



# FAIRE UN JEU EN CLASSE ET LUDIFIER LES APPRENTISSAGES



Des outils puissants pour motiver, engager et faire apprendre !

## POURQUOI UTILISER LE JEU EN CLASSE ?



### DES OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES FORTS

- Favorise la motivation
- Active l'engagement
- Développe des compétences
- Facilite la mémorisation
- Encourage la coopération
- Rend les apprentissages plus concrets et significatifs



### DES BÉNÉFICES POUR TOUS

- Climat de classe positif
- Meilleure participation
- Valorisation des élèves
- Différenciation naturelle
- Apprentissage actif



### DES JEUX ADAPTÉS À VOS BESOINS

- Créés sur mesure
- Ajustés à vos objectifs
- Simples à mettre en place
- Réutilisables et évolutifs

## CRÉER UN JEU : 3 SOURCES D'INSPIRATION

### 1 À PARTIR DE GRANULAIRES

Utilisez des éléments modulables pour créer un jeu sur mesure.

Exemples de granulaires :

- Cartes
- Pions / jetons
- Dés
- Tuiles
- Plateaux
- Sabliers...



#### ÉTAPES CLÉS

- 1 Définir l'objectif pédagogique
- 2 Choisir les mécanismes de jeu
- 3 Créer les éléments du jeu
- 4 Tester et ajuster
- 5 Jouer et évaluer

### 2 À PARTIR D'UN COURS

Transformez vos contenus en expériences ludiques.

Exemple : jeu de questions, défi, chasse au trésor, escape game pédagogique...



#### ÉTAPES CLÉS

- 1 Identifier les notions importantes
- 2 Choisir un type de jeu adapté
- 3 Concevoir les défis / questions
- 4 Organiser les règles du jeu
- 5 Tester, jouer, ajuster

### 3 À PARTIR D'UN LIVRE

Exploitez un récit pour créer des activités ludiques.

Exemples : quiz, jeu de rôle, jeu d'enquête, cartes missions, jeu de plateau...



#### ÉTAPES CLÉS

- 1 Extraire les éléments clés de l'histoire
- 2 Définir les objectifs d'apprentissage
- 3 Imaginer les mécanismes de jeu
- 4 Créer les supports de jeu
- 5 Jouer et exploiter en classe

## LUDIFIER LES APPRENTISSAGES : COMMENT ?



### DES OBJECTIFS CLAIRS

Chaque activité ludique sert un objectif pédagogique précis.



### DES RÈGLES EXPLICITES

Des règles simples, comprises et partagées par tous.



### UN SYSTÈME DE PROGRESSION

Points, niveaux, badges, défis... pour voir ses progrès et rester motivé.



### DES DÉFIS ADAPTÉS

Des missions à la bonne difficulté, ni trop faciles, ni trop dures.



### DU FEEDBACK RÉGULIER

Valoriser les réussites, donner des retours constructifs, encourager.



### DE L'AUTONOMIE ET DU CHOIX

Laisser des choix, responsabiliser les élèves, donner du sens.

## EXEMPLES DE MÉCANIQUES À UTILISER



Défis / Missions



Quiz / QCM



Chasse au trésor



Escape game



Jeu de rôle



Jeu de cartes



Parcours / Plateau



Enquêtes



Coopération



Compétition saine

## CONSEILS PRATIQUES

- ✓ Commencez simple et testez en petit groupe.
- ✓ Impliquer les élèves dans la création du jeu.
- ✓ Réutilisez et améliorez vos jeux dans le temps.
- ✓ Variez les formats pour maintenir l'intérêt.
- ✓ Prenez du plaisir : votre enthousiasme est contagieux !



## EN RÉSUMÉ

**UN JEU BIEN CONÇU,  
C'EST PLUS QU'UN MOMENT AMUSANT :  
C'EST UN VÉRITABLE LEVIER D'APPRENTISSAGE !**



APPRENDRE EN JOUANT, C'EST APPRENDRE AUTREMENT... ET DURABLEMENT !