

23 > 25
FÉVRIER 2024

ENTRÉE PAYANTE 10H-19H

GRATUIT -16 ANS



Les Jeux en classe de FLE Atelier 2 : Créer

CANNES
FESTIVAL
INTERNATIONAL
DES **JEUX**




Groupement
PAYET FORMATIONS



Organisé et animé par :



Guillaume Garçon

- **Formateur Education aux Médias et à l'Information (EMI)**
Responsable du GT Ludopédagogique [EMiJeux]
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 Play®, 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



ATELIER 2

Créer ses jeux pour la classe de FLE

> Objectif(s) :

- Découvrir les grandes étapes de la conception d'un jeu.
- Découvrir où trouver tout le matériel nécessaire pour créer vos jeux.
- Apprendre à tester et faire évoluer son jeu.

> Contenu :

- Intérêts pédagogiques de la création ludique.
- Mécaniques ludiques.
- Outils, ressources et méthode pour adapter/ détourner un jeu.
- Atelier créatif : 6 propositions de détournement ludique.
- Poursuivre sa formation : webinaires, sitographie , bibliographie...





Utiliser la ludification pour captiver les étudiants



MOTIVER
par le plaisir



STIMULER
les interactions



APPRENDRE
par l'erreur



CONCRÉTISER
l'abstrait



CHANGER
de posture

01

. FONDAMENTAUX

Une vidéo sur les fondamentaux de la thématique

02

. MISE EN PRATIQUE

Une vidéo sur la mise en pratique dans l'enseignement

03

. TÉMOIGNAGES

Une vidéo de retours d'expérience d'enseignants / étudiants

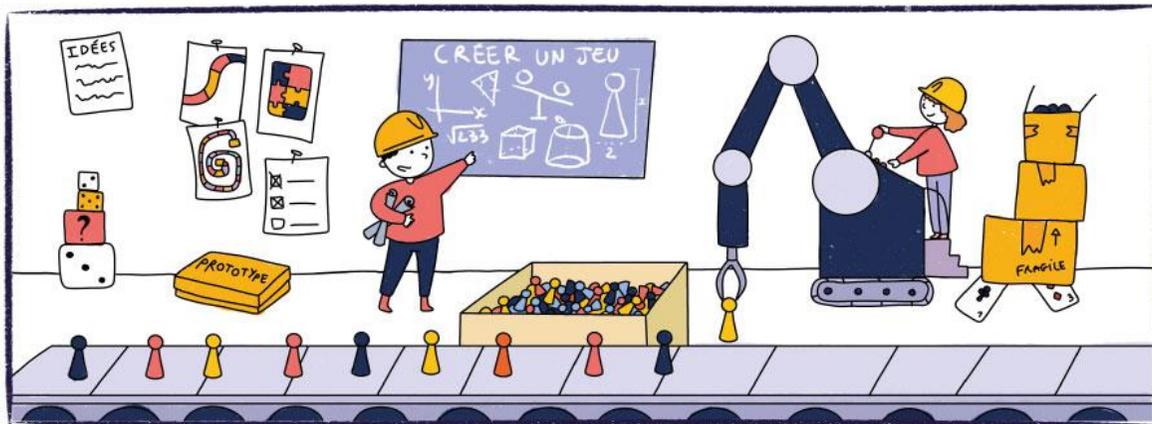


<https://www.youtube.com/watch?v=Os8pJq2SLwA>



Pourquoi créer un jeu avec ses élèves, c'est sérieux !

- Pour **réinvestir des connaissances** étudiées en classe ou pour d'autres matières.
- Pour **motiver les élèves** sensibilisés à ce support.
- Pour **valoriser le travail** des élèves (ex: le chef d'œuvre en lycée professionnel en France)
- Pour **élaborer un projet collectif** : échanger, produire, prendre des décisions et se répartir des tâches dans un groupe > **Pédagogie actionnelle**.





Pourquoi créer un jeu avec ses élèves, c'est sérieux !

Introduire une notion

Illustrer une notion / Développer son regard critique

Mener des activités de remédiation

Consolider une notion

entraînement, mémorisation, transfert

Déconstruire pour construire

Identifier les éléments clés pour produire à son tour

Evaluer

Mesurer une progression

Source : **Natacha Dubois**
Atelier Canopé 31 - Toulouse



Les 10 commandements du serious games Padawan

LES 10 COMMANDEMENTS DU SERIOUS GAME PADAWAN

- 
- 1 - Voir petit, il faut
 - 2 - Avec d'autres padawans, travailler tu dois
 - 3 - Avec un maître, tu réussiras
 - 4 - Dans d'autres jeux, l'inspiration tu trouveras
 - 5 - Comme toi, le jeu doit être
 - 6 - Exploiter tes élèves, tu peux
 - 7 - Justifier les mécaniques de jeu, tu dois
 - 8 - Introduire et débriefer après le jeu, nécessaire il est
 - 9 - Crucial, le design est
 - 10 - Jouer, tu dois



<https://www.reseau-canope.fr/agence-des-usages/les-10-commandements-du-serious-games-padawan.html>

>> Mécanique de jeux

	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

Source : Legrix-Pages et Leroy
UNICAEN, 2022

» Mécanique 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	Wonderful 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.

<i>Jeux « faciles »</i> King domino Azul	<i>Jeux « moyens »</i> Les bâtisseurs	<i>Jeux « experts »</i> 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 - Macon



Des jeux pour découvrir ces mécaniques

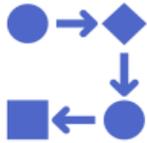
Placement d'ouvriers



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	
--	----------	--

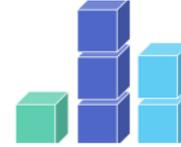
Engine building



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 et 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.

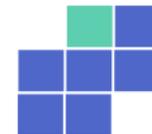
Majorité



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

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 - Macon

Matériel pour créer ou détourner un jeu



<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/>

Matériel pour créer ou détourner un jeu



PIONS DE JEUX



SACS DE RANGEMENT



JETONS DE JEUX



BOITES ET COFFRETS



DÉS ET ACCESSOIRES



ACCESSOIRES NEUTRES



CARTES À JOUER



BOULES, BALLES ET BILLES



SABLIERS



ACCESSOIRES PAR THÈME



ACCESSOIRES DIVERS



LOISIRS CRÉATIFS / BRICOLAGE

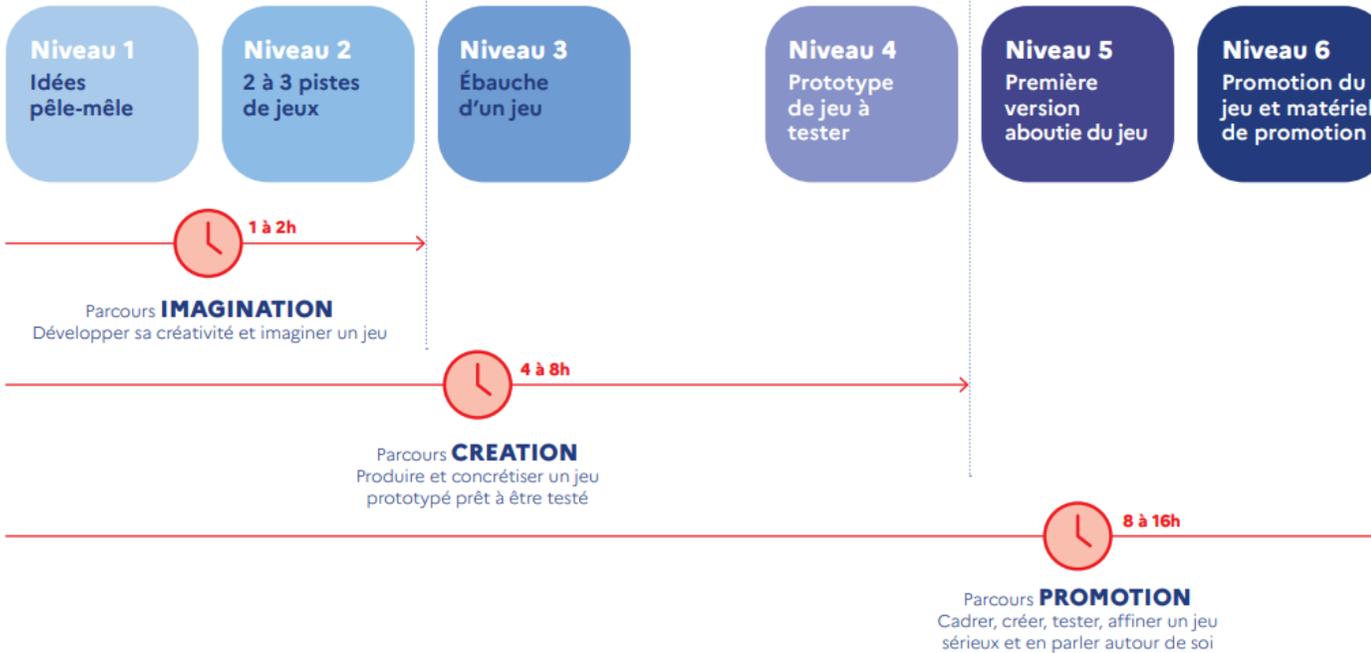
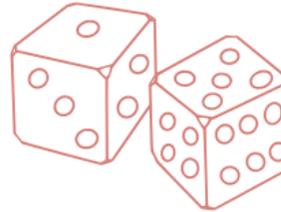


2 livrets pour créer ou détourner un jeu

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 ! »





Ressources pour créer ou détourner un jeu



https://ludilab.eu/IMG/pdf/ebook_adapter_et_creeer_un_jeu_pour_la_classe_tacq.pdf

Les jeux et leurs caractéristiques - 3

Les jeux et leurs composantes - 7

Les thématiques - 8

Les mécaniques - 9

Les compétences - 13

Le matériel - 15

L'expérience ludique - 17

Le game design en pratique - 19

Spécificités du contexte ludique
pédagogique - 21

Spécificité de la création de jeux
pédagogiques : la matière - 27

Quelques notions-clés de game
design - 28

Créer ou adapter ? - 33

Une mécanique simple à adapter - 34

Quelques ficelles de prototypage - 39



VI TACQ

ADAPTER ET CRÉER UN JEU POUR LA CLASSE

Une introduction au game design
pédagogique





Ressources pour créer ou détourner un jeu



<https://creationjeudesociete.fr/wp-content/uploads/2023/04/creez-votre-jeu-de-societe3.pdf>



CRÉE TON JEU DE SOCIÉTÉ

POUR APPORTER DU FUN



Dans
ta vie



Dans
ta communauté



Dans
ton activité



Groupement
PAYET FORMATIONS

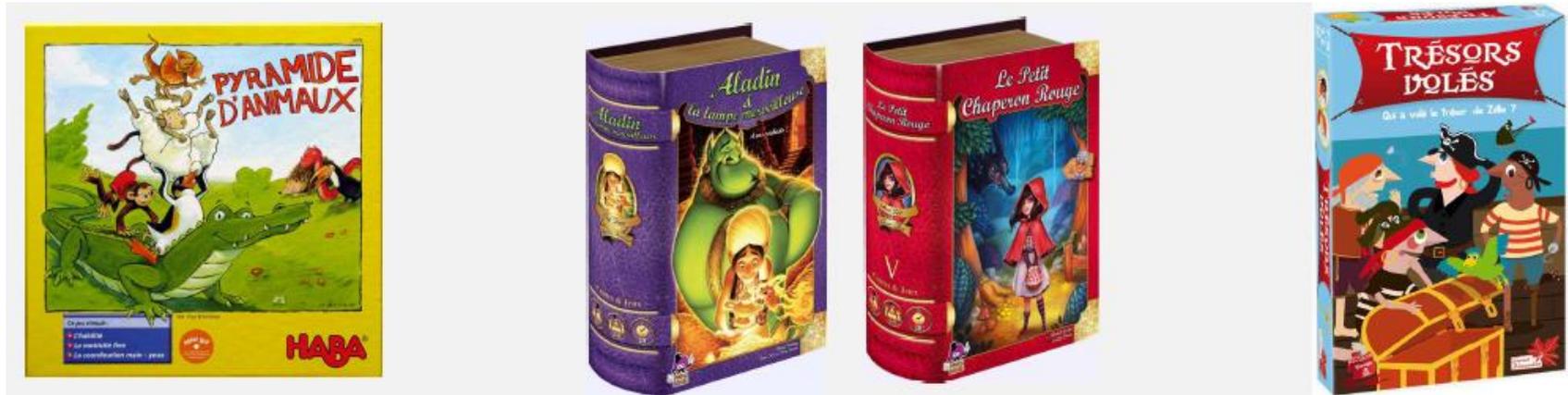


FestiFLE
ARTS, CULTURE & FORMATIONS

➤ 3 manières d'aborder la création ludique à l'école

1) Une entrée par une thématique

Peut être introduit par un album jeunesse, une bande dessinée...

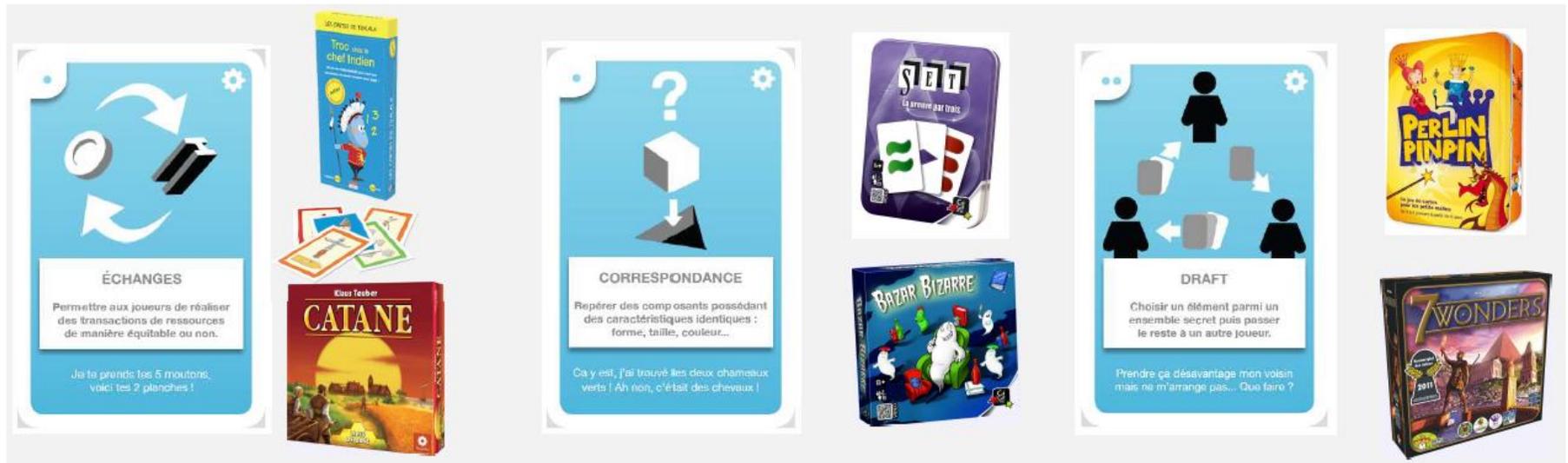


Source : **Natacha Dubois**
Atelier Canopé 31 - Toulouse

3 manières d'aborder la création ludique à l'école

2) Une entrée par une ou plusieurs mécaniques de jeux

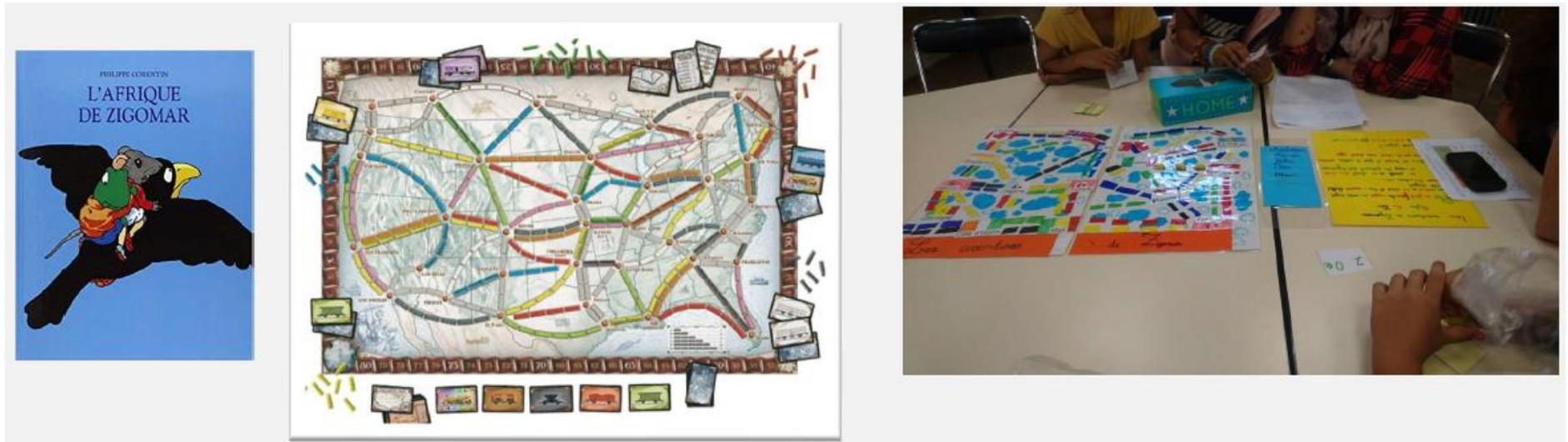
Majorité, programmation, échanges, correspondances, draft ...



Source : **Natacha Dubois**
Atelier Canopé 31 - Toulouse

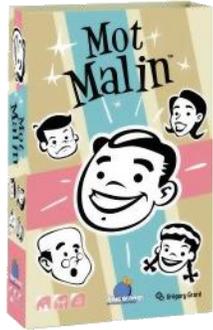
3 manières d'aborder la création ludique à l'école

3) Une entrée par le détournement d'un jeu existant



Source : **Natacha Dubois**
Atelier Canopé 31 - Toulouse

» **ATELIER de CREATION :**
6 propositions de jeux à détourner/ à adapter



Détournement 1
Vocabulaire



Détournement 2
Argumentatif



Détournement 3
Association d'idées



Détournement 4
Classement



Détournement 5
Imagination



Détournement 6
**Connaissances
générales**

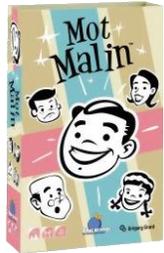
ATELIER de CREATION :

6 propositions de jeux à détourner/ à adapter



7 étapes de création de votre détournement prototypal :

- 1) Appropriation des règles du jeu original 15 min.
- 2) Réflexion sur la nouvelle thématique, le niveau des apprenants 10 min.
- 3) Présentation du projet aux autres stagiaires :
Questions/réponses, pistes d'amélioration... 15 min.
- 4) Elaboration du prototype : nouvelles cartes, mécaniques... 25 min.
- 5) Phase de test 10 min.
- 6) Ecriture/modification des règles 10 min.
- 7) Fabrication du matériel 20 min.



» Contraintes pour détourner un jeu



- **Niveau** et âge des publics
- Familiarité des participants avec le jeu
- Taille du groupe

- **Organisation** de l'espace de jeu :
 - îlots
 - assis/debout
 - bruit
 - visibilité du plateau par tous
 - matériel supplémentaire

- Jeu avec accompagnement ou en autonomie ?
- **Règle** facile à expliquer
- **Temps** dévolu au jeu, sa place dans la séance dans un contexte pédagogique
 - Durée d'installation (mise en place) du jeu
 - Durée de la partie
- **Motivation** : pourquoi les joueuses et les joueurs voudraient jouer à ce jeu ?

>> Fiche type d'une règle de jeu



1) Introduction

Indiquer le type de jeu, le nombre de joueurs et la tranche d'âge

2) **Présentation / Pitch** pour exposer la thématique du jeu afin que les joueurs puissent rentrer dans le jeu (immersion)

3) But du jeu

(connaître les conditions de victoire)

7) Fin du jeu

(Connaître les conditions de fin de partie et rappeler les conditions de victoire)

4) Contenu du jeu

(lister l'ensemble des pièces du jeu)

5) **Mise en place du jeu** (installation du matériel de jeu et précision sur ce qu'ont les joueurs en début de partie)

6) Déroulement de la partie

(actions des joueurs à chaque tour de jeu)
Explication de la mécanique du jeu

Source : **Natacha Dubois**
Atelier Canopé 31 - Toulouse

Grille d'analyse d'un jeu de société



<https://nuage05.apps.education.fr/index.php/s/5QYHSAZDKLxAcGA>

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	/ 20

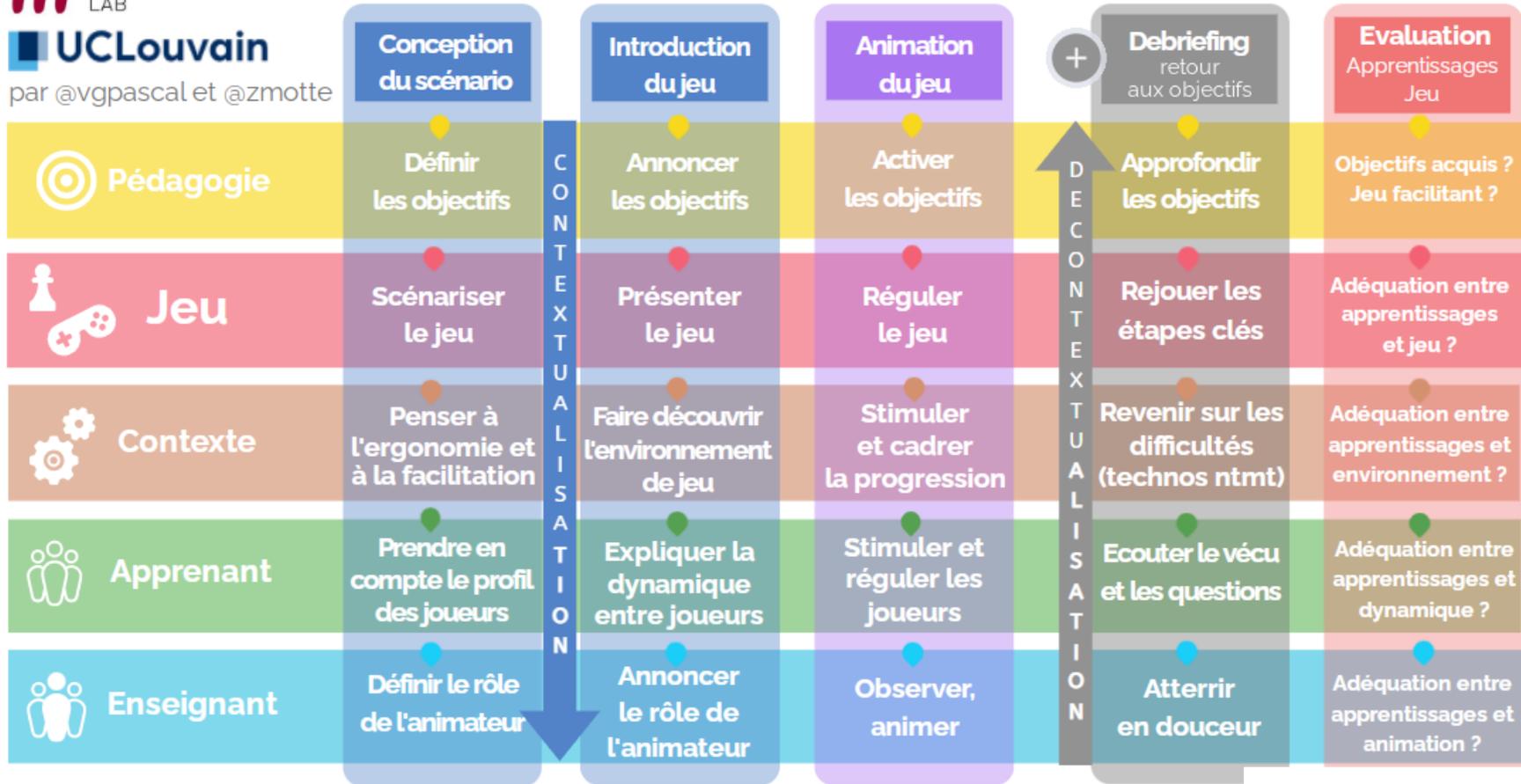
Source : **Emilie Guyonnet Mas & Guillaume Garçon**
Atelier Canopé 31 – Tulle & Clemi National

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



UCLouvain
par @vgpascal et @zmotte

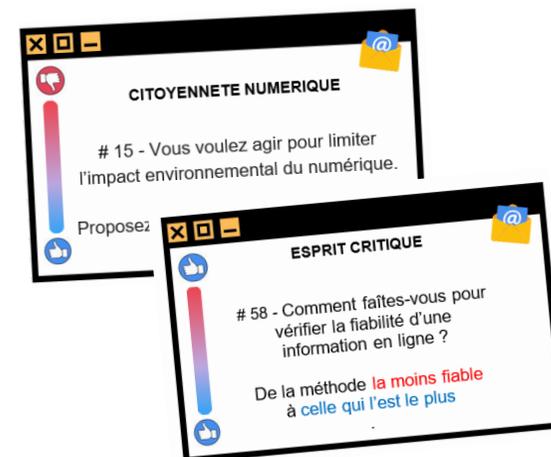
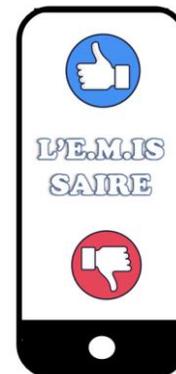
inspiré du modèle CEPAJe de Julian Alvarez et Pascal Chaumette



<https://vu.fr/Cqiu>

Exemple d'un prototype ludique : « L'EMISSAIRE », détournement de TOP TEN

- « 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'E.M.ISSAIRE Règles du jeu
Adaptation des règles du jeu TOP TEN de Cocktail Games

CONTEXTE

« L'E.M.ISSAIRE » 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'E.M.ISSAIRE » 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

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'E.M.ISSAIRE. Il débute la 1ère manche. Pour la 2e manche, ce sera son voisin de gauche. Une partie dure 5 manches.
- L'E.M.ISSAIRE 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'E.M.ISSAIRE 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'E.M.ISSAIRE 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).

Exemple d'un prototype ludique : « L'EMISSAIRE », détournement de TOP TEN

- 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



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 Picoté 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

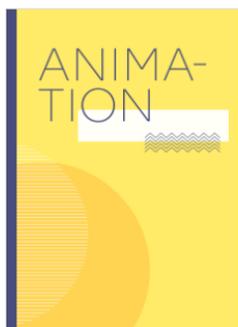
- Prendre 5 cartes Défi EMI au hasard et les déposer au centre de la table. Débuter par 5 cartes du « Kit découverte » pour découvrir la mécanique du jeu et bien comprendre son fonctionnement.
- Placer sur la table autant de jetons qu'il y a de joueurs. Le joueur qui possède le portable le plus ancien 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).

Formations gratuites

Webinaire : Mercredi 27 mars de 14h30 à 16h00



L'escape game pédagogique : caractéristiques et pistes de conception

le 27 mars 2024

Formation

Niveau : Tous niveaux

Intensité : initiation

C'est pour vous ! Tous publics

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



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

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

Formations gratuites

Webinaire : Jeudi 28 mars de 16h30 à 18h00



Jeux vidéo en classe : une aventure pédagogique

Formation

Intensité :

initiation

C'est pour vous !

Professeur des écoles

Enseignant second degré

Professeur documentaliste

le 28 mars 2024

CANOPÉ

Le jeu vidéo peut être un outil pédagogique puissant et efficace pour animer une séance en classe. Ce webinaire vous invite à faire le point sur son potentiel autant qu'à apprendre à les sélectionner ou de les faire créer aux élèves, au service de vos objectifs pédagogiques.

<https://www.reseau-canope.fr/service/jeux-video-en-classe-une-aventure-pedagogique.html>

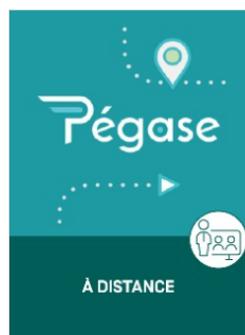
Objectif(s) :

- Identifier le potentiel pédagogique du jeux vidéo.
- Sélectionner et utiliser des jeux vidéo au service d'objectifs pédagogiques.
- Appréhender la création de jeux vidéo en classe.

Contenu :

- Place du jeu vidéo dans la culture et les pratiques en France.
- Introduction aux jeux vidéo en classe : historique, avantages et limites pour l'apprentissage, exemples de pratiques réussies.
- Sélection et utilisation de jeux vidéo en classe : critères de choix, méthodes d'intégration dans les plans de cours.
- Pistes pour la création de jeux vidéo en classe : découverte de logiciels de création de jeux vidéo, élaboration de scénarios et de règles du jeu, utilisation de ressources en ligne pour la création de graphismes et de musiques.

Webinaire : **Mercredi 3 avril de 14h30 à 16h00** **Jeudi 16 mai de 17h00 à 18h00**



Création de jeux éducatifs numériques avec Pégase

Atelier

Niveau : Élémentaire Collège Lycée

Intensité : initiation

C'est pour vous ! Tous publics

le 3 avril 2024
le 16 mai 2024

Pégase est une interface d'édition en ligne qui permet de créer facilement des jeux seul ou à plusieurs (de manière collaborative), en présentiel ou en distanciel. Ces jeux sont accessibles et réalisables via l'application Pégase sur smartphone ou tablette. Ces activités une fois conçues et téléchargées seront utilisables, en classe, à la maison, en visite, en voyage... le tout sans connexion.



Objectif(s) :

- Utiliser la plateforme d'édition Pégase afin de concevoir des jeux éducatifs accessibles via l'application Pégase ;
- Identifier des pistes pour ludifier ses pratiques.

Contenu :

- Découverte d'exemples de jeux (installation de l'application, manipulation) ;
- La plateforme d'édition ;
- Création d'un compte sur Pégase (version test gratuite) ;
- Manipulation de la plateforme d'édition Pégase ;
- Echanges et questions ;
- Présentation des ressources existantes (catalogues de jeux en ligne gratuits, documents d'accompagnement, tarifs pour accéder à la plateforme d'édition : <https://pegase.canope-ara.fr/concept/>).

<https://www.reseau-canope.fr/service/creation-de-jeux-educatifs-numeriques-avec-pegase.html>

Webinaire : Mercredi 22 mai de 14h00 à 15h00



La création d'un jeu avec Scratch Jr

Animation

Niveau :

Élémentaire

Intensité :

initiation

C'est pour vous !

Parent d'élève

Professeur des écoles

Venez apprendre à programmer un jeu avec Scratch Junior, une application simple qui permet d'initier les plus jeunes à la programmation informatique de base.

Réaliser des petits jeux vidéos en classe ou à la maison devient facile !

le 22 mai 2024



<https://www.reseau-canope.fr/service/creer-un-jeu-video-avec-scratch-junior.html>

Objectif(s) :

- Utiliser Scratch Junior, un logiciel de programmation simple et expérimenter ses principales fonctionnalités afin de créer un jeu avec ses élèves ou ses enfants.

Contenu :

- Présentation des compétences pouvant être travaillées avec la création d'un jeu dans Scratch Junior et des intérêts à travailler avec cette application ;
- Réalisation de défis simples afin de découvrir les étapes pour coder un jeu vidéo.

➤ 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.



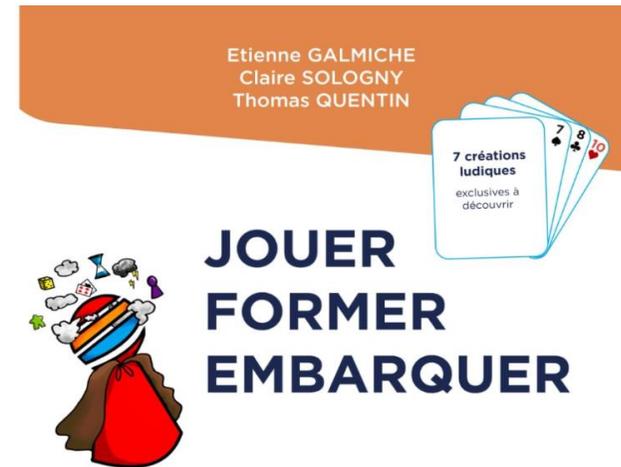
Claire Sologny, dispose de plus de dix ans d'expérience en pédagogie. Elle prône et expérimente l'utilisation du jeu en formation depuis de nombreuses années, notamment pour l'accompagnement à la prise de parole, pour soutenir la motivation, pour des séances de mémorisation et d'appropriation. Depuis 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.



Groupement
PAYET FORMATIONS



FestiFLE
ARTS, CULTURE & FORMATIONS

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.



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 ?	80
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 !	
Partie 8 - À qui proposer le jeu ?	84
Prendre en compte la diversité de profils des participants Gérer des participants réfractaires	
Partie 9 - Les mécaniques de jeu, les ingrédients ludiques	88
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	
Partie 10 - Grimoire de recettes de potions ludiques	102
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	
À vous de jouer	196
Conclusion	198
Annexes	200
Récapitulatif des mécaniques de jeux existantes à ce jour La question du matériel Références complètes des jeux cités dans cet ouvrage	
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.



Groupement
PAYET FORMATIONS

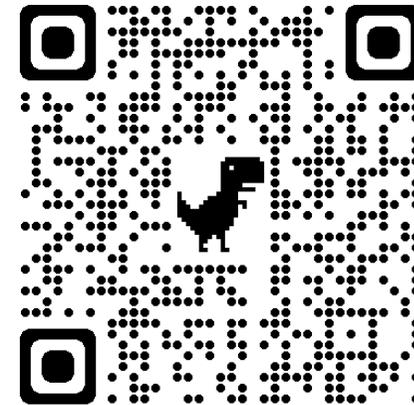


FestiFLE
ARTS, CULTURE & FORMATIONS



**« 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/>

>> Base de données ludiques JADE consultable sur myludo.fr



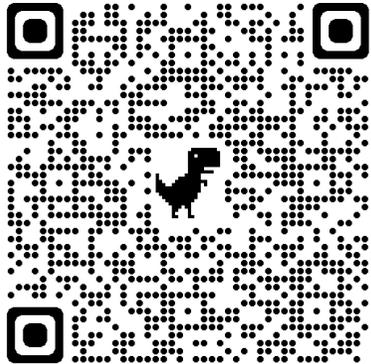
Collection 233

Wishlist 229

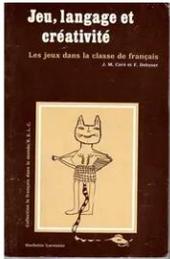


JADE
JOUONS À DISTANCE ENSEMBLE

<https://vu.fr/BXgoQ>



10	 Olé! Guacamolé 2021	10	 Mot Malin 2021	9.5	 Word-Whiz 1996	9.5	 Unanimo Party 2018	9.5	 Just One 2018	9.5	 Check List 2018
9	 The Big Idea 2015	9	 Suspicious 2022	9	 Ricochet A La Poursuite Du Comte Courant 2020	9	 Picto Rush 2020	9	 Perfect Words 2023	9	 Mot Pour Mot 2ème Édition 2021
9	 Master Word 2020	9	 Duplik 2016	9	 Djam 2011	9	 Dictopia - 1984 2022 Extension	9	 Dictopia 2022	9	 Class Time Des Thèmes 2018
9	 Class Time Des Lettres 2018	9	 3 Chouettes Mots 2022	8.5	 Word Bank 2019	8.5	 Unanimo 2014	8.5	 Un Air De Famille 2016	8.5	 Palabres 2019
8.5	 P Comme Pizza 2021	8.5	 Mystères? 2017	8.5	 Mystères? 2013	8.5	 Moi Président 2015	8.5	 MeuhTE 2021	8.5	 Maudit Mot Dit 2022



- **Jean-Marc Carré et Francis Debyser,** Jeux 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

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/5fbc2a1681188c0d4057e7b1/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**



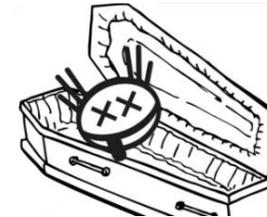
Chaine YOUTUBE **Le Passe Temps :**

<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/UCRPf2IBKqTT4RbOpBzClnrw>



Chaine YOUTUBE **Ludochrono:**

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

Podcast **Homo Ludens**

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





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

Wéбинаire gratuit - Mercredi 11 mai 14h30 - durée 1h

Le Jeu de Société en classe de Français Langue étrangère

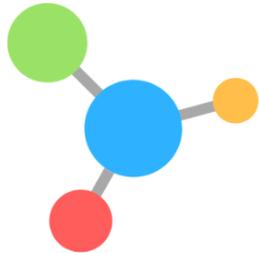


<https://vu.fr/onVkJT>





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

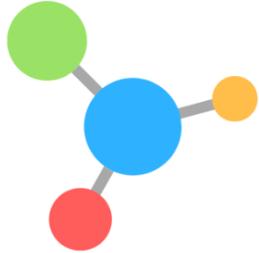


Mars 2022
Institut Français
[https://youtu.be/IHaoJH9_Hqw?
t=3345](https://youtu.be/IHaoJH9_Hqw?t=3345)





Présentations JADE



JÀ DE

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
Journée régionale 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



Alliance Française
Torino

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



LE RÉSEAU DE CRÉATION
ET D'ACCOMPAGNEMENT PÉDAGOGIQUES

Juin 2023
Rencontres ludopédagogiques



Janvier 2024
3eme Journée régionale RANACLES



Février 2024
Festival international
des Jeux de Cannes



Guillaume Garçon

ggarcon_15@hotmail.fr

Formateur Education aux Médias et à l'Information
Webradio – Ludopédagogie

Pôle LABO Formation – CLEMI



Vous voulez intégrer le groupe
de travail **JADE** ?
[Contactez-moi.](#)

