étrangers  
Université Paris Est Créteil – Paris XII

Retour d'expérience

**UPEC** UNIVERSITÉ PARIS EST CRÉTEIL VAL DE MARNE  
Connaissance - action

« Libérer la parole » des étudiants en laissant libre cours à l'imagination et à la créativité en assemblant 1 à 52 briques LEGO®

[https://eduteam.fr/wp-content/uploads/2022/03/LEGO-SERIOUS-PLAY\\_V3\\_CAPLA\\_UGE\\_Mars2022.pdf](https://eduteam.fr/wp-content/uploads/2022/03/LEGO-SERIOUS-PLAY_V3_CAPLA_UGE_Mars2022.pdf)



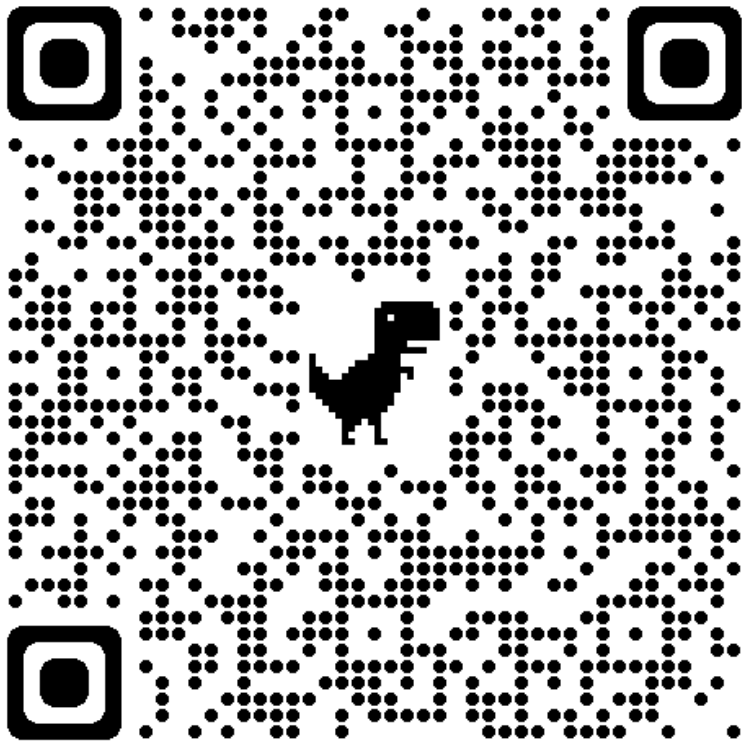
## REMERCIEMENTS :

Jean-Yves Badeau, Virginie Barrois,  
Pauline Boivin, Vanessa Ferreira, Marion Forax,  
Emilie Guyonnet-Mas, Claire Sologny, Figuen Uyar  
Membres du groupe de travail européen JÀDE 

Marie Gspann Anglada  
Membre administrateur RANACLES  
Université Rouen Normandie Faculté Sciences et Techniques

Philippe Lépinard  
MCF, Ludo pédagogue et Fabmanager du [Gamixlab](https://gamixlab.fr/) à l'UPEC  
Responsable EdUTeam <https://eduteam.fr/>

Jeanne Garçon (12 ans 1/2)  
Pour sa précieuse collaboration pour les vidéos  
et son éternelle source d'inspiration



# Guillaume Garçon

Formateur  
Médiateur Ressources  
Pôle LABO Formation - CLEMI  
[g.garcon@clemi.fr](mailto:g.garcon@clemi.fr)



Vous voulez intégrer le groupe  
de travail LEGO™ et/ou JADE ?  
[Contactez-moi.](#)



**Le centre pour l'éducation  
aux médias et à l'information**

UN SERVICE DE RÉSEAU CANOPÉ

<http://www.clemi.fr>