



**Vous invitent
à la rencontre réflexo-ludique**

**L'utilisation
de jeu de société
en cours de F.L.E.**
(français langue étrangère)

avec :

Guillaume Garçon
formateur, responsable du projet jàde

**le vendredi 12 juillet 2024
de 19h30 à 22h30**

**à la ludothèque Espace Ludo
21 rue Bouret 75019 PARIS**

**Renseignements et inscriptions :
alf.iledefrance@gmail.com**



projet EdUTeam
<https://eduteam.fr>

Juillet 2024

Organisé et animé par :



Guillaume Garçon

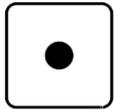
ggarcon_15@hotmail.fr

- **Formateur Education aux Médias et à l'Information (EMI)**
Responsable du Groupe de Travail ludopédagogique [EMlenJeux]
Pôle Labo Formation – CLEMI (Paris)
- **Enseignant Français Langue Etrangère & Français sur Objectifs Spécifiques**
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** Lycée de Galatasaray (Istanbul)



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

D'après Jean Epstein,
Psychosociologue, Spécialiste du développement de l'enfant et de l'adolescent



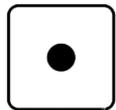
➤ Contexte de l'expérimentation



campus
ADCUEFE
Réseau des centres universitaires de FLE
Fle

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





> Contexte universitaire dégradé

Suite à la situation pandémique à partir de mars 2020 :

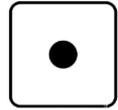
Calendrier

SAISON 1 – Mars à juin 2020 70 % des cours à distance
SAISON 2 - Octobre à janvier 2021 53% des cours à distance
SAISON 3 - Février à juin 2021 100 % des cours à distance
soit 75 % des cours assurés à distance de mars 2020 à juin 2021

Congé Projet Pédagogique – Septembre 2021 à février 2022

SAISON 4 - Février à décembre 2022 100 % des cours en présentiel





› Une réponse à l'ennui, à l'isolement et à la fatigue Zoom

Problématique :

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



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



➤ Expérimentation pédagogique en cours ...mais surtout à la maison

JOUONS À DISTANCE ENSEMBLE

SERIOUS GAMING

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

1) Novembre 2020 à Juin 2021

Début de l'expérimentation

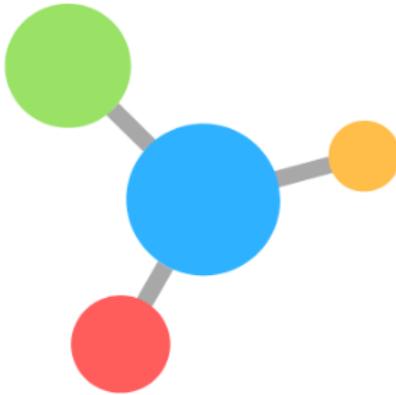
- 20 jeux testés en classe virtuelle Zoom
- Plus de 30 heures d'expérimentations effectuées

2) Septembre 2021 à Février 2022

Poursuite de l'expérimentation avec un CPP

Congé pour Projet Pédagogique

- 60 nouveaux jeux testés avec le groupe de travail
- Partenariats institutionnels avec GR 19 (Groupe de Recherche de l'INSPE 93) , Ludothèque de Bonneuil
- Présentations : Ranacles, CLIC, PNI, INSPE 93, festivals de jeux...



JÀDE

JOUONS À DISTANCE ENSEMBLE



> Expérimentation pédagogique en cours ...mais surtout à la maison

JOUONS À DISTANCE ENSEMBLE

SERIOUS GAMING

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

3) Mars 2022 à Décembre 2022

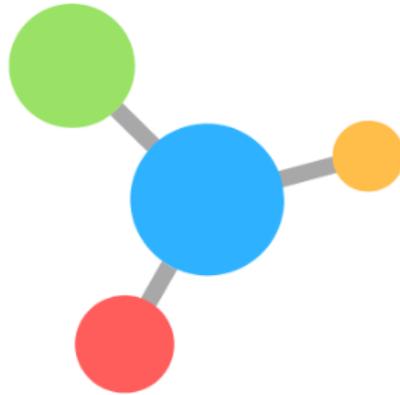
Poursuite de l'expérimentation en présentiel

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

4) A partir de février 2023

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

- Présentations : Alliance Française de Turin, Rencontres ludopédagogiques Canopé, RANACLES, Festival International des Jeux de Cannes (Groupement Payet)



J À D E

JOUONS À DISTANCE ENSEMBLE



> Expérimentation pédagogique d'un groupe de travail européen

JOUONS À DISTANCE ENSEMBLE



ACTEURS

1) GT : Groupe de travail enseignants en Europe

France – Portugal- Italie –Turquie - Monaco

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

2) GR : Groupe de réflexion

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

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

3) Partenariats



projet EdUteam
<https://eduteam.fr>

Juillet 2024

Partenariats : EdUTeam

EdUTeam

Site du projet pédagogique et de recherche en Ludopédagogie EdUTeam



projet EdUTeam
<https://eduteam.fr>

< 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.



- Responsable du projet : [https://eduteam.fr/](https://eduteam.fr)
Philippe Lépinard



< START HERE >

RÉFÉRENCES

COURS

PERSPECTIVES

DÉFINITIONS

GAMIXLAB

MINETEST

LIENS (EXT.) ▾

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
- EdUTeam Minetest Juliette Fredy
- 2500 références de jeux sélectionnés
- **Dotation de 1300 euros** pour financement de nouveaux jeux de société pour JADE (AAP Transformation pédagogique 2022)
- Responsable du projet : **Philippe Lépinard**

<https://eduteam.fr/>



➤ **Partenariats :**
Ludothèque Bernard Ywanne à Bonneuil sur Marne (94)
Boutique de jeux à Vitry/Seine (94)



didacto

jeux éducatifs et matériels pédagogiques

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



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

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



Mai 2022
Jeux en FLE





› Usages testés en cours distancié



JOUONS À DISTANCE ENSEMBLE



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

2 usages testés en ligne :

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

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



➤ Penser l'intégration dans les cours

4 étapes d'une séance ludopédagogique réussie :

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/>

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



➤ Penser l'intégration dans les cours

4 étapes d'une séance ludopédagogique réussie :

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 « Whaat » avec les étudiants B1 de l'UPEC (2022)



Co-intervention avec Jérôme Legrix Pages pour des enseignants de langues à l'Université de Rouen (Janv. 2023)



➤ Penser l'intégration dans les cours

4 étapes d'une séance ludopédagogique réussie :

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 ?

Source : Marion Forax – Canopé
Cantal



➤ Penser l'intégration dans les cours

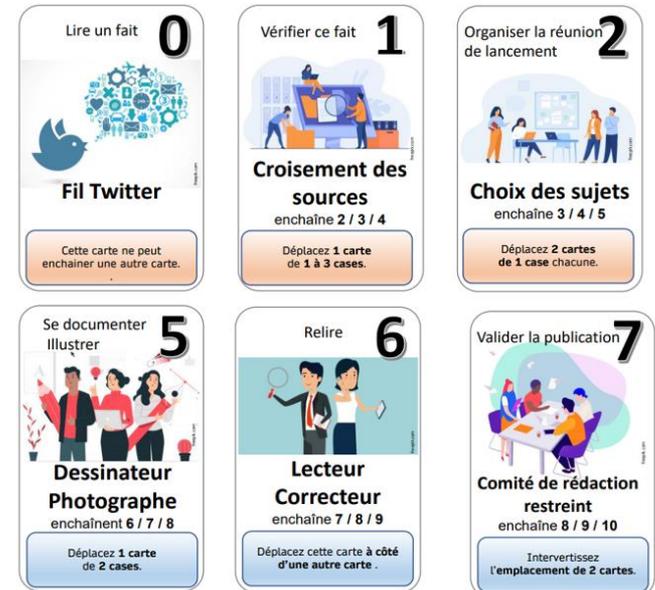
4 étapes d'une séance ludopédagogique réussie :

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 » – Clemlé 2023



Penser l'intégration dans les cours

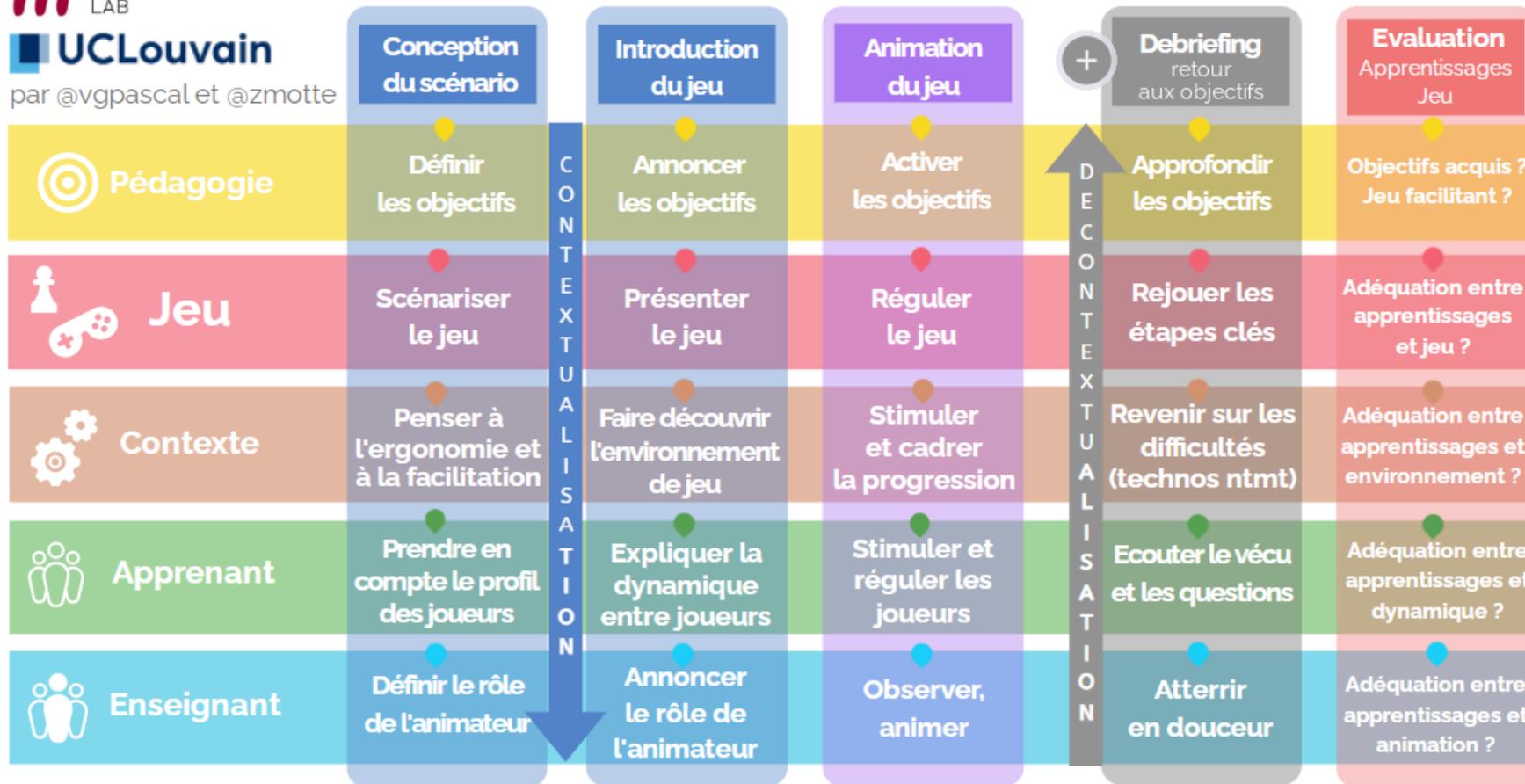
Guide pour la conception, l'animation et l'évaluation d'une activité ludo-pédagogique



UCLouvain

par @vgpascal et @zmotte

inspiré du modèle CEPAJe de Julian Alvarez et Pascal Chaumette



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

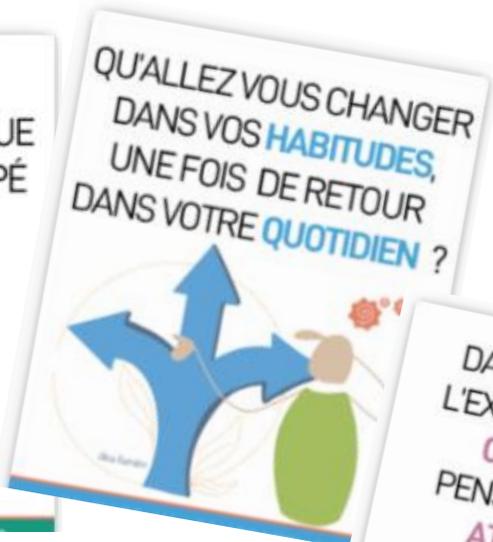
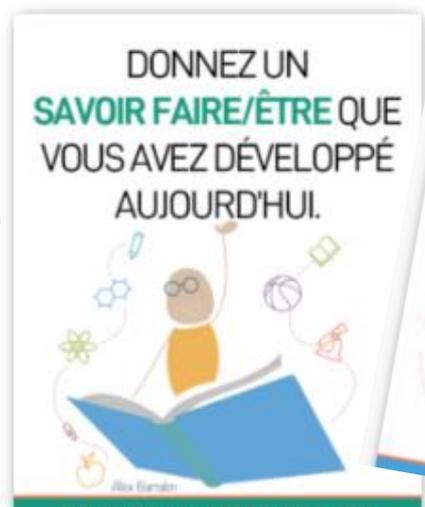
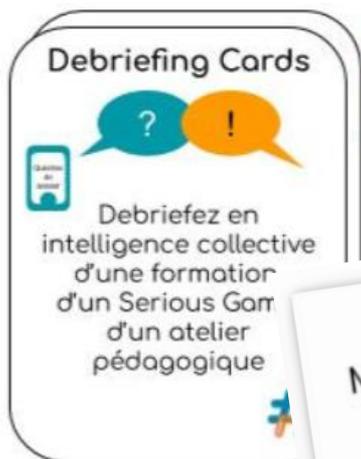


➤ Penser l'intégration dans les cours



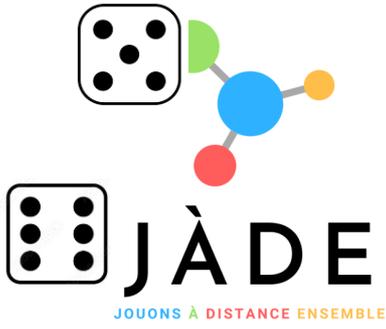
Retournez les cartes et posez UNE QUESTION par catégorie dans cet ordre :
Réactions, **Apprentissages**, **Comportements**,
Résultats.

<https://coach-agile.com/agilite-en-distanciel-debriefing/>

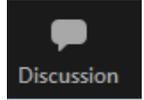




➤ Outils utiles pour une séance ludique à distance



JOUONS À DISTANCE ENSEMBLE



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



➤ Outils utiles pour une séance ludique à distance



JOUONS À DISTANCE ENSEMBLE



Matériel :

- **Jeux du commerce** entre 6 et 22 €
- **Visualisateur flexible** HUE Pro HD 70 €
- **Palette graphique** XP Pen G640 35 €
confortable pour les jeux de dessin



➤ Outils utiles pour une séance ludique à distance



JOUONS À DISTANCE ENSEMBLE



AnswerGarden



EXCALIDRAW
Sketch hand-drawn like diagrams

WHITEBOARD.fi

Online whiteboard tool for teachers and classrooms



padlet



- Padlet pour traces écrites (jeux narratifs)
- Applications de **dessin** en ligne



➤ Outils utiles pour une séance ludique à distance



JOUONS À DISTANCE ENSEMBLE



Akshay kumar	Fuat	Julia	Luis
Minh <u>3</u>	Nguyen Mai	Quinny	tayebeh
Trang	Tsering <u>3</u>	Vlad	Xuan Tu

La carte Duplik à décrire pour la faire dessiner

Séance JADE avec Duplik le 26 mai 2021 avec un groupe A2 (avec outil numérique)

WHITEBOARD.fi
a Kahoot! company



projet EdUteam
<https://eduteam.fr>

Juillet 2024



➤ Outils utiles pour une séance ludique à distance



JOUONS À DISTANCE ENSEMBLE

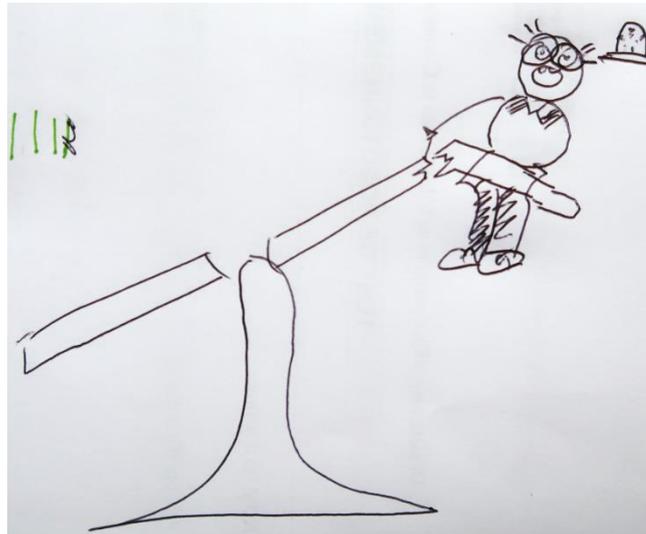


3 La bouche de l'homme est ouverte.

5 Il y a des bandes sur le chapeau de l'homme.

7 Deux aiguilles ressemblant à des flèches sont visibles sur le cadran de la balance.

8 Il y a un ressort à droite de la balance.



La carte Duplik à décrire pour la faire dessiner

Séance JADE avec Duplik le 12 mai 2021 avec un groupe B2 (sans outil numérique)



projet EdUteam
<https://eduteam.fr>

Juillet 2024



➤ Outils utiles pour une séance ludique à distance



JOUONS À DISTANCE ENSEMBLE

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



➤ Outils utiles pour une séance ludique à distance

MyLudo.fr :

Site gratuit de gestion des collections de jeux

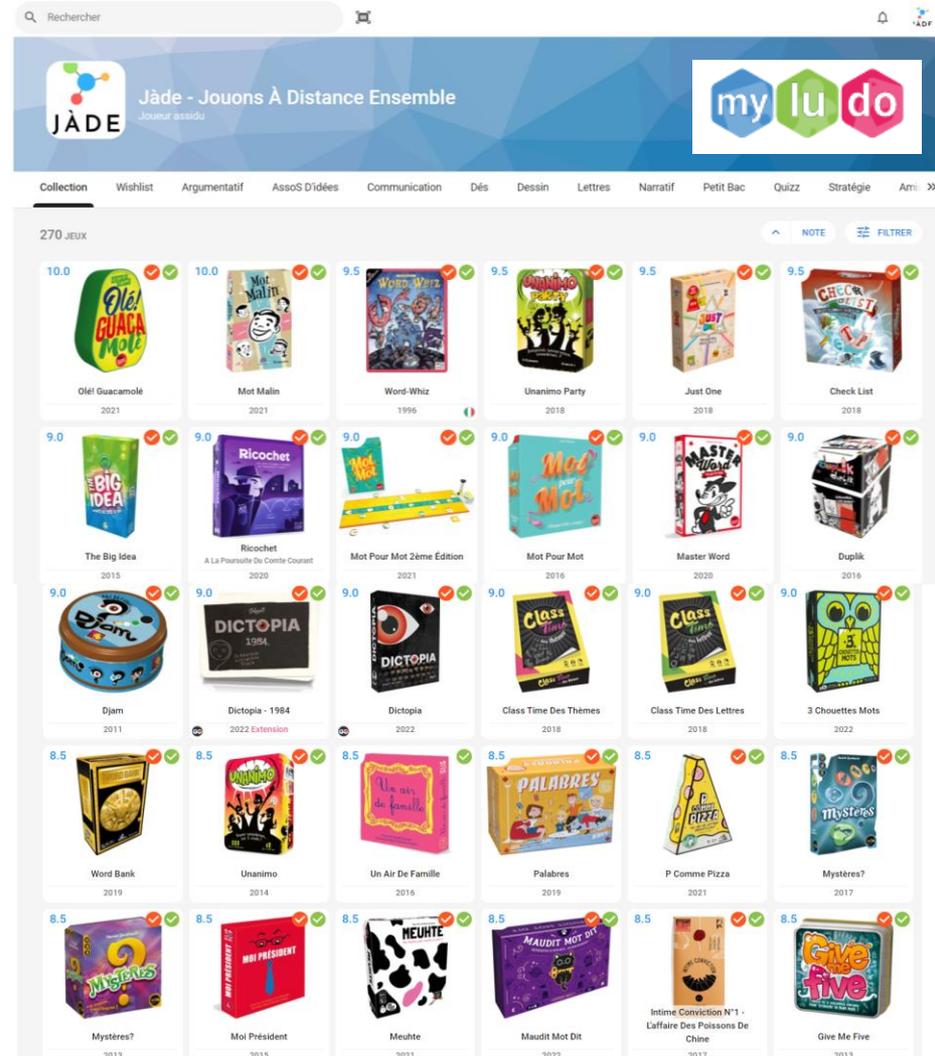
- Description rapide du jeu
- Contenu de la boîte
- Vidéorègles
- Commentaires

Personnalisation de l'interface :

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



<https://urlz.fr/msyt>



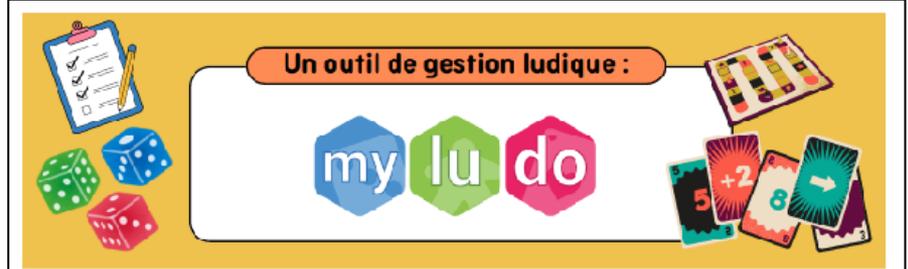


➤ Outils utiles pour une séance ludique à distance

Fiche Myludo.fr : Site gratuit de gestion des collections de jeux



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



Myludo.fr est une plateforme en ligne gratuite francophone dédiée aux jeux de société.
Créée en 2019 par Yann Van de Sype, elle offre une variété de fonctionnalités pour les particuliers ou les professionnels, leur permettant de s'informer sur les jeux, de gérer leur collection et de participer à une communauté de passionnés.

Services proposés	Intérêts
GESTION DE COLLECTIONS Collection	<ul style="list-style-type: none"> • Référencer et conserver en mémoire les différents titres d'une ludothèque en utilisant la base de données Myludo.fr (22800 titres en avril 2024). • Evaluer les jeux : note /10 et commentaires des membres. • Organiser ses jeux par catégories paramétrables.
VEILLE INFORMATIVE LUDIQUE Actualités	<ul style="list-style-type: none"> • S'informer sur l'actualité ludique grâce à un agrégateur de sites externes, un agenda des prochains festivals, les dernières vidéos ludiques publiées. • Découvrir un jeu sur une seule page : descriptif, fiche technique, note et avis des joueurs, vidéos de présentation et de parties, lien d'achat d'occasion Okkazeo.fr
LISTE D'ENVIES Wishlist	<ul style="list-style-type: none"> • Mémoriser les jeux que l'on désire acquérir ou tester et ainsi les avoir sous la main en ludothèque, en festivals, en boutiques ...
THEMATIQUES Thématiques Créateurs	<ul style="list-style-type: none"> • Rechercher un jeu en sélectionnant une catégorie, une mécanique, un thème particulier parmi ceux proposés, un nombre de joueurs. • Explorer la ludographie d'un auteur, d'un éditeur.
PRETS Prêts	<ul style="list-style-type: none"> • Faciliter l'emprunt pour un centre de ressources ludopédagogiques.

Statistiques et graphiques de la ludothèque personnelle :
Nombre de boîtes, valeur de la collection en euros, poids et encombrement

Exportation de la ludothèque au format CSV (compatible tableur).
Autres supports : Applications IOS et Android, Chaînes Twitch et YouTube

© G. Garçon/CLÉ



Ludothèque du projet JADE



JÀDE

JOUONS À DISTANCE ENSEMBLE

Collection 235

Wishlist 257

150 jeux testés et évalués par le groupe de travail JADE (au 4 juillet 2024)



<https://urlr.me/9gWKQ>

Collection	Wishlist	Argumentatif	AssoS D'idées	Communication	Dés	Dessin	Lettres	Narratif	Petit Bac	Quiz	Stratégie	Amis	Commentaires	Statistiques	Badges		
10.0		✓✓	10.0		✓✓	9.5		✓✓	9.5		✓✓	9.5		✓✓	9.5		✓✓
	Olé! Guacamolé 2021			Mot Malin 2021		Word-Whiz 1996			Unanimo Party 2018			Just One 2018				Check List 2018	
9.0		✓✓	9.0		✓✓	9.0		✓✓	9.0		✓✓	9.0		✓	9.0		✓✓
	The Big Idea 2015			Suspicious 2022		Ricochet A La Poursuite Du Comte Courant 2020			Picto Rush 2020			Perfect Words 2023			Mot Pour Mot 2ème Edition 2021		
9.0		✓✓	9.0		✓✓	9.0		✓✓	9.0		✓✓	9.0		✓✓	9.0		✓✓
	Master Word 2020			Duplik 2016		Djam 2011			Dictopia - 1984 2022 Extension			Dictopia 2022			Class Time Des Thèmes 2018		
9.0		✓✓	9.0		✓✓	8.5		✓✓	8.5		✓✓	8.5		✓	8.5		✓✓
	Class Time Des Lettres			3 Chouettes Mots		Word Bank			Unanimo			Un Air De Famille			Palabres		



projet EdUTeam
<https://eduteam.fr>

Juillet 2024



➤ Outils utiles pour une séance ludique à distance

Vidéos règles par QR Code



Vidéorègles de 105 jeux pour la classe
Document agrégateur de QR code
édité par **Emilie Guyonnet Mas**
Atelier Canopé 19 , Tulle

Ricochet à partir de 14 ans	Fiesta de los muertos à partir de 10 ans	Duplik à partir de 8 ans	Check list à partir de 8 ans
Topic à partir de 7 ans	Perfect word à partir de 9 ans	Mots à gogo à partir de 8 ans	Concept kids à partir de 4 ans
Histoire de raconter à partir de 4 ans	Une patate à vélo à partir de 3 ans	Les contes émerveillés à partir de 5 ans	Imagidés à partir de 4 ans
When I dream à partir de 8 ans	Dixit à partir de 8 ans	Speech à partir de 6 ans	Story cubes à partir de 4 ans



Grille d'analyse d'un jeu de société (E.Guyonnet – G.Garçon)

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

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

Remarques	
------------------	--

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

<https://uploadnow.io/f/JFfvzd4>

	Adresse et dextérité Plus le joueur se déplace plus il a de chance de l'emporter.		Jeu de plis Vous jouez des cartes, les plus rapides vous rapportent des points.
	Arbre de technologie Au cours du jeu, de nouvelles actions ou améliorations d'effet d'autres sont débloquées pour des points spécifiques.		Jeu de rôle Intégration d'éléments du jeu de rôle : un joueur incarne un personnage qui s'adapte avec le temps au jeu et au message à transmettre.
	Asymétrie Les joueurs ont des objectifs différents, soit le joueur joue des actions spécifiques, soit son rôle est différent des autres joueurs.		Lancer de dés Un lancer de dés vous offre des actions ou mouvements.
	Bluff Vous devez tromper vos adversaires en leur faisant croire quelque chose.		Mémoire Vous devez retenir des éléments ou bien le nombre de jeu pour progresser.
	Collection Vous devez collecter des éléments semblables pour gagner des points.		Modification du plateau Le plateau est modifié au cours du jeu par rotation ou décalage.
	Combinaison Vous associez des éléments pour maximiser votre score.		Négociation Le joueur joue et négocie pour arriver à ses fins. La négociation est également très souvent autorisée dans les jeux en parallèle des règles.
	Construction Vous pouvez développer ou construire votre jeu en observant les ressources.		Objectif secret Chaque joueur dispose d'objectifs secrets qu'il est le seul à connaître.
	Contrôle de territoire Vous devez prendre le contrôle de positions sur le plateau de jeu pour gagner des points.		Observation La bonne observation des éléments du jeu augmente les possibilités de victoire.
	Coopération L'ensemble des joueurs jouent contre le jeu ou en quête d'un objectif commun.		Pierre-papier-ciseaux Il y a trois options possibles, et elles sont cycliquement supérieures (A bat B, B bat C et C bat A).
	Course Le premier arrive a gagné.		Placement de tuiles On place des tuiles en respectant des règles de construction, et on gagne des points selon nos placements.
	Deck building Vous achetez des éléments de jeu (cartes, dés, ...) pour les utiliser ou améliorer plus tard.		Placement d'ouvriers Vous devez positionner des pionniers sur le plateau pour réaliser des actions spécifiques.
	Défi Vous devez réaliser des défis pour remporter : memes, dessins, plis, à mémoriser, agilité...		Points d'action Un joueur reçoit un certain nombre de points d'action à son tour. Il peut les dépenser pour une liste d'actions possibles.
	Draft Il y a un choix d'un élément de jeu parmi d'autres et laisse les autres jeux ou choisir pour les éléments restants.		Programmation Vous devez planifier vos actions dans le temps avec des cartes disponibles, pour arriver à vos fins.
	Duel 1v1. Le joueur gagne si il est plus fort que son adversaire.		Quiz / deviner Vous devez répondre à des questions ou faire deviner des réponses pour gagner des points.
	Enchère Les joueurs enchèrent soit à l'oral pour remporter des affirmations ou gagner des points.		Silence Il y est demandé aux joueurs de coopérer mais sans échanger aucun mot.
	Enquête/déduction Vous collectez des indices sous différentes formes pour résoudre des énigmes.		Stop ou encore Vous décidez soit de continuer ou d'arrêter de jouer pour gagner plus de points, mais vous prenez davantage de risque.
	Evénement Des actions se produisent en dehors du contrôle des joueurs ce qui provoque un effet immédiat ou modifie l'état du jeu.		Talk that / aggression Mémorisez qui incarne directement la progression d'un adversaire vers la victoire, mais n'oubliez pas d'observer ses ressources.
	Expression La réalisation d'expression demandée aux joueurs de faire preuve d'imagination, d'agir, d'incarner des rôles.		Temps réel Il n'y a pas de tour. Les joueurs jouent le plus rapidement possible, sous réserve de certaines contraintes, jusqu'à la fin de la partie.
	Gestion de main Vous avez un tas de cartes, vous devez vous en débarrasser le plus rapidement possible ou bien les échanger.		Tug of war / tir à la corde Un marqueur est déplacé vers le haut et vers le bas sur une piste qui sert de jeu de position vers le départ.
	Identité secrète Les joueurs incarnent d'identité communs d'un seul et doivent atteindre un objectif spécifique en fonction de leur identité.		Vote Les joueurs votent pour savoir si une action proposée se produira ou non.



Legrix-Pages et Leroy, UNICAEN, 2022



projet EdUTeam
<https://eduteam.fr>

Juillet 2024



➤ Mécaniques de jeux

(J.Legrix-pages et Leroy, UNICANE, 2022)

	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

(J.Legrix-pages et Leroy, UNICANE, 2022)



	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



Budget JADE 2020-2024

1) Dépenses Delcife

UPEC – DELCIFE/ LLSH

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

2) Dépenses AAP Transformation pédagogique

UPEC – CIDP / EdUTeam

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

3) Dépenses AAP GIS « Jeux et Société »

Université Sorbonne Paris Nord – Française des Jeux

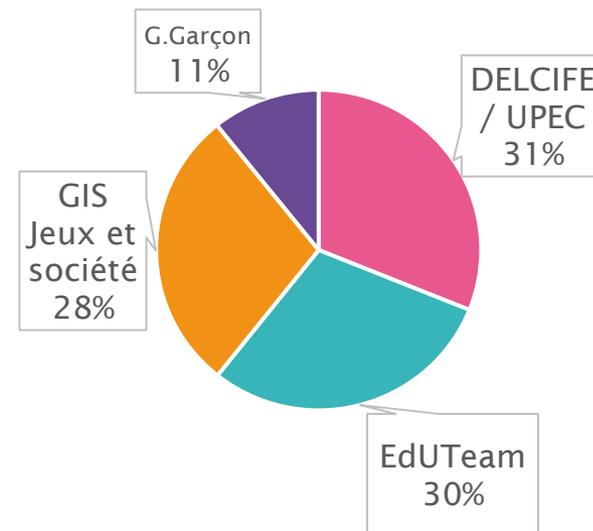
- 2 commandes de jeux : Mai et Septembre 2022	1 254 €
---	----------------

4) Dépenses personnelles G.Garçon

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

Total = 4393 €

Soutiens Financiers JADE 2020-2024





Budget JADE 2020-2024



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

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

Guillaume Garçon

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

Université Paris Est Créteil Val de Marne (Paris XII)

Langues - Français Langue Etrangère

9 mois



Subvention 2022 GIS Jeu et Sociétés pour JADE : 1500 €



projet EdUteam
<https://eduteam.fr>

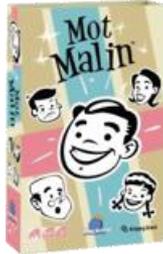
Juillet 2024



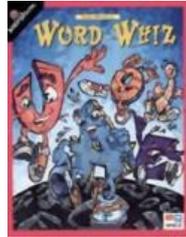
➤ Prix indicatifs des jeux validés dans le projet JADE - Notre Top 20



10 €



13 €



Epuisé



13 €



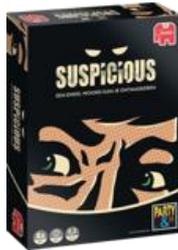
18 €



Epuisé
6 euros Okkazeo



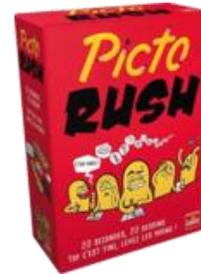
Epuisé
6 euros Okkazeo



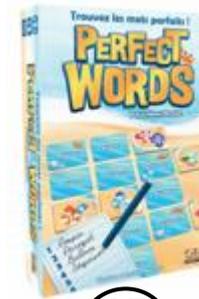
12 €



18 €



18 €



17 €



18 €



20 €



19 €



13 €



15 €



16 €



16 €



> Se fournir en jeux



1) Commandes institutionnelles auprès :

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



2) Vente d'occasion entre joueurs :

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



3) Ressourceries et braderies



4) Partenariat Ludothèques et/ou Ludicaire



projet EdUTeam
<https://eduteam.fr>



➤ 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





➤ JADE, 3 ans après ?



Promotion de Jade à l'Université Lauea à Helsinki (Finlande) par Yannick Tréguer

Un projet en cours de développement:

- Elargissement du groupe de travail de 8 à 20 membres, rencontre physique des membres dans des festivals, promotion du projet en France et à l'étranger
- Développement de la base de données ludique JADE :
45 jeux évalués fin 2021
150 jeux évalués mi 2024
- Webinaires et présentations du projet qui enclenche des contacts, des missions et finalement crée des envies :
Festival de Cannes, Mission de lutte contre le décrochage scolaire, Alliance Française Turin, formation pour enseignants à l'Université de Grenoble, rédaction d'un manuel de ludopédagogie...
- Poursuite des formations et autoformation :
 - adaptation et détournement ludique,
 - intégration du podcast dans le jeu de société
 - la création de centre ludopédagogique
- Redéfinition du projet : ouverture aux jeux de société en présentiel
- ...mais un projet **sans budget depuis janvier 2023** 😞



Plus de 1000 nouveaux jeux sortent chaque année



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

- **STIMULER LE RIRE ET LA CRÉATIVITÉ**

- **CRÉER UNE ZONE DE SÉCURITÉ**

- **DIVERSIFIER LA PERCEPTION DE LA RÉUSSITE**

- **RENDRE LES CONTENUS PLUS INTÉRESSANTS**

- **FAVORISER LA COHÉSION DE GROUPE**

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

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



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



➤ Conseils et recommandations

- Privilégier des groupes restreints
Idéal **entre 4 et 6 participants**
Reproduire des jeux pour séances en îlots
- Séance **1H30** au minimum...
ou en activités brise-glace (20 minutes)
- **Renouveler** les nouveautés ludiques :
ludothèques, jeux d'occasion
- **Diversifier** les usages :
 - Capsules ludiques entre deux cours
 - Mode projet :
club jeux de société, atelier création ludique,
café parents/élèves ...



Mise en place pour une séance à distance
sur Zoom à domicile (2020)



➤ Créer ou détourner un jeu



PRISMATIK
Solutions ludiques pour besoins uniques

Télécharger les cartes :

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



MECANIQUE



MATERIEL



THEMATIQUE





> Festivals de jeux



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



Festival Ludique International ...

Parthenay 79



Floraisons Ludiques

Fontenay-aux-Roses 92



Festival des jeux de Vichy

Vichy 03



Play Sorbonne Université

Paris 75



Le Val des Jeux

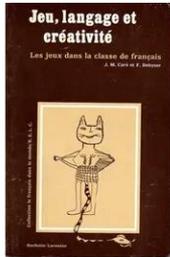
Serris 77



Festival International des Jeux...

Cannes 06

➤ Bibliographie



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



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



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

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



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



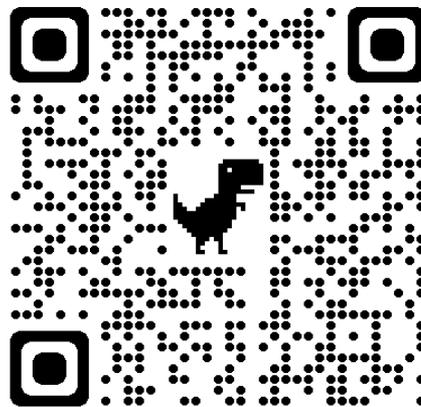
Etienne Galmiche, Claire Sologny, Thomas Quentin
Jouer, Former, Embarquer
Plus de 80 jeux et serious games – testés et approuvés – à utiliser pour vos formations, vos réunions ou vos séances d'intelligence collective
Ed. Amazon, Octobre 2023

➤ 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/>

› 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/5fbe2a1681188c0d4057e7b1/game-parcours-de-formation-le-jeu-un-atout-pedagogique>
<https://www.reseau-canope.fr/apprendre-par-le-jeu.html>



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

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



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



- Dossier : « La pédagogie du jeu » <https://www.atelier-edu.be/la-pedagogie-du-jeu/>

- Gaëlle Pellon, Jouer pour apprendre dans l'enseignement supérieur - 2020
<https://uclouvain.be/fr/etudier/III/cahier-ludification.html>



- Groupe d'intérêt scientifique GIS « Jeux et société » <https://ludocorpus.org/>

➤ Sitographie YouTube ^{FR}



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

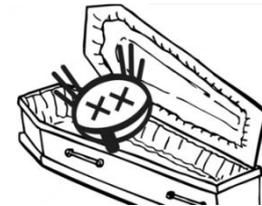


Chaine YOUTUBE **Le Passe Temps** :
<https://www.youtube.com/c/LePasseTempsToulouse>



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/a/ccueil/podcast-homoludens/>



Libérer le potentiel du jeu

Le podcast HomoLudens



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



Le Jeu de Société en classe de Français Langue étrangère 

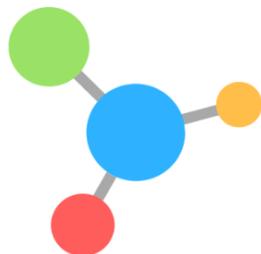


<https://vu.fr/onVkJT>



projet EdUteam
<https://eduteam.fr>

➤ 25 présentations et références de 2021 à 2024



JÀ DE
JOUONS À DISTANCE ENSEMBLE



Février 2021
Printemps Numérique
International (Turquie)



Mai & 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

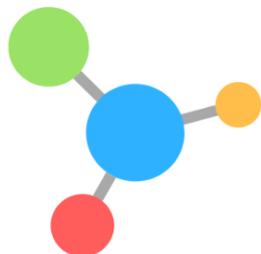


Février 2022
INSPE Saint-Denis



Mars 2022
Institut Français
https://youtu.be/IHaoJH9_Hqw?t=3345

➤ 25 présentations et références de 2021 à 2024



JÀDE
JOUONS À DISTANCE ENSEMBLE



Février 2022
Printemps Numérique
International (Turquie)



Mars 2022
UGE - CAPLA



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



Avril 2022 et janvier 2023
Journée régionale RANACLES



Avril 2022
Mission
Erasmus+



Mai 2022
Jeux en FLE
 YouTube



Juin 2022
42^{eme} congrès
APLIUT - Strasbourg



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>



Juin 2023 et Juin 2024
2^{emes} et 3^{emes}
Rencontres
ludopédagogiques



Janvier 2024
3^{eme} Journée régionale
RANACLES



Février 2024
Festival international
des Jeux de Cannes



ÎLE-DE-FRANCE
Juillet 2024
Rencontre réflexo
ludique

➤ Formations gratuites...sur inscription



Des jeux de société au service des apprentissages



SE FORMER

À distance

Des jeux de société au service des apprentissages

Formation Développement des compétences professionnelles

Pratiques pédagogiques, créativité, innovation

Niveau : Tous niveaux

Intensité : initiation

C'est pour vous ! Tous publics

Des jeux de société pour travailler le vocabulaire et le lexique

- Mercredi 7 juin de 14h à 15h30

- Mercredi 14 juin de 14h à 15h30

Des jeux de société pour travailler le langage et la production d'écrits

- Mercredi 21 juin de 14h à 15h30

- Mercredi 28 juin de 14h à 15h30

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

LEGO SERIOUSPLAY™

rana cles

Apprendre les langues en jouant sérieusement

Université Rouen Normandie
Campus de Mt St Aignan
Learning Lab IUT

UNIVERSITÉ DE ROUEN
UPR Sciences et Techniques



FAVORISER L'EXPRESSION ORALE AVEC LEGO SERIOUSPLAY™

Guillaume Garçon

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

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

 **Retour d'expérience**

UPEC UNIVERSITÉ PARIS-EST CRÉTEIL
VAL DE MARNE
Connaissance - Action

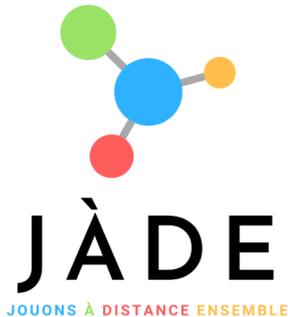
« Libérer la parole » des étudiants en laissant libre cours à l'imagination et à la créativité en assemblant 1 à 52 briques LEGO®

<https://vu.fr/hmLcl>

REMERCIEMENTS :



Rémi Arbeau
Directeur de l'association Au temps du jeu



Jean-Yves Badeau, Pauline Boivin, Vanessa Ferreira,
Marion Forax, Claude Lackar, Lou Liegois,
Nathalie Merlin, Claire Sologny,
Yannick Treguer, Audrey Waltz
Membres actifs du groupe de travail européen JÀDE 



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

Jeanne Garçon (14 ans)
Pour sa précieuse collaboration pour les vidéos
et son éternelle source d'inspiration



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

Guillaume Garçon

Formateur Ludopedagogie et EMI
Formateur et enseignant
Français Langue Etrangère (FLE)

ggarcon_15@hotmail.fr