



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

UN SERVICE DE RÉSEAU CANOPÉ

3eme journée Ludopédagogie :

Présentation nouveautés 2024

Atelier pratique : Tests jeux de
société pour favoriser la prise de
parole en cours de langues



Janvier 2024



ranacles

Apprendre
les langues
en jouant
sérieusement

Journée
Régionale
RANACLES

Vendredi
12 janvier
2024
9h - 16h30

Intervenants

Jérôme Legrix-Pagès
Enseignant et Chercheur en Game Studies
Directeur du CEMU
Université de Caen Normandie

Guillaume Garçon
Formateur
Responsable du projet JÀDE
CLEMI - Centre pour l'éducation aux médias et à l'information

Ewen Lecuit
MCF en didactique des langues vivantes étrangères
Chargé de mission LVE INSPE-Lille-HdF
Site d'Outreau - Université de Lille

Lieu

Salle du Conseil, 1^{er} étg B, Bât. Blondel [44]
Faculté des Sciences et techniques
Place Émile Blondel
Campus de Mont-Saint-Aignan

Organisé par

Département Langues et Communication
UFR Sciences et techniques



Organisé et animé par :



Guillaume Garçon

- **Formateur Education aux Médias et à l'Information (EMI)**
Pôle Labo Formation du CLEMI National
- **Enseignant Français Langue Etrangère**
Directeur du DELCIFE (2016 – 2020)
Université Paris Est Créteil – Paris XII UPEC, Lycée de Galatasaray (Istanbul)
- **Formateur projets** : Webradio, Lego Serious PPlay®, Serious Gaming, Roman photo
- **Responsable Laboratoire de Langues**



« On ne joue pas pour apprendre, ...on apprend parce que l'on joue »

D'après Jean Epstein



Revivre la 1ère journée Ludopédagogie RANACLES Avril 2022

ranacles

Apprendre les langues en jouant sérieusement

Université Rouen Normandie
Campus de Mt St Aignan
Learning Lab IUT

JADE
JOUONS À DISTANCE ENSEMBLE
Version 6.2

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

Expérimentation ludopédagogique : JADE
Jouons À Distance Ensemble

Guillaume Garçon

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

DELCIFÉ
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 MAINE

ranacles

UNIVERSITÉ DE ROUEN

Avril 2022

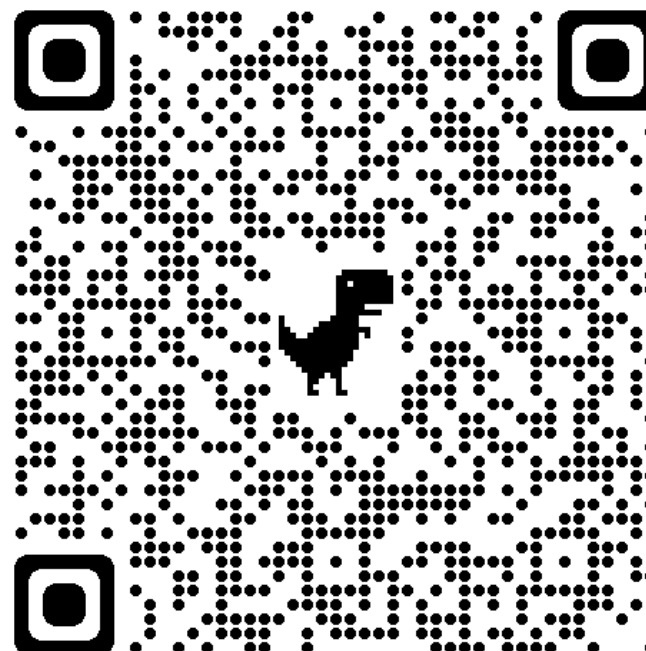
Journée régionale
RANACLES
du 8 avril 2022

ranacles

UNIVERSITÉ DE ROUEN

UFR Sciences et Techniques

<https://webtv.univ-rouen.fr/videos/journee-regionale-ranacles/>



Parcourir la **présentation du 8 avril 2022** en flashant le QR-code.

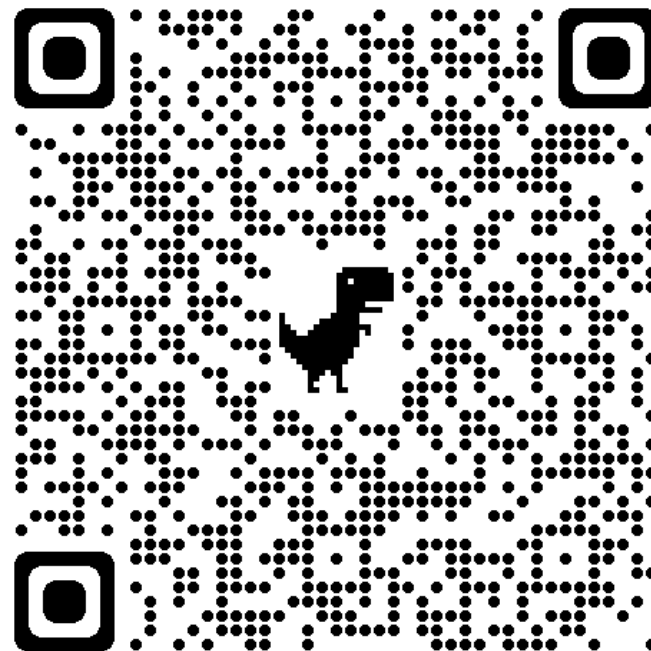


UN SERVICE DE RÉSEAU CANOPE



Revivre la 1ère journée Ludopédagogie RANACLES Avril 2022

27 jeux présentés en 2022





Revivre la 2eme journée Ludopédagogie RANACLES Janvier 2023



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>

Parcourir la **présentation du 13 janvier 2023** en flashant le QR-code.



<https://webtv.univ-rouen.fr/videos/ranacles-janvier-2023/>





Revivre la 2eme journée Ludopédagogie RANACLES Janvier 2023

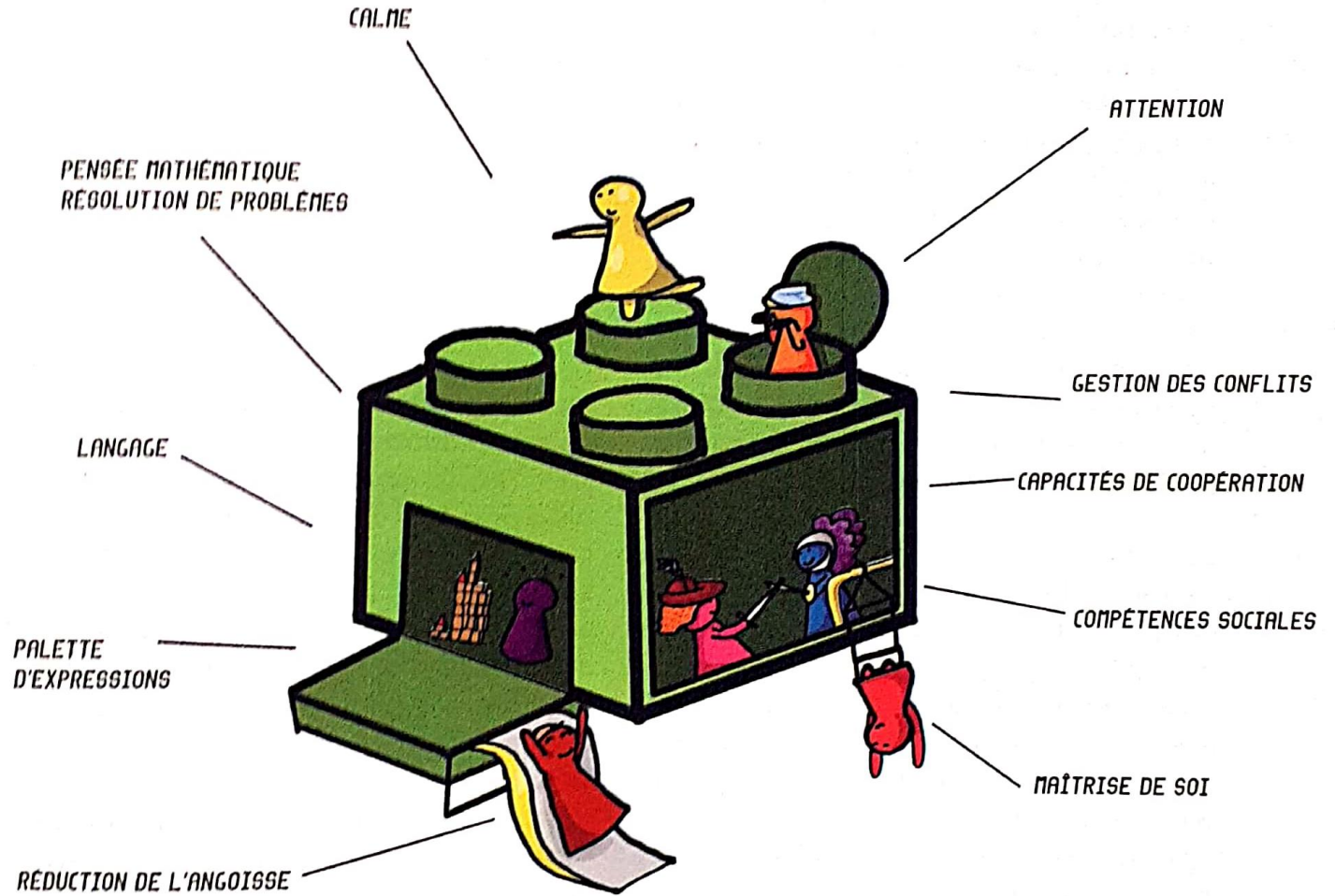
24 jeux présentés en 2022



UN SERVICE DE RÉSEAU CANOPE



Pourquoi jouer, c'est sérieux ?



Source : **Jouer, Former, Embarquer** – Galmiche, Sologny, Quentin - 2023



Pourquoi jouer, c'est sérieux ?

Intérêt pédagogique pour le cours de langue :

- Développer la compréhension orale
- Favorise l'écoute de l'autre
- S'exprimer...avec des contraintes
- Développer la compréhension écrite
- Réactiver et enrichir son vocabulaire
- Argumenter sur ces choix
- Décrire , Raconter





Pourquoi jouer, c'est sérieux ?

Intérêt pédagogique pour le cours de langue :

- 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





Critères de sélection de ces jeux

- **Compréhension rapide des règles**
- **Adaptation et détournement facile en classe**
- **Accessibilité et prix (moins de 20 euros)**
- **Testé, évalué et sélectionné par l'équipe JADE,**
un groupe de travail d'enseignants :
 - 141 boîtes de jeu validées
 - 23 séances de travail en visioconférence
(de nov.2020 à octobre 2023)



3eme journée Ludopédagogique RANACLES

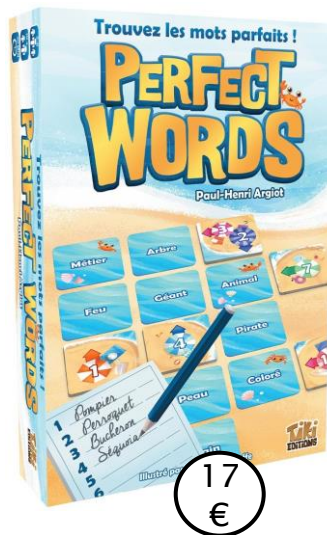
Quelques nouveautés Jeux de société 2023



11 €



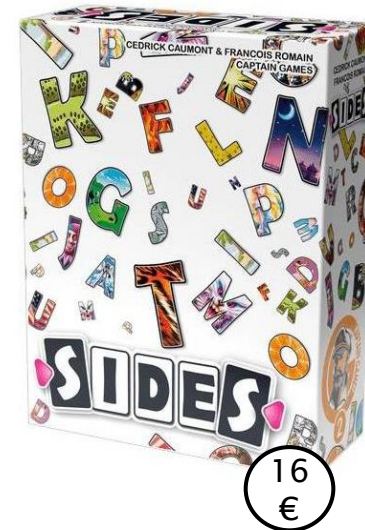
15 €



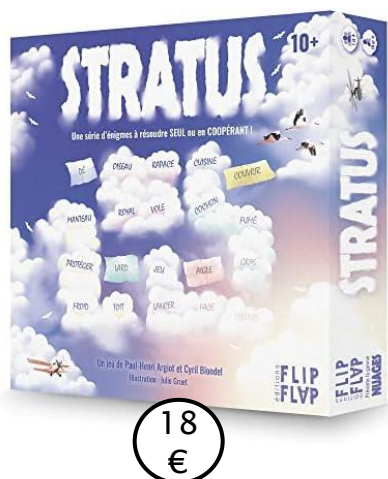
17 €



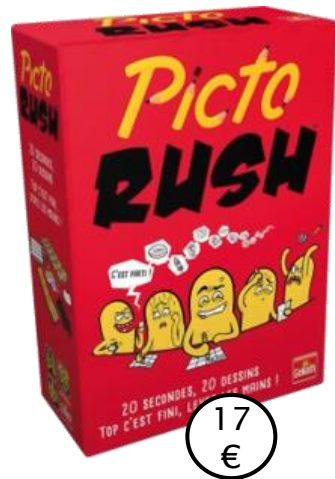
22 €



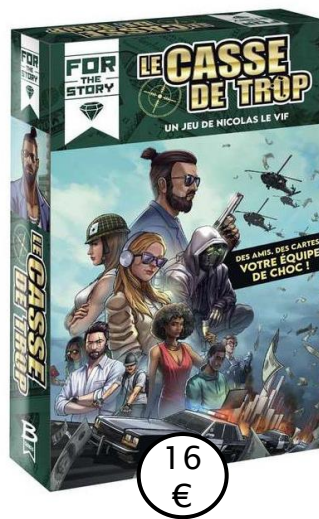
16 €



18 €



17 €



16 €



19 €

3eme journée Ludopédagogique RANACLES Quelques nouveautés Jeux de société 2023



3 à 8 joueurs



10 min.



10 ans et +



Tell Me More est un **jeu coopératif** et créatif dans lequel vous devrez **inventer une histoire selon une situation**.

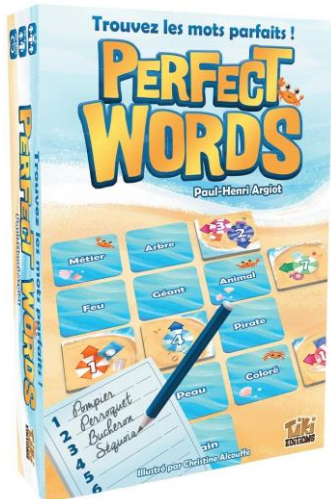
Ensemble, vous devrez trouver vos propres bonnes réponses avant même de connaître les questions.

Comment est-ce possible ? C'est à vous de l'imaginer !



<https://urlz.fr/pdxQ>

3eme journée Ludopédagogique RANACLES Quelques nouveautés Jeux de société 2023



2 à 6 joueurs



20 min.



10 ans et +



Jeu à tester sur BGA

<https://urlz.fr/pdwZ>

Anglais

Français

Allemand



<https://urlz.fr/pdxU>



Perfect Words est un **jeu coopératif d'associations d'idées** sur le principe de grille de mots fléchés.

- Créez une grille
- Construisez des associations de mots
- Puis devinez les associations fléchées.

3eme journée Ludopédagogique RANACLES Quelques nouveautés Jeux de société 2023




2 à 6 joueurs


30 min.


10 ans et +



<https://urlz.fr/pdwA>

Démo : Print & Play.



<https://urlz.fr/pdxX>

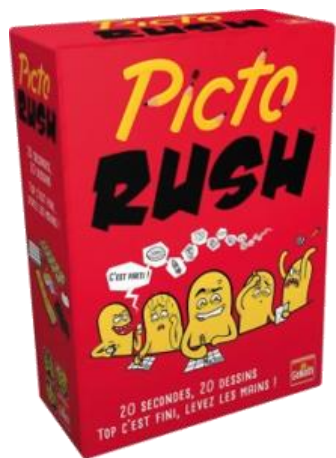


Enquêtes Express est un **jeu d'investigation coopératif**.

Chaque joueur n'est autorisé à consulter qu'une partie des indices en retournant des cartes.

C'est donc uniquement **en partageant et en recoupant toutes leurs infos que les joueurs peuvent ensemble démêler l'intrigue.**

3eme journée Ludopédagogique RANACLES Quelques nouveautés Jeux de société 2023



3 à 8 joueurs



20 à 30 min.



10 ans et +



20 secondes... 20 dessins... et c'est fini on lève les mains...
Saurez-vous vous souvenir de ce que vous avez si maladroitement tenté de représenter quand viendra votre tour de jeu ?

3eme journée Ludopédagogique RANACLES Quelques nouveautés Jeux de société 2023



3 à 8 joueurs



20 à 30 min.



14 ans et +

Six joueurs. Un mot chacun. Chaque joueur semble convaincant, mais une personne n'est pas celle qu'elle prétend être. Cette personne est **le Caméléon**.

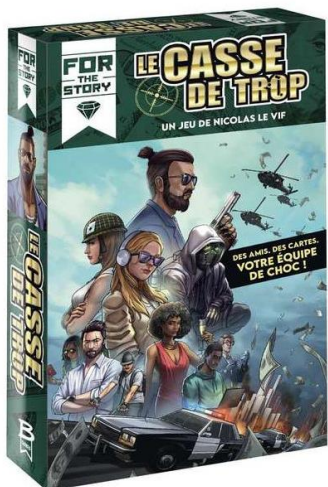
À chaque tour, une carte "thème" est posée au milieu de la table et désigne un mot secret. **Tous les joueurs savent quel est ce mot, sauf celui qui a la carte Caméléon... Mais qui est-il ?**

Analysez les comportements, utilisez la ruse et la déduction.



<https://urlz.fr/pdzF>

3eme journée Ludopédagogique RANACLES Quelques nouveautés Jeux de société 2023



Le Casse de Trop est un **jeu narratif**.

Vous êtes une équipe spécialisée dans les braquages de haut-vol, mais lors de votre dernier coup, tout ne s'est pas passé comme prévu...

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 ! Vendrez-vous vos alliés aux flics ou garderez-vous le silence au risque de vous faire trahir ?



3 à 6 joueurs

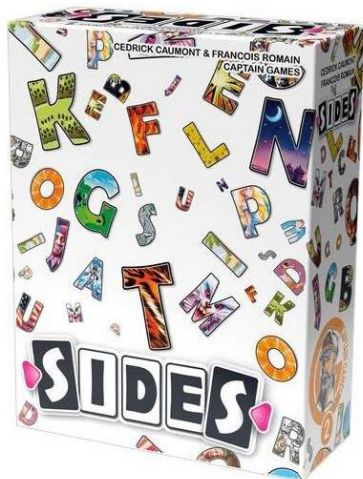


30 min



14 ans et +

3eme journée Ludopédagogique RANACLES Quelques nouveautés Jeux de société 2023



2 à 9 joueurs



45 min.



10 ans et +

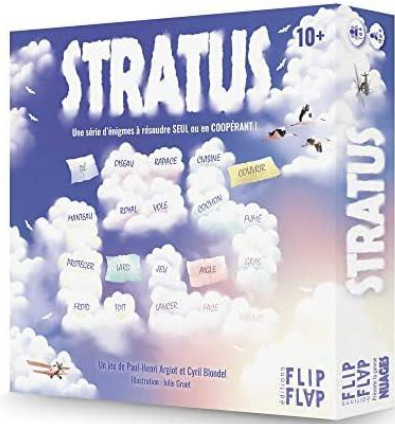
L'objectif du jeu est simple, **faire découvrir aux 2 enquêteurs de la manche un mot**. Pour y arriver les autres joueurs, les témoins, **communiquent des indices qui doivent commencer par une des lettres qui se trouve aux deux extrémités de la ligne de Cartes-lettres**.

Après chaque indice, les enquêteurs discutent et proposent, ensemble, une réponse.



<https://urlz.fr/pdy1>

3eme journée Ludopédagogique RANACLES Quelques nouveautés Jeux de société 2023



1 et + joueurs



10 ans et +

Stratus est un **jeu d'énigmes et de déduction solo ou collaboratif**.

25 énigmes à résoudre par association d'idées et rébus en **posant des nuages sur quatre mots regroupés grâce à un mot-clé**.

À la fin, pour valider la résolution, les mots-clés forment un rébus humoristique



<https://urlz.fr/pdym>

3eme journée Ludopédagogique RANACLES Quelques nouveautés Jeux de société 2023



1 à 6 joueurs



2 à 3 h.



14 ans et +



Devenez de véritables enquêteurs !

Vous jouez **tous ensemble, en équipe**. Vous devez étudier le dossier, trouvez des preuves, vérifier les alibis et parfois changer de perspectives.

Utilisez tous les outils à votre disposition. Même les portables sont autorisés ! Soyez attentifs et menez l'enquête !



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

UN SERVICE DE RÉSEAU CANOPÉ

3eme journée Ludopédagogie :

Présentation d'un détournement
du jeu TOP TEN avec une
thématique Education aux
Médias et à l'Information



Janvier 2024



ranacles

Apprendre
les langues
en jouant
sérieusement

Journée
Régionale
RANACLES

Vendredi
12 janvier
2024
9h - 16h30

Intervenants

Jérôme Legrix-Pagès
Enseignant et Chercheur en Game Studies
Directeur du CEMU
Université de Caen Normandie

Guillaume Garçon
Formateur
Responsable du projet JÀDE
CLEMI - Centre pour l'éducation aux médias et à l'information

Ewen Lecuit
MCF en didactique des langues vivantes étrangères
Chargé de mission LVE INSPE-Lille-HdF
Site d'Outreau - Université de Lille

Lieu

Salle du Conseil, 1^{er} étg B, Bât. Blondel [44]
Faculté des Sciences et techniques
Place Émile Blondel
Campus de Mont-Saint-Aignan

Organisé par

Département Langues et Communication
UFR Sciences et techniques

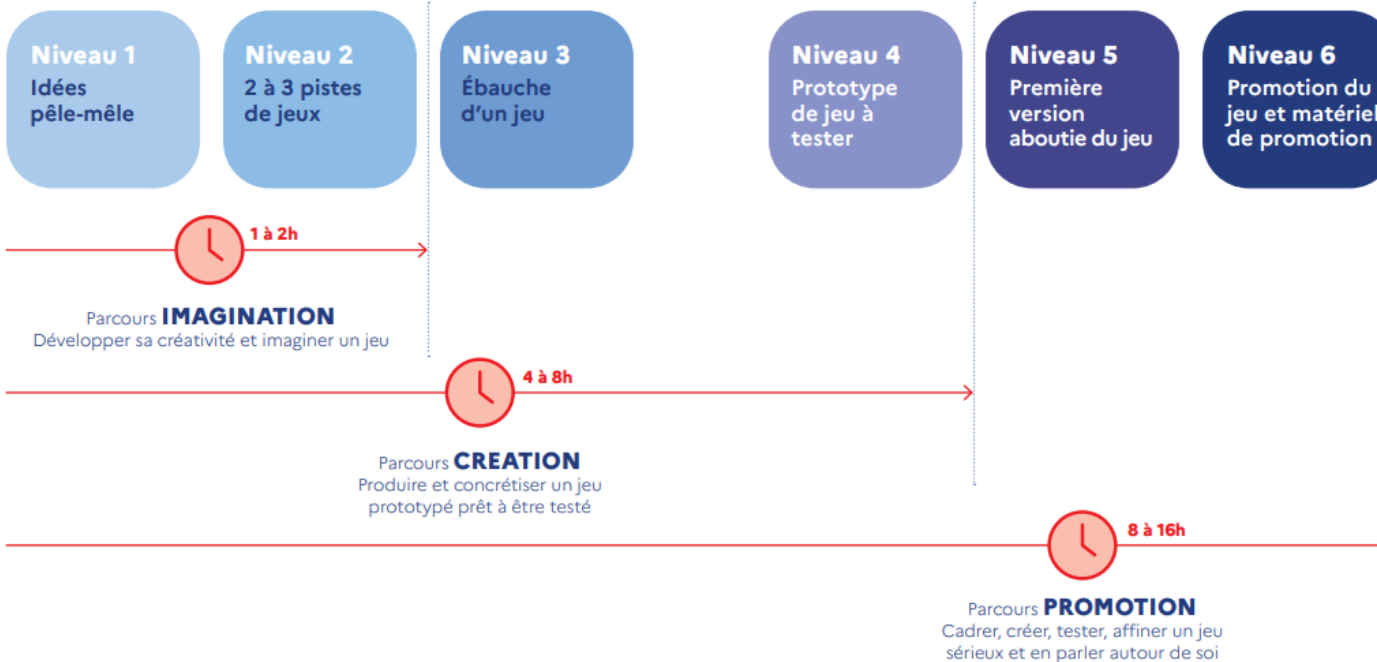


Actualités, Ressources

1

Choisir un parcours

« Vous avez une séance de 2h, 3 jours ou un créneau dégagé pendant toute l'année à consacrer à ce projet ? Choisissez le parcours le plus adapté pour vous ! »



➤ Outil pour créer ou détourner un jeu



PRISMATIK
Solutions ludiques pour besoins uniques

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



MECANIQUE

DRAFT
Choisir un élément parmi un ensemble secret puis passer le reste à un autre joueur.
Prendre ça désavantage mon voisin mais ne m'arrange pas... Que faire ?

MAJORITÉ
Récupérer ou sanctionner le joueur ayant un avantage numérique sur une ressource ou un vote.
Comme j'ai plus d'habitants que vous, je peux récupérer l'auberge. Toi tu as plus de navires, donc tu as le port.

STOP OU ENCORE
Choisir de recommencer une action risquée pour plus de bénéfices.
Juste une dernière fois... Bon, allez, encore une... Ahh, zut !!

GESTION DE RESSOURCES
Stockier, investir ou utiliser des ressources pour prévoir une stratégie à court et/ou long terme.
Heureusement que j'ai un entrepôt ! Sinon, j'aurais perdu tout le blé nécessaire au pain.

PROGRAMMATION
Organiser à l'avance un certain nombre d'actions en anticipant les manœuvres des adversaires.
C'est bon, j'ai donné 3 directions à chacune de mes unités, voyons si j'ai bien anticipé tes ordres !

THEMATIQUE

MATERIEL

PLATEAU
Surface permettant de positionner différents éléments du jeu et d'interagir avec eux.
Idéalement à une rivière, mon infanterie ne peut pas passer. Mais les cases de forêt, ça va !

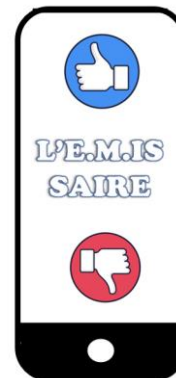
CARTES
Document à deux faces présentant des données de jeu et pouvant être tenu en main.
Tu dois me révéler toute la main après je pourrai échanger une de tes cartes avec une de mes miennes.

DÉS
Objets permettant d'obtenir un symbole aléatoire ou de garder trace d'un symbole spécifique.
Pour te déplacer, utilise le dé rouge à 10 faces, pour les actions c'est le dé vert avec les faces et les crânes.

Télécharger les cartes :
<https://www.mecanicartes.com/se-procurer-mecanicartes/>

➤ Prototype ludique « L'EMISSAIRE »

- « L'E.M.ISSAIRE » est une adaptation **éducation aux médias et à l'information** (EMI) du jeu de communication « **TOP TEN** » d'Aurélien Picolet publié par Cocktail Games en 2020.
- **Thématiques :**
 - écrans et réseaux sociaux
 - EMI
- **Mécanique :**
Défis de gradation et de placement sur une échelle de 1 à 10, puis par une remise en bon ordre des propositions des joueurs.
- **Jeu coopératif de 4 à 8 joueurs**
Jusqu'à 16 joueurs en formant des binômes. Se joue également très bien à distance.



PROTOTYPE L'EMISSAIRE Règles du jeu
Adaptation des règles du jeu TOP TEN de Cocktail Games

CONTEXTE

« L'EMISSAIRE » est une adaptation éducation aux médias et à l'information du jeu de communication « TOP TEN » d'Aurélien Picolet publié par Cocktail Games en 2020. Ce jeu vise à aborder les thématiques des écrans et des réseaux sociaux par l'intermédiaire de défis de gradation et de placement sur une échelle de 1 à 10, puis par une remise en bon ordre des propositions des joueurs.

« L'EMISSAIRE » est un jeu coopératif de 4 à 8 joueurs mais peut se jouer jusqu'à 16 joueurs en formant des binômes. Si besoin, il se joue également très bien à distance. Le livret d'animation fourni est un outil facilitant des séances d'échanges et de dialogues sur les pratiques numériques et informationnelles entre parents et enfants.

MATERIEL

- 100 cartes Défi EMI
- 10 cartes Numéro
- 1 zone de jeu
- 8 jetons
- 1 règle du jeu

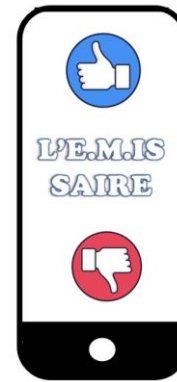
4 à 8 joueurs 15 min. 10 ans et +

RÈGLE DU JEU

- Prendre 5 cartes Défi EMI au hasard et les déposer au centre de la table. Débuter par 5 cartes du « Kit découverte » pour découvrir la mécanique du jeu et bien comprendre son fonctionnement.
- Placer sur la table autant de jetons qu'il y a de joueurs. Le joueur qui possède le portable le plus ancien est L'EMISSAIRE. Il débute la 1ère manche. Pour la 2e manche, ce sera son voisin de gauche. Une partie dure 5 manches.
- L'EMISSAIRE prend la 1re carte Défi et lit à haute voix une des 2 situations au choix (carte recto/verso).
- Chaque joueur prend une carte Numéro face cachée. Ils la consultent secrètement.
- L'EMISSAIRE annonce une réponse au défi correspondant à son numéro secret entre 1 et 10.
L'INTENSITÉ D'UNE RÉPONSE DÉPEND DU NUMÉRO COMPRIS ENTRE 1 (CRITÈRE EN ROUGE) ET 10 (CRITÈRE EN BLEU)
- Dans l'ordre de leur choix, les autres joueurs donnent une réponse en fonction de leur numéro.
- Ensuite, L'EMISSAIRE doit deviner l'ORDRE des réponses du plus petit au plus grand numéro :
 - il désigne un joueur.
 - ce joueur pose sa carte Numéro face visible sur la table.
 - et ainsi de suite avec la carte de chaque joueur (y compris la sienne).

➤ Prototype ludique « L'EMISSAIRE »

- Les cartes Défis thématisées EMI présentées dans ce jeu ont été élaborées par la **Triade Ludique**, un groupe de travail de:
 - **l'Atelier Canopé 93** (Nathalie Merlin et Stéphanie Tur)
 - et du **CLEMI National** (Guillaume Garçon).



MATERIEL

- 100 cartes Défi EMI
- 10 cartes Numéro
- 1 zone de jeu
- 8 jetons
- 1 règle du jeu
- 1 livret d'animation



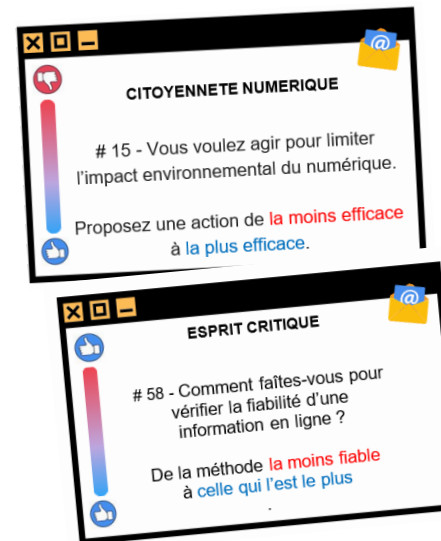
4 à 8 joueurs



15 min.



10 ans et +



PROTOTYPE L'EMISSAIRE Règles du jeu
Adaptation des règles du jeu TOP TEN de Cocktail Games

CONTEXTE

« L'EMISSAIRE » est une adaptation éducation aux médias et à l'information du jeu de communication « TOP TEN » d'Aurélien Pigeot publié par Cocktail Games en 2020. Ce jeu vise à aborder les thématiques des écrans et des réseaux sociaux par l'intermédiaire de défis de gradation et de placement sur une échelle de 1 à 10, puis par une remise en bon ordre des propositions des joueurs.

« L'EMISSAIRE » est un jeu coopératif de 4 à 8 joueurs mais peut se jouer jusqu'à 16 joueurs en formant des binômes. Si besoin, il se joue également très bien à distance. Le livret d'animation fourni est un outil facilitant des séances d'échanges et de dialogues sur les pratiques numériques et informationnelles entre parents et enfants.

MATERIEL

- 100 cartes Défi EMI
- 10 cartes Numéro
- 1 zone de jeu
- 8 jetons
- 1 règle du jeu

4 à 8 joueurs 15 min. 10 ans et +

RÈGLE DU JEU

- Prendre 5 cartes Défi EMI au hasard et les déposer au centre de la table. Débuter par 5 cartes du « Kit découverte » pour découvrir la mécanique du jeu et bien comprendre son fonctionnement.
- Placer sur la table autant de jetons qu'il y a de joueurs. Le joueur qui possède le portable le plus ancien est L'EMISSAIRE. Il débute la 1ère manche. Pour la 2e manche, ce sera son voisin de gauche. Une partie dure 5 manches.
- L'EMISSAIRE prend la 1re carte Défi et lit à haute voix une des 2 situations au choix (carte recto/verso).
- Chaque joueur prend une carte Numéro face cachée. Ils la consultent secrètement.
- L'EMISSAIRE annonce une réponse au défi correspondant à son numéro secret entre 1 et 10.

L'INTENSITÉ D'UNE RÉPONSE DÉPEND DU NUMÉRO COMPRIS ENTRE 1 (CRITÈRE EN ROUGE) ET 10 (CRITÈRE EN BLEU)

- Dans l'ordre de leur choix, les autres joueurs donnent une réponse en fonction de leur numéro.
- Ensuite, L'EMISSAIRE doit deviner l'ORDRE des réponses du plus petit au plus grand numéro :
 - il désigne un joueur.
 - ce joueur pose sa carte Numéro face visible sur la table.
 - et ainsi de suite avec la carte de chaque joueur (y compris la sienne).



4 à 8 joueurs



15 min.



10 ans et +



Mécaniques de jeu

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



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

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



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

Legrix-Pages et Leroy, UNICAEN, 2022

Des jeux pour découvrir ces mécaniques

Déplacement



Changer la position de certains composants pour illustrer et/ou provoquer des actions de jeu.

Jamaïca Flamme rouge Le lièvre et la tortue Can't stop Twisty shakra	Pick and delivrer (bombay – lords of xidit ...) Luxor	Asteroyds Lewis and clark Tokaido
---	--	---

Draft



Chaque joueur choisit un élément de jeu parmi d'autres à sa disposition et laisse les autres joueurs choisir parmi les éléments restants. Votre choix peut donc vous avantager ou gêner vos adversaires.

Draftosaurus Azul Sushi go	Citadelles 7 wonders	Wonderfull world Seasons
----------------------------------	-------------------------	-----------------------------

Enchère



Les joueurs enchérissent tour à tour ou simultanément pour remporter des affrontements et gagner des points ou des éléments de jeu créant des parties souvent dynamiques.

Corsar Perudo	Hit the Roadz Nidavellir Pappy Winchester Peanut Club	
------------------	--	--

Enquête et Déduction



Vous collectez des indices sous différentes formes pour résoudre des énigmes

Qui est ce ? Ou dort dodo ? Mr Jack Shadows amsterdam	UNLOCK EXIT Mysterium	Sherlock Holmes Detective Conseil, Detective, Chronicles Of Crime
--	-----------------------------	--

Défausse



Vous avez une main de cartes, vous devez vous en débarrasser le plus rapidement ou le plus efficacement possible.

6 qui prend Jaipur Gang of 4 Time line Lobo 77 Lost cities Lles cités perdues)	The mind The game Hanabi Parade	abracadaquoui
---	--	---------------

Recrutement (Pooling)



Le joueur choisit un élément de jeu parmi d'autres à la disposition de tous les joueurs, afin de le réutiliser plus tard dans la partie. Cet élément ne sera donc plus disponible pour les autres joueurs.

Jeux « faciles » King domino Azul	Jeux « moyens » Les bâtisseurs	Jeux « experts » Abyse
---	-----------------------------------	---------------------------

Les jeux surligner en jaune sont accessibles sur la plateforme www.boardgamearena.com

Combinaison



Vous pouvez associer des éléments du jeu (ou pouvoirs) pour maximiser votre score et/ou améliorer votre jeu.

Sushi go Schotten Totten Potion Explosion	Splendor Res arcana	Tash kalar
---	------------------------	------------

Construction / Développement



Vous pouvez développer ou construire votre jeu en dépensant des ressources / de l'argent / des pouvoirs

Miniville 7 wonders duel	7WONDERS Citadelles Splendor CATANE	Architectura IT'S A WONDERFULL WORLD
-----------------------------	--	--

Contrôle de territoire



Vous devez prendre le contrôle de positions sur le plateau de jeu pour gagner des points ou gêner les autres joueurs

Ticket to ride Risk marrakech	Small world	Jeu de go
-------------------------------------	-------------	-----------

Deck building - Dice building – Bag building



Le joueur achète des cartes pour améliorer une pioche dans laquelle le joueur puise avant de jouer.

Tea for 2 Star Realms	Dominion Century Dice forge	Big book of madness Time Masters
--------------------------	-----------------------------------	-------------------------------------

Source : Matthieu Boucher
Atelier Canopé 71

Des jeux pour découvrir ces mécaniques

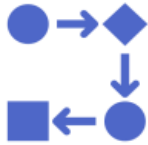
Placement d'ouvriers



Le joueur doit placer des ouvriers (souvent représenté par un pion) sur un espace de jeu afin de déclencher des actions associées à l'emplacement.

Les batisseurs Targi Little town	Stone age (age de pierre) Five tribes	Tzolk'in Lewis et clark Cailus Manhattan project
--	--	---

Programmation



Le joueur doit programmer ses actions (souvent en même temps que ses adversaires/partenaires) qui sont réalisées/résolues dans un deuxième temps.

Planète code Colt express Robot rally Globe twister	Room 25 Twin tin bot	Space alerte Lords of xidit Myrmes Asteroyds
--	-------------------------	---

Stop ou encore



A leur tour de jeu, les joueurs doivent choisir entre continuer ou s'arrêter.

Piratatak Dragon quest Can't stop Diamant (incan gold) Mille sabords	Celestia	
--	----------	--

Engine building



Le joueur met en place petit à petit un moteur de jeu qui permet d'accélérer les gains plus la partie avance.

Splendor Catan (colon de catane) Century	Res arcana gizmo	Manhattan project
--	---------------------	-------------------

Gestion de ressources



Dans le jeu, vous devez gérer, produire, dépenser plusieurs types de ressources souvent présentées par des cubes en bois.

Catane 7 wonders Targui Spendor l'age de pierre junior Takenoko Via nebulla	Century Age de pierre Puertor Rico	Lewis and Clark Terra mystica Seasons Tzolk'in
---	--	---

Gestion du temps



La gestion du temps est importante, soit le temps de jeu est limité par un timer, soit le temps est une ressource à gérer

Unlock Zombie 15'	Andor	Space alerte Time arena Auztralia Time masters
----------------------	-------	---

Hasard



Le hasard est un élément important du jeu, qui donne une bonne excuse aux mauvais perdants !

6 qui prends Can't stop Lucky numbers	Magica perudo	<i>Les jeux experts « évitent » souvent de jouer avec le hasard</i>
---	---------------	---

Note : je me suis limité au jeu disponible sur BGA car le hasard est plus un moins présent dans tous les jeux surtout s'il y a des dés et des distributions de cartes.

Majorité



C'est le joueur ayant la majorité de pions, de ressources, lors d'un vote ... qui remporte le jeu, un tour, un événement.

Les inventeurs Korsar The boss		Spyrium Lords of xidit Tigre et euphrate
--------------------------------------	--	--

Placement de tuiles



Des tuiles sont positionnées sur un espace de jeu individuel ou commun, le joueur doit souvent suivre des règles de pose.

Carcassonné Scrabble Guerre des moutons King donimo Patchwork Qwirkle Triomino Bandido	Takenoko Between two cities Karuba Azul Small island sapiens	Isle of Skye Orbis Alhambra Quadropolis
---	--	--

Source : Matthieu Boucher
Atelier Canopé 71



Grille d'analyse d'un jeu de société



<https://urlz.fr/pd11>

Source : E. Guyonnet Mas, G.Garçon

Nom du jeu de société Editeur – 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



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

UN SERVICE DE RÉSEAU CANOPÉ

3eme journée Ludopédagogie : Ressources Ludopédagogiques



Janvier 2024



ranacles

Apprendre
les langues
en jouant
sérieusement

Journée
Régionale
RANACLES

Vendredi
12 janvier
2024
9h - 16h30

Intervenants

Jérôme Legrix-Pagès
Enseignant et Chercheur en Game Studies
Directeur du CEMU
Université de Caen Normandie

Guillaume Garçon
Formateur
Responsable du projet JÀDE
CLEMI - Centre pour l'éducation aux médias et à l'information

Ewen Lecuit
MCF en didactique des langues vivantes étrangères
Chargé de mission LVE INSPE-Lille-HdF
Site d'Outreau - Université de Lille

Lieu

Salle du Conseil, 1^{er} étg B, Bât. Blondel [44]
Faculté des Sciences et techniques
Place Émile Blondel
Campus de Mont-Saint-Aignan

Organisé par

Département Langues et Communication
UFR Sciences et techniques



Actualités, Ressources

➤ Jouer, Former, Embarquer

Plus de 80 jeux et serious games – testés et approuvés – à utiliser pour vos formations, vos réunions ou vos séances d'intelligence collective

Etienne Galmiche, Claire Sologny, Thomas Quentin

Ed. Amazon, Octobre 2023

Conscients qu'il est souvent dit que le "jeu, ce n'est pas sérieux", ils présentent en détails, dans une première partie, pourquoi le jeu, bien au contraire, c'est extrêmement puissant pour apprendre ou pour motiver le passage à l'action. Leurs travaux s'appuient sur les dernières recherches en sciences cognitives et en pédagogie. Dans une seconde partie, ils partagent leurs trouvailles de jeux.



Claire Sologny, dispose de plus de dix ans d'expérience en pédagogie. Elle prône et expérimente l'utilisation du jeu en formation depuis de nombreuses années, notamment pour l'accompagnement à la prise de parole, pour soutenir la motivation, pour des séances de mémorisation et d'appropriation. Depuis 2022, elle s'est formée à la méthode LEGO® SERIOUS PLAY® et est devenue facilitatrice, une nouvelle corde à son arc !



Thomas Quentin, docteur en neurosciences de l'université de Caen, s'est depuis forgé une expérience de facilitateur en intelligence collective au travers du laboratoire d'innovation et de coopération de la Région Bourgogne-Franche-Comté et du réseau des pionniers et pionnières de l'innovation publique. Il accompagne depuis plusieurs années à la gamification et l'approche ludique pour travailler différents sujets, allant de l'événement au mode projet, en passant par la formation.



Etienne Galmiche, fondateur de L'Agence *Activement Bousculante*, est l'auteur de *Innovez* en formation grâce à la pédagogie expérientielle. Passionné par les jeux de société (il en possède près de 200), il propose régulièrement des formations et des formations de formateurs en ludopédagogie. Sa passion pour le dessin lui a donné envie d'illustrer ce livre.



Plus de 80 jeux et serious games – testés et approuvés – à utiliser pour vos formations, vos réunions ou vos séances d'intelligence collective.



Actualités, Ressources

Introduction	16
Votre profil de "Ludo-player"	20
Chapitre 1 - Pourquoi jouer c'est sérieux ?	22
Partie 1 - De quoi parlons-nous ? De quels jeux / expériences parlons-nous ?	26
Le jeu, une définition, des définitions	
Partie 2 - Jeu et sciences cognitives	32
Le pouvoir du jeu sur le développement des enfants	
Effets sur la formation du cerveau	
Partie 3 - Jouer pour apprendre	38
Premier pilier : l'attention	
Qu'est ce qui agit sur le filtre attentionnel ?	
Comment capter l'attention ? Une question de "flow"	
Deuxième pilier : l'engagement actif	
Troisième pilier : le retour d'information	
Quatrième pilier : la consolidation	
Partie 4 - Jouer pour motiver	48
Les secrets de la motivation appliqués aux approches ludiques	
La frustration positive et négative	
Partie 5 - Jouer pour embarquer	56
Envie = plaisir = embarquement	
Quelques premiers leviers pour donner envie de jouer	
Mille plaisirs à l'origine de l'envie !	
Viens jouer avec moi : la notion d'onboarding	
Chapitre 2 - Comment jouer sérieusement ?	66
Partie 6 - À l'assaut du donjon : créer son expérience ludique	70
Hop hop hop ! Pas si vite, quels sont vos objectifs ?	
Choisir une modalité ludique (les mécaniques de jeu)	
Le debriefing / retour d'expérience : un moment clé pour l'apprentissage et l'engagement	

Etienne GALMICHE
Claire SOLOGNY
Thomas QUENTIN

7 créations
ludiques
exclusives à
découvrir



JOUER FORMER EMBARQUER

Plus de 80 jeux et serious games – testés et approuvés – à utiliser pour vos formations, vos réunions ou vos séances d'intelligence collective.



Actualités, Ressources

L'évaluation, un passage obligé pour vos démarches ludiques Evaluer un projet ou une formation grâce au jeu Exemple de jeu pouvant être utilisé pour évaluer une formation ou un projet Evaluer les participants / les apprenants Exemples de jeux pouvant être utilisés pour évaluer les participants / les apprenants	
Partie 7 - Quand le jeu est-il le plus propice ? Changer de rythme Détourner l'attention Attention au besoin de travailler sur des situations authentiques Gros jeu / petit jeu : quel est votre budget temps ? Convaincu = convaincant Attention à la motivation extrinsèque !	80
Partie 8 - À qui proposer le jeu ? Prendre en compte la diversité de profils des participants Gérer des participants réfractaires	84
Partie 9 - Les mécaniques de jeu, les ingrédients ludiques Compétition ou coopération... ou les deux ? Tu pioches, tu gères ta main ou tu drafts ? Observer, enquêter, déduire, se souvenir ou deviner ? Quand les cerveaux chauffent... Quand on s'amuse avec le matériel de jeu : placements et déplacements Dire toute la vérité... ou presque Les jeux de bruit ou de silence Les jeux gourmands : stop ou encore ? Le monde des histoires : jeu de rôle et storytelling	88
Partie 10 - Grimoire de recettes de potions ludiques Les jeux du commerce qui ont un potentiel apprenant Des serious games à utiliser en formation Nos potions magiques, celles que l'on a créées spécialement pour vous	102
À vous de jouer	196
Conclusion	198
Annexes Récapitulatif des mécaniques de jeux existantes à ce jour La question du matériel Références complètes des jeux cités dans cet ouvrage	200
Bibliographie & Sitographie	210

Etienne GALMICHE
Claire SOLOGNY
Thomas QUENTIN

7 créations
ludiques
exclusives à
découvrir



JOUER FORMER EMBARQUER

Plus de 80 jeux et serious games – testés et approuvés – à utiliser pour vos formations, vos réunions ou vos séances d'intelligence collective.



Actualités, Ressources



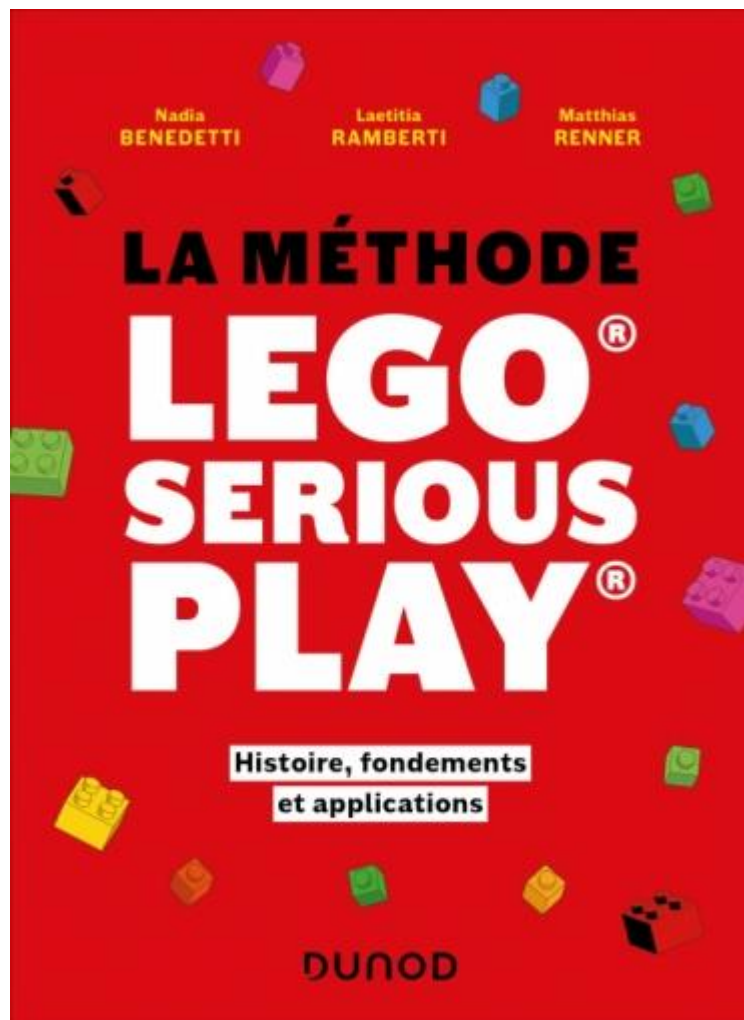
« On peut apprendre sans jouer,
mais on ne peut jouer sans
apprendre. »

Céline Arqué et Paul-Henri Argiot



<https://blueorangegames.eu/fr/ressources/jeu-de-societe-et-apprentissage/>

Actualités, Ressources



SOMMAIRE DE L'OUVRAGE

Avant-propos

Introduction à la méthode LEGO® SERIOUS PLAY®

PARTIE 1 – À L'ORIGINE DE LA MÉTHODE LEGO® SERIOUS PLAY®

Chapitre 1 – 1995-2003 : les années *executive discovery*

Chapitre 2 – 2004-2010 : les années LEGO®

Chapitre 3 – Depuis 2010 : la liberté d'entreprendre

Chapitre 4 – LEGO® SERIOUS PLAY® en France

PARTIE 2 – Concevoir et animer un atelier LEGO® SERIOUS PLAY®

Chapitre 5 – Le design d'un atelier LEGO® SERIOUS PLAY®

Chapitre 6 – L'animation d'un atelier : dynamique et globale

Chapitre 7 – L'animation d'un atelier : le rôle du facilitateur

Chapitre 8 – Le questionnement efficace

Chapitre 9 – Le matériel : pas uniquement des briques !

PARTIE 3 – Les fondements de la méthode LEGO® SERIOUS PLAY®

Chapitre 10 – Pourquoi avoir recours au jeu en entreprise ?

Chapitre 11 – Les apports du jeu sérieux en entreprise

Chapitre 12 – Les fondements scientifiques de la méthode

PARTIE 4 – LEGO® SERIOUS PLAY®, concrètement

Chapitre 13 – Exemples de cas proposés par des facilitateurs

Chapitre 14 – La communauté internationale

Épilogue – *Don't call it* LEGO® SERIOUS PLAY®

Conclusion

<https://urlz.fr/pdlq>

Actualités, Ressources

➤ Webinaire participatif : **Mercredi 31 janvier de 14h00 à 15h30**



Des jeux de société au CDI : les incontournables

Formation

Niveau : Tous niveaux

Intensité : initiation

C'est pour vous ! Etudiant / Elève / Apprenant Parent d'élève

Personnel d'éducation Tous publics ...

le 31 janvier 2024

Voir toutes les dates

Ajouter à une liste



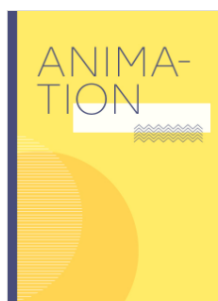
L'utilisation du jeu en classe peut devenir un levier pour les apprentissages et la réussite des apprenants, elle participe à leur motivation et permet de développer des connaissances. Ce webinaire présente des jeux de société du commerce qui répondent à des objectifs pédagogiques.



<https://www.reseau-canope.fr/service/des-jeux-de-societe-au-cdi-les-incontournables.html>

Actualités, Ressources

➤ Webinaire : Mercredi 27 mars de 14h30 à 16h00



L'escape game pédagogique : caractéristiques et pistes de conception

Formation

Niveau : Tous niveaux

Intensité : initiation

C'est pour vous ! Tous publics

Webinaire pour découvrir et échanger sur l'escape game pédagogique.

le 27 mars 2024

Voir toutes les dates

Ajouter à une liste



PROGRAMME

Objectif(s) :

- Découvrir le principe de l'escape game pédagogique
- Découvrir des outils numériques pour concevoir un escape game

Contenu :

- Le principe d'un escape game
- Les caractéristiques d'un escape game pédagogique
- L'organisation et le rôle de l'enseignant
- Des pistes et des outils pour concevoir un escape game

<https://www.reseau-canope.fr/service/lescape-game-pedagogique-caracteristiques-et-pistes-de-conception.html>

Actualités, Ressources



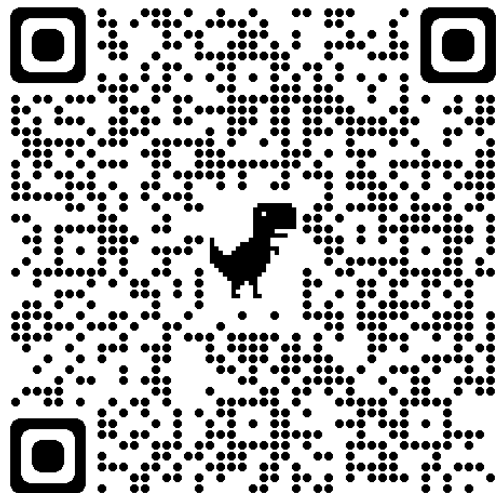
➤ Outil pour collection ludique

- **Myludo.fr** :
Site gratuit de gestion des collections de jeux

- **Description rapide** du jeu
- Contenu de la boîte
- Vidéorègles
- **Commentaires**

Personnalisation de l'interface :

- Catégories
- Note sur 10
- Gestion des prêts
- Communauté

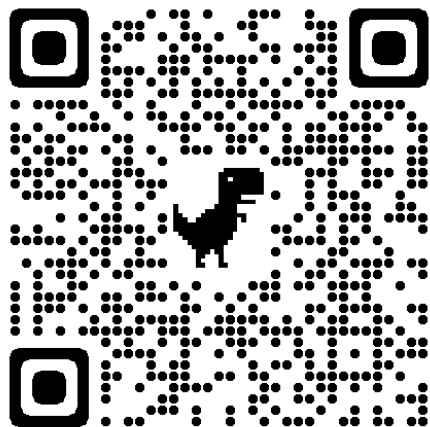


<https://urlz.fr/msyt>

The screenshot shows the Myludo.fr website interface. At the top, there is a search bar and navigation tabs for various game categories: Collection, Wishlist, Argumentatif, AssoS D'idées, Communication, Dés, Dessin, Lettres, Narratif, Petit Bac, Quiz, Stratégie, and Ami. The main content area displays a grid of 270 games, each with a cover image, a rating (e.g., 10.0, 9.5, 9.0, 8.5), and a green checkmark icon. The games listed include Olé! Guacolé, Mot Malin, Word-Whiz, Unanimo Party, Just One, Check List, The Big Idea, Ricochet, Mot Pour Mot 2ème Édition, Mot Pour Mot, Master Word, Duplik, Djam, Dictopia, Class Time Des Thèmes, Class Time Des Lettres, 3 Chouettes Mots, Word Bank, Unanimo, Un Air De Famille, Palabres, P Comme Pizza, Mystères?, Mystères?, Moi Président, MeuhTE, Maudit Mot Dit, Intime Conviction N°1 - L'affaire Des Poissons De Claire, and Give Me Five.

➤ Outils complémentaires

- **Visualisateur flexible :**
Indispensable pour jouer en classe entière !
...et à distance
Exemple: Camera HUE Pro
- Chaine **Youtube** « non répertoriée » :
 - pour diffuser en classe
 - pour partager avec une équipe enseignante des parties à jouer



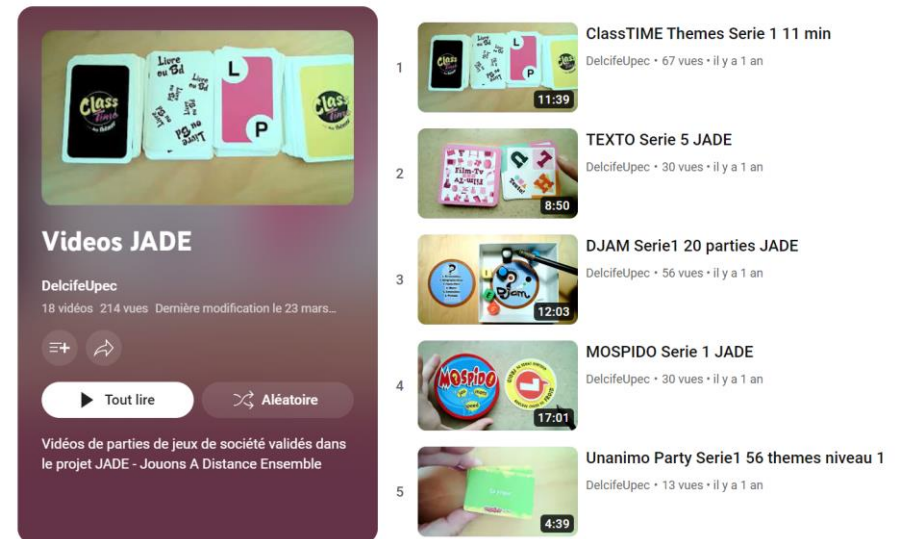
 YouTube FR

Videos JADE 

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

Non répertoriée ▾

<https://vu.fr/XHFv>



Videos JADE

DelcifeUpec
18 vidéos • 214 vues • Dernière modification le 23 mars...

Tout lire Aléatoire

Vidéos de parties de jeux de société validés dans le projet JADE - Jouons A Distance Ensemble

1. **ClassTIME Themes Serie 1** 11 min
DelcifeUpec • 67 vues • il y a 1 an
2. **TEXTO Serie 5 JADE**
DelcifeUpec • 30 vues • il y a 1 an
3. **DJAM Serie1 20 parties JADE**
DelcifeUpec • 56 vues • il y a 1 an
4. **MOSPIDO Serie 1 JADE**
DelcifeUpec • 30 vues • il y a 1 an
5. **Unanimo Party Serie1 56 themes niveau 1**
DelcifeUpec • 13 vues • il y a 1 an



Partenariat : EdUTeam

<https://eduteam.fr/>

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
-
- **Dotation de 1300 euros** pour financement de nouveaux jeux de société pour JADE
(AAP Transformation pédagogique 2022)
 - Responsable du projet :
Philippe Lépinard



UN SERVICE DE RÉSEAU CANOPE

Modalités envisagées

1) Capsules ludiques

en cours « classique » à distance ou en présentiel
Grammaire et Expression écrite
(20 min pour un cours de 3 heures)

2) Option « Projets semestriels »

Pédagogie de projet
pour niveaux A2 et B1 (1,5 heures)

3) Club « Jeux de société »





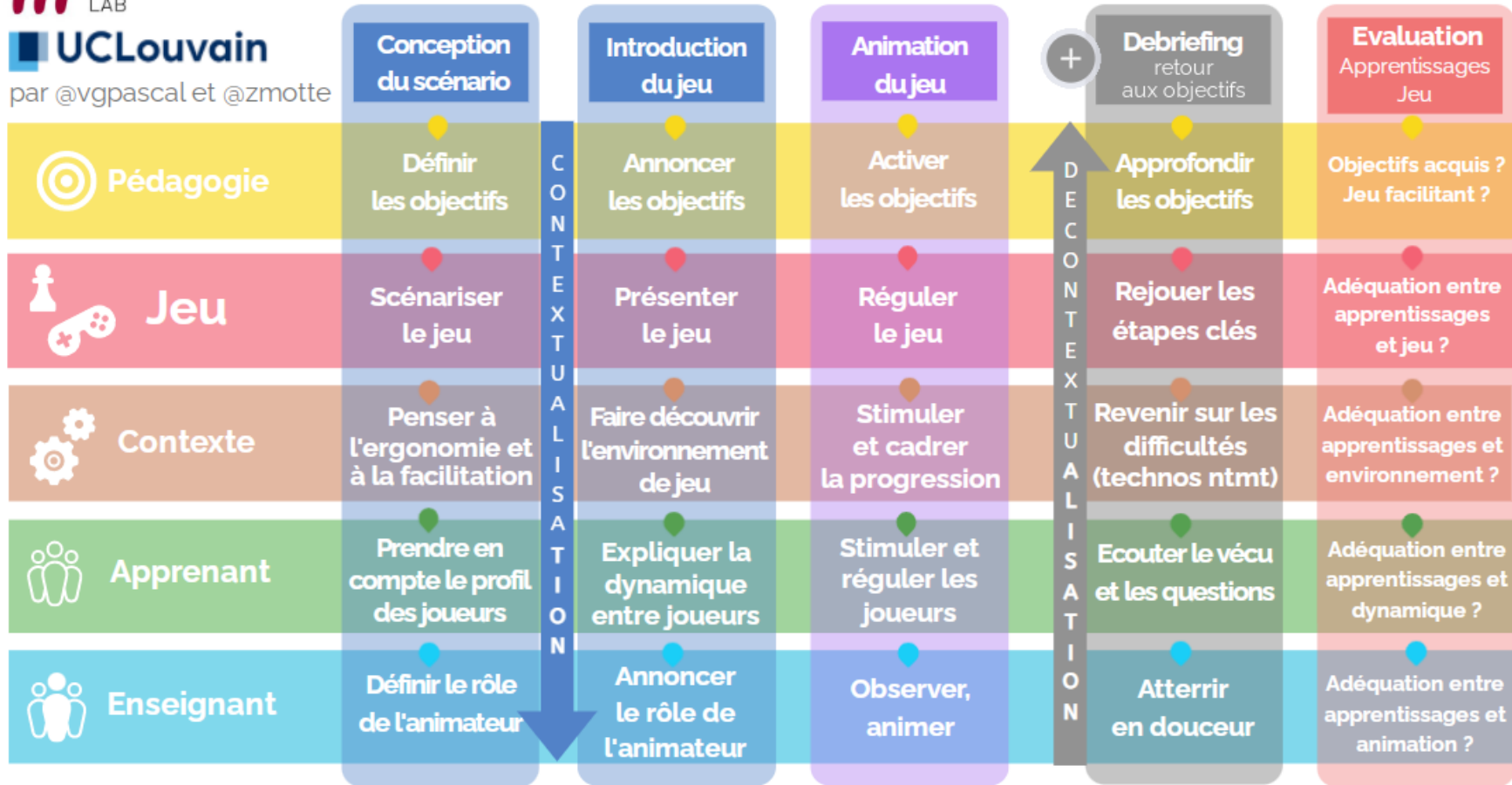
Etapes d'une séquence ludopédagogique réussie



UCLouvain

par @vgpascal et @zmotte

inspiré du modèle CEPAJe de Julian Alvarez et Pascal Chaumette



<https://vu.fr/Cqiu>



Le centre pour l'éducation aux médias et à l'information
UN SERVICE DE RESEAU CANOPE



Intégration des jeux dans le cours

4 étapes d'une séance ludopédagogique :

Etape 1 - Contextualisation :

- **Consignes** de bonne conduite

- **Règles** : Donner à l'écrit /à l'oral
par l'enseignant / par un apprenant
en amont de la partie (classe inversée) ou pas

- **Outils** :

Vidéorègles <https://ludovox.fr/category/video/ludochrono/>

Règles express <https://ludovox.fr/fiches-resume/>

Caméra (visualisateur flexible)

Adaptation numérique des jeux (Powerpoint, padlet, Kahoot...)



Explication des règles du jeu « Au creux de ma main »
pour les étudiants internationaux de l'UPEC



Mise en place pour une séance à distance sur Zoom

Intégration des jeux dans le cours

Etape 2 - Expérimentation (la partie de jeu)

Ne pas trop intervenir mais vérifier la bonne compréhension des règles

Prendre des notes , si possible enregistrer une vidéo pour le debrief

Laisser du temps pour l'interaction entre joueurs



Séance découverte du jeu « Whaaat » avec les étudiants B1 de l'UPEC (2022)



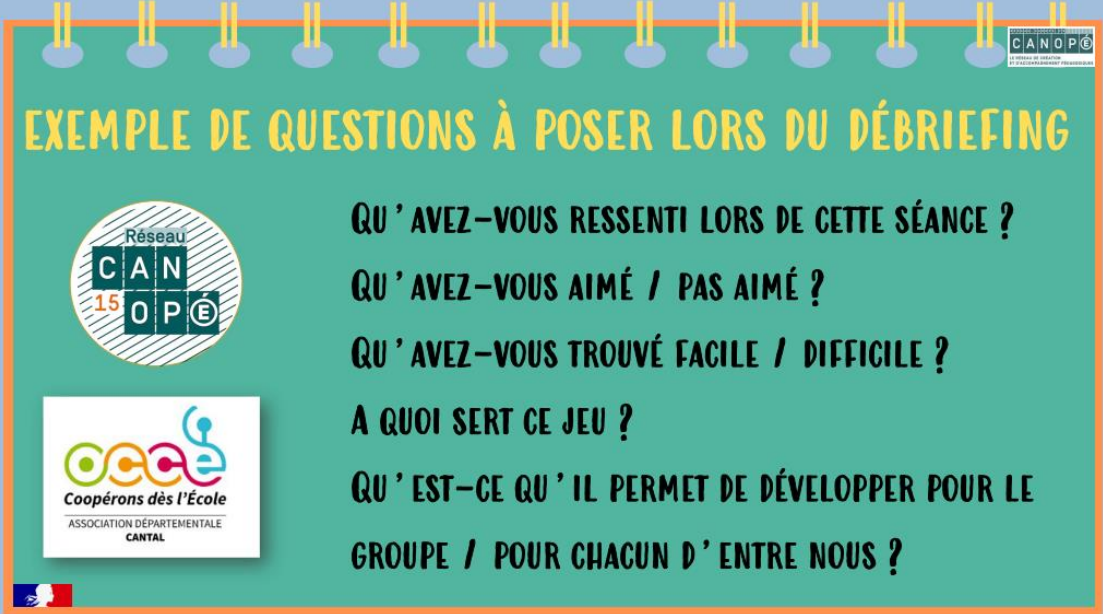
Co-intervention avec Jérôme Legrix Pages pour des enseignants de langues à l'Université de Rouen (Avril 2022)

Intégration des jeux dans le cours

Etape 3 - Capitalisation

(ou « débriefing » à chaud) =
DECONTEXTUALISER

- Ecouter le vécu et les questions
- Lister les difficultés rencontrées
- Revenir sur les étapes clés du jeu
- Approfondir les objectifs



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 ?

Logos: Réseau Canopé 15 Opé, Coopérons dès l'École Association Départementale Cantal

Source : Marion Forax – Canopé Cantal

Intégration des jeux dans le cours

Etape 4 - Réappropriation lors d'une autre séance

- Faire construire des cartes de jeux
- Sélectionner les cartes les plus efficaces (éliminer les situations trop complexes, ou non conformes...)
- Lancer des défis aux étudiants
- Rédiger de nouvelles règles en équipes
- Faire un nouveau jeu avec des [kits personnalisables](#)



Carte du jeu « 444 » à adapter – UPEC 2022



Détournement du jeu « L'île des prédateurs » – Clemi 2023



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



Tester des jeux Rencontrer des auteurs



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

Paris est Ludique!
1-2 JUILL.
Paris est Ludique
Paris 75

Festival Ludique International de Parthenay
flip
12-23 JUILL.
Festival Ludique International ...
Parthenay 79

22-24 SEPT.
Festival des jeux de Vichy
Vichy 03

5-8 OCT.
Internationale Spieltage SPIEL
Essen DE

CANNES FESTIVAL INTERNATIONAL DES JEUX
23-25 FÉVR. 2024
Festival International des Jeux...
Cannes 06



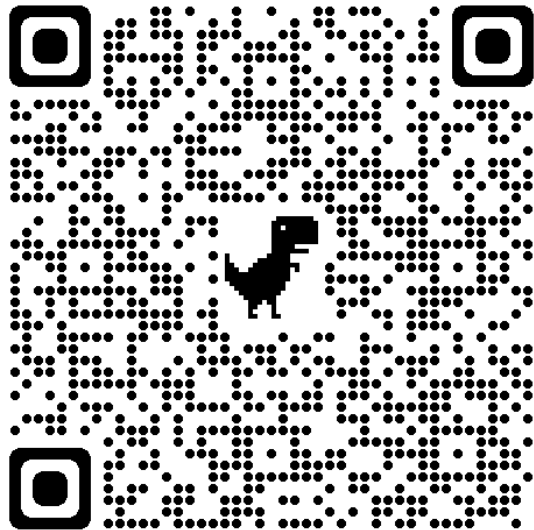


Base Ludique JADE consultable sur myludo.fr



Collection

270



<https://vu.fr/BXgoQ>

10.0 Olé! Guacamolé 2021	10.0 Mot Malin 2021	9.5 Unanimo Party 2018	9.5 Just One 2018	9.5 Check List 2018	9.0 The Big Idea 2015
9.0 Ricochet 2021	9.0 Mot Pour Mot 2021	9.0 Master Word 2018	9.0 Duplik 2018	9.0 Djam 2018	9.0 Class Time Des Thèmes 2015
9.0 Class Time Des Lettres 2018	8.5 Word Bank 2019	8.5 Unanimo 2014	8.5 Palabres 2019	8.5 Mystères? 2017	8.5 Mystères? 2013
8.5 Moi Président 2015	8.5 Meuhte 2021	8.5 Intime Conviction N°1 - L'affaire Des Poissons De Chine 2017	8.5 Farben 2019	8.5 En Un Mot 2021	8.0 Time's Up! Family : Version Verte 2018



UN SERVICE DE RÉSEAU CANOPE

Des jeux de société pour l'inclusion des élèves allophones

CLEMI
Le centre pour l'éducation
aux médias et à l'information
UN SERVICE DE RÉSEAU CANOPÉ

JEUX ET CITOYENNETÉ

LES RENCONTRES
LUDOPÉDAGOGIQUES

JEUX ET APPRENTISSAGES
JEUX ET CITOYENNETÉ
JEUX ET NUMÉRIQUE

Des jeux de société
pour l'inclusion des
élèves allophones

1

Webinaire **Rencontres ludopédagogiques Réseau Canopé** – Juin 2023

<https://www.reseau-canope.fr/les-rencontres-ludopedagogiques.html>



Parcourir la présentation :

https://eduteam.fr/wp-content/uploads/2023/06/2023_jeux_inclusion_allophones_Guillaume_Garcon_CLEMI.pdf



Bibliographie



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



- **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, Margardía Romero**
Apprendre en jouant, Retz, 2020



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

<https://www.peterlang.com/document/1183595>



- **Etienne Galmiche, Claire Sologny, Thomas Quentin**
Jouer, Former, Embarquer

Plus de 80 jeux et serious games – testés et approuvés – à utiliser pour vos formations, vos réunions ou vos séances d'intelligence collective

Ed. Amazon, Octobre 2023



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

UN SERVICE DE RÉSEAU CANOPE





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>



- 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**



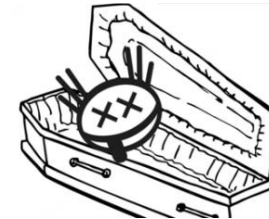
Chaine YOUTUBE **Le Passe Temps** :

<https://www.youtube.com/c/LePasseTempsToulouse>



Le podcast qui vous parle de jeux de société

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



Chaine YOUTUBE **Tric Trac**:

<https://www.youtube.com/channel/UCRPf2lBKgTT4RbOpBzClnrw>



Chaine YOUTUBE **LudoChrono**:

<https://www.youtube.com/c/LudovoxFr69>

Podcast **Homo Ludens**

<https://www.matthieutassetti.com/acueil/podcast-homoludens/>



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



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



Le Jeu de Société en classe de Français Langue étrangère



<https://vu.fr/onVkT>



UN SERVICE DE RÉSEAU CANOPE



Présentations JADE



JÀDE

JOUONS À DISTANCE ENSEMBLE

Version 1, 2 ...



Février 2021
Printemps Numérique International
(Turquie)



Mai 2021 - Juillet 2021
Congrès Classes Inversées et
pédagogies actives



Novembre 2021
28eme 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
14 eme forum des pratiques
numériques pour l'éducation



Janvier 2022
Podcast LUDOMAG
Interview 17 min. www.ludomag.com



Février 2022
INSPE Saint-Denis



Mars 2022
Institut Français – Ludifier les
apprentissages en classe de FLE
https://youtu.be/IHaoJH9_Hqw?t=3345



Le centre pour l'éducation
aux médias et à l'information
UN SERVICE DE RÉSEAU CANOPE



Présentations JADE



JÀDE

JOUONS À DISTANCE ENSEMBLE

Version 5, 6, 7 ...



Février 2022
Printemps Numérique International
(Turquie)



Mars 2022
UGE - CAPLA



Mars 2022
[Podcast sur JADE et les JDS](#)



Avril 2022 et janvier 2023
1ere et 2eme Journées régionales
RANACLES
<https://webtv.univ-rouen.fr/permalink/v1266311f7a39nx2q8it/>



Avril 2022
Mission
Erasmus+



Mai 2022
Jeux en FLE



Association des Professeurs de Langues
des Instituts Universitaires de Technologie

Juin 2022
42 eme congrès APLIUT



Juin 2022
AF – Hong Kong



Septembre 2022
Rectorat de Créteil



Février 2023
AF Biella / Aoste / Turin
<https://www.instagram.com/p/Codff-HLZG9/?hl=fr>



Juin 2023
Rencontres ludopédagogiques
<https://urlz.fr/pd9G>



Janvier 2024
3eme Journée régionale RANACLES



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

UN SERVICE DE RÉSEAU CANOPE



Qr code pour télécharger cette présentation

<https://urlz.fr/pdHV>



Vous voulez intégrer le groupe
de travail JADE ?

[Contactez-moi.](#)

Guillaume Garçon

g.garcon@clemi.fr

Formateur
Education aux Médias et à l'Information
Webradio
Ludopédagogie

Pôle LABO Formation – CLEMI



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

UN SERVICE DE RÉSEAU CANOPÉ