

Journée départementale des professeurs documentalistes

La Ludopédagogie

28/02/2025



Sommaire

1

Réseau Canopé

2

La Ludopédagogie

3

Monter sa ludothèque

4

Quelques ressources

Réseau Canopé

Qui sommes-nous ?

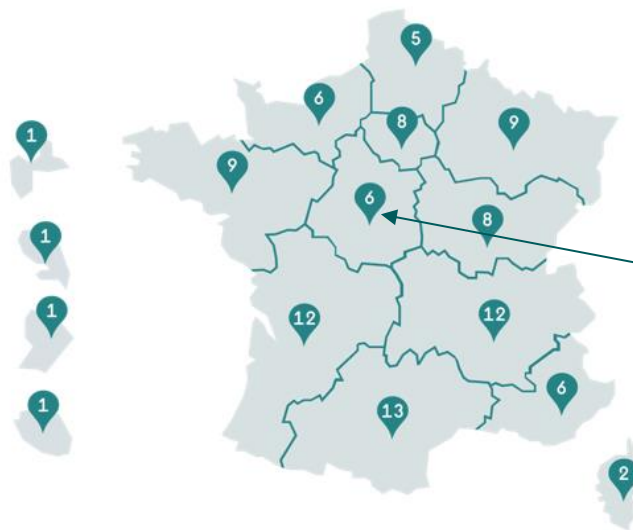


- ❖ Sous la tutelle du ministère de l'Éducation Nationale, Réseau Canopé est l'opérateur de la formation tout au long de la vie des enseignants et de la communauté éducative
- ❖ Réseau Canopé participe à la mise en œuvre du plan national et des plans académiques et départementaux de formation, aux côtés des services académiques de formation et du numérique éducatif
- ❖ Réseau Canopé est une passerelle entre tous les acteurs du monde éducatif : établissements scolaires, collectivités, monde associatif, entreprises privées
- ❖ 101 ateliers Canopé qui accueillent dans des espaces dédiés à la formation, à l'échange et à la découverte de nouveaux outils et pratiques pour faire la classe

Des équipes au plus près de vous

Nos missions sur le territoire :

- Accompagner vos actions éducatives
- Accueillir l'ensemble de la communauté éducative dans des espaces innovants et connectés
- Assurer les formations, ainsi que les médiations et les animations qui en découlent
- Proposer une offre de services adaptée aux nouveaux enjeux éducatifs.



DT Centre Val de Loire

3 bassins avec chacun 2
Ateliers Canopé

- Beauce
- Loire
- Berry

6 départements
(28 45 41 37 36 18)

À vos côtés, tout au long de votre carrière



NOTRE MISSION



Vous formez tout au long de votre carrière à l'évolution des méthodes d'enseignement, notamment par le numérique



NOTRE VISION



Vous permettre d'adapter vos pratiques pédagogiques pour répondre aux besoins de chaque élève



NOS ENGAGEMENTS



Vous proposer une offre de formation gratuite, avec un formateur ou en autoformation, en présentiel ou à distance, sur tout le territoire national

Aujourd'hui, Réseau Canopé c'est ...



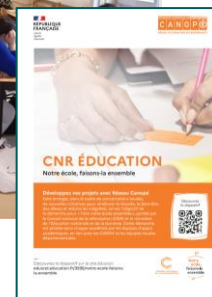
Des formations



Des ressources gratuites

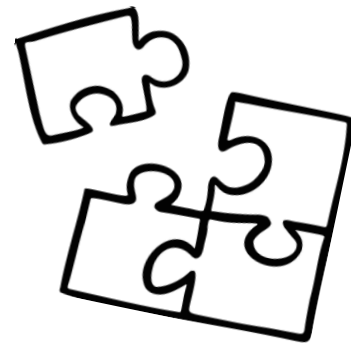


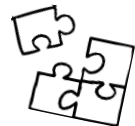
Un accompagnement
dans vos projets



2

La Ludopédagogie

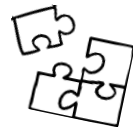




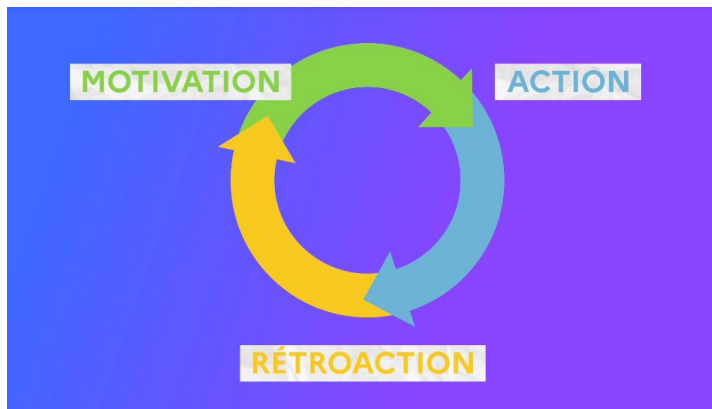
La ludopédagogie, quesako ?

Il s'agit d'une modalité d'apprentissage par l'utilisation du jeu, permettant de rendre l'apprentissage plus interactif, plus motivant pour l'apprenant, afin de développer différentes habiletés qui peuvent être langagières, sensorimotrices, cognitives, socio-affectives. Apprendre et Jouer sont deux facettes complémentaires qui rejoignent un même objectif.

Cf. Julian Alvarez ([entretien, InterCDI, n° 280-281, septembre-octobre 2019](#))

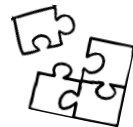


La ludopédagogie pour susciter la motivation



10 conditions pour susciter la motivation des élèves :

- être signifiante, aux yeux de l'élève
- être diversifiée et s'intégrer aux autres activités
- Représenter un défi pour l'élève
- être authentique
- exiger un engagement cognitif de l'élève
- responsabiliser l'élève en lui permettant de faire des choix
- permettre à l'élève d'interagir et de collaborer avec les autres
- avoir un caractère interdisciplinaire
- comporter des consignes claires
- Se dérouler sur une période de temps suffisante



Connaître des supports éducatifs ludiques numériques



Et le jeu ?

Le jeu est une activité :

- **Libre**, à laquelle le joueur ne saurait être obligé sans que le jeu perde aussi sa nature de divertissement attirant et joyeux
- **Séparée**, circonscrite dans les limites d'espace et de temps précises et fixées à l'avance
- **Incertaine**, dont le déroulement ne saurait être déterminé d'avance, ni le résultat acquis préalablement
- **Improductive**, ne créant ni bien, ni richesse, ni élément nouveau d'aucune sorte
- **Réglée**, soumise à des conventions qui suspendent les lois ordinaires et qui instaurent momentanément une législation nouvelle qui seule compte
- **Fictive**, accompagnée d'une conscience spécifique de réalité seconde ou de franche irréalité par rapport à la vie courante.

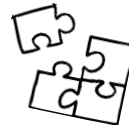
Le cercle magique

" N'importe quel jeu permet de créer momentanément une parenthèse spatiotemporelle dans laquelle les règles de comportements sont différentes. C'est ce que l'historien Johan Huizinga appelait le « cercle magique ». Dans certains jeux, ce cercle est visuellement matérialisé (un court de tennis, un échiquier, une marelle). La parenthèse s'ouvre quand le jeu commence puis elle se clôt quand le jeu finit. "

Frédéric Kaplan

Chaire de Digital Humanities à l'École
Polytechnique Fédérale de Lausanne

[Cf : Retrouvez ici en un clic la fiche complète sur le sujet](#)



Les apports du jeu en pédagogie

Motivation et
engagement

Collaboration et
interaction sociale

Apprentissage actif

Renforcement des
compétences

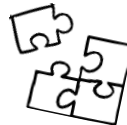
Apprentissage
expérientiel

Mémorisation et
apprentissage par
expériences, rétroaction
immédiate

Autonomie et gestion
de l'apprentissage

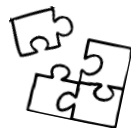
Créativité et pensée
critique

Réduction du stress et
anxiété :
dédramatisation de
l'échec



Les apports du jeu en pédagogie

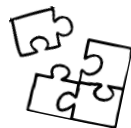
En somme, l'intégration judicieuse des jeux en pédagogie peut rendre **l'expérience d'apprentissage plus efficace, stimulante et gratifiante** pour les apprenants, tout en **favorisant le développement de compétences essentielles** pour leur succès futur.



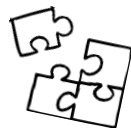
Jeux ludiques, pédagogiques, éducatifs ?

	Jeu ludique	Jeu éducatif	Jeu pédagogique
		Jeu sérieux	
Objectif	divertissement, plaisir	enseignement et divertissement combinés	enseignement
Descriptif	expérience agréable	incorporation d'éléments éducatifs dans un jeu	atteindre des objectifs pédagogiques
Mécanisme	basés sur le divertissement	choisis pour renforcer des connaissances / compétences	directement liés aux objectifs d'apprentissage
Exemples	jeux de société familial	jeux de maths, de langue...	simulateurs

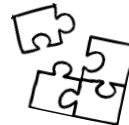
Les mécanismes de jeu



Type de jeu	Mécanismes de jeu	Explications	Exemples
Jeux coopératifs	Collaboration pour atteindre un objectif commun	Les joueurs collaborent pour atteindre un objectif commun, souvent en luttant contre le jeu lui-même. L'esprit d'équipe est primordial pour gagner.	Top Ten, Mysterium, Hanabi, Sky Team
Jeux de mémoire	Capacité à se souvenir d'éléments comme des cartes ou des objets cachés	Ces jeux reposent sur la capacité des joueurs à se souvenir d'éléments comme des cartes ou des objets cachés, afin de réussir des actions ou remporter des points.	Memory Cards, La maison de la petite souris
Jeux de dés	Utilisation de dés pour résoudre des actions, avancer ou obtenir des ressources	Les dés déterminent une part du jeu, que ce soit pour résoudre des actions, avancer ou obtenir des ressources, introduisant une composante aléatoire.	Perudo, Wazabi, Yam
Jeux d'adresse	Coordination physique et précision	Basés sur la coordination physique, ils nécessitent de la précision ou des compétences manuelles pour réussir, comme empiler des objets ou viser des cibles.	Jenga, Mikado, Kluster
Jeux d'enchères	Mise de ressources pour obtenir des objets ou des avantages	Les joueurs misent des ressources (argent fictif, cartes, etc.) pour obtenir des objets ou des avantages, cherchant à maximiser leur efficacité avec des enchères.	Monopoly, Non merci, Perudo
Jeux à objectif secret	But caché à atteindre	Chaque joueur a un but caché à atteindre, ce qui peut influencer ses décisions et interactions avec les autres, sans qu'ils ne connaissent ses intentions.	Saboteur, Loups garou de Thiercelieux

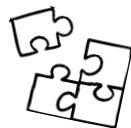


Type de jeu	Mécanismes de jeu	Explications	Exemples
Jeux de « Stop ou encore » ou l'art du pari	Choix entre prendre un risque pour continuer ou s'arrêter pour sécuriser les gains	Les joueurs doivent choisir entre prendre un risque pour continuer et potentiellement tout perdre, ou s'arrêter pour sécuriser leurs gains.	Celestia, Can't Stop, Charlatans
Jeux de bluff	Tromper ou déduire les intentions des autres	Les joueurs doivent tromper ou déduire les intentions des autres, en cachant la vérité ou en prétendant posséder des informations qu'ils n'ont pas.	Loups garou de Thiercelieux, Time Bomb, Citadelles
Jeux de plis	Remporter des "plis" en jouant des cartes de valeur supérieure	Ces jeux se jouent avec des cartes où les joueurs tentent de remporter des "plis" en jouant des cartes de valeur supérieure selon des règles spécifiques.	Les 6 qui prend, Tarot, Lama, Le roi des nains
Jeux de draft	Choix stratégique de cartes ou d'éléments d'une sélection commune	Les joueurs choisissent des cartes ou des éléments d'une sélection commune de manière stratégique, souvent pour construire un jeu ou optimiser leurs actions futures.	Nimalia, Duel, Azul
Jeux de deck building	Construction progressive d'un deck de cartes	Chaque joueur construit progressivement son propre deck de cartes en jouant, améliorant ses possibilités d'action au fur et à mesure du jeu.	Village Pillage, Living Forest, Splendor
Jeux de connaissances	Répondre à des questions de culture générale ou de spécialité	Les joueurs répondent à des questions de culture générale ou de spécialité, la victoire reposant sur la connaissance des faits ou informations spécifiques.	Pict it, Iknow



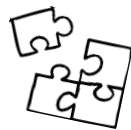
Choix du jeu

- Veiller à la maturité de l'enfant et au plaisir de jouer.
- Attention à ne pas introduire trop tôt les jeux à règles !
- Un enfant va naturellement choisir spontanément un jeu correspondant à des stades inférieurs...
- Tous les jeux ne conviennent pas à tout le monde !



Plateforme « Apprendre par le jeu »

The screenshot shows the web interface of the 'Apprendre par le jeu' platform. At the top, a navigation bar includes the République Française logo, the Canopé logo, and links for 'Nos domaines de formation' and 'Vous êtes'. A search bar and a 'Me connecter' button are on the right. Below the navigation bar, a main banner features the title 'Apprendre par le jeu' and the subtitle 'Base de fiches pédagogiques - Jeux de cartes et de plateau.' The banner is decorated with various game-related icons like dice, cards, and a clock. Below the banner, a text block explains the platform's purpose: 'Vous souhaitez utiliser des jeux de cartes ou des jeux de plateau pour les intégrer à vos séances en classe ou à vos animations pédagogiques ? Cet espace est le vôtre ! Découvrez notre base de fiches pédagogiques pour l'utilisation de jeux « grand public » dans les apprentissages, du cycle 1 au lycée et des fiches plus particulièrement destinées aux parents.' Below this text, there are two sections: 'Découvrir la plateforme Apprendre pa...' with a 'Partager' button, and 'LES NOUVELLES FICHES PÉDAGOGIQUES' featuring a card titled 'Dixit créer un conte dans un univers poétique'.



Un exemple de classification : ESAR

Jeu d'exercice sensoriel et moteur répété pour le plaisir des effets produits et des résultats immédiats.



Jeu d'exercice



Jeu symbolique

Jeu permettant de faire semblant, d'imiter les autres ou des objets, de jouer des rôles, de créer des scénarii, des mises en scène et de représenter la réalité au moyen d'images ou de symboles.

Jeu qui consiste à réunir, à combiner, à construire, à agencer et à monter plusieurs éléments pour former un tout, en vue d'atteindre un but précis



Jeu d'Assemblage



Jeu à Règles

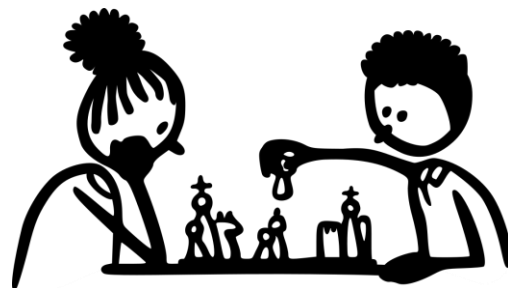
Jeu comportant un code précis à respecter et des règles ou conventions acceptées par le ou les joueurs.

Petit aperçu simplifié de la classification ESAR en ludothèque

D'après le livre *Le système ESAR* Revu et augmenté par Rolande Filion. <https://systeme-esar.org/>

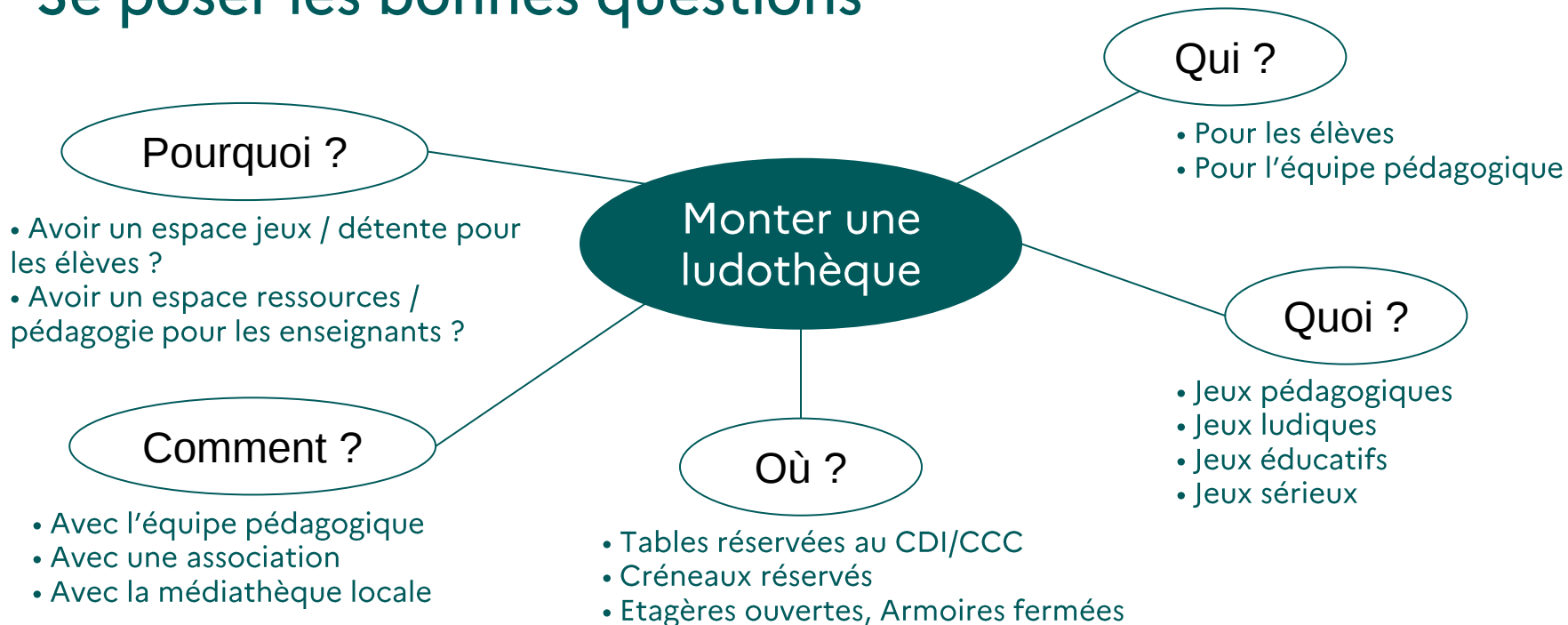
3

Monter une ludothèque





Se poser les bonnes questions





SWOT de la ludothèque

Strengths : Forces

- Motivation des élèves
- Diversification des pratiques
- Valorisation du CDI/CCC

Weaknesses : Faiblesses

- Gestion du matériel
- Bruit généré
- Formation de l'équipe pédagogique

Opportunities : Opportunités

- Financement extérieur
- Partenariat
- Monter un projet CNRé
- Développer la coopération entre les équipes

Threats : Menace

- Réticence administrative, hiérarchique
- Manque de budget



Grille d'analyse des risques

Catégorie	Nature du risque	Origine	Solutions
Élèves	Bruit, agitation, non-respect du calme du CDI	Jeu libre sans régulation des temps et des espaces	Définition d'un espace dédié au jeu, mise en place de créneaux horaires spécifiques, sensibilisation au respect des règles
	Conflits d'usage avec les autres élèves	Usage simultané du CDI pour le travail et pour le jeu	Clarifier la cohabitation des usages (ex : jeu autorisé sur certains créneaux), organiser les espaces
	Forte affluence aux heures creuses (récréations, pause méridienne)	Attractivité du jeu, manque d'encadrement	Mise en place d'un système de réservation ou de roulement, instauration d'une capacité maximale
Gestion des jeux	Perte de pièces, matériel abîmé	Manipulation fréquente par les élèves, absence de suivi	Instaurer un prêt encadré avec vérification au retour, responsabiliser les élèves (ex : carnet de suivi, référents jeu)
	Jeux en mauvais état (usure, hygiène)	Absence de nettoyage et de contrôle régulier	Intégrer un entretien hebdomadaire (désinfection, vérification des pièces), prévoir un budget de remplacement
	Stock insuffisant ou inadapté	Jeux non renouvelés ou peu adaptés aux niveaux scolaires	Diversifier les jeux selon les besoins pédagogiques, prévoir des achats réguliers en lien avec les enseignants



Grille d'analyse des risques

Catégorie	Nature du risque	Origine	Solutions
Professeur documentaliste	Charge de travail accrue	Gestion seule du stock, du suivi et des animations	Définir un système simple de gestion (ex : fiches d'emprunt, QR codes), impliquer des élèves volontaires dans l'animation
	Manque de formation ou d'expertise sur le jeu pédagogique	Peu d'expérience dans l'intégration du jeu au CDI	Se former via les ressources Canopé, échanger avec d'autres professeurs documentalistes, tester des jeux avec les élèves
Organisation	Temps de jeu empiétant sur le travail scolaire	Difficulté à réguler les temps d'usage du CDI	Limitier l'accès aux jeux sur certains créneaux (ex : récréation, pause méridienne, heures dédiées avec encadrement)
	Manque d'intérêt des élèves ou des enseignants	Peu de valorisation du jeu comme outil pédagogique	Proposer des animations ludiques liées aux disciplines (ex : escape game en Histoire, jeux de logique en Mathématiques), intégrer le jeu aux projets pédagogiques du CDI
	Espace insuffisant pour stocker et jouer confortablement	Contraintes physiques du CDI	Aménager un coin ludothèque modulable, optimiser le rangement avec des bacs ou étagères dédiées, utiliser des jeux numériques pour limiter l'encombrement



Fiche pratique

Fiche pratique : Mise en place d'une ludothèque en CDI

1. Pourquoi une ludothèque en CDI ?

- Favorise l'apprentissage actif par le jeu.
- Dynamise le CDI et attire les élèves.
- Développe des compétences transversales (collaboration, logique, expression orale, pensée critique).
- Valorise la lecture et la recherche documentaire via des jeux éducatifs.

2. Étapes de mise en place

2.1. Définir les objectifs et le public cible

- Quels niveaux scolaires seront concernés ?
- Quels apprentissages souhaitez-vous favoriser ?
- Quelle sera la place de la ludothèque dans la pédagogie du CDI ?

2.2. Sélectionner et acquérir les jeux

- **Critères de sélection** : âge des élèves, objectifs pédagogiques, durée des parties, matériel requis.
- **Sources d'acquisition** : budget établissement, subventions, partenariats (Réseau Canopé, associations locales).
- **Types de jeux recommandés** : jeux de stratégie, jeux coopératifs, escape games, jeux de lecture.

2.3. Aménagement et organisation de l'espace

- Définir un espace dédié au sein du CDI.
- Prévoir des rangements adaptés (étagères, bacs de classement).
- Étiqueter les jeux et créer un catalogue de prêt.

2.4. Gestion et fonctionnement

- Établir un règlement d'utilisation (temps de jeu, nombre de joueurs, respect du matériel).
- Mettre en place un système de prêt et de réservation.
- Sensibiliser les élèves et les enseignants à l'utilisation des jeux.

3. Problématiques et solutions

Problématique	Solutions
Bruit et gestion sonore	Privilégier un espace séparé ou proposer des créneaux spécifiques
Manque d'espace	Utiliser des jeux peu encombrants, organiser un système de rotation des jeux
Gestion des réservations	Mettre en place un cahier ou une plateforme numérique de réservation
Temps disponible des élèves	Intégrer la ludothèque dans des activités pédagogiques
Pérennisation du matériel	Sensibiliser les élèves à l'entretien, mettre en place un suivi des emprunts

4. Valorisation et pérennisation

- Communiquer sur la ludothèque via les réseaux sociaux, affichages et réunions pédagogiques.
- Organiser des événements ludiques (tournois, escape games, ateliers découverte).
- Former les enseignants à l'utilisation pédagogique des jeux.
- Rechercher des financements pour étoffer le fonds de jeux.

5. Ressources utiles

- Réseau Canopé : formations et accompagnement.
- Sites spécialisés en jeux éducatifs.
- Partenariats avec des associations de jeux et des médiathèques.

Cette fiche propose un cadre méthodologique adaptable aux spécificités de chaque CDI.



Echanges autour des pratiques

4

Ressources diverses

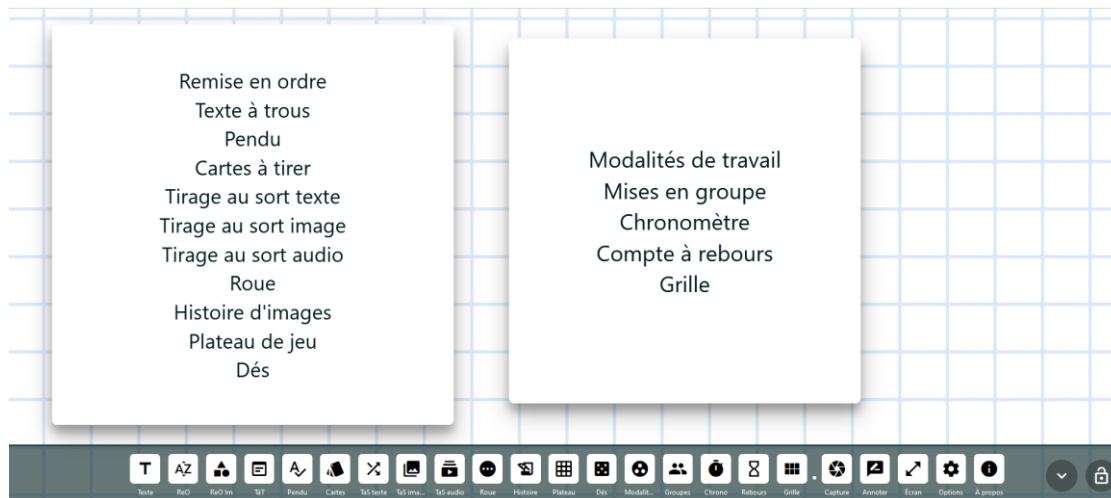




Ressource gratuite : la Digitale

LA DIGITALE

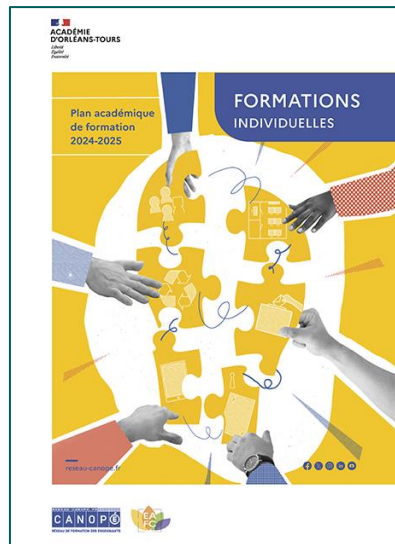
Des services libres pour l'éducation



<https://ladigitale.dev/digiscreen/>



Formations dans le cadre de l'EAFC



- La ludopédagogie : comprendre, expérimenter et s'approprier
- La ludopédagogie au service de vos projets
- Escape game : mobiliser les élèves par le jeu
- Faire créer un escape game à ses élèves



Formations en autonomie par Réseau Canopé

Ludopédagogie : ateliers de pratique de jeux

 11 juin 2025
 en présence
 03 h

Ludopédagogie : le jeu dans les pratiques de classe

 Date à programmer
 À distance
 01 h 15

"Mission Jaurès !" : un escape game pour aborder la laïcité autrement

 Date à programmer
 en présence
 03 h

Création de jeux éducatifs numériques avec Pégase

 Date à programmer
 À distance
 01 h 30

Ludopédagogie : apprendre par le jeu

 Date à programmer
 en présence / à distance
 06 h

Le jeu comme facteur de développement de l'enfant et moteur des apprentissages

 Date à programmer
 en présence
 06 h



Atelier proposé par l'Atelier d'Orléans



ATELIER

La ludo pédagogie

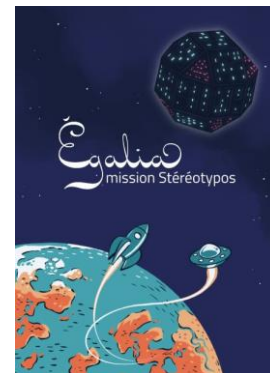
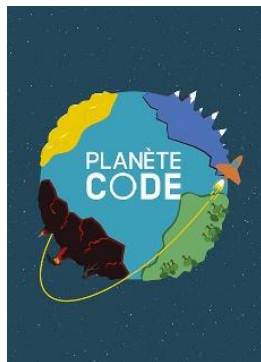
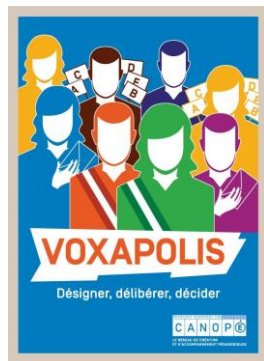
Mercredi 4 Juin /// 14 H

Atelier Canopé d'Orléans





Jeux pédagogique canopiens





S'informer, se documenter

Une nouvelle page thématique chaque mois

Réseau Canopé met à disposition une page thématique présentant nos ressources (webinaires, podcasts, fiches pratiques, conférences, ateliers, ...).

Les intelligences artificielles en éducation

DÉCOUVREZ LE POTENTIEL DES IA

Réseau Canopé propose des interventions et des contenus visant à **démystifier les IA**. Nous fournissons aux enseignants des clés pour interagir avec les IA afin qu'ils puissent créer avec elles des contenus adaptés à des objectifs pédagogiques spécifiques.

Explorer nos ressources sur les IA

Ludopédagogie en classe

LE JEU DANS LES APPRENTISSAGES

Comment utiliser la ludopédagogie pour motiver les élèves et enrichir leurs apprentissages ? Réseau Canopé vous accompagne pour intégrer le jeu en classe et créer vos propres supports ludiques.

Explorer nos ressources

L'Agence des Usages

Site web de référence visant à la compréhension des enjeux liés à l'évolution des pratiques professionnelles dans un contexte numérique.



Le droit d'auteur et la
recherche d'images sous
licences « libres »

Vidéo en ligne



Les 10 commandements du
Serious Games padawan

Support numérique en ligne



Quelques ressources



Une plateforme évolutive proposant des webinaires, retours d'expériences et outils pratiques axés pour l'usage pratique des enseignants.



Des podcasts à écouter ou à télécharger animé par des experts et acteurs de terrain pour analyser les questions éducatives actuelles.



Des parcours de formation e-learning accessibles à tous, permettant d'enrichir sa pratique, cultiver ses connaissances et découvrir des outils et ressources déployables en classe.



Une plateforme proposant des formations courtes et des parcours en autonomie, abordant différentes thématiques pour développer ses compétences.

5

Bibliographie sélective





Monographies, périodiques

Pratique(s) du jeu, InterCDI 280-81. (Disponible en ligne : <http://www.intercdi.org/revue/280-81/>)

INSPECTION GENERALE DES BIBLIOTHEQUES, « Jeu et bibliothèque : pour une conjugaison fertile », Rapport n°2015-009, MEN. (Disponible en ligne : [file:///C:/Users/a.carriere/Downloads/Le jeu dans les bibliotheques-igb 446890.pdf](file:///C:/Users/a.carriere/Downloads/Le%20jeu%20dans%20les%20bibliotheques-igb%20446890.pdf))

KAHLAT Elise, *Construire au CDI un environnement sonore propice aux apprentissages*, Mémoire d'études, Master MEEF Documentation, INSPE Aix-Marseille, 2020. (Disponible en ligne : <https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-03638061/document>)

KHERCHAOUI Victor, *Le Silence en bibliothèque, de la règle au service*, Mémoire d'étude, ENSSIB, 2018. (Disponible en ligne : <https://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/documents/68381-le-silence-en-bibliotheque-de-la-regle-au-service-etude-de-cas-sur-le-territoire-de-la-metropole-lyonnaise.pdf>)

MUCCHIUTTI Timothée, « Gérer le bruit au CDI » dans *Les fiches InterCDI* n°297. (Disponible en ligne : <http://www.intercdi.org/fiche-intercdi/gerer-le-bruit-au-cdi/>)

VALENTIN Rémi, *Quelle place pour les jeux sérieux pratiqués en autonomie dans un CDI ?*, Mémoire d'études, Master MEEF Documentation, ESPE Grenoble, 2015. (Disponible en ligne : <https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01260469/document>)



Sites web

Le système ESAR : <https://systeme-esar.org/analyses-de-jeux/>

« Eduquer par le jeu : ressources et exemples de jeux au CDI » : <https://pedagogie.ac-toulouse.fr/documentation/gerer-un-centre-de-ressources/eduquer-par-le-jeu>

« Apprendre par le jeu » : <https://www.reseau-canope.fr/apprendre-par-le-jeu.html>

COMBETTES Cécile, « Pourquoi et comment créer une ludothèque au CDI ? » : <https://documentation.ac-versailles.fr/spip.php?article634>

« Ludopédagogie au CDI : dynamisez vos pratiques avec le jeu » : <https://www.reseau-canope.fr/professeur-documentaliste/actualites/article/ludopedagogie-au-cdi-dynamisez-vos-pratiques-avec-le-jeu>



Retours d'expériences

FILIOL Juliette et GRONFIER Sophie, « Et si jouer, c'était sérieux ? » : <https://ludodoc.wordpress.com/2019/08/22/et-si-jouer-cetait-serieux/>

POMMERAU Claire, « Jouer au CDI : quels objectifs, quelle organisation ? » :
<https://view.genially.com/6056e8575d00340dad3ee56a/presentation-des-jeux-au-cdi>

SARRAZIN Joséphine, « Une ludothèque au CDI ? » : <https://ww2.ac-poitiers.fr/doc/spip.php?article1279>

SUAUDEAU Symphorienne, « Une ludothèque au CDI », <https://ww2.ac-poitiers.fr/doc/spip.php?article1065>

WIATROWSKI Nadine, « Une mini ludothèque au CDI » : <https://pedagogie.ac-toulouse.fr/documentation/une-mini-ludotheque-au-cdi>

Retrouvez-nous sur nos réseaux sociaux et à l'Atelier Canopé d'Orléans

anne.carriere@reseau-canope.fr



Atelier Canopé 45 - Orléans



@Canope_DTCVL



Réseau Canopé Centre-Val de Loire