

# Ludopédagogie, concepts et mise en pratique

Julian Alvarez

26 Novembre 2024  
Journée ADBS - Nantes



**Sommaire**

# Ludopédagogie, concepts et mise en pratique

**LOADING**

**Avant-propos**

**LEVEL 1**

**Eponge et ludopédagogie**

**LEVEL 2**

**Activité Soupe à l'oignon**

**LEVEL 3**

**Modèle CEPAJe**

**LEVEL UP!**

**Questions / réponses**



**PRESS "PLAY" TO LOAD**



## Avant-propos...

**Que représente le jeu ? La ludopédagogie, c'est quoi ?**



## Avant-propos...

Que représentent les vocables suivants ?



**Sommaire**

# Ludopédagogie, concepts et mise en pratique

**LOADING**

Avant-propos

**LEVEL 1**

**Eponge et ludopédagogie**

**LEVEL 2**

**Activité Soupe à l'oignon**

**LEVEL 3**

**Modèle CEPAJe**

**LEVEL UP!**

**Questions / réponses**



**PRESS "PLAY" TO LOAD**



## 1 - Introduction

**Laissons une éponge nous expliquer ces différents concepts...**



## 2 - Ludicisation ou lorsque l'éponge devient jeu

Pour comprendre le concept de ludicisation, imaginons une tribu qui n'aurait jamais vu de DVD-Rom...



## 2 - Ludicisation ou lorsque l'éponge devient jeu

Il est possible que le DVD-Rom soit pris pour un miroir...





## 2 - Ludicisation ou lorsque l'éponge devient jeu

**Pour amener notre tribu à appréhender le DVD-Rom comme un jeu, cela nécessite une construction sociale (Genvo, 2006)**



## 2 - Ludicisation ou lorsque l'éponge devient jeu

Prenons notre éponge pour comprendre...



## 2 - Ludicisation ou lorsque l'éponge devient jeu

**Si un groupe se jettent l'éponge comme un ballon, le jeu apparaît...  
Nous sommes face à un phénomène de ludicisation.**



## 2 - Ludicisation ou lorsque l'éponge devient jeu

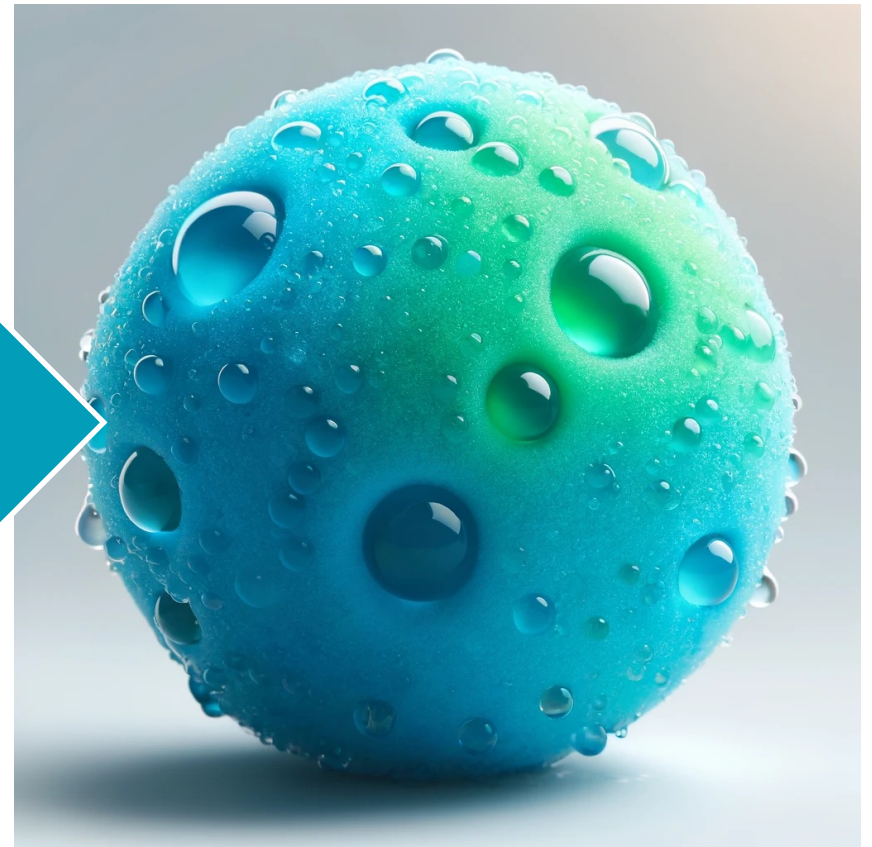
**L'éponge en elle-même reste toujours une éponge...**

**Elle a fait l'objet d'une instrumentalisation (Rabardel, 1995)**



### 3 – Eponge jouet et jouer avec l'éponge

**Le design de l'éponge peut être adapté pour faire comprendre que c'est un jouet et non plus une éponge dédiée à l'entretien domestique.**



### 3 – Eponge jouet et jouer avec l'éponge

De tels indices sont qualifiés de « ludogènes » (Chauvier, 2007).



Exemples de balles colorées en éponges pour chats

### 3 – Eponge jouet et jouer avec l'éponge

On obtient alors des jouets, ici pour animaux...



Exemple d'un jouet pour chat en éponge en forme de papillon

### 3 – Éponge jouet et jouer avec l'éponge

Ici pour bébés et jeunes enfants...



Exemples de jouets en éponge pour le bain à destination de très jeunes enfants



## 4 - Et v'lan ! L'éponge passe du jouet au jeu avec règles...

L'acte de jeter l'éponge peut s'accompagner d'un objectif permettant de gagner...

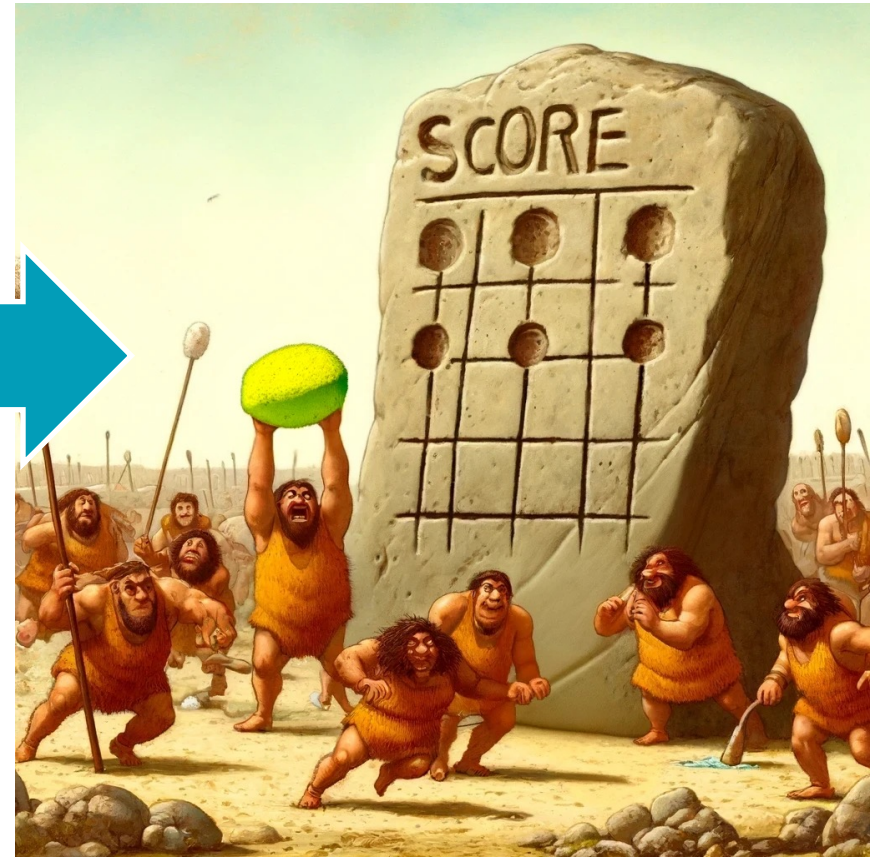


## 4 - Et v'lan ! L'éponge passe du jouet au jeu avec règles...

On passe alors de la paidiá au ludus (Caillois, 1958), c'est-à-dire de l'activité d'amusement à celui d'un jeu avec règles.



Amusement (paidiá)



Jeu avec règles (ludus)

## 4 - Et v'lan ! L'éponge passe du jouet au jeu avec règles...

L'ajout d'une simple notice fait basculer nos éponges jouets à des éléments d'un jeu.



Amusement (paidiá)

Jeu avec règles (ludus)

## 5 - Une éponge, un jeu et une visée utilitaire : plusieurs possibilités

Il est possible de basculer du Serious Toy (jouet sérieux) au jeu sérieux en associant des règles et objectifs pour gagner.



## 5 - Une éponge, un jeu et une visée utilitaire : plusieurs possibilités

L'action de détourner un jeu ou jouet existant pour l'inscrire dans une activité de jeu sérieux, se nomme « serious gaming »

(Alvarez, 2019 ; Lépinard et Vandangeon-Derumez, 2019).



## 5 - Une éponge, un jeu et une visée utilitaire : plusieurs possibilités

Le Serious Game est conçu pour associer du jeu et une visée utilitaire. Le Serious Gaming implique un détournement. (Alvarez, 2019).



## 5 - Une éponge, un jeu et une visée utilitaire : plusieurs possibilités

Distinguer le jeu du jeu sérieux implique la visée de fonctions utilitaires et se positionner sur un marché qui s'écarte du seul divertissement.



## 6 – L'éponge, deux faces pour basculer dans du jeu sérieux

Le détournement d'un artefact utilitaire permet également d'aller vers une activité de jeu sérieux...





## 6 – L'éponge, deux faces pour basculer dans du jeu sérieux

Nous pouvons par exemple utiliser l'éponge pour répondre à un Quiz...



## 6 - L'éponge, deux faces pour basculer dans du jeu sérieux

On combine ainsi ludicisation et serious gaming...



## 7 - L'éponge gamifiée

La gamification nous vient du design... On intègre des éléments de jeux dans le processus de conception,



## 7 - L'éponge gamifiée

Mais que représente concrètement un élément de jeu ?  
Transformer notre éponge en toast est-ce de la gamification ?



Eponges à vaisselle en forme de toasts

## 8 - Toyification

Si on donne une forme ludique à notre éponge, on peut s'inscrire dans de la Toyification...

Au même titre que des éponges jouets ont des formes d'animaux.



Eponges à vaisselle en forme de chats



Jouets en éponge pour le bain

## 8 - Toyification

La gamification implique d'associer des éléments de jeu...  
Par exemple s'inspirer d'un personnage de jeu vidéo.



Eponges à vaisselle en forme de Pacman

## 8 - Toyification

Mais qu'est-ce qui distingue Toyification et Gamification ?



## 9 - Ludification

**La forme d'un dé est ludogène... Mais ne convoque que la paidiá.  
On parle alors de « ludification » car c'est juste ludique.**



Eponge à vaisselle en forme de dé



## 10 - L'éponge gamifiée

La gamification implique un aspect utilitaire. Par exemple faire apparaître « Game over » pour indiquer qu'on a assez frotté...



## 11 – Dégamifier...

**Pour dégamifier une éponge, on peut découper notre Pac-man en petits morceaux...**



## 11 – Dégamifier...

**Bien entendu, ces morceaux peuvent faire l'objet d'un processus de ludicisation, voire même d'un assemblage pour concevoir un nouvel artefact ludogène...**



Balles fabriquées à partir de morceaux d'éponges

## 12 – Lorsque l'éponge absorbe la licence commerciale

Lorsqu'une éponge arbore l'apparence d'un personnage comme Pac-Man, nous sommes potentiellement dans le registre de la Ludification, de la Gamification ou encore de la Toyification.



## 12 – Lorsque l'éponge absorbe la licence commerciale

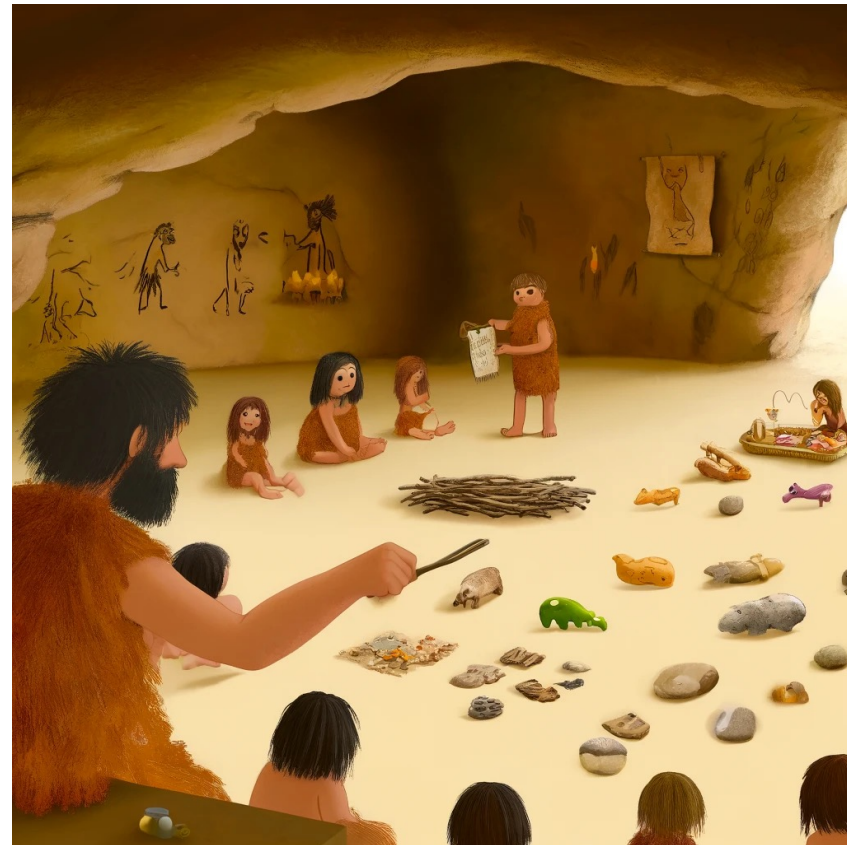
En parallèle, l'éponge peut également devenir un produit dérivé ou un produit publicitaire.



Eponge pour faire la vaisselle à l'effigie de Bob l'éponge

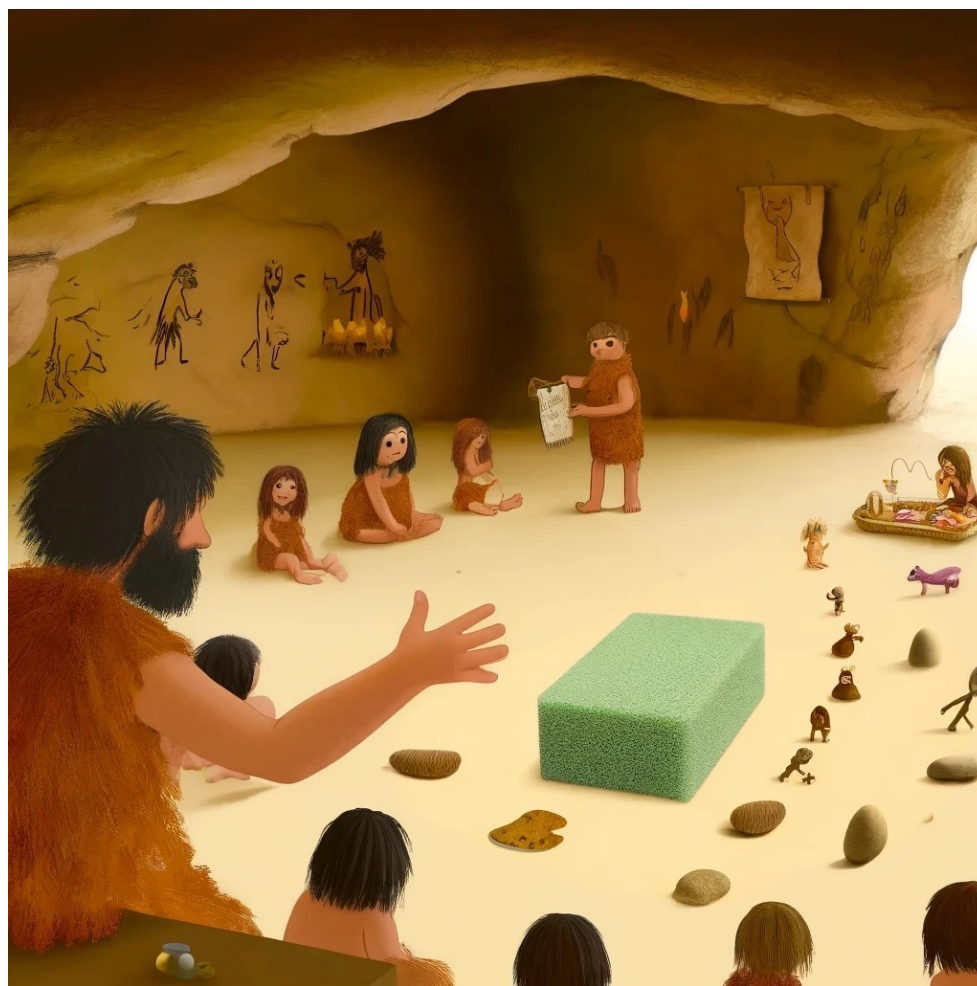
## 13 – Ludopédagogie ?

La « Ludopédagogie » peut se définir comme « l'ensemble des activités ludiques déployées par un formateur pour développer des apprentissages chez autrui dans un contexte pédagogique formel ou non formel » (Lépinard et Vandangeon-Derumez, 2019)...



## 13 – Ludopédagogie ?

**L'idée de mobiliser une éponge destinée à faire la vaisselle, fait-elle de notre séance pédagogique une approche ludopédagogique ?**



## 13 – Ludopédagogie ?

Oui si l'éponge a fait l'objet d'un phénomène de ludicisation pour être reconnue comme un artefact de jeu au sein d'un groupe d'individus (exemple du quiz avec éponge servant à répondre)...





## 13 – Ludopédagogie ?

**Mais, en dehors du groupe d'individus initié, l'éponge redeviendra très certainement un artefact pour faire la vaisselle.**



## 13 – Ludopédagogie ?

Nous en revenons donc toujours à cette dimension subjective où un même artefact peut s'inscrire dans différents registres.





**MERCI !**

# Ludopédagogie, concepts et mise en pratique

LOADING

Avant-propos

LEVEL 1

Eponge et ludopédagogie

LEVEL 2

Activité Soupe à l'oignon

LEVEL 3

Modèle CEPAJe

LEVEL UP!

Questions / réponses

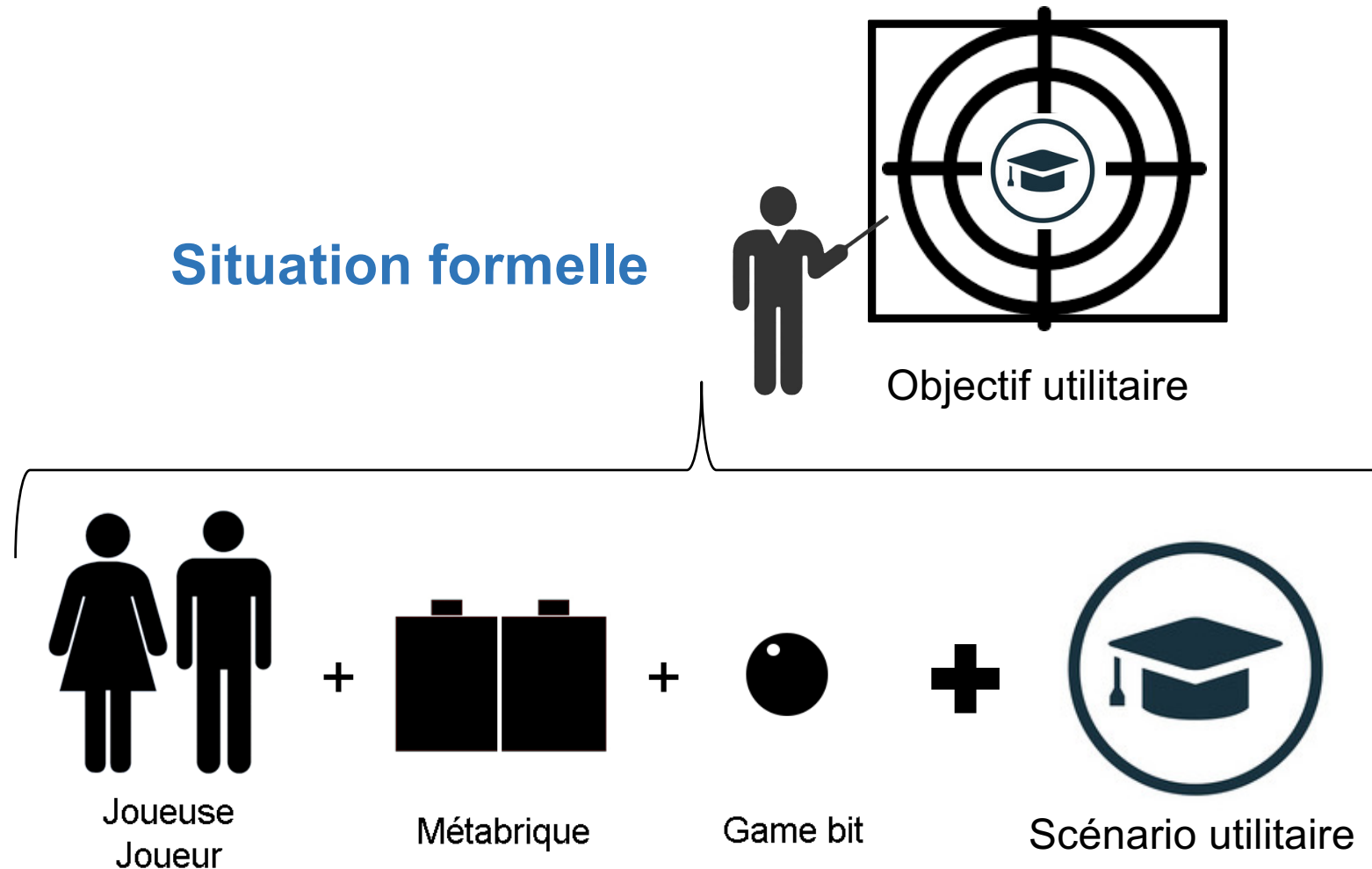


PRESS "PLAY" TO LOAD



## Debriefing soupe à l'oignon

Dispositif d'un jeu sérieux en situation formelle :



# Debriefing soupe à l'oignon



Game bit

Etude de l'**artefact** de jeu...



*Overcooked! (Ghost Town Games, Team 17, 2016)*

## Debriefing soupe à l'oignon

Principe des règles portées par l'**artefact** de jeu...



Métabrique



<https://www.youtube.com/watch?v=vVVK42fORCg>

<b>Formation</b>	Initiation à la ludopédagogie
<b>Public</b>	Enseignants, formateurs,
<b>Nombre de participants</b>	8 à 25
<b>Finalité</b>	Fournir les principales clés de la conception d'une séquence ludopédagogique.



	<b>Objectifs</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprendre le concept de Serious Gaming</li> <li>- Avoir expérimenté des séquences ludopédagogiques</li> <li>- Avoir réalisé et animé une séquence ludopédagogique</li> <li>- Appréhender comment évaluer une séquence ludopédagogique</li> <li>- Réfléchir à l'intégration de cette expérience dans son propre écosystème.</li> </ul>
	<b>Durée totale</b> 7 heures

Temps	Séquences	Nature de l'activité	Répartitions	Matériel
10 mn	Brief introductif de la formation	Cours magistral	Tous les apprenants	1 Ecran de grande taille ou un vidéo projecteur avec prise HDMI
20 mn	Activité 1 : Unlock !	Ludopédagogie	Groupes de 5	Tables et chaises pour accueillir des groupes de 5 participants 1 Tablette par groupe avec l'application Unlock! Téléchargée 1 jeu Unlock! par groupe Wifi
60 mn	Activité 2 : Overcooked!	Ludopédagogie	Groupes de 5	Tables et chaises pour accueillir des groupes de 5 participants et le groupe de joueur(se)s. 1 Ecran de grande taille ou un vidéo projecteur avec prise HDMI 1 console de jeu PS4 6 manettes de jeu PS4 (2 manettes de rechange) 1 jeu Overcooked! PS4 Câbles et alimentations dédiés
15 mn	Pause			
45 mn	Activité 3 : Cours théorique : Présentation des concepts en lien avec le jeu sérieux / Conception via le modèle CEPAJe	Approche magistrale	Tous les apprenants	1 Ecran de grande taille ou un vidéo projecteur avec prise HDMI 1 ordinateur Wifi
150 mn	Activité 4 : Réalisation d'un scénario pédagogique et démonstration	Exercice	Groupes de 3	1 Ecran de grande taille ou un vidéo projecteur avec prise HDMI Feutres, ciseaux, papiers A3, cartons, ficelles, jeux de sociétés et jeux numériques (apportés par les apprenants) Ordinateurs Wifi
15 mn	Pause			
60 mn	Activité 5 : Cours théorique : Evaluation via le modèle CEPAJe	Approche magistrale	Tous les apprenants	1 Ecran de grande taille ou un vidéo projecteur avec prise HDMI
30 mn	Débriefing de l'ensemble la	Echanges / débats	Tous les apprenants	





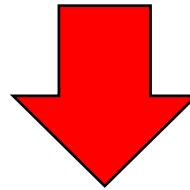
<b>Formation</b>	Initiation à la ludopédagogie			
<b>Public</b>	Enseignants, formateurs,			
<b>Nombre de participants</b>	8 à 25			
<b>Finalité</b>	Fournir les principales clés de la conception d'une séquence ludopédagogique.			
<b>Objectifs</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprendre le concept de Serious Gaming</li> <li>- Avoir expérimenté des séquences ludopédagogiques</li> <li>- Avoir réalisé et animé une séquence ludopédagogique</li> <li>- Appréhender comment évaluer une séquence ludopédagogique</li> <li>- Réfléchir à l'intégration de cette expérience dans son propre écosystème.</li> </ul>			
<b>Durée totale</b>	<b>7 heures</b>			
<b>Temps</b>	<b>Séquences</b>	<b>Nature de l'activité</b>	<b>Répartitions</b>	<b>Matériel</b>
10 mn	Brief introductif de la formation	Cours magistral	Tous les apprenants	1 Ecran de grande taille ou un vidéo projecteur avec prise HDMI
20 mn	Activité 1 : Unlock !	Ludopédagogie	Groupes de 5	Tables et chaises pour accueillir des groupes de 5 participants 1 Tablette par groupe avec l'application Unlock! Téléchargée 1 jeu Unlock! par groupe Wifi
60 mn	Activité 2 : Overcooked!	Ludopédagogie	Groupes de 5	Tables et chaises pour accueillir des groupes de 5 participants et le groupe de joueur(se)s. 1 Ecran de grande taille ou un vidéo projecteur avec prise HDMI 1 console de jeu PS4 6 manettes de jeu PS4 (2 manettes de rechange) 1 jeu Overcooked! PS4 Câbles et alimentations dédiés
15 mn	Pause			
45 mn	Activité 3 : Cours théorique : Présentation des concepts en lien avec le jeu sérieux / Conception via le modèle CEPJe	Approche magistrale	Tous les apprenants	1 Ecran de grande taille ou un vidéo projecteur avec prise HDMI 1 ordinateur Wifi
150 mn	Activité 4 : Réalisation d'un scénario pédagogique et démonstration	Exercice	Groupes de 3	1 Ecran de grande taille ou un vidéo projecteur avec prise HDMI Feutres, ciseaux, papiers A3, cartons, ficelles, jeux de sociétés et jeux numériques (apportés par les apprenants) Ordinateurs

# Debriefing soupe à l'oignon



On extrait la séquence ludopédagogique du scénario pédagogique et analysons sa structure...

60 mn	Activité 2 : Overcooked!	Ludopédagogie	Groupes de 5	Tables et chaises pour accueillir des groupes de 5 participants et le groupe de joueur(se)s. 1 Ecran de grande taille ou un vidéo projecteur avec prise HDMI 1 console de jeu PS4 6 manettes de jeu PS4 (2 manettes de rechange) 1 jeu Overcooked! PS4 Câbles et alimentations dédiés
-------	--------------------------	---------------	--------------	--

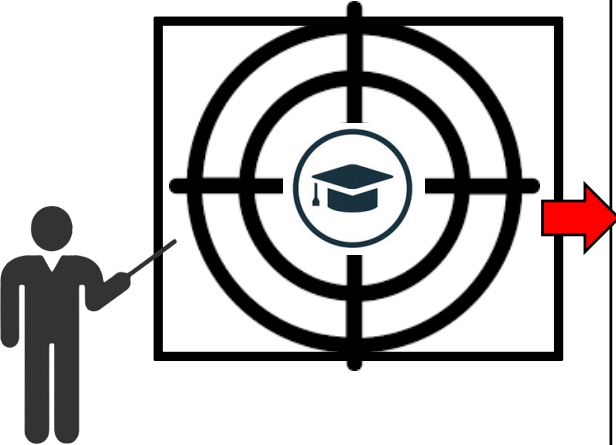


Introduire l'activité	Animer l'activité	Débriefer l'activité
<p>Le jeu <i>Overcooked!</i> est expliqué simultanément à l'ensemble des groupes. Il s'agit d'un jeu où l'on doit fabriquer une soupe à l'oignon à quatre plus une cinquième personne qui n'a pas de manette de jeu. Il convient donc de trouver comment s'organiser au mieux, comment se répartir les rôles, savoir écouter les consignes du manager...</p> <p>Mais, libre aux joueurs de trouver comment opérer. Ils doivent trouver la configuration qui leur convient le mieux. L'objectif étant d'atteindre le meilleur score possible (3 étoiles). Les groupes ont au maximum 3 tours de 3 minutes pour atteindre ce meilleur score. A chaque fin de partie, ils doivent se réunir pour débriefer et améliorer leur stratégie. Les groupes sont en concurrence.</p>	<p>Le formateur assure le rôle de tuteur pour aider sur le plan technique le bon déroulement du jeu.</p>	<p>Une fois le jeu terminé, il est débrié. Quatre questions clés sont posées :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Qu'avez-vous ressenti ?</li><li>- Quelle stratégie avez-vous mis en œuvre ?</li><li>- Qu'avez-vous le sentiment d'avoir appris ?</li><li>- Que pourriez-vous suggérer pour améliorer cette séquence ludopédagogique ?</li></ul> <p>L'objectif est ici de montrer que des apprentissages ont eu lieu et que ces apprentissages s'inscrivent dans un registre précis, fixé en amont.</p> <p>Nous sommes dans une situation formelle.</p>

# Debriefing soupe à l'oignon



Elle comporte 3 phases : les trois temps pédagogiques de Nicole Tremblay (2007)

Introduire l'activité	Animer l'activité	Débriefer l'activité
<p>Le jeu <i>Overcooked!</i> est expliqué simultanément à l'ensemble des groupes. Il s'agit d'un jeu où l'on doit fabriquer une soupe à l'oignon à quatre plus une cinquième personne qui n'a pas de manette de jeu. Il convient donc de trouver comment s'organiser au mieux, comment se répartir les rôles, savoir écouter les consignes du manager...</p> <p>Mais, libre aux joueurs de trouver comment opérer. Ils doivent trouver la configuration qui leur convient le mieux. L'objectif étant d'atteindre le meilleur score possible (3 étoiles). Les groupes ont au maximum 3 tours de 3 minutes pour atteindre ce meilleur score. A chaque fin de partie, ils doivent se réunir pour débriefer et améliorer leur stratégie. Les groupes sont en concurrence.</p>	<p>Le(a) formateur(rice) assure le rôle de tuteur(rice) pour aider sur le plan technique le bon déroulement du jeu.</p> <p>Il fixe à chaque tour de nouveaux objectifs à atteindre en fonction des scores obtenus.</p> 	<p>Une fois le jeu terminé, il est débrieffé. Quatre questions clés sont posées :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Qu'avez-vous ressenti ?</li><li>- Quelle stratégie avez-vous mis en œuvre ?</li><li>- Qu'avez-vous le sentiment d'avoir appris ?</li><li>- Que pourriez-vous suggérer pour améliorer cette séquence ludopédagogique ?</li></ul> <p><b>L'objectif est ici de montrer que des apprentissages ont eu lieu et que ces apprentissages s'inscrivent dans un registre précis, fixé en amont. Nous sommes dans une situation formelle.</b></p>

## Debriefing soupe à l'oignon

Analysons à présent la phase dédiée au jeu...

Un coach gère chaque équipe.



Joueuse  
Joueur



## Debriefing soupe à l'oignon

Puis lorsque la partie est terminée, un score est proposé. Le groupe fait un point sur l'expérience vécue... Le nombre de tours est limité à trois.



Joueuse  
Joueur



## Debriefing soupe à l'oignon

Les groupes ont le droit de faire de « l'espionnage industriel » et de se concerter entre chaque tour... Cela permet en général d'améliorer leurs performances.



Joueuse  
Joueur



## Debriefing soupe à l'oignon

Le jeu est donc construit entre des phases d'activités sur console, puis de micro-débriefing. Le formateur en profite pour écouter les échanges et questionner les apprenants.



Joueuse  
Joueur



# Debriefing soupe à l'oignon

**Peut-on superposer des objectifs utilitaires et du jeu tout en préservant les deux parties ? (3 temps pédagogiques de Nicole Tremblay (2007))**

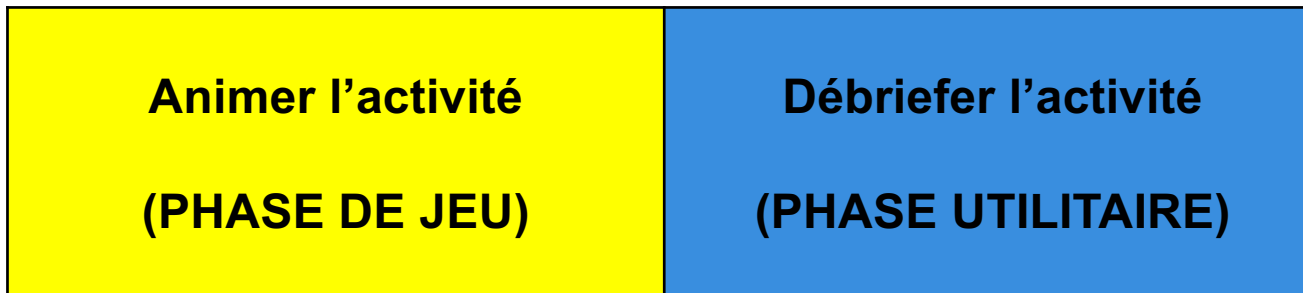
<b>Introduire l'activité (Annonce des 2 phases)</b>	<b>Animer l'activité (PHASE DE JEU)</b>	<b>Débriefer l'activité (PHASE UTILITAIRE)</b>
<p>Le jeu <i>Overcooked!</i> est expliqué simultanément à l'ensemble des groupes. Il s'agit d'un jeu où l'on doit fabriquer une soupe à l'oignon à quatre plus une cinquième personne qui n'a pas de manette de jeu. Il convient donc de trouver comment s'organiser au mieux, comment se répartir les rôles, savoir écouter les consignes du manager...</p> <p>Mais, libre aux joueurs de trouver comment opérer. Ils doivent trouver la configuration qui leur convient le mieux. L'objectif étant d'atteindre le meilleur score possible (3 étoiles).</p> <p>Les groupes ont au maximum 3 tours de 3 minutes pour atteindre ce meilleur score. A chaque fin de partie, ils doivent se réunir pour débriefer et améliorer leur stratégie.</p> <p>Les groupes sont en concurrence.</p>	<p>Le(a) formateur(rice) assure le rôle de tuteur(rice) pour aider sur le plan technique le bon déroulement du jeu.</p> <p>Il fixe à chaque tour de nouveaux objectifs à atteindre en fonction des scores obtenus.</p>	<p>Une fois le jeu terminé, il est débrié. Quatre questions clés sont posées :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Qu'avez-vous ressenti ?</li><li>- Quelle stratégie avez-vous mis en œuvre ?</li><li>- Qu'avez-vous le sentiment d'avoir appris ?</li><li>- Que pourriez-vous suggérer pour améliorer cette séquence ludopédagogique ?</li></ul> <p>L'objectif est ici de montrer que des apprentissages ont eu lieu et que ces apprentissages s'inscrivent dans un registre précis, fixé en amont.</p> <p>Nous sommes dans une situation formelle.</p>



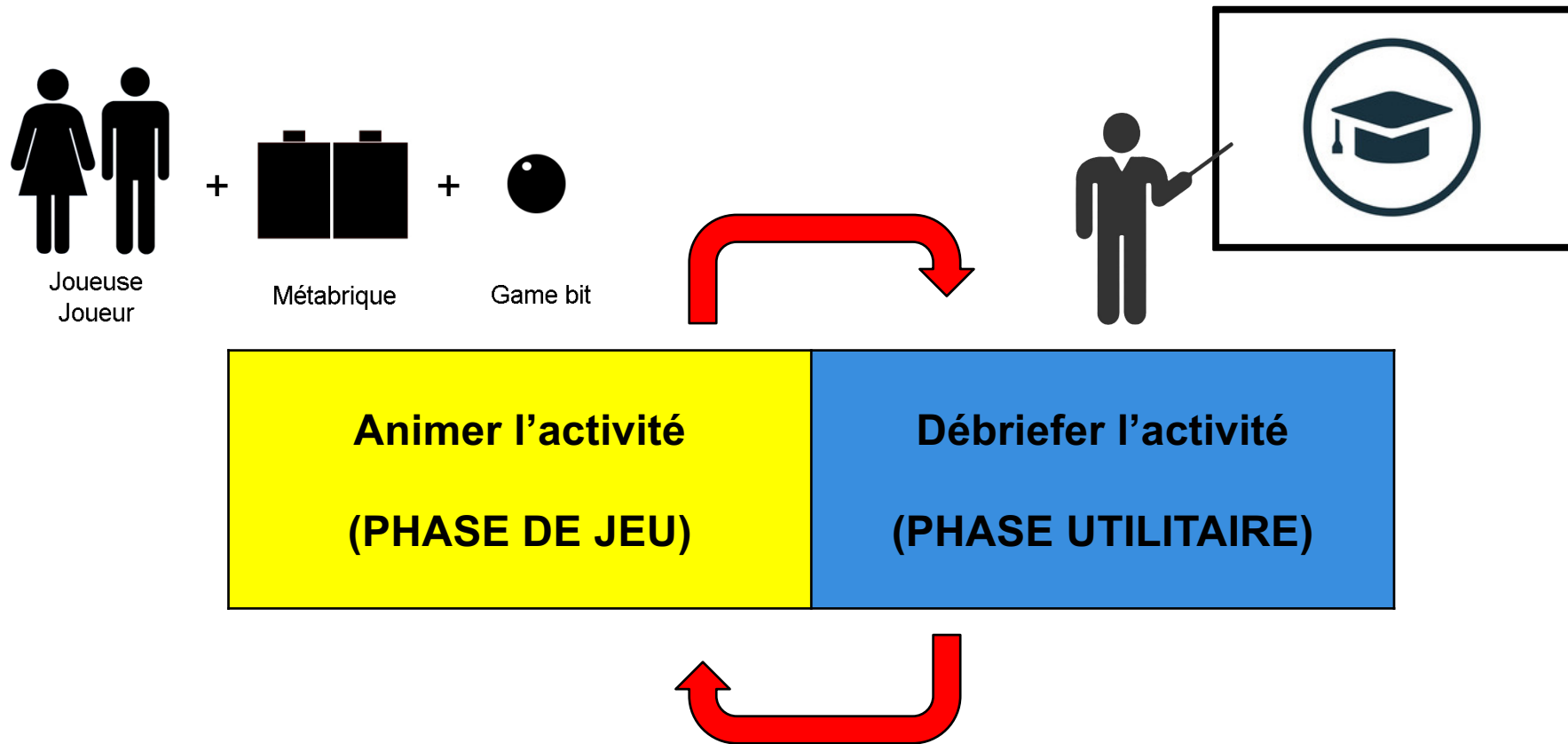
## Debriefing soupe à l'oignon

**Peut-on superposer des objectifs utilitaires et du jeu tout en préservant les deux parties ?**

**Il ne s'agit pas de les mettre réellement en tension en cherchant à les superposer, mais plutôt à les apposer côte à côté comme deux étapes distinctes.**



## Debriefing soupe à l'oignon

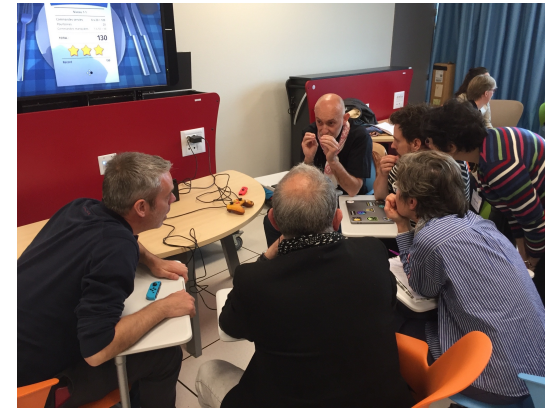


Rien n'empêche d'imaginer des cycles entre ces deux phases, comme par exemple par l'emploi de métalepses (Allain, 2017) (Daunay, 2017).

Scénario utilitaire

## Debriefing soupe à l'oignon

Cependant, le jeu de la Soupe à l'oignon propose aux participants de jongler entre ces deux parties : phase de jeu et phase de débriefing



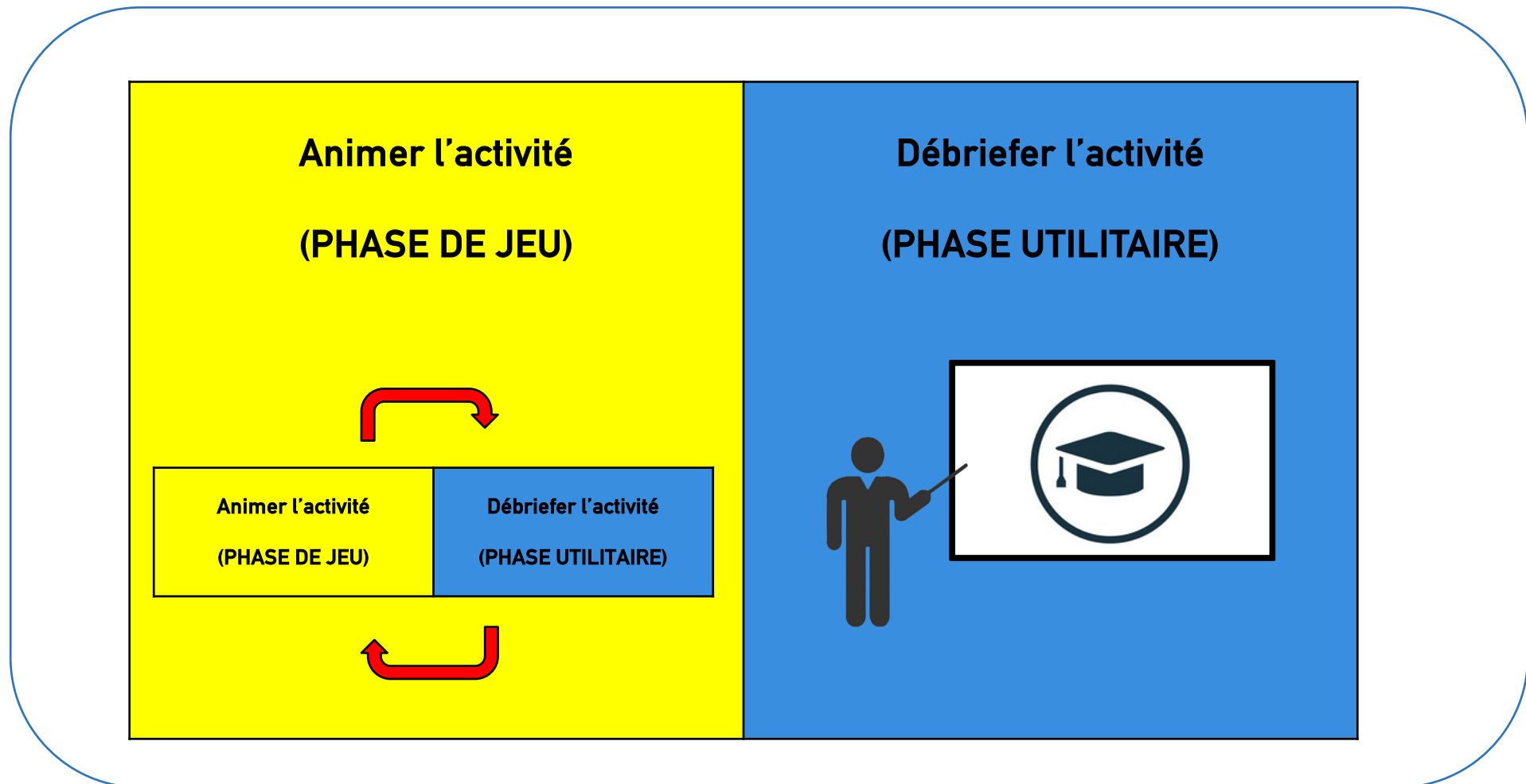
**Animer l'activité**  
**(PHASE DE JEU)**

**Débriefer l'activité**  
**(PHASE UTILITAIRE)**



## Debriefing soupe à l'oignon

Mais ces deux parties appartiennent à la phase de jeu et non à la phase de débriefing de l'activité par le représentant. Il s'agit d'échelles différentes. ■



Sommaire

# Ludopédagogie, concepts et mise en pratique

LOADING

Avant-propos

LEVEL 1

Eponge et ludopédagogie

LEVEL 2

Activité Soupe à l'oignon

LEVEL 3

Modèle CEPAJe

LEVEL UP!

Questions / réponses



PRESS "PLAY" TO LOAD



Sommaire

# Ludopédagogie, concepts et mise en pratique

LOADING

Avant-propos

LEVEL 1

Eponge et ludopédagogie

LEVEL 2

Activité Soupe à l'oignon

LEVEL 3

Modèle CEPAJe

**LEVEL UP!**

**Questions / réponses**



**PRESS "PLAY" TO LOAD**



## Questions / réponses

Qu'en pensez-vous ? Des réactions ?

Donnez votre avis...

