Et si la ludopédagogie changeait les règles du jeu ?

Quand apprendre devient un jeu d'enfant

Table des matières

A propos	02
La ludopédagogie en question	03
Neurosciences et ludopédagogie	05
Les clefs d'un apprentissage ludique	09
Définir, agir et mesurer	11
Les forces de la ludopédagogie	12
Exemple d'une séance ludique	15
Jeux numériques	17
Conclusion	20
Retrouvez-nous	21
Sitographie / Bibliographie / Précisions	22

À propos de Pédago’go !

Enseignantes depuis plusieurs années, nous avons pu constater que l’apprentissage n’est pas toujours un jeu d’enfant.
Chez Pédago’go !, nous sommes comme les deux faces d’une même pièce : complémentaires, solidaires et déterminées à faire bouger les lignes.
Chaque personne étant unique, nous avons développé au fil des ans des jeux et outils pédagogiques permettant à chacun de nos apprenants de développer ses compétences de manière ludique.
Notre objectif ? Créer un environnement où chacun puisse s’épanouir et trouver sa place. En favorisant le partage et la solidarité, nous voulons contribuer à un monde meilleur, où chaque individu se sent valorisé et reconnu.

Pédago’go !, c’est :

- **Un apprentissage plus efficace et durable.**
- **Un développement personnel épanouissant.**
- **Un monde plus ludique et créatif.**

La ludopédagogie en question

Introduction

Enseigner par le jeu, effet de mode ou réel intérêt pédagogique ?
C'est la question que l'on pourrait se poser.

Qu'entendons-nous vraiment par "Ludopédagogie" ?
Est-ce une pratique pédagogique accessible à tous, quel que soit le niveau ou bien est-ce réservé aux enseignants de maternelle et primaire ?
Et la science, qu'en dit-elle aujourd'hui ?

Voilà un grand nombre de questions auxquelles nous tenteront de répondre dans cet e-book.
Vous êtes prêts ? Alors, go !

Qu’est-ce que la ludopédagogie ?

Commençons par le commencement.
Qu’est-ce que la ludopédagogie ?
C’est un **mouvement pédagogique**, qui comme son nom l’indique, combine l’aspect ludique (lié au jeu) à la pédagogie - donc l’art d’enseigner.
L’intérêt de tout cela étant de permettre à chaque apprenant d’apprendre avec plaisir, en jouant et s’amusant.
C’est bien beau me direz-vous, mais on peut aussi apprendre avec plaisir, mais sans jouer.

Comme dirait David (Coucou Monsieur le Premier Ministre), certes !

Mais en chacun d’entre nous, ne subsiste-t-il pas une âme d’enfant, prête à tout pour remporter la victoire ?

Il semble néanmoins qu’il soit plus simple de réveiller les instincts de joueur invétéré chez les apprenants, que d’obtenir une participation active et impliquée à chaque instant dans tous les apprentissages.

Faciliter les apprentissages ?

Alors finalement, pourquoi se servir du jeu pour faciliter les apprentissages ?
Il faut tout d’abord convenir que le jeu est un outil au service de l’apprentissage. Dans le cas de la ludopédagogie, il ne remplacera jamais un professionnel apportant des notions d’apprentissage, et ne sera jamais une fin en soi.
Le jeu est un vecteur d’apprentissage fort. Il permet de développer diverses compétences et sollicite l’apprenant de nombreuses manières différentes, et pas seulement scolaires.

Neurosciences et ludopédagogie

Et les neurosciences dans tout ça ? Que disent-elles de l'introduction du jeu dans les apprentissages ?

Pour rappel, les neurosciences sont un ensemble de disciplines étudiant le système nerveux. Reconnues récemment pour leurs bénéfices, particulièrement du point de vue de la pédagogie, ces sciences donnent un éclairage récent et novateur sur le fonctionnement du cerveau, et ses implications notamment scolaires.

Principes fondamentaux

Que nous apprennent les neurosciences et ce que cela implique pour la ludopédagogie ?

Les 3 piliers

- **Attention**
  Capacité de sélectionner et de se concentrer sur certaines informations
- **Mémoire**
  Capacité du cerveau à encoder, stocker et récupérer des informations
- **Engagement**
  Capacité à être activement impliqué et concentré sur une tâche

Ce sont ici 3 facteurs clés pour l'apprentissage

Attention

“Un des grands buts de l’apprentissage est de créer des habitudes utiles et efficaces, qui permettront de réagir rapidement de manière adéquate aux stimuli rencontrés.” *

En intégrant le jeu à l'apprentissage, la ludopédagogie capte naturellement l'attention. Les activités ludiques, par leur nouveauté, leur interactivité et le plaisir qu'elles procurent, activent des circuits neuronaux liés à la récompense et à la motivation. Cette attention active et dirigée favorise un meilleur encodage des informations en mémoire, rendant l'apprentissage plus durable et plus efficace.

Mémoire

“La mémoire est avant tout une structure dynamique, mouvante, changeante, qui s’appuie sur des réseaux de structures cérébrales dotées d’une grande plasticité, notamment au cours de l’enfance, mais aussi chez l’adulte.”*

Pour qu'un apprentissage soit vraiment efficace, l'information doit non seulement être comprise, mais aussi être encodée, stockée et récupérée par la mémoire.
Les émotions sont des vecteurs puissants qui facilitent l'encodage de l'information en mémoire. Lorsque l'on apprend en s'amusant, le cerveau associe de nouvelles connaissances à des expériences agréables, ce qui les rend plus marquantes et plus faciles à mémoriser.

Engagement

“L’apprentissage conceptuel, coûteux en ressources attentionnelles, requiert de la part de l’élève un engagement actif : non l’acceptation passive de la tâche en cours, mais la compréhension de ses enjeux d’apprentissage.”*

L'engagement de l'apprenant est la clé de voûte d'un apprentissage profond et durable. Il ne s'agit pas seulement d'être présent, mais de participer activement et avec motivation à la tâche d'apprentissage.
La ludopédagogie transforme l'apprentissage en une expérience captivante qui sollicite activement le cerveau. Elle ne se contente pas de rendre l'éducation amusante, mais elle crée les conditions neurologiques et psychologiques optimales pour un engagement profond et durable de l'apprenant, maximisant ainsi l'efficacité de tout processus d'acquisition de connaissances.

*Le cerveau et les apprentissages, Olivier Houdé et Grégoire Borst. Ed Nathan. 2018

Neurosciences et ludopédagogie

Comment le jeu façonne le cerveau

Les résultats des recherches les plus récentes montrent, contrairement à ce que les psychologues pensaient par le passé, que jouer librement est d'une importance capitale pour le développement cognitif et social.

Texte : Anna von Hopffgarten / Illustration : Yousun Koh

1 CAPACITÉS DE COOPÉRATION

Le jeu stimule les capacités d'entraide. Les enfants qui ne le font pas assez sont plus solitaires ou marginaux une fois devenus adultes.

2 LANGAGE

Jouer aux cubes accélère l'acquisition du langage chez les tout-petits.

3 RÉSOLUTION DE PROBLÈMES

Les enfants qui jouent beaucoup développent plus facilement une pensée originale. Les activités créatives comme les jeux de construction ou les lego stimulent tout particulièrement cette capacité.

4 PENSÉE CONTREFACTUELLE

Les jeux de rôle développent l'aptitude à réfléchir à des faits hypothétiques, qui ne se produisent pas forcément. (« Que se passerait-il si... »)

5 MAÎTRISE DE SOI

À travers les jeux de duel, les enfants apprennent à prendre conscience de leurs impulsions et de leurs émotions, et à mieux les réguler.

6 NEUROGENÈSE

Jouer fait pousser de nouvelles cellules nerveuses – en tout cas chez des souris de laboratoire. Ce phénomène bénéficie surtout à certaines régions du cerveau, impliquées dans le contrôle émotionnel et l'apprentissage social. Le cortex cérébral, l'hippocampe et l'amygdale produisent des protéines qui stimulent la croissance des neurones.

https://www.cerveauetpsycho.fr/sr/infographie/comment-le-jeu-faconne-le-cerveau-13048.php

Neurosciences et ludopédagogie

7 COMPÉTENCES SOCIALES

Dans des jeux de rôle, les enfants apprennent à gérer les conflits. Ce qui se révèle plus tard une aide précieuse pour résoudre les problèmes en société.

8 PALETTE D'EXPRESSIONS

Quand ils jouent entre eux, les enfants utilisent un langage bien différent de celui qu'ils emploient en présence des adultes.

9 RÉDUCTION DE L'ANGOISSE

Les jeux « risqués » aident à surmonter l'angoisse et à repérer ses propres sensations corporelles.

10 GESTION DES CONFLITS

Plus les enfants se chamaillent (sans excès) lorsqu'ils sont petits, mieux ils résolvent plus tard les conflits humains sans recourir à la violence.

11 PENSÉE MATHÉMATIQUE

Des enfants de quatre ans qui réalisent des constructions complexes avec des cubes ne développent pas seulement leur langage, ils obtiennent aussi plus tard de meilleures notes en maths, indépendamment de leur QI.

12 ATTENTION

Les élèves sont plus attentifs en classe s'ils ont pu jouer entre-temps, sans instructions de la part d'un adulte. Une pause de dix à vingt minutes est suffisante pour produire cet effet. Les cours de sport ne peuvent pas remplacer cette récréation.

13 CALME

Selon des études sur des animaux, le fait de jouer jeune de façon tranquille prédispose à une humeur égale et posée à l'âge adulte.

Cerveau & Psycho
N° 98 - Avril 2018

https://www.cerveauetpsycho.fr/sr/infographie/comment-le-jeu-faconne-le-cerveau-13048.php

Les clefs d'un apprentissage ludique

L'utilisation du jeu en formation

Le premier avantage est relativement évident : **mobiliser l'apprenant.** S'il y a bien un objectif que les formateurs ont en commun, c'est bien celui-là.
On le sait tous à présent, un apprenant qui est présent physiquement mais complètement inactif, pas du tout impliqué dans son apprentissage, ne retiendra presque rien de cette séance.

Lorsqu'un formateur révèle à un groupe en formation la prochaine activité, il peut être confronté à diverses réactions.
Toutefois lorsqu'il annonce un jeu pour la première fois, les deux réactions les plus courantes sont : **l'engouement** ("Chouette, on va faire autre chose qu'apprendre !") ou **la perplexité** ("Moi je suis pas un gamin, je ne vois pas pourquoi ce prof veut nous faire jouer !").

Pourquoi cette dernière réaction ? Parce que le jeu est associé dans notre société, aux enfants. Il peut être perçu comme infantilisant et surtout déstabilisant pour certaines personnes.
Particulièrement d'ailleurs, pour les adultes qui sont en formation continue. L'enjeu personnel de ce type de formation est tellement important, qu'ils ont tendance à vouloir des cours très scolaires (voire des notes !) afin de s'assurer une réussite.
Comme si apprendre autrement n'était pas gage de réussite.
Et c'est bien dommage !

Patience et pédagogie

Comme les neurosciences nous l'ont montré précédemment, la nécessité d'être impliqué, actif et de répéter les apprentissages est une condition sine qua non de réussite.
C'est pourquoi il est recommandé de toujours démarrer la formation par une explication succincte du fonctionnement cérébral, et de son implication dans les apprentissages. Les apprenants sont alors ouverts à beaucoup plus de nouveautés et d'innovation dans les méthodes pédagogiques utilisées.

Diversification des activités

L'autre avantage évident de l'utilisation du jeu en formation est la diversification des activités. En effet, il permet d'alterner entre différentes méthodes pédagogiques, de la plus classique à la plus innovante. Il s'adapte à toutes sortes de fonctionnements (classe flexible ou classe autonome par exemple).

Définir, agir et mesurer

Pour que la ludopédagogie soit réellement efficace, elle doit être intentionnelle et structurée. Sans objectifs d'apprentissage clairs et une méthode pédagogique rigoureuse, le jeu risque de rester un simple divertissement.
En somme, le jeu n'est pas une fin en soi, mais un outil puissant. C'est l'encadrement pédagogique – la clarté des objectifs et la rigueur de la méthode – qui transforme l'amusement en un véritable moteur d'apprentissage profond et durable.

Mode de jeu et Objectifs

Tout d'abord, tout dépend des intentions de notre jeu. Pourquoi choisir ce mode d'apprentissage à cet instant de notre progression ?
Il est important que chaque jeu soit associé à un ou des objectifs.
Il peut même être très intéressant de révéler cet objectif aux apprenants. Il leur permettra d'intellectualiser leur action, et de comprendre l'intérêt de cette activité.
Une fois l'objectif défini, il suffit à présent d'y associer le bon mode de jeu.
Pour cela, il est utile de se créer un répertoire de mécaniques de jeu afin de gagner du temps dans la conception.

Retour indispensable !

(aussi appelé Feedback)

Pour que les jeux soient réellement efficaces en contexte d'apprentissage, il est impératif de les associer à un retour d'expérience clair et de les relier explicitement aux objectifs pédagogiques. Sans cette médiation, il est très difficile pour les apprenants de faire le lien entre le jeu et ce qu'ils doivent retenir. C'est pourquoi l'expertise d'un professionnel est primordiale pour transformer le jeu en un véritable outil pédagogique. Le jeu n'est autonome que dans des cas très précis, comme la révision ou l'apprentissage de sigles par exemple.

Les forces de la ludopédagogie

Au-delà de l'implication de l'apprenant, quels sont les avantages de jouer avec les apprenants ?

"Le jeu permet de diminuer l'anxiété de performance de certains élèves, et leur permet donc d'exprimer des compétences qu'ils n'arriveraient pas à montrer en situation d'évaluation". Grégoire Borst.

1. La répétition

Il est assez aisé de détourner de nombreux jeux très connus, afin d'aider les apprenants à réviser. En plus de rédiger une fiche de révision classique l'apprenant peut revoir les notions de différentes manières.

Le Mémory

Des cartes à retourner et à associer.

Le Timeline

Des cartes à remettre dans l'ordre.

Les Flash cards

Des cartes “questions-réponses”

2. Le développement de compétences transversales

Lorsque l’on joue, nous n’apprenons pas seulement les notions abordées par le jeu, mais nous développons également de nombreuses compétences transversales.

Travail d’équipe **Empathie** **Coopération** **Apprentissage des règles** **Stratégie**

Et de nombreuses autres encore en fonction des jeux ...
Autant de compétences nécessaires à la vie professionnelle ou quotidienne des apprenants.

Quelques mécaniques de jeu à adapter

Les jeux de cartes

- Mémory
- Timeline
- Dobble

Les jeux avec matériel

- Qui est-ce ?
- Devine tête

Les jeux de plateau / Jeux d'enfance

- Trivial Poursuit
- Cocottes en papier
- Les jeux cognitifs :
- Mots croisés
- Mots mêlés

Exemple d'une séance ludique

Eléments concrets

Une séance de cours utilisant la ludopédagogie
Classe de Seconde SAPAT
(Services aux Personnes et Animation dans les Territoires)

Cette séance est menée en tout début d'année. Elle entre dans le cadre du Bac pro SAPAT. Les compétences et connaissances abordées lors de cette séance sont les bases des matières professionnelles. Cette séance est menée sur le modèle d'une classe autonome, avec une classe de 30 élèves.

Pré-requis :

- Les élèves connaissent déjà le fonctionnement de la classe autonome (feuille de route) et le matériel utilisé
- Les règles collectives de fonctionnement de la classe ont déjà été établies.

Objectifs de la séance :

- Identifier les caractéristiques et les besoins des personnes
- Repérer, en situation professionnelle, le comportement des publics

Exemple d'une séance ludique

Eléments concrets

Déroulement de la séance :

01 Introduction

- Introduction de la séance auprès des élèves
- Présentation du thème et des objectifs de la séance
- Consignes

02 Ateliers autonomes

Ateliers autonomes sur le thème comprenant :

- Cartes Mémory "Les besoins des personnes"
- Etiquettes à replacer "Pyramide de Maslow"
- Texte à lire avec questions
- Etiquettes de situations professionnelles avec besoin à replacer
- Points à relier.

03 Feedback

- Mise en commun / Correction des ateliers
- Discussion collective
- Apports théoriques

04 A retenir !

- Création collective ou individuelle d'un document "A retenir" avec les connaissances essentielles à apprendre
- Création de flash cards à mettre en commun pour une séance révision ultérieure.

Précisions : Cette séance n'est qu'un exemple, elle peut être adaptée de nombreuses manières et à de nombreux modes de fonctionnement.

Jeux numériques

L'intégration des jeux numériques dans l'apprentissage est de plus en plus courante. Elle ne se limite pas à rendre l'éducation plus divertissante, mais elle agit sur des mécanismes cognitifs et émotionnels profonds, favorisant un apprentissage plus efficace, une meilleure mémorisation et le développement de compétences clés pour le 21e siècle.

Compétences développées

Motivation et engagement accru

- Activation des circuits de récompense
- Réduction du stress et de l'anxiété
- Expérience d'apprentissage positive

Développement des compétences cognitives

- Amélioration de l'attention et de la concentration
- Renforcement de la résolution de problèmes et de la pensée critique
- Amélioration de la mémoire
- Développement des habiletés spatiales

Développement des compétences transversales

- Coopération et communication
- Persévérance et résilience
- Autonomie et prise d'initiative

Outils utiles

Action bund	https://en.actionbound.com/	Création de chasse au trésor en ligne
Audacity	http://audacity.sourceforge.net/about.php?lang=fr	Permet d'analyser, d'enregistrer, d'importer et d'exporter des sons sous différents formats
Behind the name	http://www.behindthename.com/random/	Générateur aléatoire de nom (voire de vie)
Blended Play	https://members.blendedplay.com/game	Création de petits jeux en groupe (fusée)
Bouncy Balls	https://bouncyballs.org/	Gestion de bruit
Canope corpus	https://www.reseau-canope.fr/corpus/	Exploration du corps humain en 3D

Jeux numériques

Outils utiles

Mindmeister	https://www.mindmeister.com/fr	Création de cartes mentales
Mon diplôme	http://www.mon-diplome.fr/	Générateur de faux diplômes
Nuage de mots	https://www.nuagesdemots.fr/	Créateur de nuage de mots
Que text	https://www.quetext.com/	Détecteur de plagiat
Quizinière	https://www.quiziniere.com/	Activités numériques avec retour sur les devoirs (CANOPE)
Quizizz	https://quizizz.com/admin	Création de quiz animés
Random Name selector	https://primaryschoolict.com/random-name-selector	Tirage au sort dans une liste de noms
simitator	http://simitator.com/ http://www.prankmenot.com/TD5oLC	Créateur de faux tweet ou facebook
Sutori	https://www.sutori.com/	Présentations diverses (possibilité d'ajouter images, vidéos, frise chrono, ...)
Time graphics	https://time.graphics/fr/	Création frise chronologique
Time line	http://www.readwritethink.org/files/resources/interactives/timeline_2/	Création frise chronologique
Toon tastic	https://toontastic.withgoogle.com/	Création de film en ligne
TRELLO	https://trello.com/home	Organisateur en ligne (listes, discussions, ...)
Unitag	https://www.unitag.io/fr/qrcode	Générateurs de QR codes
Voki	https://www.voki.com/	Personnage qui parle interactif
We transfer	https://wetransfer.com/	Partage de fichier
Wiki click	https://wikiclic.com/image-libre-de-droit/#QursquoEst_Ce_QursquoUne_Image_Libr	Liste de site pour trouver une image libre de droit
Wizer me	http://app.wizer.me/	Création d'exercices variés

Jeux numériques

Outils utiles

Classroom screen	https://www.classroomscreen.com/	Création de tableau d'instruction (minuteur, consignes, images, ...)
Clonezone	http://clonezone.link/	Clonage de sites pour créer des fakes sites
Comet Docs	https://www.cometdocs.com/	Convertisseur de fichiers
Cubes (Style Story cubes)	http://francois.bocquet.free.fr/cubes/	Création d'histoires à partir d'images aléatoires
Designevo	https://www.designevo.com/	Créateur de logo
Doodle	https://doodle.com/fr/	Sondage en ligne, calendrier
EDORBLE	https://www.edorble.com/education	Création d'environnement en 3D
Educaplay	https://fr.educaplay.com/	Exerciseur en ligne
Event brite	https://www.eventbrite.fr/	Création / recensement d'événements
Fluky	http://fluky.io/	Tirage au sort avec une roue (sans pub, suspens)
Fonts. google	https://fonts.google.com/	Police de caractère
Framapad	https://framapad.org/fr/	Créateur de texte collaboratif
Framemo	https://framemo.org/	Tableau avec post-it
Genially	https://www.genial.ly/	Création d'outils de communication
H5P	https://h5p.org/content-types-and-applications	Divers exercices à créer
Inkle studios	https://writer.inklestudios.com/	Ecriture d'une histoire (avec volets déroulants (suspens))
Iphone fake text	http://iphonefaketext.com/	Créateur de faux messages Iphone
Keamk	https://www.keamk.com/fr/	Créateur d'équipes aléatoire
Learning apps	https://learningapps.org/	Création d'exercices en lignes variés

Conclusion

La ludopédagogie est bien plus qu'une simple tendance. C'est une méthode d'apprentissage solide, qui répond directement aux besoins actuels. Elle crée des expériences riches, motivantes et très efficaces, transformant l'apprenant en acteur principal de son progrès. Elle demande aussi un engagement certain de la part des enseignants et un investissement en temps pour sa mise en œuvre, mais les résultats en valent la peine.

En concevant ces expériences ludiques de manière réfléchie, nous pouvons vraiment exploiter tout le potentiel du jeu pour des apprentissages durables et significatifs.

Maintenant, c'est à votre tour !

Nous vous encourageons à mettre ces principes en pratique. N'hésitez pas à intégrer des éléments de jeu, à fixer des objectifs clairs et à utiliser des retours constructifs. La voie vers un apprentissage plus engageant et performant est ouverte.

Nous vous remercions d'avoir lu cet e-book et espérons qu'il vous a fourni les outils nécessaires et des réponses concrètes pour enrichir vos méthodes pédagogiques et l'expérience de vos apprenants.

Retrouvez-nous !

Retrouvez tous nos exemples ou fichiers téléchargeables sur notre site : www.pedagogo.fr

Nos réseaux

Précisions

*Par apprentissage, nous entendrons dans ce e-book, le fait d'apprendre des notions, qu'elles soient scolaires ou non.

** Par formateur, nous entendrons dans ce e-book, toute personne chargée d'un apprentissage auprès d'une autre. Il peut s'agir d'enseignant, de formateur pour adulte, mais aussi de moniteur de MFR ou toute autre forme d'enseignement.

*** Par apprenant, nous entendrons dans ce e-book, toute personne étant en situation d'apprentissage. Il peut s'agir d'élève, de stagiaire de formation professionnelle, d'adulte en formation ou toute autre forme d'apprentis-sage.

Sitographie / Bibliographie

- Programme ATOLE (Pour l'attention) : https://project.crnl.fr/atole/
- Cerveau et psycho : https://www.cerveauetpsycho.fr/sr/infographie/comment-le-jeu-faconne-le-cerveau-13048.php
- Conférence Numérique, jeu et neurosciences : https://drne.region-academique-bourgogne-franche-comte.fr/webinaire-numerique-jeu-et-neurosciences/
- *Le cerveau et les apprentissages, Olivier Houdé et Grégoire Borst. Ed Nathan. 2018

Sources des études citées :

- Babaoo : "Les bienfaits de l'apprentissage par le jeu vidéo", Babaoo (non daté).
- Big Média : "Et si les jeux vidéo d'action favorisaient notre capacité d'attention ?", Big Média (non daté).
- Eduscol : "Le jeu comme modalité d'apprentissage", Ministère de l'Éducation nationale (mai 2023).
- Érudit : "Une analyse des écrits sur les impacts du jeu sur l'apprentissage", Érudit (2007).
- idruide : "Les jeux vidéo comme moyen d'apprentissage ?", idruide (février 2022).
- Méthodo Campus : "Jeux vidéo : les gamers peuvent acquérir des compétences pour le travail et les études", Méthodo Campus (mai 2023).
- Patrinum : "Quelle est l'utilité des jeux numériques sur les apprentissages ?", Patrinum (non daté).
- Studi : "La gamification et les neurosciences : le rôle du jeu dans l'apprentissage", Studi (janvier 2025).

Vos retours sont précieux ! N'hésitez pas à nous laisser un avis sur notre site ou à nous contacter pour toute suggestion.
Nous serions également ravis de voir vos apprenants en action ! Partagez vos expériences avec nous sur les réseaux sociaux en utilisant le hashtag #pedagogo !

©2025 - SARL Pédago'go ! - Licence Personnelle - Interdiction de Revente et de Diffusion