

LES PETITS CAHIERS

# Ludens

Cahier n°4 - Sep. / Oct 2021

dont vous êtes le héros chap. 2

PODCAST



Avec Ronan  
Lebreton

C'est quoi Moiki ?



Eric  
Bourlier

PODCAST



et Guillaume  
Bonzoms

Créez une  
histoire dont vous  
êtes le héros et  
remportez une BD !



Ludus Theoricus

L'art du *storytelling*  
par Mickael Bertrand

Lud'Experientia

Créer un jeu dont vous  
êtes le héros : Un procès  
à Athènes

Lud'Experientia

Créer une histoire dont vous  
êtes le héros avec vos  
élèves avec Elodie Lahaye

# Remerciements



Ronan  
Lebreton

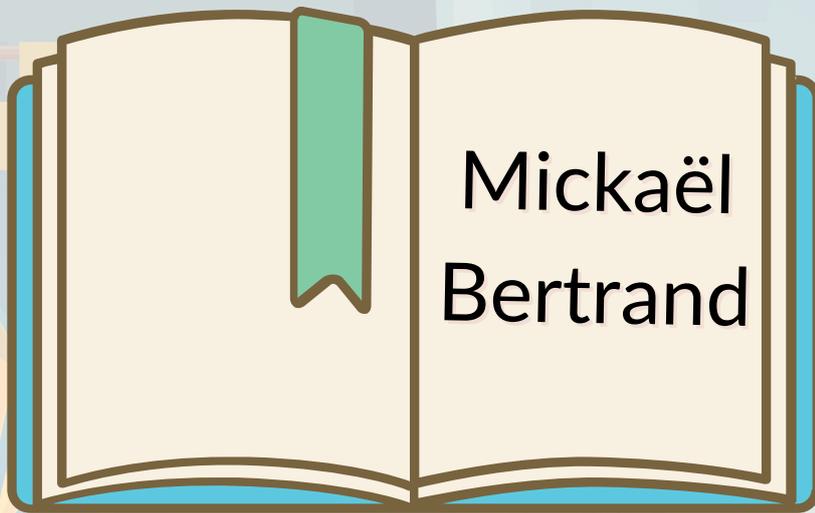


Guillaume  
Bonzoms



Éric  
Bourlier





Élodie  
Lahaye



Caroline Jouneau Sion

Géraldine Duboz

Christine Galopeau

de Almeida

Maryse Pisano Bolaers

Emilie Kochert

Laurent Fillion

Sébastien Lambert

# SOMMAIRE

## Lud'Experts

Les clefs d'une bonne histoire par Ronan LeBreton p. 6

---

Jeux de rôles pédagogiques : entretien avec Eric Bourlier p. 10

---



## Ludus Theoricus

L'art du storytelling par Mickaël Bertrand p. 14

---

## Lud'Experientia

Les cartes dont vous êtes le héros avec Guillaume Bonzoms (disponible au format podcast) p. 20

---

Faire créer des histoires dont vous êtes le héros avec Elodie Lahaye p. 24

---

Entretien avec un collectif de professeurs d'histoire-géographie : Un procès à Athènes p. 28

---



## Actualudens

Ce qu'il ne fallait pas manquer ! p. 32

---

## Ludotuto

H5P : Créez des scénarios à embranchements p. 34

---

## Lud'Events

Les Lud'ateliers de la Team Ludens p. 36

---

## Ludocast

Le podcast dont vous êtes le héros p. 38

---





## Ludotuto

MOIKI : augmentez vos histoires !

p. 40

---

## Lu'Défi

Créez une histoire dont vous êtes le héros

p. 44

---

## Ludo'Fun

Saurez-vous sortir des jeux dont vous êtes le héros de S'cape?

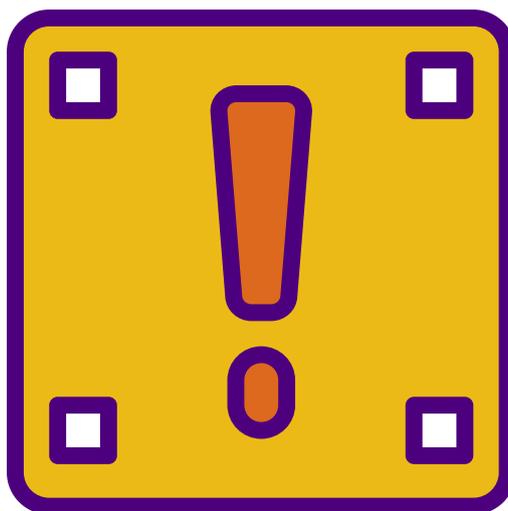
p. 46

---



# Un cahier en double lecture !

Grâce à l'application ArgoPlay, scannez les pages (entièrement)  
qui arborent ce logo  pour voir du contenu  
supplémentaire en réalité augmentée !



Testez sur cette page, voyez-vous apparaître l'image que nous  
avons cachée ?



Scannez la page pour écouter  
l'interview complète au format  
podcast !

**LUDEXPERTS :**  
**RONAN LEBRETON**



# **LES CLEFS D'UNE BONNE HISTOIRE**



## Ronan Lebreton, qui êtes-vous ?

J'ai grandi en Bretagne. J'ai baigné dans les mondes imaginaires et dans le jeu de rôle, ce qui n'est pas de la littérature des mondes imaginaires, mais en tout cas l'extension des mondes imaginaires. Là, le lecteur, **le spectateur, est amené à participer, à créer et lui-même collaborer**. J'ai continué à la fois dans cette perspective, dans cette direction du livre-jeu, du jeu de société, du jeu vidéo et du jeu mobile. En parallèle, j'ai beaucoup écrit des **bandes dessinées**. J'ai animé pas mal d'ateliers et puis j'ai donné beaucoup de cours de scénario de jeux vidéo, de narration interactive, d'écriture numérique, etc...

---

*J'ai baigné dans les mondes imaginaires et dans le jeu de rôle*

---

## Qu'est-ce qui vous a amené vers l'écriture ?

C'est vraiment **le jeu de rôle** qui m'a poussé à l'écriture, naturellement, parce que le jeu de rôle, c'est une sorte de **mode d'emploi**. On donne un système, la carte du monde, le bestiaire, les différentes races ou factions qui cohabitent dans un monde. C'est ouvert, c'est à nous de s'en emparer. Même si on propose des scénarios déjà pré-écrits, on est incité à nous-mêmes en écrire, à faire ce travail d'écriture, de réécriture, de réinterprétation, d'appropriation. C'est comme ça que j'ai commencé.



## Vous avez publié en 2017 un ouvrage sur le design narratif, pourriez-vous nous expliquer cette notion ?

Le design narratif, c'est en fait **une branche du game design**, mais qui va se **focaliser sur la narration** au lieu de se focaliser sur le gameplay. C'est appliqué aux jeux vidéo, une expérience interactive numérique où il y aura de l'audiovisuel. Il y aura vraiment une liberté d'action et d'interaction de l'utilisateur. C'est **comment on va raconter l'histoire**. Cet utilisateur, comment on va l'immerger dans l'histoire ? Comment le système lui-même va participer à cette narration ? etc. Au moment où j'ai écrit, le design narratif était encore un terme et une compétence qui n'était pas totalement identifiée, ça commençait tout juste à émerger. Et moi, justement, je tenais à dire "attention, la narration est partout et aussi dans l'environnement."

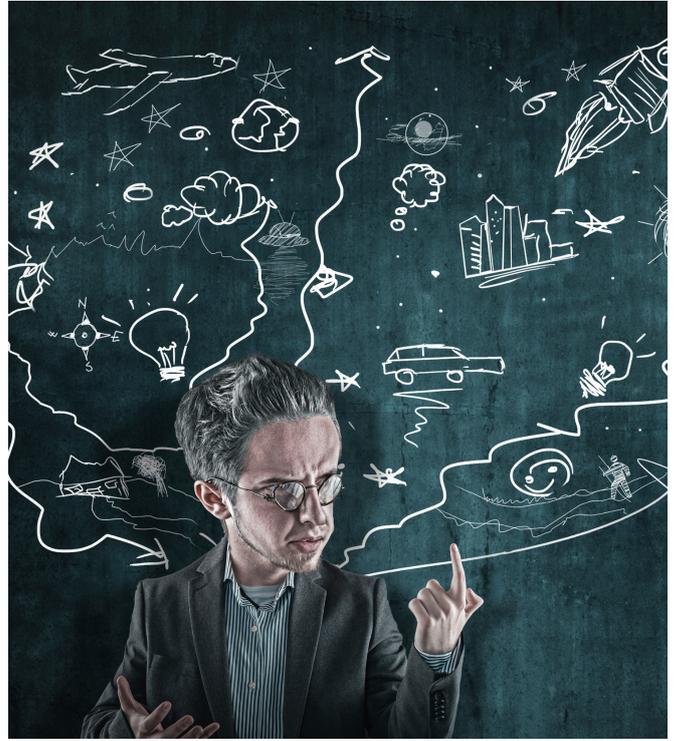
---

*je tenais à dire "attention, la narration est aussi dans l'environnement."*

---

**Quelles différences faites-vous entre la narration, le storytelling et le scénario ?**

Le *storytelling*, ce sera en fait la narration. Le **storytelling**, c'est vraiment la **compétence**, la **capacité**, le fait de **raconter une histoire**, de **mettre en scène la narration, la narration, c'est raconter**. La narration, c'est ce que vit l'utilisateur. Le **scénario**, c'est vraiment un **document de travail**, c'est quelque chose que le public ne verra jamais. Après, on parle du scénario parce que justement, c'est le squelette. Vous ne voyez pas un squelette, vous voyez une personne. Ce que dit cette personne, c'est la narration.



*Il faut une dimension humaine puisqu'il faut de l'émotion. Donc, il nous faut un personnage.*



**Quels seraient les meilleurs ingrédients pour un scénario réussi ?**

Il faut **une dimension humaine** puisqu'il faut de l'émotion. Donc, il nous faut **un personnage**. Sans personnage, personnage important, personnage principal, protagoniste auquel on va **s'identifier**, on aura du mal à avoir une histoire. Quelqu'un qui va être le pivot, le point de vue central de l'histoire. Le deuxième point, c'est ce personnage, il est dans un contexte, un **contexte spatial** et un **contexte temporel**. Donc ça, il faut le situer. Ce qu'on appelle le setting en anglais. Il faut un cadre, un cadre narratif et deuxièmement,

une fois que l'on a un personnage et un cadre : Qu'est-ce qu'il fait ce personnage ? Il est là, qu'est-ce qui lui arrive ? Qu'est-ce qu'il va faire ? Il faut à un moment donné qu'il se passe quelque chose, ce qu'on appelle en scénario **l'incident déclencheur** ou **l'événement perturbateur**. Un événement particulier, mémorable, significatif, qui se produit, qui affecte le monde et en particulier, qui affecte ce personnage qui va le faire réagir. Il doit entrer en action. C'est ça le cœur de la narration, du récit. Qu'est-ce qui va se passer ? Il va aller où, comment il va y aller et comment ça va se terminer ? C'est ça qu'on attend quel que soit le support.

**Votre premier livre est un livre-jeu, pouvez-vous nous en dire plus sur l'histoire derrière ce livre et l'élaboration de celui-ci ?**

Ce livre-jeu était un concept un peu novateur à l'époque et je dirais toujours un peu parce que sur le fond, ça restait un livre-jeu sur la gestion du système. Là, on était dans un système classique, avec la fiche de personnages, les fiches de monstres et la gestion de combats et avec l'aléatoire : l'utilisation de dés. Il fallait avoir des feuilles de papier, le crayon, la gomme pour vraiment jouer. En revanche, il avait été pensé comme un jeu de plateforme. Il était structuré en niveau. Donc, c'est comme ça que j'ai construit l'architecture avant de commencer à écrire. J'ai décomposé la progression dans le parcours du joueur en différents niveaux et chaque niveau avait ses différents décors et on pouvait se balader, interagir avec les personnages, débloquer des éléments, des objets, des indices, etc. Cela nous faisait monter en niveau et nous permettait ensuite éventuellement d'affronter d'autres adversaires ou de débloquer parfois certains éléments qui étaient cachés dans les niveaux. Il était exigé parfois de trouver un objet, une relique ou autre qui permettait de finir l'histoire complète. C'est ce qu'on peut retrouver dans les escape rooms.



**En tant qu'auteur, Quels sont vos thèmes préférés ?**

La fantaisie parce qu'elle flirte énormément avec l'imaginaire, avec le mythe, la légende, avec la magie, avec l'invisible, l'indicible.

Après, il y a un genre que j'aime beaucoup en tant que lecteur et en tant que joueur, c'est le policier. J'aime beaucoup le policier, le processus d'enquête : poser des questions, trouver des réponses, essayer de recoller les briques d'indices parce que finalement, c'est quelque part ce que je fais en tant qu'auteur, en tant que concepteur, en tant que designer.



*Le processus d'enquête [ ... ] c'est quelque part ce que je fais en tant qu'auteur.*



**Quels sont vos prochains projets et comment peut-on vous suivre ?**

J'ai un site où je poste des **idées**, des **articles sur la narration** et sur les projets que je fais. Je travaille sur un projet de jeu sérieux qui est en ligne, une **expérience interactive** qui est de la **sensibilisation à la métacognition**. En parallèle de ça, je vais m'atteler à un projet beaucoup plus long qui va s'étirer sur trois ou quatre ans. C'est confidentiel, mais en janvier 2022, une annonce officielle sera faite. Ma contribution va porter sur ces fameux **pilliers de la narration qui me passionnent** : le contexte, les personnages et les types de personnages possibles, les toiles de personnages, les matrices de personnages, les arches narratives...



# LES JEUX DE RÔLES PÉDAGOGIQUES

LUD'EXPERTS :  
ERIC BOULLIER



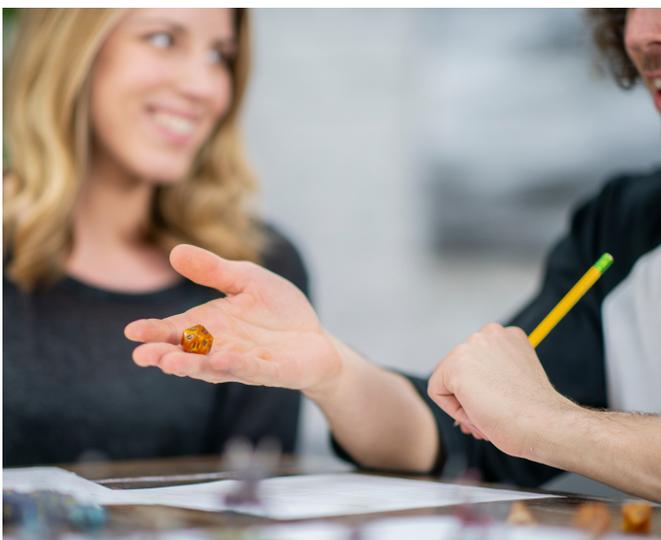
**Peux-tu nous en dire un peu plus sur qui tu es, sur ce que tu fais dans la vie ?**

Bonjour, Eric Bourlier, je suis professeur de SVT dans un petit collège dans l'Eure et j'ai un poste supplémentaire au parc des boucles naturelles de la Seine normande. Je travaille également en tant que formateur académique pour les concours agrégation et CAPES en SVT.

**Qu'est-ce qu'un jeu de rôle ? Comment y joue-t-on ?**

Il y a **beaucoup de définitions** du jeu de rôle. C'est une **catégorie de jeux de société** où les joueurs vont **interpréter** un ou plusieurs personnages lors d'une **conversation** durant laquelle ils vont mettre ces personnages en scène dans le but de **raconter une histoire**. Le jeu de rôle peut faire appel à un maître de jeu, ou l'histoire se construira **en coopération**, par les joueurs autour de la table.

Le personnage peut évoluer dans un environnement réel ou fictif. Le joueur agit à travers cet avatar par des actions narratives (dialogue, description, action de jeu ...) et il va prendre des décisions par rapport au développement de son personnage et de l'histoire de ce dernier.



**Qu'est-ce qui t'a lancé dans les jeux de rôles pédagogiques ?**

J'ai utilisé plusieurs biais. J'avais lancé au départ un atelier périscolaire dans mon collège car j'étais aussi membre du foyer socio-éducatif. Je l'avais donc proposé comme activité et j'avais vu que cela avait des bienfaits sur des élèves pas forcément très actifs au sein de leur classe. Ce n'était pas forcément des élèves avec des problèmes scolaires mais j'ai repéré des choses vraiment très intéressantes. Je me suis donc dit que cela pouvait être sympa à tester au sein du collège. La mise en place a été un peu difficile. J'ai commencé par des petits groupes en accompagnement personnalisé. J'avais d'ailleurs commencé avec des 6e en SVT pour la simulation d'une découverte environnementale.



J'ai également testé avec des élèves plus âgés notamment dans le cadre de l'orientation avec des élèves qui devaient faire leur stage. Certains sont restés sur le carreau avec le covid alors j'ai proposé une micro-entreprise en version jeu de rôle. Ils étaient donc une trentaine.

Actuellement, il y a un **projet de réussite éducative** avec des élèves ayant des soucis de socialisation et de scolarité.

## Es-tu joueur à la base ?

C'est l'escape game qui m'a mis par hasard sur les jeux de rôle et j'ai découvert cette activité il y a 5 ans. Je jouais avec ma famille et mes amis. Ensuite j'ai **testé avec les élèves**, et là j'en suis au point de le tester avec des collègues, et de réfléchir à comment le mettre en place au sein de nos enseignements. Depuis la covid, j'ai découvert le fait de jouer à distance et je suis devenu maître de jeu.



## Les élèves sont-ils les héros de leur propre histoire ?

C'est le but du jeu de rôle puisque **ce sont eux qui construisent une histoire**. D'ailleurs je suis déjà parti du même scénario avec plusieurs groupes d'élèves pour finalement avoir une histoire totalement différente. C'est assez étonnant de voir comment les élèves peuvent se révéler. On peut tout à fait **leur faire construire leur propre fiche personnage** mais cela dépend du temps puisque avant de la construire, il faut que les élèves aient déjà joué au moins une fois à un jeu de rôle. Je donne généralement plutôt des personnages prêtirés. Je fonctionne également **sans dé** et le scénario évolue en fonction du *roleplay* et de la logique de l'action.

## Peut-on adapter à tous les niveaux ?

Cela dépend des objectifs à atteindre. Mais on peut, selon moi, adapter à tous les niveaux.



## Aurais-tu des exemples d'adaptation dans d'autres matières ?

Pour jouer, j'avais besoin **de tables** afin de poser les éléments du maître du jeu comme l'écran. J'en ai donc parlé à mon collègue de technologie qui a été intrigué par la boîte à dés. Il a été emballé par l'idée et a eu l'idée d'un concours autour de la conception de cette boîte.

Ma collègue d'histoire a trouvé cela intéressant également mais ne s'est pas encore lancée.

Certains collègues, notamment en langue, se posent la question du vocabulaire.

Tout cela est donc encore en cours et nous nous demandons comment fonctionner pour que les vertus du jeu de rôle puissent pleinement agir sur nos élèves.

## Quelles sont les compétences qui émanent des jeux de rôle ?

Sur le plan intellectuel, il y a : **être attentif**, **se repérer dans l'espace** et dans **le temps**, **d'associer**, de **catégoriser** et **d'inférer**. Sur le plan de la communication, le jeu de rôle favorise l'**expression orale** et **scénique**, les habiletés descriptives, argumentatives, narratives et critiques. Sur le plan plus émotionnel, très important au collège, l'émancipation est essentielle.



## *Sur le plan plus émotionnel, très important au collège, l'émancipation est essentielle.*



J'ai notamment l'exemple d'un élève très timide, ne parlant pas en classe. C'était mon premier atelier de jeu de rôle. Face à un élève très à l'aise avec un personnage imposant, cet élève a su s'y opposer, quand ce dernier voulait faire une "bêtise" avec son personnage. Le hasard a bien fait les choses et le lancer de dés a été favorable. L'élève en a d'ailleurs reparlé à sa mère. Cela l'avait vraiment marqué.

### **Qu'est-ce qu'un maître du jeu et quel est son rôle ? Il y a-t-il des règles à mettre en place ?**

Le maître de jeu est quelqu'un qui va **cadrer** et **expliquer** l'univers, les consignes et les règles du jeu. Il va également **mettre l'ambiance**, sachant que j'ai déjà joué à un jeu de rôle se jouant sans maître de jeu. Cela demande d'avoir une expérience plus spécifique. Chaque joueur va construire l'histoire. Cela implique que chaque joueur ne trichera pas.

Cela se joue avec des cartes qui contiennent un scénario préétabli. Comme dans tout jeu de rôle se pose la question : "Qu'est-ce que vous faites ?". À partir de là, les joueurs mettent quelque chose en place pour parvenir à la réalisation du scénario.



### **Quels conseils donnerais-tu à un enseignant se lançant dans un jeu de rôle pédagogique ?**

Dans un premier temps, il faut **définir le type de jeu de rôle** et **l'univers à partir de l'objectif de l'enseignant**. Ensuite, il faut réaliser un squelette de scénario et se demander comment les élèves vont interagir. Je conseille **pour une initiation de ne pas leur faire créer de personnages** mais les faire partir de personnages prêtirés, avec ses compétences, ses qualités et ses défauts. L'enseignant doit **être clair sur les règles** et sur ce qu'il va se passer.

### **Quelles sont les contraintes dans la mise en place et la mise en œuvre d'un tel jeu ?**

Les limites du jeu de rôle sont les exigences élevées en temps et en énergie, au risque de perdre de vue l'objectif de départ. Le nombre d'élèves trop important peut également provoquer un manque d'engagement de certains élèves.

### **Avez-vous déjà fait créer des histoires à vos élèves ?**

En périscolaire, j'avais cinq élèves qui m'attendaient souvent. Un jour, alors que j'avais une réunion, j'ai passé la main à un des élèves qui a été maître de jeu. J'ai trouvé leurs capacités à s'approprier le jeu et à sortir du scénario de départ hallucinantes. Ils ont même créé de nouveaux scénarios. Le nombre de participants a augmenté et c'est d'ailleurs là que je me suis dit qu'il y avait quelque chose à faire.

### **Quel jeu vidéo ou de société est votre favori du moment ?**

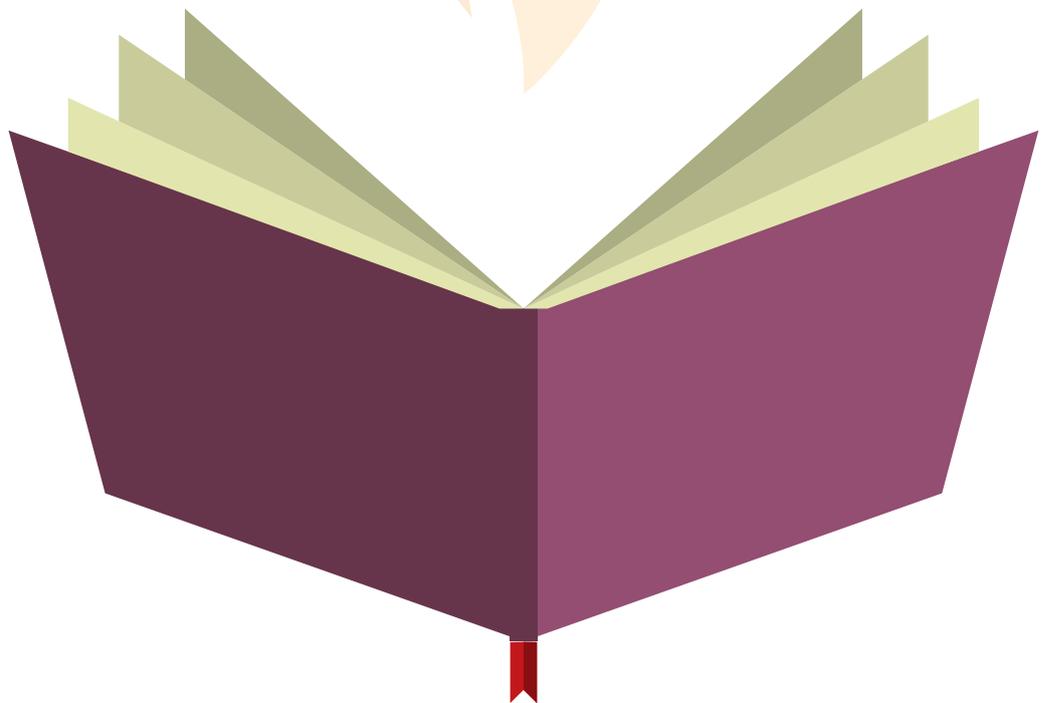
Sans hésitation : Fallout !



LUDUS THEORICUS :  
MICKAËL BERTRAND

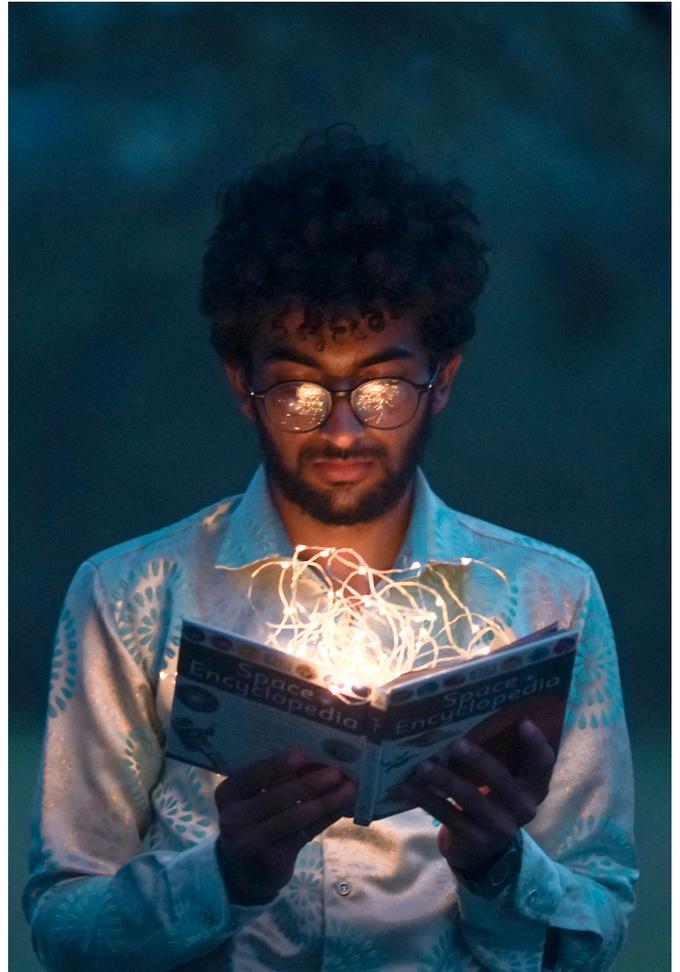
# LE CONTEUR ET LE PEDAGOGUE :

## QUAND RACONTER DES HISTOIRES FAVORISE LES APPRENTISSAGES



Comment expliquer l'engouement depuis quelques années des *escape games* pédagogiques auprès des enseignants, mais aussi des élèves ? L'attrait de la nouveauté et la porosité entre des objectifs scolaires et des éléments de pop culture ne suffisent pas à expliquer les milliers de jeux créés dans toutes les disciplines. L'une des clefs du succès repose surtout sur le scénario proposé et sur sa capacité à embarquer les utilisateurs dans une intrigue motivante susceptible de soutenir l'implication active des participants pendant plusieurs minutes.

Dans la même logique, les "livres dont vous êtes le héros" nés dans les années 1960 connaissent actuellement un regain d'intérêt, non pas en raison seulement de la qualité de leur intrigue, mais parce qu'ils proposent au lecteur une identification et une interaction susceptibles de changer le cours de l'histoire.



Ce sont d'ailleurs les mêmes procédés que l'on retrouve à l'œuvre dans des jeux vidéos pédagogiques tels que *PowerZ* ou encore dans des dispositifs de formation professionnelle en réalité virtuelle. Cette fois-ci, c'est la capacité immersive de l'outil qui contribue au renforcement de l'identification et de l'implication de l'utilisateur.

Dans chacun des exemples cités ci-dessus, si la dimension technique de l'outil est régulièrement mise en avant, il ne s'agit souvent que d'un aspect mis au service d'une stratégie bien plus puissante : la narration.

*une stratégie bien plus puissante :  
la narration*

## Il était une fois... le storytelling !

La notion de "storytelling" est généralement considérée avec beaucoup de sévérité en France, notamment en raison de son association relativement récente avec le monde du marketing et de la communication politique. La traduction proposée par la commission d'enrichissement de la langue française sous l'expression de "mise en récit" transcrit cependant assez mal le sens profond de ce terme qui ne se limite pas à agencer des informations pour raconter des histoires, mais à organiser la transmission d'un message afin d'en faciliter la compréhension et l'appropriation.

On peut certes regretter l'accaparement de ce procédé par des communicants aux intentions pas toujours louables, mais il n'en demeure pas moins que la stratégie leur préexiste et qu'elle a démontré à maintes reprises sa force et son efficacité dans la construction culturelle de civilisations pluriséculaires.



Les exemples les plus évidents se situent notamment dans le domaine religieux où les allégories et les paraboles se sont multipliées et ont été associées à des pratiques rituelles et artistiques pour finalement s'imposer dans les corps, les cœurs et les esprits. Le mythe du déluge par exemple est non seulement commun aux trois religions monothéistes, mais il existe également sous différentes formes dans les traditions indiennes, scandinaves, mayas, etc. afin de donner à l'humanité la matière à penser le risque, la force de la nature et la fragilité des sociétés.

Sans avoir l'ambition de créer de nouvelles civilisations, le pédagogue peut s'interroger sur l'intérêt que peut représenter le *storytelling* lorsqu'il est mis au service de l'enseignement.

Dans ses travaux en linguistique, Bernard Victorri avance en effet l'hypothèse que la nécessité de raconter des histoires et transmettre des connaissances entre les générations serait l'une des principales causes à l'origine du langage. Plus récemment, les travaux de Michele R. Davidson ont montré que la mobilisation du *storytelling* en éducation se traduisait par une plus grande implication des apprenants, mais aussi une meilleure compréhension des informations en favorisant l'intégration des savoirs dans des situations concrètes et leur transposition dans d'autres contextes. Ces travaux sont par ailleurs confirmés par ceux de Célestin Freinet ou encore de Philippe Meirieu qui considère que "travailler le récit fait partie des fondamentaux structurants de l'éducation". Il reste dès lors à imaginer, décliner et formaliser les transpositions pédagogiques de cet immense terrain de recherche qui s'est pour l'instant surtout développé dans les domaines de la communication publicitaire et du divertissement. Les pistes sont en effet nombreuses puisque le *storytelling* peut non seulement être mobilisé pour proposer de nouvelles ressources pédagogiques, mais aussi pour construire des activités et des scénarios pédagogiques susceptibles de favoriser l'implication des élèves et leur compréhension des enjeux d'une thématique.

## Raconter des histoires pour ne pas s'en laisser conter

La mobilisation du *storytelling* en éducation ne vise d'ailleurs pas seulement à répondre à la dimension culturelle de l'enseignement, mais elle peut aussi s'inscrire dans sa dimension civique afin de contribuer à la formation des compétences dites du XXI<sup>e</sup> siècle.

Les travaux en philosophie de Paul Ricoeur ou encore de Jerome Bruner autour du récit rappellent en effet que les narrations ne sont pas seulement utiles pour transmettre des informations, mais aussi pour apprendre à découvrir l'autre et finalement mieux se connaître soi-même. Ainsi, dans son ouvrage intitulé *Pourquoi nous racontons-nous des histoires ?*, Jerome Bruner rappelle que "toute histoire est toujours racontée à partir d'une perspective particulière".

  
*toute histoire est toujours  
racontée à partir d'une perspective  
particulière*  




Or, "dévoiler une perspective, c'est en découvrir d'autres" et ainsi apprendre à découvrir l'altérité, la relativité des normes et donc la tolérance. Cette dimension trouve une traduction dans les travaux de Joseph et Vanessa Camilleri, David Scicluna et Vince Briffa qui ont exploré plus particulièrement l'utilisation de la réalité virtuelle pour favoriser la compréhension des expériences et parcours de migrants. Pour eux, la réalité virtuelle n'est pas indispensable pour développer l'empathie et la compassion, mais elle constitue un outil particulièrement efficace car basée sur la mise en récit immersive. Selon eux, ces compétences qui sont déjà incluses dans le socle commun de connaissances, de compétences et de culture sont de plus en plus nécessaires dans nos sociétés contemporaines fragmentées.



*"Former les élèves aux stratégies du storytelling, c'est non seulement leur donner la possibilité de développer leurs capacités à exprimer une idée, mais aussi les aider à déceler d'éventuelles manipulations de l'information et ainsi développer leur esprit critique"*

Par ailleurs, puisque nous avons posé comme préalable le fait que le *storytelling* soit désormais un instrument démocratisé entre les mains des communicants, ne doit-on pas considérer que l'une des missions de l'école consiste à s'emparer de ce sujet afin de contribuer à l'éducation de citoyens éclairés et dotés d'outils de défense intellectuelle contre d'éventuelles tentatives de manipulation ? Ainsi, former les élèves aux stratégies du *storytelling*, c'est non seulement leur donner la possibilité de développer leurs capacités à exprimer une idée, mais aussi les aider à déceler d'éventuelles manipulations de l'information et ainsi développer leur esprit critique dans le cadre de l'éducation

aux médias et à l'information. L'une des ressources les plus abouties à cette fin est probablement l'une des enquêtes réalisées par le *New York Times* lors des élections présidentielles étatsuniennes de 2016. Dans une vidéo intitulée "How to Win an Election", les journalistes sont parvenus à synthétiser en seulement quelques minutes les enseignements de Mark McKinnon, l'un des meilleurs conseillers politiques en communication ayant été à la tête de cinq campagnes victorieuses aux primaires et aux élections présidentielles. Le propos peut parfois paraître cynique mais il est implacable : "Les campagnes victorieuses racontent une histoire", quelle que soit l'idéologie politique.

*"Si le storytelling constitue indéniablement un outil intéressant en éducation, cela ne signifie pas qu'il puisse être mobilisé dans toutes les situations."*

Cette dernière remarque nous invite à formuler quelques conseils de prudence. Si le storytelling constitue indéniablement un outil intéressant en éducation, cela ne signifie pas qu'il puisse être mobilisé dans toutes les situations.

Depuis quelques années, les expériences malheureuses se sont en effet multipliées dans la perspective des tâches complexes et situations-problème définies, entre autres, comme une véritable énigme à résoudre s'inscrivant dans une situation à caractère concret (Astolfi). Ainsi, certaines propositions pédagogiques ont régulièrement été épinglées comme des dérives en proposant aux élèves soit de résoudre un exercice de mathématiques à partir des statistiques de migrants traversant la Méditerranée, soit d'incarner un kapo dans un camp de concentration nazi.

Ces activités relèvent souvent d'une initiative personnelle malheureuse, mais elles prennent parfois une dimension particulièrement dérangeante, notamment lorsqu'un projet israélien a proposé en 2020 de raconter en story sur Instagram et Snapchat la vie d'Eva Heyman, jeune fille de 13 ans morte à Auschwitz en 1944, comme si elle avait été dotée d'un smartphone.

Si ces initiatives prétendent parfois relever du *storytelling*, on peut se demander si elles ne constituent finalement pas leur antithèse. En proposant en effet à l'utilisateur de s'immerger dans la violence d'une situation réelle, les auteurs de ces productions privilégient l'émotion à la raison et s'éloignent dès lors de la philosophie de cette stratégie qui consiste au contraire à organiser la transmission des informations pour en faciliter la compréhension.

Pour aller plus loin :

Questionnaire préliminaire

Inversons la classe!

*Le storytelling en éducation*  
*Comment mobiliser la mise en récit au service de ressources pédagogiques et de situations d'apprentissages plus efficaces ?*

Mickaël BERTRAND  
@MIKL\_BERTRAND

<https://dgxy.link/storytelling>



Scannez la page pour écouter  
cette interview au format  
podcast !

# UN JEU DE CARTES DONT LES ÉLÈVES SONT LES HÉROS



LUD'EXPERIENTIA :  
GUILLAUME BONZOMS

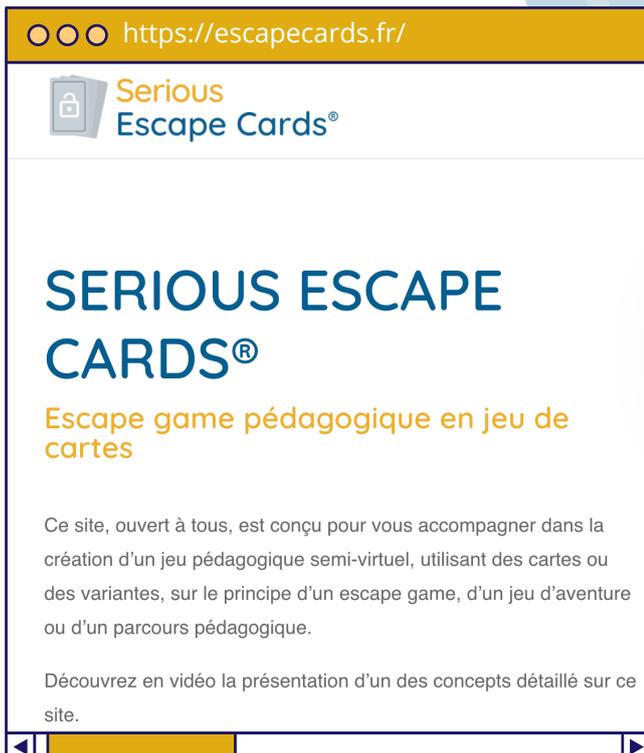
Est-ce que tu peux nous en dire un peu plus sur le concept ?

Escape Cards c'est un site et un concept qui permet de créer des escape games sous forme de jeu de cartes qui détourne des principes déjà existants au niveau commercial qui permet à tout enseignant de créer des jeux d'évasion qui permettent de changer des escape games réels.

C'est un jeu qui peut être purement ludique, c'est l'enseignant qui va faire que ce jeu est pédagogique : dans les objectifs du jeu il va définir des compétences à mobiliser qui soient pédagogiques de sa discipline ou des compétences transversales.

Justement, quelles sont les compétences qui sont propres à ce jeu, ce concept ?

Des compétences de collaboration et de coopération: on est plusieurs à jouer ensemble pour atteindre un objectif. Il n'y a pas de compétition (un enseignant peut détourner le concept pour la compétition).



The screenshot shows the website <https://escapecards.fr/>. The page features the logo "Serious Escape Cards®" and the title "SERIOUS ESCAPE CARDS®". Below the title, it describes the site as an "Escape game pédagogique en jeu de cartes". A paragraph explains that the site is designed to help users create a semi-virtual pedagogical game using cards or variants, based on the principles of an escape game, an adventure game, or a pedagogical path. A video link is provided for a detailed presentation of the concepts.

En quoi ces jeux diffèrent-ils des jeux d'évasion grandeur nature ?

En quoi ces jeux sont-ils pédagogiques ?



La différence avec un jeu d'évasion classique est que l'on n'a pas le côté « fouiller dans une pièce ». C'est un inconvénient sur le côté immersion mais c'est un gros avantage coté déploiement en classe. On peut faire jouer des groupes simultanément et avoir une classe entière qui joue au même jeu en petits groupes avec plusieurs jeux de cartes et l'application sur ordinateur, tablette ou smartphone. Pas besoin d'avoir un groupe de 6/8 personnes et faire une rotation assez compliquée à mettre en place dans un établissement scolaire.

L'application web permet de choisir parmi une quarantaine de thèmes : à la fois des visuels et des musiques d'ambiance. [Précision : tout est libre ou sous creative commons pour qu'on soit dans un cadre légal parfait ! ] C'est aussi à l'enseignant de personnaliser ses cartes pour que cette immersion passe par les visuels et les mécaniques de jeux mises en place. Rien ne l'empêche de mixer les différents types de jeux. On peut imaginer avoir une vraie boîte à déverrouiller par groupe. C'est possible aussi et ça ne demande pas beaucoup de matériel. C'est totalement libre, c'est ça qui est intéressant.



Comment construis-tu les jeux de cartes ?

Est-ce que le jeu et l'application permettent tout de même une bonne immersion

Le principe est le même qu'un jeu d'évasion classique. Je pars des objectifs pédagogiques, après je construis une carte conceptuelle qui me permet de définir mes énigmes et ensuite je passe à la création des cartes en elles-mêmes avec des numéros de cartes qui correspondent à un objet, un lieu.

1/2

Je crée le côté application sur le site web qui permet à tous, sans savoir coder, de créer une petite application qui va servir le jeu de cartes. Enfin, il faut tester le jeu avant de l'utiliser en classe. On sollicite les amis pour avoir un retour et corriger les petites choses, c'est indispensable.

2/2

Qu'en est-il du débriefing ?

Quand on a joué, c'est très important de faire un débriefing, toutes les études scientifiques le montrent. C'est ce qui va permettre de remobiliser les savoirs et de permettre à l'élève de prendre du recul sur l'expérience qu'il vient de vivre. Je pose une succession de trois questions pour chaque énigme : « qu'est-ce que vous avez fait ? », « Comment vous l'avez fait ? » et « Pourquoi avez-vous fait ça ? ». Entre le « comment vous l'avez fait ? » et le « pourquoi vous l'avez fait ? », on va mettre en lumière les compétences disciplinaires ou transversales qui ont été mobilisées.

Est-ce qu'il y a des jeux en démo pour pouvoir tester ?

Sur le site il y a une bibliothèque de jeux publics, partagés par des personnes qui ont fait le choix du partage à tous et 2 jeux de démo qui permettent de tester le jeu. Il suffit d'imprimer les cartes et de jouer. Sur le site vous avez aussi les cartes conceptuelles qui permettent de voir quelle a été la mécanique de jeu derrière.

Pourquoi utiliser le site compagnon pour jouer ?

Il permet de développer une application sans savoir coder – je précise que c'est gratuit, non commercial, sans collecte de données à visée commerciale mais uniquement dans le cadre du jeu – il suffit d'un navigateur pour pouvoir l'utiliser sur smartphone, tablette ou ordinateur.



LUD'EXPERIENTIA :  
ELODIE LAHAYE

A decorative banner with a yellowish-gold background and a brown border, featuring a rolled-up scroll effect at both ends. The text is written in a bold, black, sans-serif font.

# Piégé.e.s au Moyen Âge



## Comment vous est venue cette idée ?

Cette idée m'est venue grâce à une élève de cinquième qui un jour m'a apporté des livres dont vous êtes le héros retrouvés dans sa famille. Un en particulier a attiré mon attention : Le labyrinthe d'Errare ou les pièges de l'orthographe de Dominique Grandpierre. L'objectif de cet ouvrage : triompher de l'abominable sorcier Errare en résolvant des énigmes orthographiques. Une mission qui parle évidemment au prof de français que je suis et qui m'a donné l'idée de me lancer dans l'aventure en réutilisant les notions étudiées avec les élèves.

*"Un en particulier a attiré mon attention : Le labyrinthe d'Errare ou les pièges de l'orthographe de Dominique Grandpierre. L'objectif de cet ouvrage : triompher de l'abominable sorcier Errare en résolvant des énigmes orthographiques"*

## Aviez-vous déjà lu ou utilisé ce genre de médias auparavant ?

Enfant, j'ai dévoré ce type d'ouvrages. Et encore aujourd'hui, je me laisse facilement emporter par la lecture de ces livres. Cependant, je n'avais jamais songé auparavant à utiliser ce type de supports en classe.

*"L'objectif de ce projet était de pouvoir réinvestir les notions étudiées notamment lors de notre rituel orthographique hebdomadaire."*

## Quelle sont les compétences et connaissances mobilisées derrière ce projet ?

L'objectif de ce projet était de pouvoir réinvestir les notions étudiées notamment lors de notre rituel orthographique hebdomadaire. Il s'agissait aussi de travailler une autre forme de production d'écrit et de réinvestir l'univers médiéval découvert au cours de l'année. Et la coopération était aussi au cœur du projet.

## Quelles ont été les grandes étapes de fabrication de cette application ?

- 1 Nous avons **listé les différentes notions à aborder** à partir des fiches réalisées par les élèves au cours de l'année lors de notre dictée hebdomadaire. Puis ils ont sélectionné les éléments médiévaux qui leur paraissaient les plus pertinents à faire figurer dans l'histoire.

2

Nous avons **fixé les grandes lignes de l'histoire** puis chaque élève en autonomie a proposé sa première énigme. Nous avons comparé leurs propositions puis choisi celles qui convenaient le mieux. Lors des séances suivantes, nous avons avancé tous ensemble. **Ils se sont mis d'accord sur l'ordre des règles à évoquer.** Et les discussions portaient sur la formulation des énigmes, sur le choix du vocabulaire. **Ils ont ainsi réinvesti ce que nous avons fait toute l'année :** chercher des synonymes, faire des phrases bien construites... afin de se faire comprendre par les autres.



Tu te réveilles subitement à cause d'un bruit sourd métallique. Tu es enfermée ! Tu as beau crier, personne ne t'entend. Il faut trouver une solution rapidement. Tu aperçois deux inscriptions. La première : La clé n'est pas là où tu crois. La seconde : La clé n'est pas là où tu crois. A toi de faire le bon choix !

Choix de la 1ère inscription >

Choix de la seconde inscription >

Capture écran de l'application Piégé.e.s au Moyen Âge

*"Ils ont ainsi réinvesti ce que nous avons fait toute l'année : chercher des synonymes, faire des phrases bien construites... afin de se faire comprendre par les autres."*

3

Ensuite avec les élèves, nous avons complété au fur et à mesure le tableur en ligne de l'application *Glide* avec les énigmes puis les choix qui donnaient ensuite accès à de nouvelles étapes. Nous avons aussi sélectionné des images sur le site *Pixabay*. Au fur et à mesure que l'on complète les étapes du tableur, les modifications apparaissent sur le site et les élèves ont pu ainsi voir « en direct » l'avancée de leur travail. Ce qui a provoqué un sentiment de satisfaction immédiate.

### **Avec votre recul, pouvez-vous nous dire ce que vous feriez différemment ?**

Réalisé lors du déconfinement, j'aurais aimé que ce projet puisse être réalisé par l'intégralité du groupe classe. Une seule partie des élèves était en classe. Ceux encore en distanciel ont davantage servi de testeur que de créateur. Ils ont ainsi évalué la cohérence du récit proposé par leurs camarades. J'aurais aimé pouvoir les impliquer davantage encore dans la réalisation du projet.

## Quelle plus-value pédagogique avez-vous observée ?

Ce travail a permis de **montrer aux élèves que les apprentissages de l'année avaient un sens** et que toutes les notions travaillées peuvent être liées les unes aux autres. Cela a surtout permis de replacer au sein de la classe la coopération après une longue période de confinement. Travailler ensemble a permis à chacun de reprendre sa posture d'élève et d'enseignant. Et de **montrer l'importance du groupe pour avancer** et progresser.

## Avez-vous des astuces pour nos lecteurices ?

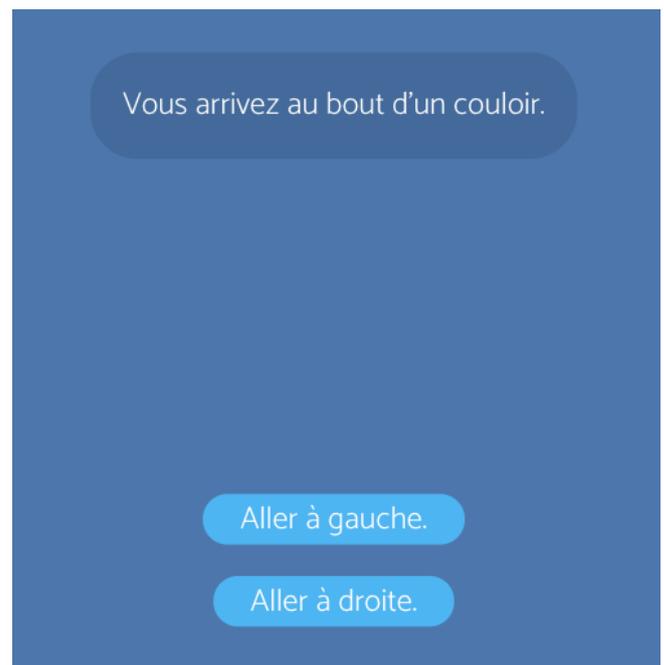
Lancez-vous ! Il faut faire confiance aux élèves et oser. Avant de me lancer dans ce projet, je connaissais Glide, mais je ne l'avais pas testé. J'ai donc appris en même temps que mes élèves.

## Quel est votre jeu favori du moment ?

Difficile de choisir quand on est joueur ! En ce moment, j'aime cependant particulièrement jouer au jeu de société The Crew. L'ensemble des joueurs incarne des membres d'un équipage spatial en route pour une planète inconnue. Pour réussir, il faut accomplir 50 missions. Si on échoue à l'une d'elle, retour au départ. J'apprécie ce jeu car il est coopératif et qu'il faut bien observer ce qui se passe sur la table. La plus grande difficulté pour moi c'est qu'il est interdit de parler ! Il faut respecter le silence du vide spatial et c'est résolument la mission qui me semble la plus difficile !

## Avez-vous des projets similaires en tête pour le futur ?

Le premier projet en cours est celui de la simulation globale que je mets en place cette année en sixième autour d'une étrange forêt maudite. Lors du premier cours, les élèves ont reçu une lettre les invitant à rejoindre une équipe d'aventuriers pour partir explorer ce lieu maudit. Les différentes étapes seront les différentes séquences de l'année. Et au cours de leur périple, ils recevront des missions liées à ces lieux qu'ils consigneront dans leur journal de bord. Ils seront ainsi les héros de leur année de sixième. D'autres projets en perspective également autour de *Moiki* qui est un outil de création d'histoires interactives.



Visuel simple dans l'application Moiki.

Vous voulez tester Piégé.e.s au Moyen Âge ?  
Entrez ce lien : <https://livreortho.glideapp.io>.  
ou scannez cette page avec Argoplay.



to be be  
point of v  
**History** [ 'h  
events of t  
past deve  
informa

## LUD'EXPERIENTIA :

CAROLINE JOUVEAU SION, GÉRALDINE DUBOZ, CHRISTINE GALOPEAU DE ALMEIDA,  
MARYSE PISANO BOLAERS, EMILIE KOCHERT, LAURENT FILLION, SÉBASTIEN LAMBERT

# Un Procès à Athènes



## Comment votre collectif est-il né ?

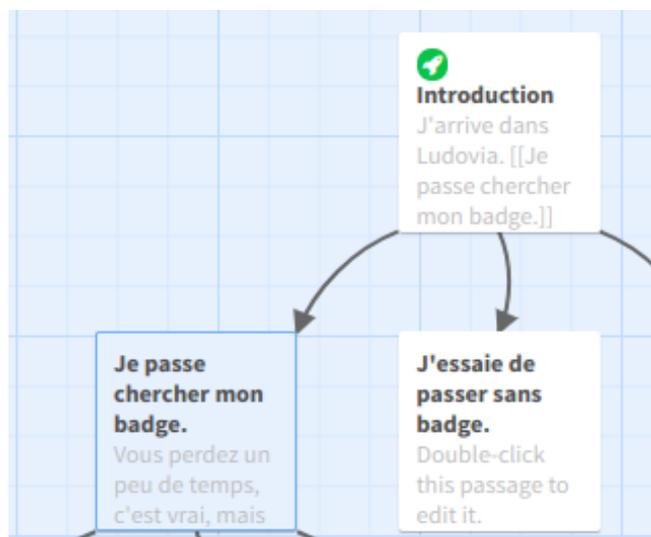
Notre collectif est né sur Twitter, ce réseau social reste d'ailleurs notre outil de communication privilégié. Nous nous sommes pris au jeu de l'Histoire dont vous êtes le héros pour certains en découvrant l'outil que nous avons utilisé.

## Quel outil avez-vous utilisé pour "Un procès à Athènes" ?

On a utilisé **Twine**, un **outil gratuit en ligne**, qu'on peut télécharger. Nous n'avons jamais utilisé la version en ligne car ce n'était pas pratique pour collaborer. Twine permet de **faire des histoires interactives**. Il est très facile d'en faire une très simple. L'arborescence est créée automatiquement en utilisant les doubles crochets `[[ ]]`. Évidemment, plus on ajoute de fonctionnalités, plus on a besoin de codes (sac, chronomètre ...).

Nous le réutiliserions puisque, à notre connaissance, c'est le seul outil aussi fonctionnel existant (hors site en HTML qui demanderait plus de temps).

Twine utilise un codage propre à lui-même, même s'il utilise le HTML ou le JavaScript pour certaines fonctions.



Exemple d'un embranchement simple sur Twine (M. Fouques)

*"Nous conseillons de  
fonctionner par étape, en créant  
d'abord l'histoire, puis en  
ajoutant les diverses  
fonctionnalités."*

Nous conseillons de **fonctionner par étape**, en créant d'abord l'histoire, puis en ajoutant les diverses fonctionnalités. Nous avons personnellement recherché à chaque étape les informations sur le codage.

La complexité finale repose sur l'hébergement de l'histoire, que nous avons dû installer sur nos sites personnels.

## Combien de temps cela vous a-t-il pris pour concevoir cette histoire dont vous êtes le héros ?

La toute première histoire que nous avons faite (Berlin) nous a pris les vacances de février. Pour Un Procès à Athènes, cela fut plus rapide mais nous avons embauché du monde (conjoints, enfants ...). Nos messageries privées sur Twitter nous permettaient de communiquer et de nous organiser. Chacun faisait selon le créneau horaire qui l'arrangeait.

Cela équivaut à beaucoup d'heures de travail mais comme nous nous amusions, on ne voit pas le temps passé. Caroline a par exemple passé des heures à trouver une photo de la Stasi pour Berlin.

## Comment avez-vous diffusé vos productions ?

Nous avons ouvert un Tribu public dans lequel nous avons déposé nos fiches d'accompagnement (feuilles de route, plan de travail, Tactileo ...). Les gens peuvent d'ailleurs déposer leurs propres adaptations pédagogiques.

Nous avons écrit des articles sur les sites académiques de Lille, Lyon, Besançon et Reims.

## Par quelles étapes êtes-vous passées pour créer "Un procès à Athènes" ?

Un a l'idée et écrit une sorte de **petit scénario** plus ou moins avancé et chacun amène sa petite pierre. Nous avons passé énormément de temps à trouver certaines photos ou vidéos. Pour le premier, Sébastien et Laurence codaient et nous montraient au fur à mesure ce que ça donnait, ce qui nous motivait. Pour le second, c'était pendant le confinement et nous avons davantage de temps. Emilie et Laurence ont créé le scénario, Laurence codait et les copains et copines ont relu très patiemment et très précisément. Nous avons ensuite fait une version audio car nous trouvions que le vocabulaire était un peu complexe pour les 6e, audio géré par Sébastien.

Ensuite, nous avons fait **bêta-tester** des enseignants, des enfants ... Mais aussi à des universitaires qui ont parfois pu soulever quelques problématiques. Nous avons fait une bêtise : un alphabet grec ! Cela a fait un tollé sur Twitter !

## Comment avez-vous réussi à créer de l'immersion dans votre jeu ?

Dans Berlin, il y a **beaucoup d'images** qui les

aident puisque c'est une période qu'ils ne connaissent pas. Nous avons pris des **illustrations marquantes** et concrètes. Dans Athènes, ce sont surtout **les sons** (garrigue, chèvre ...). La **narration à la première personne** ou à la deuxième personne est également un levier à l'immersion. Dans Berlin, nous avons d'ailleurs inséré le nom du joueur. L'immersion est à la fois par le bruitage, par les options de choix, ... Le héros a le droit de ne pas réussir et il peut apprendre de ses erreurs. Chaque élève peut ainsi apporter à la classe son expérience.

Ecouter

Ta mère est en train de tisser dans une pièce de la maison.  
Tu t'approches d'elle.

Tu lui racontes tes malheurs

Tu lui demandes si son père est bien citoyen

Tu lui demandes si elle est bien citoyenne

Impression écran du jeu Un procès à Athènes

## Comment avez-vous le retour des élèves ? Comment débriefez-vous ? Quelle trace gardez-vous de cette expérience ?

Nous consultons le livre d'or qui nous permet de voir les avis des élèves. Il y a des éléments positifs et des éléments plus négatifs, mais on ne supprime rien sauf si le langage est trop grossier.

Certains élèves ont même le plaisir et l'envie de recommencer une deuxième fois, notamment grâce aux fins alternatives. Elles sont d'ailleurs des leviers de motivation, tout comme la rapidité de la fin (dans Berlin). Cliquer sur les mauvais choix est d'ailleurs une façon d'apprendre. Cela génère de la frustration et cela incite l'élève à renouveler l'expérience, en faisant cette fois-ci les bons choix.

## Quels écueils avez-vous rencontrés ?

### En résumé :

 Il faut éviter de commencer avec du trop compliqué.

 Twine n'est pas un outil très collaboratif. Nous recherchons donc un autre outil.

 Il faut avoir plusieurs cerveaux.  
◦ Importance que chacun vérifie le contenu / le scénario / avec articles scientifiques

 Il est compliqué de trouver des choix alternatifs, mais réalistes.

 Il faut avoir des relais pour la diffusion

Pour en savoir plus :  
<https://histwinautes.glideapp.io/>

## **Vous êtes-vous renseignés sur les Histoires dont vous êtes le héros ? Étiez-vous vous-même passionnés par ces livres ?**

Emilie en avait des rayonnages entiers lorsqu'elle avait quatorze ans, c'est une rôliste qui a hâte de reprendre les GN (jeu de rôle grandeur nature). Plus généralement, nous sommes une équipe de joueurs. Nous avons

donc surtout appris des HDVELH en les lisant. Mais d'autres personnes de l'équipe étaient simplement dans les pédagogies actives (dont les tâches complexes) et donnaient déjà des choix à leurs élèves, se rendant compte que le choix est un levier de motivation.



*"Il faut éviter de commencer avec du trop compliqué. Il faut avoir plusieurs cerveaux."*

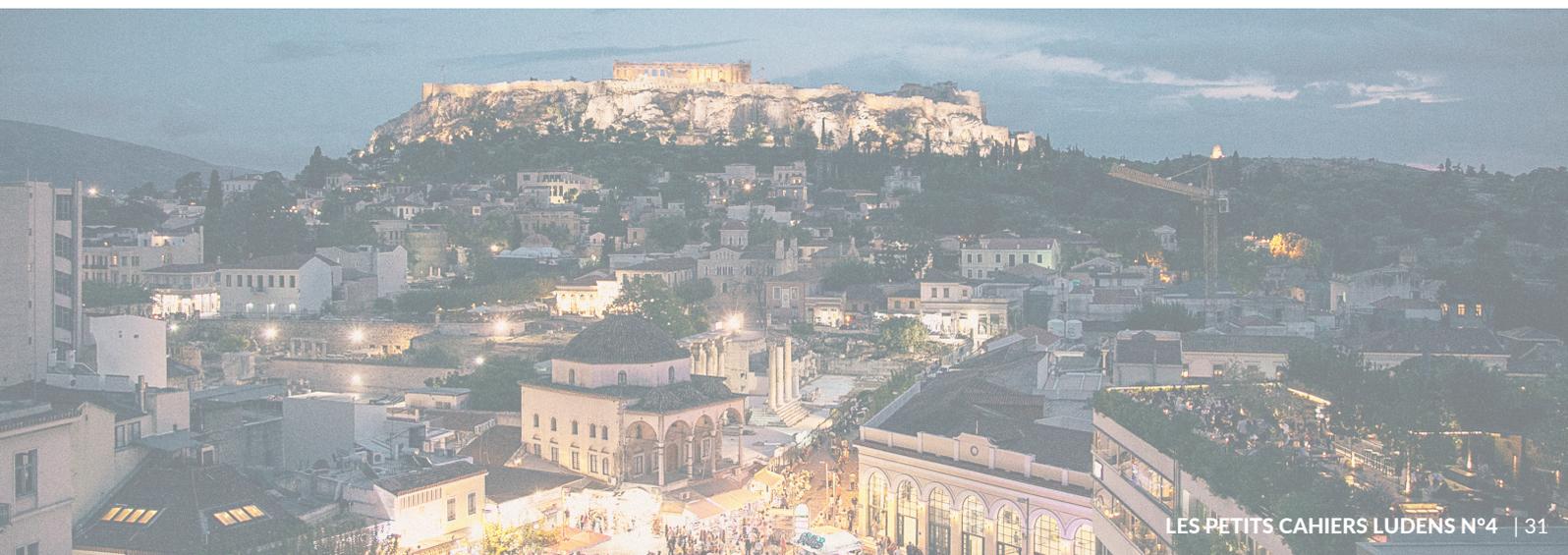


## **Et sinon, à quand la prochaine ?**

On envisage, on envisage ... La révolution française ou la condition féminine au XIXe siècle ! Selon le choix homme femme et leur niveau social, les possibilités ne seront pas les mêmes !

## **La phrase de la fin ?**

"Jouer c'est manipuler"





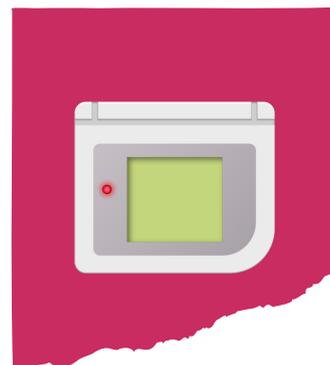
## J'peux pas j'ai maths



"J'peux pas j'ai maths" est un site qui a été créé par un enseignant pour des enseignants de cycle 3 et 4. Le webmestre propose plusieurs jeux autour du calcul mental. Retrouvez les puissances, les expressions littérales en cycle 4 ou bien les opérations de base avec les décimaux ou encore les techniques opératoires en cycle 3.

## GB Studio

"GB Studio" est un logiciel gratuit qui permet de créer des jeux rétros de *Game Boy*. Le tout est simple d'utilisation et se fait sans code particulier. Il s'agit en effet d'un système de glisser-déposer. Le logiciel s'installe partout et permet d'exporter pour jouer sur émulateur, sur ordinateur ou bien même sur votre console.

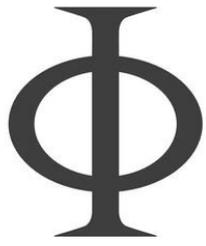


## Extraclasse : Les enjeux de la ludopédagogie



Chaque dernier mercredi du mois, retrouvez le podcast "Extraclasse" avec sa rubrique *Parlons Pratiques* ! Canopé propose différentes thématiques telles que les neuromythes, la classe flexible ou bien l'enseignement hybride. Dans le dernier épisode, le sujet est la ludopédagogie.

# Philodéfi



Phil $\Phi$ défi

Découverte lors de Ludovia #18, "Philodéfi" est une petite pépite ludique qui permet de voir et revoir les grands concepts philosophiques et les personnes qui se cachent derrière ceux-ci. Ce jeu permet notamment de mémoriser les grands concepts philosophiques en image, mais pas que !

---

## Les fiches pratiques de Canopé

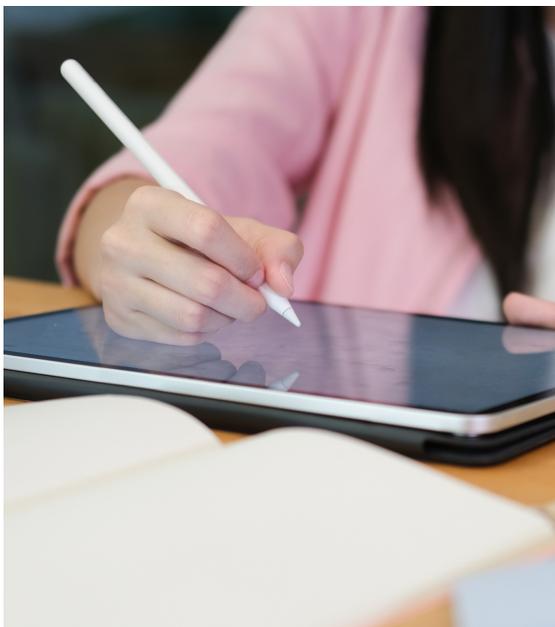
Canopé met à disposition 85 fiches pratiques ! C'est incroyable d'autant plus que les fiches brillent par leur diversité et leur simplicité.

Le tout est accompagné de recommandations d'usage et juridiques et de ressources associées. Cela va de l'utilisation d'outils tels que la baladodiffusion à des applis telles que Coggle.



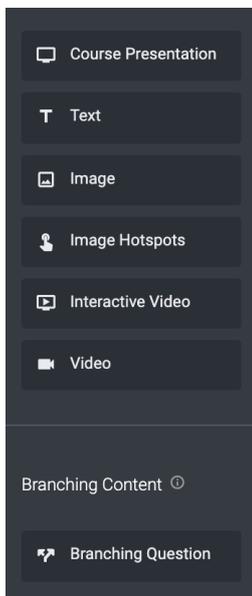
## H5P, c'est quoi ?

Les contenus H5P sont des **contenus interactifs**. Parmi ces contenus H5P, vous allez retrouver des classiques tels que le **memory**, le **texte à trous**, des **images interactives** mais aussi des choses plus poussées telles que la **vidéo interactive** (avec questions, textes à trous, vrai / faux intégrés) ou bien les **scénarios à embranchements**. Ces activités sont intégrables sur une plateforme Moodle, sur certains ENT ou bien même sur des Genially en utilisant la fonction Embed. On peut les télécharger mais votre ordinateur ne pourra pas le lire.



## Où puis-je créer et héberger ce contenu ?

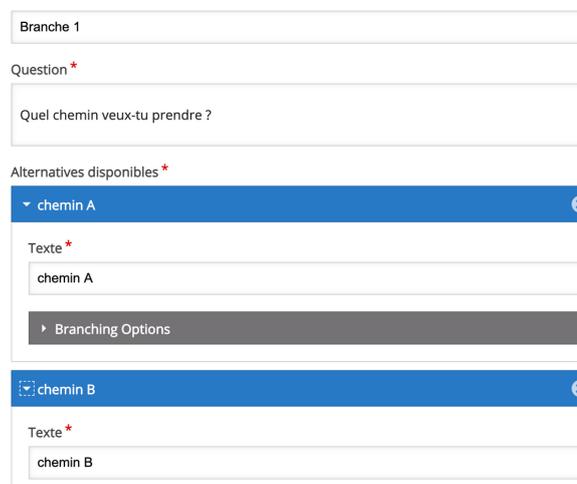
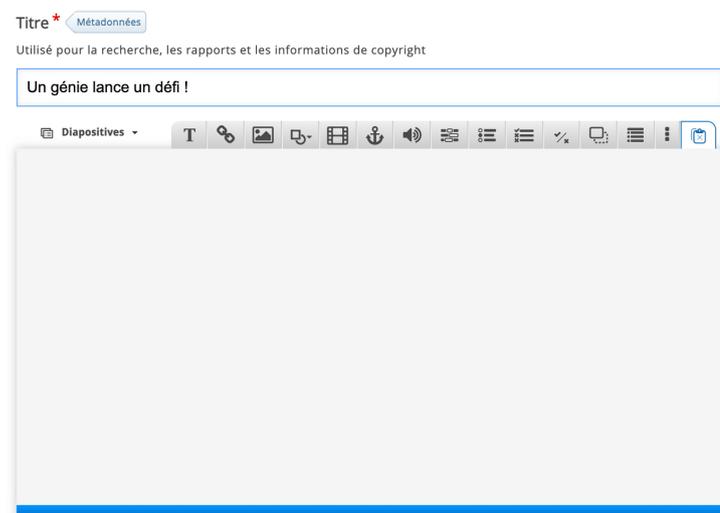
Afin de créer des contenus H5P, il existe quelques solutions. La meilleure selon nous est de les créer hors-ligne avec **Logiquiz** que vous pouvez installer sur votre ordinateur. Cela vous permet de télécharger et de sauvegarder votre fichier sur une clé ou sur votre ordinateur. Par la suite, vous allez pouvoir déposer votre fichier H5P sur votre plateforme préférée : votre **ENT**, **H5P.org** ou bien **Digiquiz** (en ligne). Si vous avez la chance d'avoir une intégration sur votre ENT, vous pourrez même avoir accès au suivi des élèves ! Via Digiquiz, il suffit de prendre le lien et de le partager. Sur H5P.org, il faut prendre le code iframe.



La barre que vous voyez à droite est la plus importante du contenu interactif. Cela fonctionne comme un drag and drop, si vous voulez créer une question à embranchements, vous glissez "Branching question" au milieu par exemple et vous n'aurez plus qu'à remplir les champs de texte. Ensuite, d'autres options s'offrent à vous : l'insertion d'une image pour

ajouter une nouvelle dimension à votre histoire ou bien une vidéo. Vous allez trouver également la possibilité que je préfère : l'interactivité appelée "Course Presentation".

Cette fonctionnalité va vous permettre de sortir de la zone textuelle et ainsi, un peu comme Genially, de créer des pages d'activités.

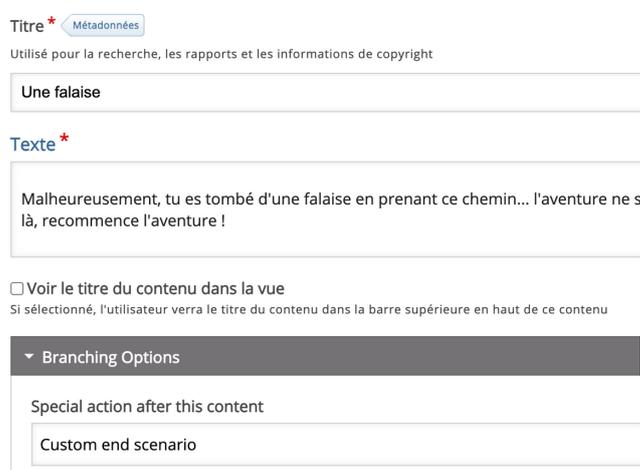


La présentation interactive, comme vous le voyez sur l'image, est composée de diapositives. Vous pourrez personnaliser celles-ci comme vous le souhaitez (image en arrière-plan, couleur de fond, texte, fichier audio, vidéos...).

Ensuite, vous pourrez ajouter des activités (vrai / faux, flashcards, textes à trous, ...). Vous pourrez donc tester le joueur !

Lorsque les élèves ne prennent pas les chemins que vous souhaitez qu'ils prennent, vous pouvez ajouter du texte puis choisir l'option "Custom end scenario" afin que les joueurs tombent sur la diapositive ou le texte de fin.

Vous pouvez toujours les mener vers le premier embranchement pour qu'ils puissent recommencer à volonté ! Zéro frustration garantie !



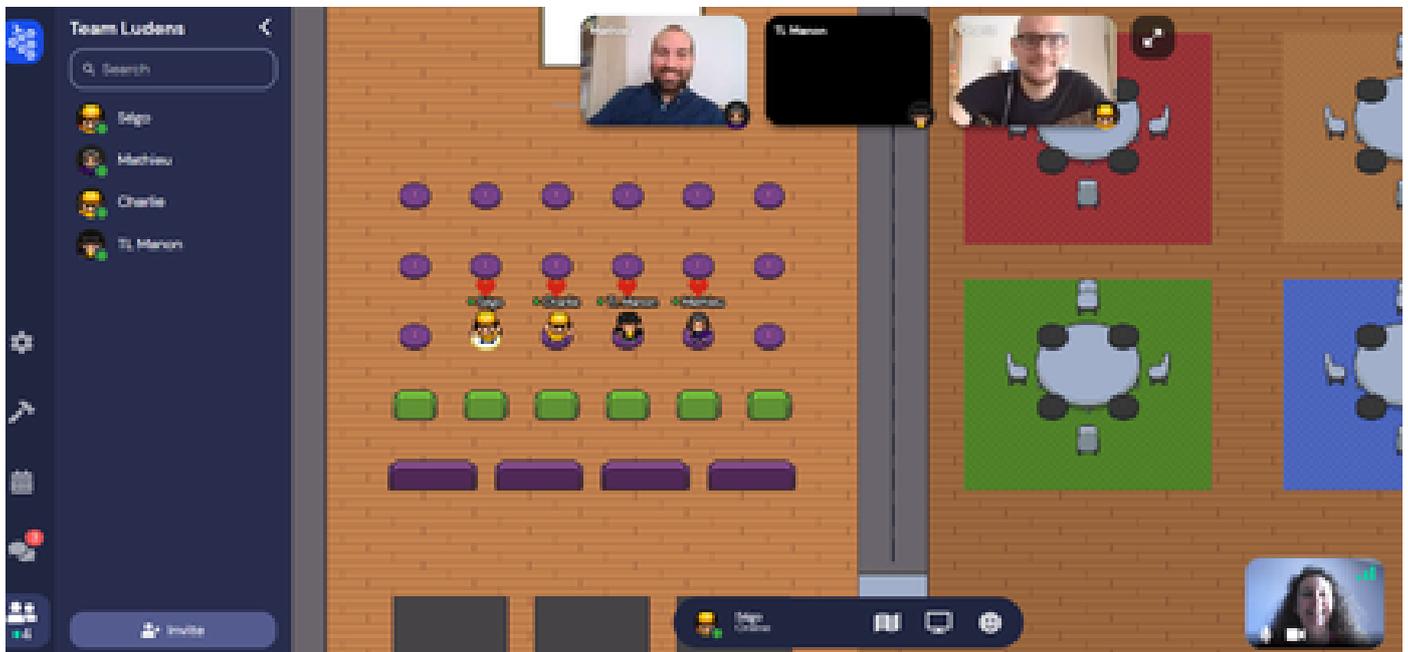


## Les créations dont vous êtes les héros !

L'objectif de notre collectif est d'aider les collègues à se lancer et à faire en sorte que les pratiques ludiques se développent. **Or, nous avons senti que ce qu'il vous manquait, c'était une formation pratique.** C'est pourquoi nous avons eu l'idée des Lud'ateliers, des ateliers qui ont pour but de vous accompagner pour créer de A à Z une production avec laquelle vous repartirez pour vos élèves.

Plongez dans notre atelier virtuel sur la plateforme Gathertown et prenez les manettes de la création ! Nous sommes disponibles en cas de besoin... Les Lud'ateliers ne sont pas enregistrés puisque le but est vraiment d'échanger et de créer. **Il ne s'agit pas d'un webinaire classique : les participants sont dans l'action et non dans l'écoute.**

Les Lud'ateliers sont très ciblés (discipline / outil / niveau) et dépendront de vos demandes et de vos besoins. Nous mettons à disposition une ludofiche thématique et des exemples piochés dans nos créations pour alimenter votre réflexion et ensuite... c'est à vous de jouer !



Les lud'ateliers ont lieu à *Gather Town*, une ville en ligne qui permet de travailler à plusieurs et en groupe !



**LUD'ATELIER**  
*multi-disciplines*

EGOLÈNE LEFEL  
MANON FOLQUES  
AROLINE MEYER  
CHARLIE ROLLO

VOUS INVITENT À CRÉER UNE  
séance pour le distanciel



VENDREDI 9 AVRIL 2021 À 10H30  
SUR JITS!

POUR VOUS INSCRIRE, ENVOYEZ UN MAIL À  
[TEAMLUDENS@GMAIL.COM](mailto:TEAMLUDENS@GMAIL.COM)

Nous avons déjà organisé 6 lud'ateliers (Lettres et documentation - histoire dont vous êtes le héros / sciences et maths - escape games et 4 sessions multidisciplines - 2 sur séance en distanciel et 2 sur plan de travail). Ce fût vraiment agréable pour nous d'accompagner les collègues en petit effectif. **Nous avons eu des questions et demandes concernant l'organisation en classe, les étapes de création, les outils utilisés et les exemples pour s'inspirer.** Nous assurons parfois une séance *a posteriori* pour finaliser les créations si besoin. Nous avons hâte de partager les travaux des collègues qui ont été très créatifs ! Certains ont même commencé à créer un jeu ensemble ce qui est vraiment une belle réussite pour la mutualisation au service des élèves. N'hésitez pas à remplir notre formulaire ci-contre pour nous faire part de vos besoins et à bientôt peut-être dans un lud'atelier!

### Le planning trimestriel des lud'ateliers

Pour répondre au mieux aux besoins, nous avons décidé de placer des lud'ateliers fixes. D'autres lud'ateliers seront ajoutés en plus de ceux-ci !

23/10/21 à 14 h

Escape Games  
(Genially)



20/11/21 à 10 h 30

Classe puzzle



15/12/21 à 15 h

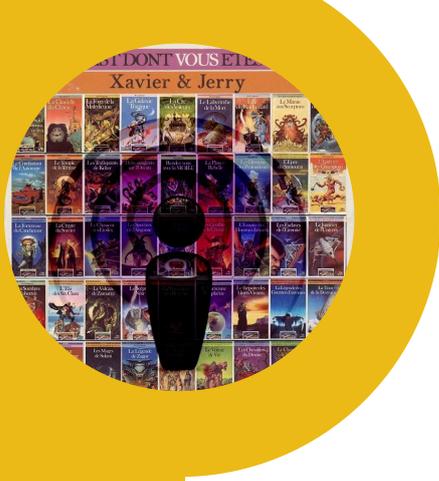
Des jeux classiques  
aux jeux pédagogiques



22/01/21 à 14 h 30

Storycubes



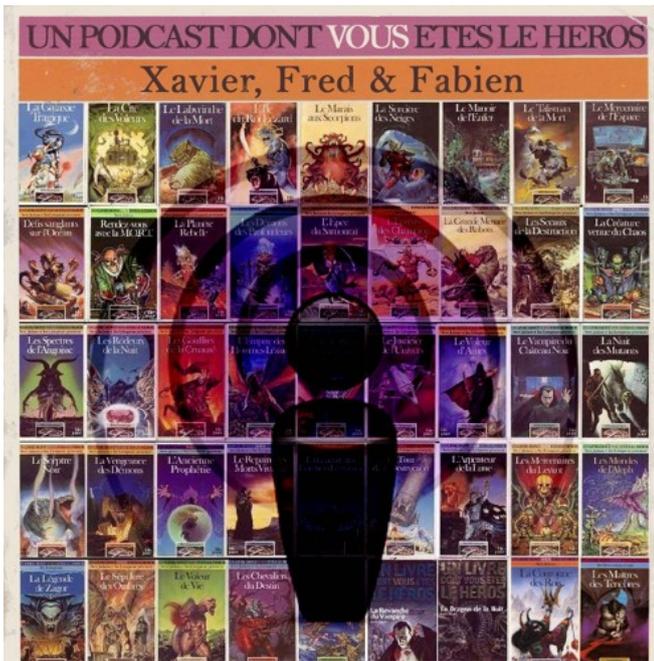


LUDOCAST :  
LE PODCAST DONT VOUS ÊTES LE HÉROS

# DE L'ORIGINE DES HISTOIRES DONT VOUS ÊTES LE HÉROS À L'ANALYSE DE CES LIVRES



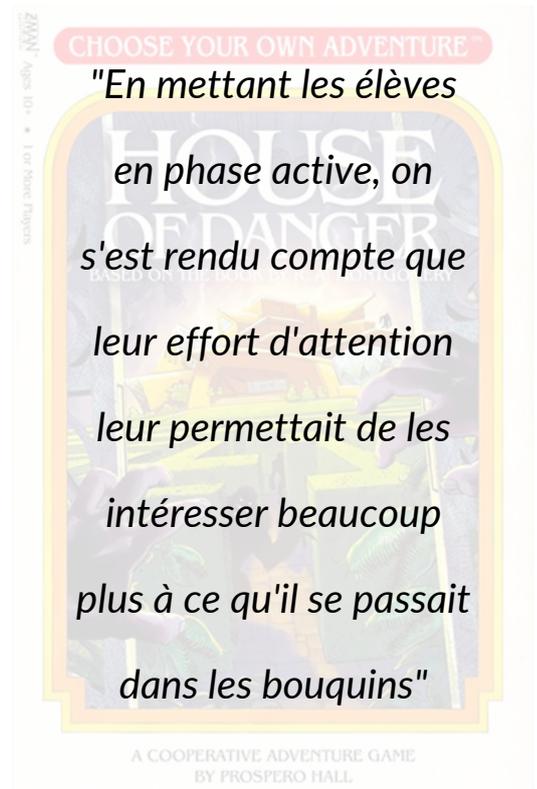
Xavier et Fred nous ont fait l'honneur d'écrire l'article intitulé *Les Origines des Livres-Jeux* dans notre magazine Les Petits Cahiers Ludens n°3, il nous semblait donc normal de mettre en avant leur superbe travail !



Si vous aimez entendre des personnes passionnées par un sujet, écoutez ce podcast ! Xavier, Fred, Fabien et Jerry vous invitent à revivre vos livres favoris ou bien à comprendre l'origine et l'évolution des histoires dont vous êtes le héros. Si vous êtes curieux ou bien que vous aimez ces histoires, nous vous proposons d'écouter le premier épisode qui conte l'origine des livre-jeux. Le concept est le suivant : vous êtes confortablement installé dans votre fauteuil et vous écoutez des amis qui parlent de livre-jeux tels de grands-enfants et c'est tellement agréable. Le petit plus est le subtile son de feu de cheminée en fond.

« Aujourd'hui, dans les années 2010, la pop culture est beaucoup plus forte vraiment au point où le jeu de rôle n'est plus quelque chose de caché. (...) C'était une activité de niche... »

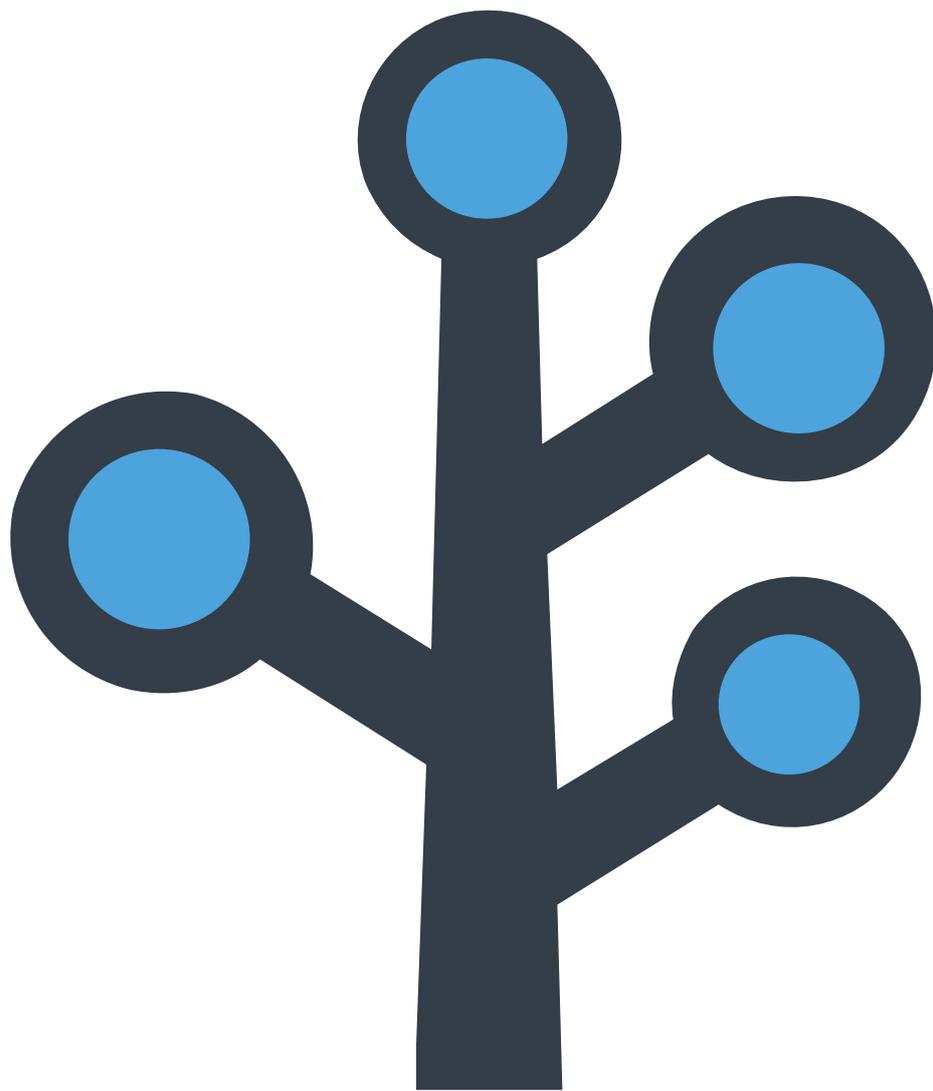
Le premier épisode ne se cantonne pas aux livre-jeux, les podcasteurs abordent également des questions liées aux jeux de rôles mais également des questions de société, de genre, de la culture geek. Bref, les chemins s'ouvrent et nous acceptons de les emprunter. Des pauses musicales sont incluses dans l'audio et rythment l'écoute. Dans les autres épisodes, les hôtes nous font voyager dans le monde des livres-jeux et des jeux de rôles, nous parlent du premier livre dont vous êtes le héros, de leur enfance... Ce dernier est un vrai régal car nous avons, nous aussi, l'impression de vivre une jeunesse que nous n'avons pas tous connue. Le podcast est disponible sur plusieurs plateformes. N'hésitez pas à les suivre sur Facebook (Tau-Ceti), sur Twitter (@TauCeti\_Prod) et bien sûr sur leur site [www.tau-ceti.org](http://www.tau-ceti.org). Bonne écoute !



M

LUDOTICE

# MOIKI : L'ARBRE AUX HISTOIRES



# En route pour un tutoriel tout en image !



**Atelier**

Créez de nouvelles histoires, et partagez-les avec vos proches.

[+ Créer une nouvelle histoire](#)

ou [Importer un fichier local...](#)

[tutoriels](#) • [documentation](#) • [vidéos](#)

Après vous être connecté, cliquez sur "Atelier" puis "Créer une nouvelle histoire"

**Titre de votre histoire**

Une incroyable histoire

**Description**

C'était une journée splendide, quand tout à coup...

0 / 260

[Mode simplifié](#) [Mode normal \(recommandé\)](#)

[Annuler](#) [Valider](#)

Choisissez un titre pour votre histoire, et remplissez la description. Choisissez le "mode normal" et cliquez sur "valider".



Ne vous perdez pas en chemin...

intro (première séquence)

Normal B I

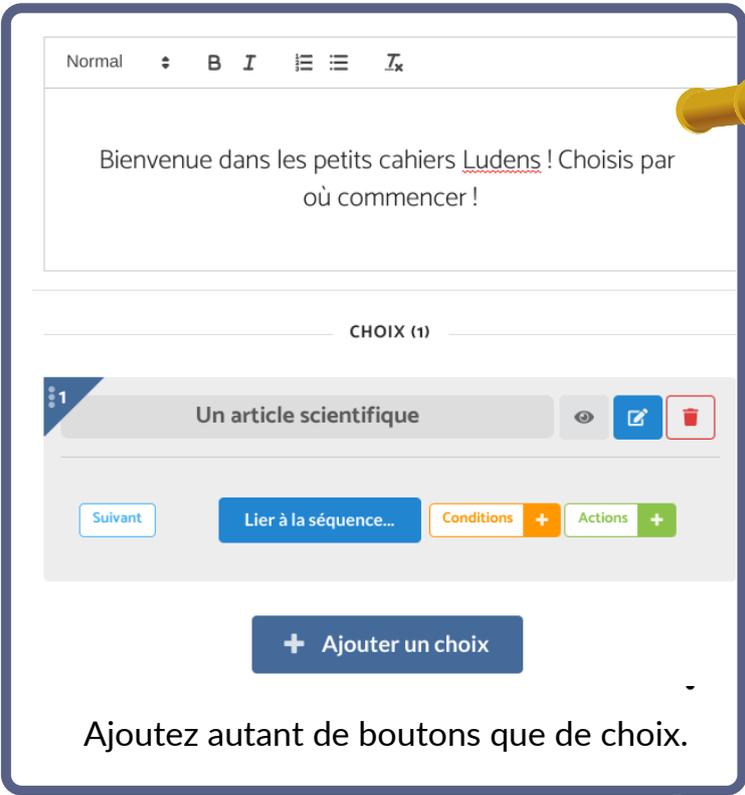
Saisissez le texte de la séquence ici

**TYPE DE LA SÉQUENCE**

[Simple](#) [Avec des choix](#) [Avec des codes](#) [Séquence finale](#)

Relie à une autre séquence. Ajoute un embranchement. Ajoute un verrou. Marque la fin de l'histoire.

Écrivez votre introduction. Pour l'HDVELH, prendre l'option "avec des choix".



Normal **B** **I** ☰ ☰ ☰

Bienvenue dans les petits cahiers Ludens ! Choisis par où commencer !

CHOIX (1)

1 Un article scientifique

Suivant Lier à la séquence... Conditions + Actions +

+ Ajouter un choix

Ajoutez autant de boutons que de choix.

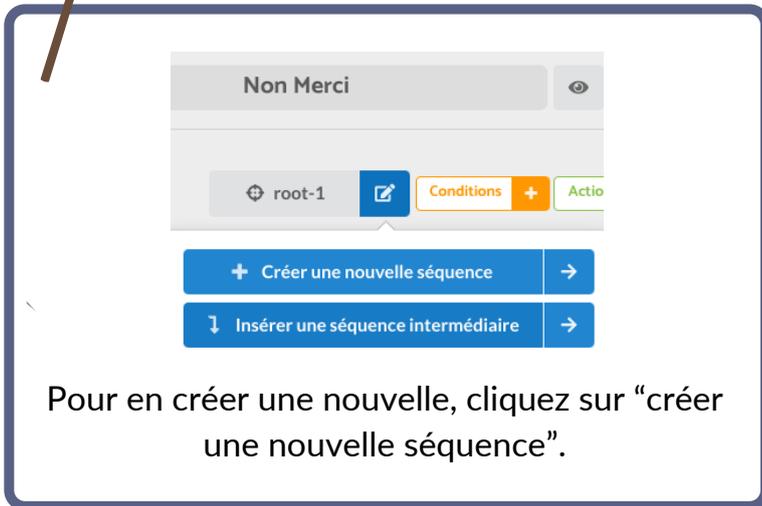


CHOIX (2)

1 Un article scientifique

Suivant Lier à la séquence... Conditions + Actions +

Pour chaque choix, liez à une séquence.

Non Merci

root-1 Conditions + Actio

+ Créer une nouvelle séquence →

↓ Insérer une séquence intermédiaire →

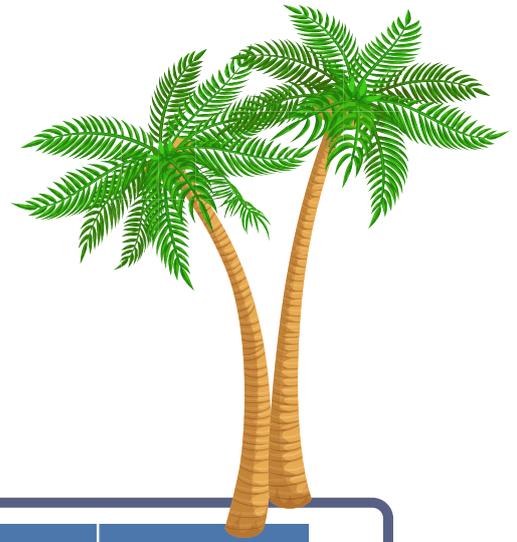
Pour en créer une nouvelle, cliquez sur "créer une nouvelle séquence".

Normal **B** *I* ☰ ☰ *U*

Tu peux donc quitter l'histoire, tant pis pour toi !

Séquence de fin Fin tragique ✖

Pour faire d'une séquence la fin de votre histoire, cliquez sur "séquence finale", et choisir "fin tragique" ou "fin heureuse".



Un article scie...

Non Merci

article-scientifique

Code FAUX

Go

1234

loupe

article-scientifique-2

Pour modifier les séquences, cliquez sur ces dernières dans le schéma à droite.



blablabla code 1234

TYPE DE LA SÉQUENCE

<p><b>Simple</b></p> <p><i>Relie à une autre séquence</i></p>	<p><b>Avec des choix</b></p> <p><i>Ajoute un embranchement</i></p>	<p><b>Avec des codes</b></p> <p><i>Ajoute un verrou</i></p>	<p><b>Séquence finale</b></p> <p><i>Marque la fin de l'histoire</i></p>
---	--	---	---

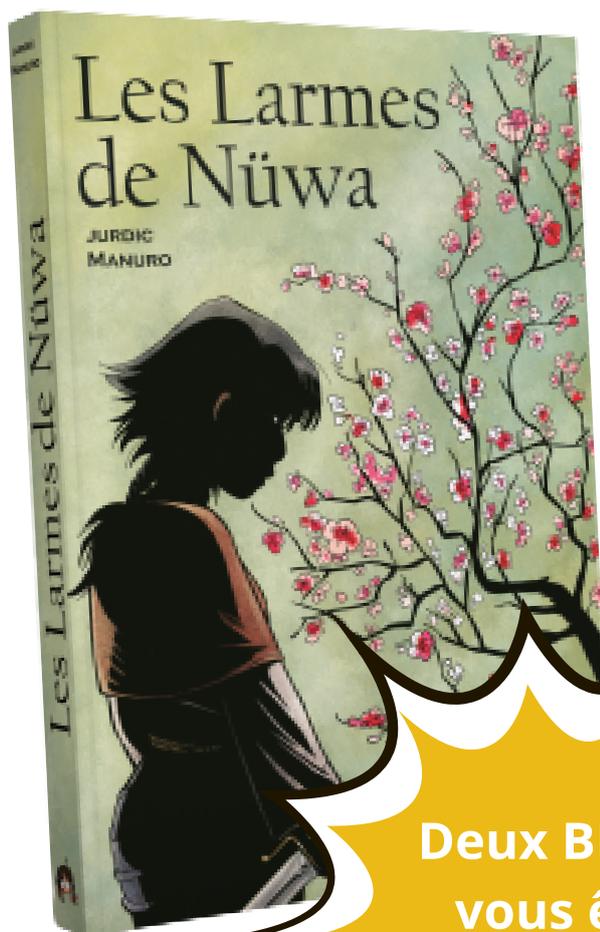
Vous pouvez mettre des codes, un inventaire, tout cela se trouve dans les variables.

**Bravo, objectif atteint !**





## CRÉEZ UNE HISTOIRE DONT VOUS ÊTES LE HÉROS !



Deux BDs dont  
vous êtes le  
héros<sup>©</sup> à  
gagner !

# POUR PARTICIPER

- CRÉEZ UNE HISTOIRE DONT VOUS ÊTES LE HÉROS ORIGINALE
- FAITES AU MOINS 5 EMBRANCHEMENTS
- ENVOYEZ UNE HISTOIRE COMPLÈTE VIA UN LIEN SUR LA PLATEFORME DE VOTRE CHOIX (MOIKI, SCÉNARIO À EMBRANCHEMENTS (H5P), TWINE, ...) À [TEAMLUDENS@GMAIL.COM](mailto:TEAMLUDENS@GMAIL.COM) AVANT LE 15 NOVEMBRE 2021

## OBJET IMPOSÉ

Une orbe

## CONTRAİNTE IMPOSÉE

Le thème : Le dragon

# POUR VOUS ACCOMPAGNER

Nous vous proposons de nous retrouver **le mardi 26 octobre** pour un **lud'atelier spécial *histoires dont vous êtes le héros***. Nous vous accompagnerons pour en créer et pourrons faire du pas à pas sur certaines applications si vous le souhaitez !



# QUAND LE COLLECTIF S'CAPE S'AMUSE AVEC MOIKI



ALLER À DROITE

ALLER À DROITE ÉGALEMENT

# MOIKISCAPE



Mélanie Fenaert a créé un escape game... dont vous êtes le héros. C'est-à-dire qu'on y retrouve les principes clés d'un jeu d'évasion : la fouille, l'enfermement, plusieurs directions à prendre ou encore un objet à ouvrir mais, à cela s'ajoute la possibilité pour le joueur de faire ses propres choix : fouiller ou ne pas fouiller, telle est la question !

Il s'agit là d'un jeu rapide et efficace qui permet de comprendre ce que Moiki offre comme possibilités. Par exemple, découvrez la fonctionnalité *Avec des codes* qui permet d'ajouter des cadenas ou bien les conditions qui permettent de débloquent certains éléments si vous êtes passés par tel ou tel endroit.

[JE VEUX TESTER LE JEU](#)

[JE VEUX LIRE L'ARTICLE DE S'CAPE](#)

## CHASSEUR D'INFAUX

Claire Cassaigne a invité ses étudiants de Master 1 à jouer à Chasseur d'infaut afin de travailler la vérification d'informations trouvées en ligne. Le but du jeu est d'aiguiser l'esprit critique à travers diverses énigmes, la découverte de sites utiles et d'un scénario bien construit. Le jeu est également adapté à des élèves du second degré.

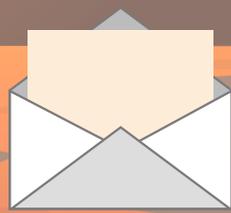
[JE VEUX GAGNER LE PRIX PULITZER](#)

[JE VEUX LIRE L'ARTICLE DE S'CAPE](#)



Twitter

@TeamLudens



Courriel

teamludens@gmail.com



Site web

semperludens.fr