



le cnam


**Le café
pédagogique**
LE MÉDIA ÉDUCATION

**FORUM
2025**



Conférences, tables rondes, échanges,
présentations de projets et pratiques

Samedi 22 et dimanche 23 mars 2025
Conservatoire national des Arts et Métiers de PARIS



J À D E

JOUONS À DISTANCE ENSEMBLE

Conserver le lien et apprendre
par le jeu pour un public isolé :
cours à distance,
apprenants hospitalisés,
café des parents ...



projet EdUteam
<https://eduteam.fr>

Mars 2025

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 PLayer®, 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

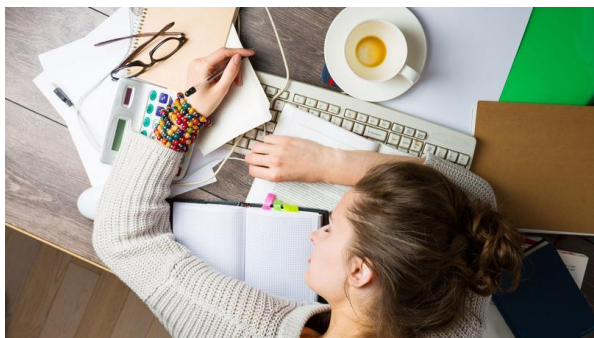




Une réponse à l'ennui, à l'isolement et à la fatigue Zoom

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...

J À D E

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



JÀDE

JOUONS À DISTANCE ENSEMBLE

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)



➤ 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





➤ 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>
Philippe Lépinard



➤ 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.) ▼

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)



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

didacto

jeux éducatifs et matériels pédagogiques

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



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



Mai 2022
Jeux en FLE





➤ Usages testés en cours distanciél



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



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



Carte du jeu « 444 » à adapter – UPEC 2022

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**



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





Penser l'intégration dans les cours

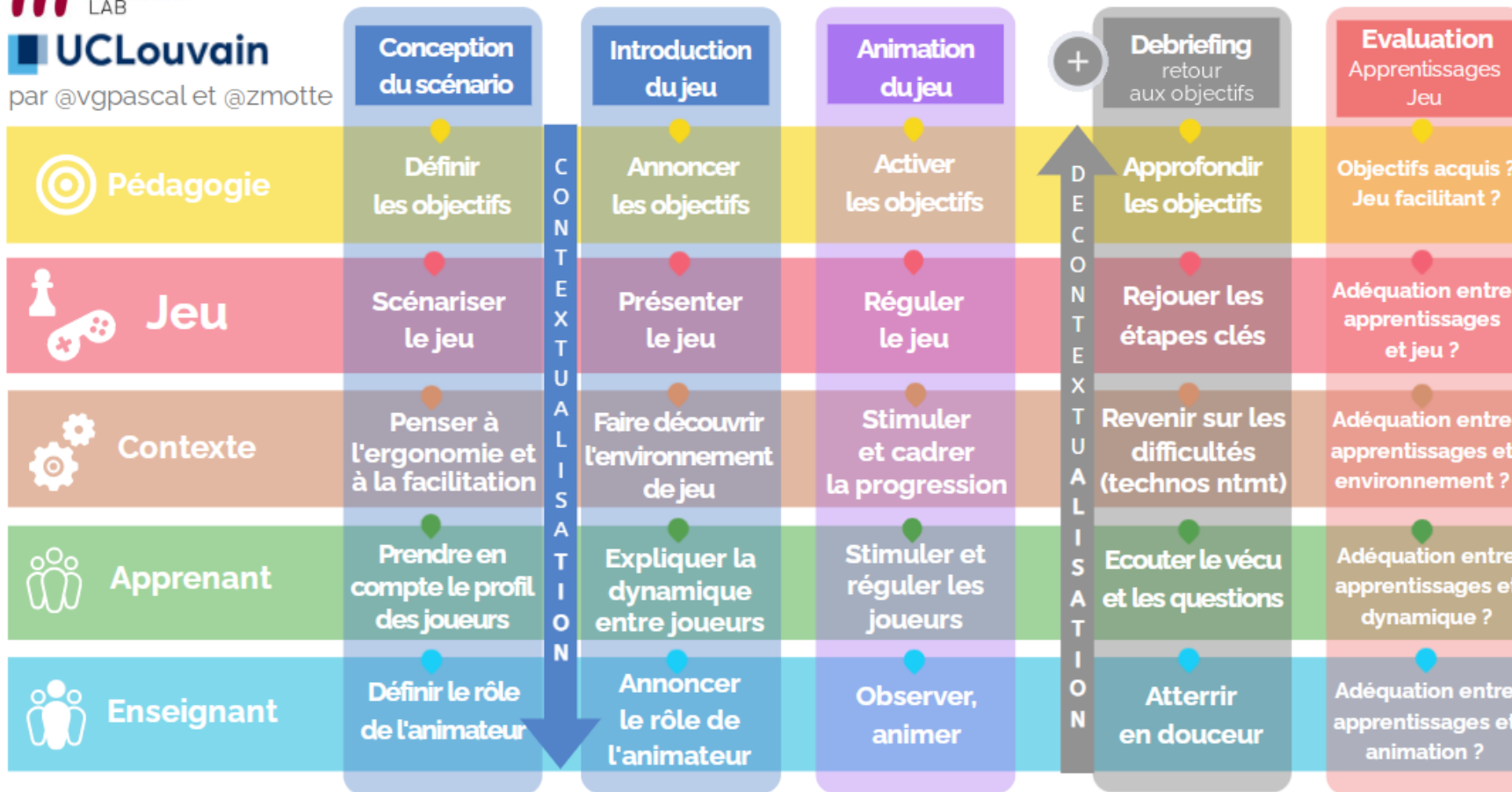
Guide pour la conception, l'animation et l'évaluation d'une activité ludo-pédagogique



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/>

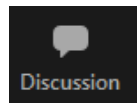




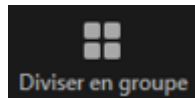
➤ Outils utiles pour une séance ludique à distance



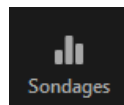
JOUONS À DISTANCE ENSEMBLE



Discussion



Diviser en groupe



Sondages

- 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



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



projet EdUTeam
<https://eduteam.fr>

Mars 2025



➤ Outils utiles pour une séance ludique à distance



JOUONS À DISTANCE ENSEMBLE



La carte **Duplik** à décrire pour la faire dessiner

Akshay kumar	Fuat	Julia	Luis
Minh	Nguyen Mai	Quinny	tayebeh
Trang	Tsering	Vlad	Xuan Tu

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>

Mars 2025



➤ Outils utiles pour une séance ludique à distance



JOUONS À DISTANCE ENSEMBLE

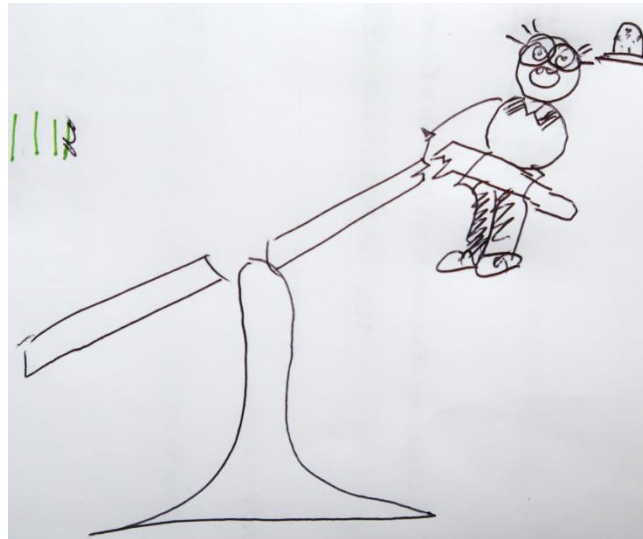


3 La bouche de l'homme est ouverte.

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>

Mars 2025



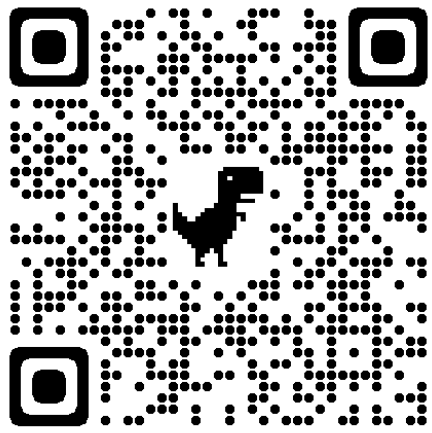
➤ Outils utiles pour une séance ludique à distance



JOUONS À DISTANCE ENSEMBLE

Chaine **Youtube** « non répertoriée » :

- pour diffuser en classe
- pour partager avec une équipe enseignante des parties à jouer





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



projet EdUteam
<https://eduteam.fr>

Mars 2025



➤ Outils utiles pour une séance ludique à distance

Myludo.fr :

Site gratuit de gestion des collections de jeux

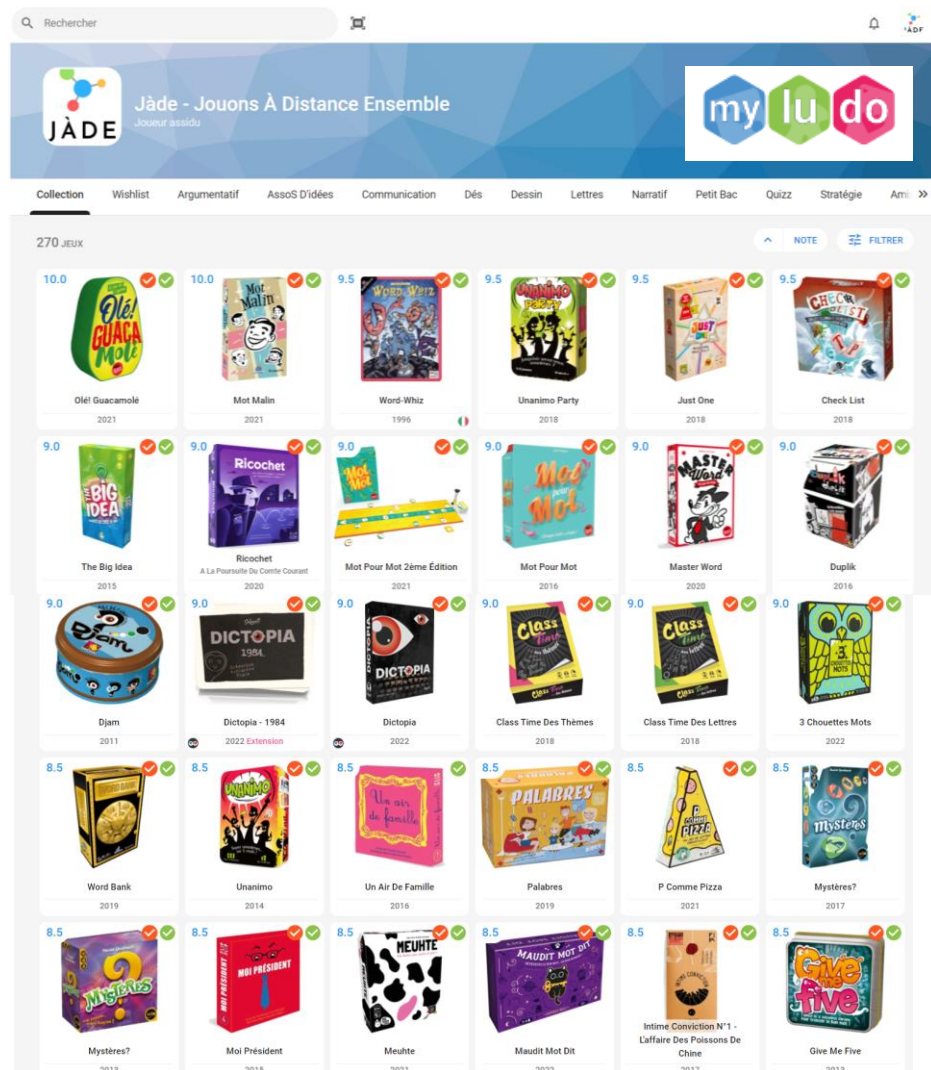
- Description rapide du jeu
- Contenu de la boîte
- Vidéorègles
- Commentaires

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>



Un outil de gestion ludique :

myludo

[Myludo.fr](https://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	• 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	• 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	• 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	• 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	• 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 tableau).
Autres supports : Applications IOS et Android, Chaînes Twitch et YouTube

© G. Gargen / CLB



Ludothèque du projet JADE

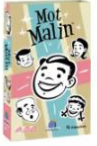
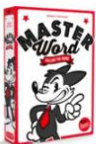


Collection 235
Wishlist 257

150 jeux testés et évalués
par le groupe de travail JADE
(au 17 mars 2025)



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

Collection	Wishlist	Argumentatif	AssoS D'idées	Communication	Dés	Dessin	Lettres	Narratif	Petit Bac	Quizz	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 Édition 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>

Mars 2025



➤ 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





➤ 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	1 2 3	/ 20

[Télécharger Grille_analyse_dun_jeu_de_societe_v1_juin2022.docx](#)

	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'autres sont débloquées pour des pouvoirs spécifiques.
	Asymétrie Les joueurs ont des objectifs différents. Seul le joueur joue des actions spécifiques, soit son rôle ou différents 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 obtenant 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 équiper plus tard.
	Défi Vous devez réaliser des défis pour l'emporter : memes, dessins, puzzles, à mémoriser, agilité...
	Draft Chacun choisit un élément de jeu parmi d'autres et laisse les autres jouer en choisissant parmis les éléments restants.
	Duel 1v1. Le joueur gagne si il est plus fort que son adversaire.

	Enchère Les joueurs enchèrent pour à leur tour remporter des affrontements ou gagner des points.
	Enquête/déduction Vous collectez des indices sous différentes formes pour résoudre des énigmes.
	Evénement Des actions se produisent en dehors du contrôle des joueurs ce qui provoque un effet immédiat ou modifie l'état du jeu.
	Expression La réalisation de l'expression demandée aux joueurs de faire preuve d'imagination et/ou d'inventer des histoires.
	Gestion de main Vous avez un tas de cartes, vous devez vous en débarrasser le plus rapidement possible ou bien les échanger.
	Identité secrète Les joueurs jouent d'identité dans un jeu secret et doivent atteindre un objectif spécifique en fonction de leur identité.

	Jeu de plis Vous jouez des cartes, les plus rapides vous rapportent des points.
	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 le jeu véhicule.
	Lancer de dés Un lancer de dés vous offre des actions ou mouvements.
	Mémoire Vous devez retenir des éléments ou des séquences de jeu pour progresser.
	Modification du plateau Le plateau est modifié au cours du jeu par rotation ou déplacement.
	Négociation Le joueur rate 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 seul à connaître.

	Observation La bonne observation des éléments du jeu mène à des décisions de victoire.
	Pierre-papier-ciseaux 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 pionniers 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 succès, 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 Il n'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 Mener une action qui implique directement la progression d'un adversaire vers la victoire, mais n'éliminant pas directement ses ressources.
	Temps réel Il n'y a pas de temps. Les joueurs jouent le plus rapidement possible, sous réserve de certaines contraintes, jusqu'à la fin de la partie.
	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 pour gagner des points de départ.
	Vote Les joueurs votent pour savoir si une action proposée se produit ou non.



Legrix-Pages et Leroy, UNICAEN, 2022



projet EdUteam
<https://eduteam.fr>

Mars 2025



> 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 2020-2025

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

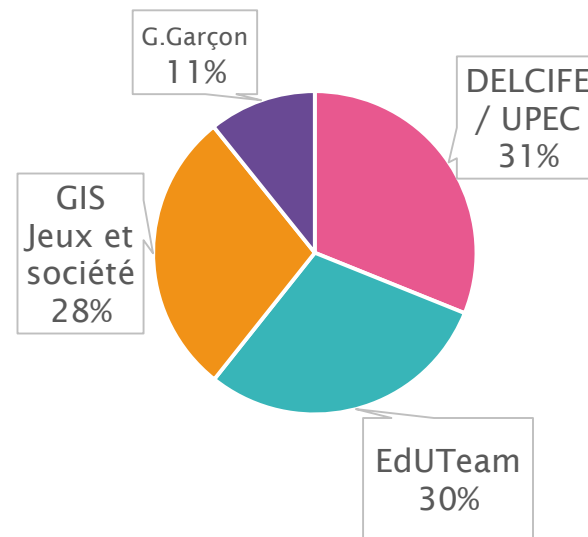
- 2 commandes de jeux : Mai et Septembre 2022	1 254 €
---	---------

4) Dépenses personnelles G.Garçon

- Jeux achetés d'occasion	413 €
- Autres matériels (camera, palette graphique)	105 €
S/Total :	518 €

Total = 4438 €

Soutiens Financiers JADE 2020-2025





Budget JADE 2020-2025



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>

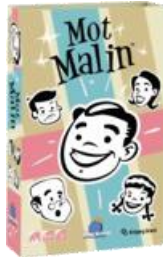
Mars 2025



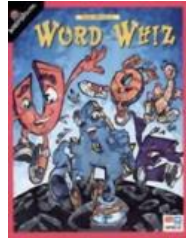
➤ Prix indicatifs des jeux validés
dans le projet JADE - Notre Top 20



10
€



13
€



Epuisé



13
€



18
€



Epuisé
6 euros Okkazeo



Epuisé
6 euros Okkazeo



12
€



18
€



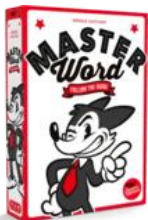
18
€



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



➤ 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, 4 ans après ?



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



Plus de 1000 nouveaux jeux sortent chaque année

Un projet en cours de développement:

- **Elargissement du groupe de travail** de 8 à 20 membres, rencontre physique des membres dans des festivals (Cannes 2024, Serris, PEL 2023) 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
 - création de centres ludopédagogiques
- **Redéfinition du projet :** ouverture aux jeux de société en présentiel et ouverture sur de nouveaux publics : élèves hospitalisés, cours CNED...
- ...mais un projet **sans budget depuis janvier 2023** ☹



projet EdUteam
<https://eduteam.fr>

Mars 2025



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**

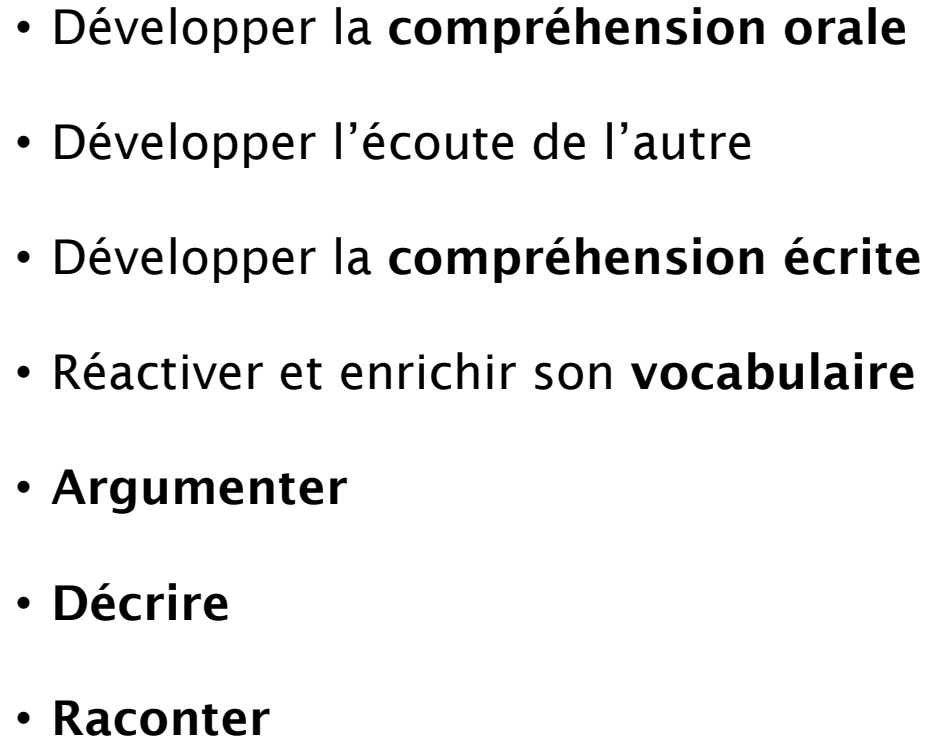
- **RENDRE LES CONTENUS PLUS INTÉRESSANTS**

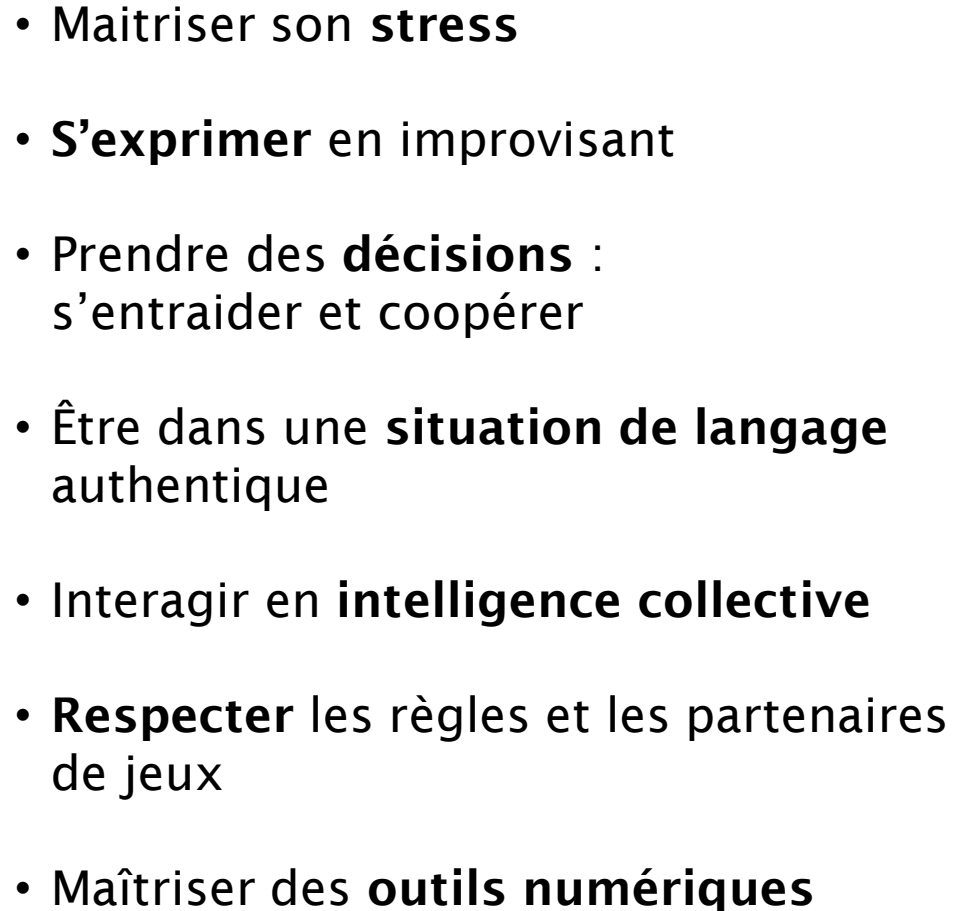
- **FAVORISER LA COHÉSION DE GROUPE**

- **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)

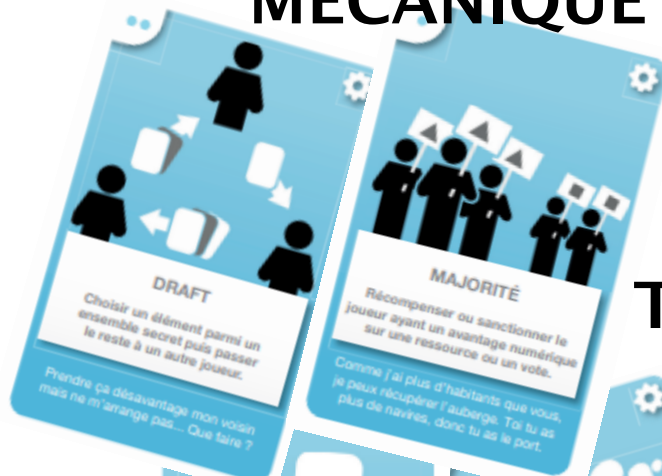


➤ Créer ou détourner un jeu



PRISMATIK
Solutions ludiques pour besoins uniques

MECANIQUE



THEMATIQUE



MATERIEL



Télécharger les cartes :

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





➤ 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

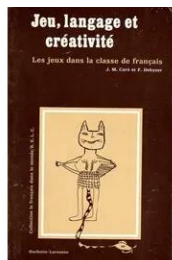
Serris 77



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



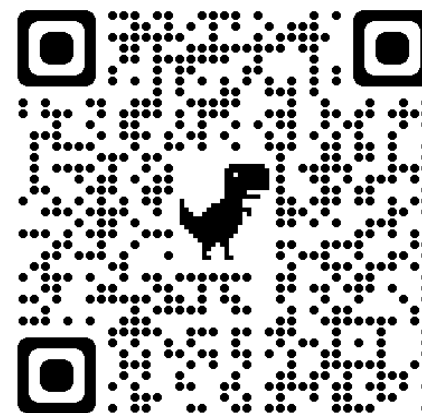
- **Etienne Galmiche, Claire Sologny, Thomas Quentin**
Jouer, Former, Embarquer
Plus de 80 jeux et serious games – testés et approuvés – à utiliser pour vos formations, vos réunions ou vos séances d'intelligence collective
Ed. Amazon, Octobre 2023

➤ Ressources



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

Céline Arqué et Paul-Henri Argiot



FICHES PÉDAGOGIQUES

📄 Bubble Stories

📄 Dragomino

📄 Kingdomino

📄 Mot Malin

<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/>



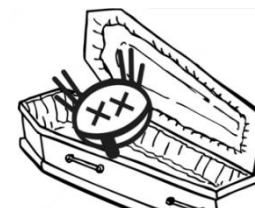
Chaine YOUTUBE **Un Monde de Jeux** :
<https://www.youtube.com/c/UnMondedejeux>



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



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



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



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

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





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



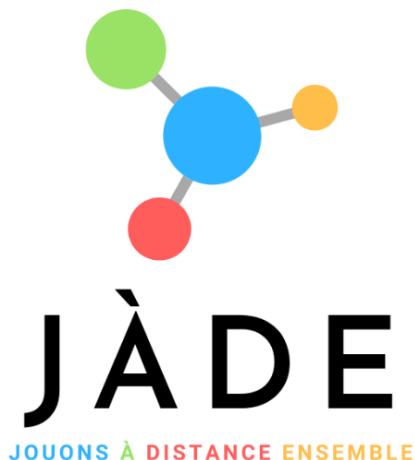
Le Jeu de Société en classe de Français Langue étrangère



<https://vu.fr/onVkJ>



➤ 26 présentations et références de 2021 à 2025



Février 2021
Printemps Numérique
International (Turquie)



Février 2022
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

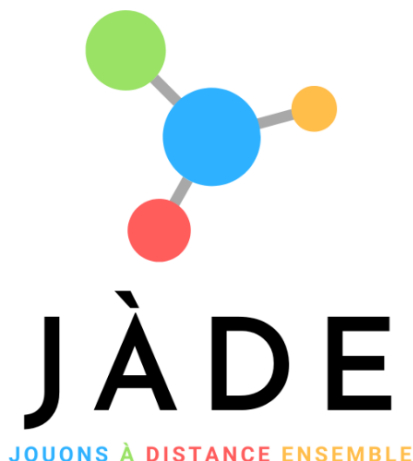


Février 2022
INSPE Saint-Denis



Mars 2022
Institut Français
https://youtu.be/1HaoJH9_Hqw?t=3345
YouTube

➤ 26 présentations et références de 2021 à 2025



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
 YouTube



Juin 2022
42^{eme} congrès
APLIUT - Strasbourg



Juin 2022
AF – Hong Kong



Septembre 2022
Rectorat de Créteil



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



Janvier 2024
3^{eme} Journée régionale
RANACLES



Février 2024
Festival international
des Jeux de Cannes



Juillet 2024
Rencontre
réflexo ludique

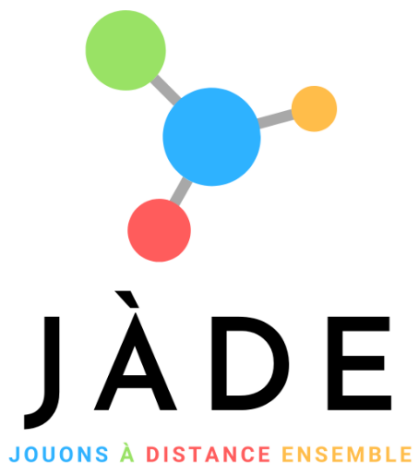


Mars 2025
Forum des
professeurs
innovants



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

➤ 26 présentations et références de 2021 à 2025



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

Guillaume Garçon du DELCIFE

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

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

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

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

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



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

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

PLATO Quels partenariats avez-vous liés ?

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

PLATO Quel regard portez-vous sur ce projet ?

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

20

PLATO MAGAZINE N°146 JUIN 2022

PLATO MAGAZINE N°146 JUIN 2022

21



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

➤ Formations gratuites...sur inscription



Des jeux de société pour favoriser la production orale et écrite en français langue étrangère et en cours de langues

^ PROGRAMME

Objectif(s) :

- Identifier des jeux et mécaniques ludiques permettant la systématisation et le réemploi des connaissances lexicales et morphosyntaxiques ;
- Appliquer des méthodes d'adaptation de jeux existants à des objectifs pédagogiques.

Contenu :

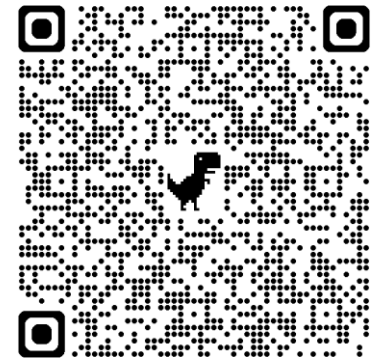
- Présentation de jeux permettant la mémorisation de lexique et l'application systématique de règles de grammaire ;
- Présentation de mécaniques ludiques pour réemployer des connaissances langagières travaillées en classe ;
- Échanges et retour d'expérience pour adapter les jeux aux objectifs pédagogiques.

Informations supplémentaires

- À distance
- Durée : 01 h 30

le 25 mars 2025

Voir toutes les dates



INFORMATIONS PRATIQUES

Inscription possible jusqu'au 25 mars 2025 à 23h59 *

Horaires

MAR. 25/03/2025

17h00 à 18h30 *



FAVORISER L'EXPRESSION ORALE AVEC SERIOUSPLAY™

Guillaume Garçon

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

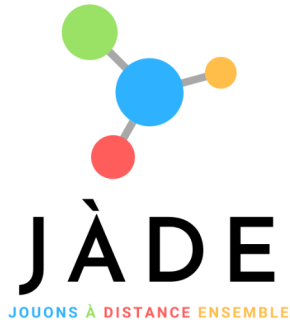
DELCFE
Département d'Etudes de la Langue, de la Culture et
des Institutions Françaises aux étrangers
Université Paris Est Créteil – Paris XII



« 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 :



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.fr/) 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



Guillaume Garçon



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

Formateur Ludopedagogie et
Education aux Médias

Formateur et enseignant
Français Langue Etrangère (FLE)

ggarcon_15@hotmail.fr

