



Inventer un jeu sérieux pour la classe : deux exemples

publié le 04/06/2018

Descriptif :

Des jeux de piste ou chasses au trésor pour faciliter la découverte d'un milieu tout en développant des compétences d'apprentissage. Un plan de travail ludifié à plusieurs niveaux pour transformer les tâches complexes en missions impliquant la collaboration entre élèves. Des exemples de scénarios pédagogiques créatifs, racontés par leurs auteur.e.s

Sommaire :

- Jeu de piste ou chasse au trésor
- Un plan de travail ludifié, à différents niveaux



Une mission du parcours ludifié par David Jadaud

C'est un constat devenu banal, les ressorts du jeu peuvent être fort utiles en pédagogie pour capter cette attention et cet engagement dans la tâche qui sont devenus des biens rares et précieux, nécessaires en classe.

Mais comme le signalent Franck Amadiou et André Tricot (*Apprendre avec le numérique, mythes et réalités*) il faut éviter le piège d'une activité ludique dans laquelle les neurones sont occupés à comprendre des règles qui ne serviront pas dans d'autres contextes, le tout pour passer un moment joyeux mais peu utile à la construction de l'individu et de ses

savoirs.

Aux [Rencontres autour du numérique de mai 2018](#), des exemples d'**activités ludiques** joignant l'utile à l'agréable ont été explicitées par leur inventeur.ice

● Jeu de piste ou chasse au trésor

Sandra, enseignante en formation professionnelle, propose des **jeux de découverte**.

Elle utilise des techniques de « **chasse au trésor** » dans laquelle chaque réponse à une énigme est un indice pour répondre à l'énigme finale, et de « **jeux de piste** » dans lesquels chaque réponse à une énigme indique l'emplacement de l'énigme suivante.

Elle effectue avec ses élèves à cette occasion un travail important sur la compréhension et le respect des consignes, qui a des conséquences sur les autres activités scolaires.

Les temps de jeu sont suivis d'un retour sur action en classe visant notamment le développement de la compétence "**apprendre à apprendre**...y compris quand le fait en jouant".

Inspirée par le dispositif "[TerraAventura](#)", qui se base lui-même sur les principes du **géocaching**¹, elle a choisi pour créer son propre jeu l'application **Actionbound** en **BYOD** (usage par les joueurs de leur matériel personnel). En effet l'application TerraAventura est très intéressante mais pose des soucis d'accessibilité : très lourde, elle nécessite la création d'un compte et n'est pas personnalisable en fonction de ce que l'on souhaite faire acquérir aux élèves.

L'interface enseignant Actionbound en revanche est en anglais ou en allemand, mais cela donne l'occasion de travailler les compétences langagières.

Les intérêts constatés :

- l'activité est **transférable** à d'autres disciplines,
- les élèves sont intéressés et impliqués. Ils réclament d'autres activités du même type, plus conséquentes et plus difficiles.

Les limites signalées :

- il faut une connexion internet en début et fin d'activité,
- il est nécessaire pour l'enseignant de passer du temps à tester sur site,
- la météo est une contrainte,
- et il y a une application à télécharger (mais elle est légère et l'installation n'a pas posé de souci).



Extrait d'un jeu de piste créé par Sandra Laplagne

Pour en savoir plus :

▶ [la présentation utilisée par Sandra Laplagne le 2 mai](#) (en ligne, support Genial.ly)

● Un plan de travail ludifié, à différents niveaux

David, enseignant en sciences de l'ingénieur, s'inspire depuis plusieurs années de l'univers des **jeux de plateau** ou vidéos pour varier son enseignement et passer du bon temps en classe. Il a décrit un exemple d'**apprentissage ludifié** inspiré par les jeux vidéo mais dans lequel on peut se passer du numérique.

Les élèves travaillent en binômes. Les chevaliers doivent résoudre des missions, aidés par les mages qui évaluent leur travail. Il est possible d'utiliser des ressources en ligne pour faire des recherches.

Obligation est faite de passer à la mission suivante au bout d'une heure. Les mages de leur côté doivent décrypter et expliciter la correction mise à leur disposition.

La séance test ayant très bien fonctionné, le concept a été appliqué tout au long de l'année (technologie en arts appliqués).

Le plan de travail est découpé en 8 terrains de jeux (un par matériau) et 3 niveaux d'habileté (newbie, confirmé, expert). Les élèves choisissent leur terrain de jeu, et doivent valider le 1er niveau (on passe le test autant de fois qu'on veut) pour accéder au second. Tout se fait en classe.

Le niveau de chaque terrain de **jeu augmente** au fur et à mesure de l'année car les élèves sont invité.e.s à **partager** ce qu'ils et elles ont appris, à aller voir ce qu'ont fait les autres pour l'enrichir.

Le système de notation est fait de telle sorte que les élèves (qui ne pourront pas tout étudier) soient conduit.e.s dans leurs choix pour valider au moins un ou deux niveaux d'expertise dans l'année.

Point de vigilance : le cadre est mis en place mais lorsque les élèves sollicitent l'enseignant il est toujours dans la réaction, il doit en profiter pour faire progresser les élèves en fonction de leurs besoins.

Pour en savoir plus : la présentation utilisée par David Jadaud le 2 mai

 [Créer un jeu](#) (PDF de 2.1 Mo)
Support de la présentation du 2 mai 2018
David Jadaud

(1) loisir qui consiste à utiliser la technique du **géopositionnement par satellite** (GPS) pour rechercher ou dissimuler des « caches » ou des « **géocaches** », dans divers endroits à travers le monde. Une géocache typique est constituée d'un petit contenant étanche et résistant, comprenant un registre des visites et parfois un ou plusieurs « trésors », généralement des bibelots sans valeur. Source Wikipedia.

Lien complémentaire

 [apprendre avec le jeu numérique, un site ressource Eduscol](#)