

Conception d'un jeu pédagogique assistée par IA

1 Objectifs d'apprentissage

- **Domaine disciplinaire :**
(Histoire, maths, EEDD, EMI, EMC, etc...)
- **Public cible (Âge, niveau) :**
- **Une compétence disciplinaire :**
(programme scolaire)
- **Une compétence transversale :**
(Socle, CPS, XXI, fonctions exécutives, etc..)
- **Notions ou connaissances** que le jeu doit exploiter
Exemple en histoire - Seconde guerre mondiale : Occupation, résistance, déportation, Jean Moulin, Pétain, Hitler, De Gaulle, rafle, etc...
- **Prérequis :** (si nécessaire)
- **Plus-value attendue du jeu**

2 Périmètre ludique

- Type de jeu :**
 - Jeu de plateau
 - Jeu de cartes
 - Jeu narratif
 - Jeu de rôles
 - Autre :
- Nombre de joueurs :**
(pas forcément égal au nombre d'élèves)
- Modalités de jeu :**
 - Compétitif
 - Coopératif
 - Semi-coopératif
 - En équipes
 - Duo
 - Solo
- Durée de la partie :**
(entre 10 et 45 mn conseillé)
- Univers narratif du jeu :**

3 Prompt 1 (généraliste)

[CONTEXTE] + [OBJECTIF] + [CONTRAINTE] + [FORMAT ATTENDU] + [EXEMPLES/PRÉCISIONS]

Modèle à adapter :

Tu es game designer en ludopédagogie. Je souhaite créer un jeu de [TYPE DE JEU] + [MODE DE JEU] pour [PUBLIC CIBLE]

- Objectif pédagogique : [OBJECTIF PÉDAGOGIQUE et/ou TRANSVERSAL].
- Univers narratif : [THEME DU JEU]
- Nombre de joueurs : [NOMBRE]
- Durée de la partie : [TEMPS]

Fais-moi une proposition de règles



1 Objectifs d'apprentissage

- Domaine disciplinaire :**
 (Histoire, maths, EEDD, EMI, EMC, etc...) Anglais
- Public cible (Âge, niveau) :** 3^e
- Une compétence disciplinaire :**
 (programme scolaire)
vocabulaire sur les activités /loisirs
↳ apprendre à restituer des mots pour s'exprimer
- Une compétence transversale :**
 (Socle, CPS, XXI, fonctions executives, etc..) communication
aspect culturel
- Notions ou connaissances que le jeu doit exploiter**
 Exemple en histoire - Seconde guerre mondiale : Occupation, résistance, déportation, Jean Moulin, Pétain, Hitler, De Gaulle, rafle, etc...
vocabulaire sur les activités /loisirs
prononciation ?
- Prérequis : (si nécessaire)**
- Pus-value attendue du jeu** apprentissage de mots
nouveaux
trebrassage de mots
connus-

2 Périmètre ludique

UNANIMOUS JUST ONE

- Type de jeu :**
 Jeu de plateau
 Jeu de cartes
 Jeu narratif
 Jeu de rôles
 Autre :
- Nombre de joueurs :**
 (pas forcément égal au nombre d'élèves) groupes de 4-5
- Durée de la partie :**
 (entre 10 et 45 mn conseillé) 10-15 min
- Modalités de jeu :**
 Compétitif
 Coopératif
 Semi-coopératif
 En équipes
 Duo
 Solo
- Univers narratif du jeu :**
les vacances (lieu, activité, moyen de transport, nourriture/spécialité culinaire)

3 Prompt I (généraliste)

[CONTEXTE] + [OBJECTIF] + [CONTRAINTES] + [FORMAT ATTENDU] + [EXEMPLES/PRÉCISIONS]

Modèle à adapter :

Tu es game designer en ludopédagogie. Je souhaite créer un jeu de [TYPE DE JEU] + [MODE DE JEU] pour [PUBLIC CIBLE]

- Objectif pédagogique : [OBJECTIF PÉDAGOGIQUE et/ou TRANSVERSAL].
- Univers narratif : [THEME DU JEU]
- Nombre de joueurs : [NOMBRE]
- Durée de la partie: [TEMPS]

Fais-moi une proposition de règles



Tu es game designer
Je suis enseignant, créer un jeu

Conception d'un jeu pédagogique assistée par IA

1 Objectifs d'apprentissage

▪ **Domaine disciplinaire :**
(Histoire, maths, EEDD, EMI, EMC, etc...)

Maths

▪ **Public cible (Âge, niveau) :**

6^e - 5^e + profs de cefran

▪ **Une compétence disciplinaire :**
(programme scolaire)

Calcul mental - automatismes

▪ **Une compétence transversale :**
(Socle, CPS, XXI, fonctions executives, etc..)

Développer des stratégies d'apprentissage

▪ **Notions ou connaissances** que le jeu doit exploiter
Exemple en histoire - Seconde guerre mondiale : Occupation, résistance, déportation, Jean Moulin, Pétain, Hitler, De Gaulle, rafle, etc...

Calcul astucieux : mariage des nombres,
 $+9 (= +10 - 1)$, $3 \times 99 (= 3 \times 100 - 3 \times 1)$ (distributivité)

▪ **Prérequis :** (si nécessaire)

Savoir additionner,
soustraire, multiplier,
division
Connaître ses tables
Critères de divisibilité

▪ **Pus-value attendue du jeu**

stimuler, motiver,
éviter la lassitude, maintenir
l'attention
Rapidité conduisant à l'astuce

2 Périmètre ludique

Type de jeu :

- Jeu de plateau
- Jeu de cartes
- Jeu narratif
- Jeu de rôles

Autre :

pions
dés
jetons vides

Nombre de joueurs :
(pas forcément égal au
nombre d'élèves)

3 à 5

Modalités de jeu :

- Compétitif
- Coopératif
- Semi-coopératif
- En équipes
- Duo
- Solo

Durée de la partie :
(entre 10 et 45 mn
conseillé)

15 min

Univers narratif du jeu :

Sphinx

3 Prompt I (généraliste)



[CONTEXTE] + [OBJECTIF] + [CONTRAINTE] + [FORMAT ATTENDU] + [EXEMPLES/PRÉCISIONS]

Modèle à adapter :

Tu es game designer en ludopédagogie. Je souhaite créer un jeu de [TYPE DE JEU] + [MODE DE JEU] pour [PUBLIC CIBLE]

- Objectif pédagogique : [OBJECTIF PÉDAGOGIQUE et/ou TRANSVERSAL].
- Univers narratif : [THEME DU JEU]
- Nombre de joueurs : [NOMBRE]
- Durée de la partie : [TEMPS]

Fais-moi une proposition de règles

ACTIF
Action Contextenalité Identité Format

prof de maths, jeu de plateau court, 3 à 5 joueurs,
objectif travailler sur le calcul mental / astucieux, temps
court (15 min), univers narratif : Sphinx.

Titre du jeu : « L'Énigme du Sphinx »

Matériel nécessaire

- 1 plateau de jeu (parcours en forme de pyramide ou de labyrinthe)
- 5 pions (1 par joueur)
- 1 dé à 6 faces
- 50 cartes « Énigmes » (calculs astucieux, problèmes, défis)
- 10 cartes « Pièges du Sphinx » (malus ou défis supplémentaires)
- 10 cartes « Trésors » (bonus ou raccourcis)
- 1 minuteur (ou chronomètre)

But du jeu

Être le premier à atteindre la sortie du labyrinthe du Sphinx en résolvant des énigmes mathématiques. Le parcours est semé d'embûches et de raccourcis, mais seul·e le/la plus rusé·e l'emportera !

Règles du jeu

1. Préparation

- Chaque joueur choisit un pion et le place sur la case « Entrée ».
- Mélanger les cartes « Énigmes », « Pièges » et « Trésors » et les placer face cachée à côté du plateau.

2. Déroulement d'un tour

- Le/la joueur·se lance le dé et avance son pion du nombre de cases indiqué.
- Selon la case d'arrivée :
 - **Case « Énigme »** : Le/la joueur·se pioche une carte « Énigme » et doit résoudre le calcul ou le problème en moins de 30 secondes. Si la réponse est bonne, il/elle reste sur la case ; sinon, il/elle recule de 2 cases.
 - **Case « Piège »** : Le/la joueur·se pioche une carte « Piège » et subit le malus (ex : « Le Sphinx te retient, passe ton tour »).
 - **Case « Trésor »** : Le/la joueur·se pioche une carte « Trésor » et bénéficie du bonus (ex : « Tu trouves un raccourci, avance de 3 cases »).
 - **Case « Duel »** : Le/la joueur·se défie un·e adversaire de son choix. Les deux doivent résoudre une énigme tirée au sort. Le/la plus rapide gagne et avance de 2 cases, l'autre recule de 1.

3. Fin du jeu

- Le/la premier·e joueur·se à atteindre la case « Sortie » gagne la partie et est proclamé·e « Maître·sse des Énigmes » !

Exemples de cartes « Énigmes » (calcul astucieux)

- « Calcule 15×12 sans poser l'opération. »
- « Trouve un nombre dont le double est 36. »
- « Si 3 stylos coûtent 7,50 €, combien coûtent 7 stylos ? »
- « Complète : $25 \times 4 = 100$, donc $24 \times 4 = ?$ »

Exemples de cartes « Pièges »

- « Le Sphinx te pose une colle : recule de 2 cases. »
- « Tu trébuches sur un scarabée : passe ton tour. »

Exemples de cartes « Trésors »

- « Tu trouves une lampe magique : avance de 3 cases. »
- « Un ibis t'aide : résous une énigme pour avancer de 2 cases. »

Variantes possibles

- **Mode coopératif** : Tous les joueurs doivent atteindre la sortie avant que le Sphinx ne les rattrape (minuteur de 15 min).
- **Niveaux de difficulté** : Cartes « Énigmes » de couleurs différentes (vert = facile, rouge = difficile).

Pourquoi ça marche en classe ?

- **Rapidité** : 15 min max, idéal pour une activité de fin de cours.
- **Compétition saine** : Motivation par le défi et la rapidité.
- **Calcul astucieux** : Les élèves doivent réfléchir, pas juste appliquer des formules.
- **Univers immersif** : Le thème du Sphinx rend le jeu attrayant et mystérieux.

Conception d'un jeu pédagogique assistée par IA

1 Objectifs d'apprentissage

- Domaine disciplinaire :**
 (Histoire, maths, EEDD, EMI, EMC, etc...) Anglais
- Public cible (Âge, niveau) :**
50 -
- Une compétence disciplinaire :**
 (programme scolaire)
Reperage dans l'espace.
Instruction de déplacement & vocabulaire.
- Une compétence transversale :**
 (Socle, CPS, XXI, fonctions executives, etc..)
Lecture d'une carte (H/G / EPS cours d'orientation)
- Notions ou connaissances que le jeu doit exploiter**
 Exemple en histoire - Seconde guerre mondiale : Occupation, résistance, déportation, Jean Moulin, Pétain, Hitler, De Gaulle, rafle, etc...
- Le vocabulaire
- orientation
- Culture Générale / Architecture / Urbanisme
- Prérequis : (si nécessaire)** Savoir s'exprimer en anglais pour s'exercer, réinvestir

Plus-value attendue du jeu

Maîtrise l'orientation? Le vocabulaire jusqu'à l'automatisme

2 Périmètre ludique

- Type de jeu :**
 - Jeu de plateau
 - Jeu de cartes
 - Jeu narratif
 - Jeu de rôles
 - Autre : Vidéo
- Nombre de joueurs :**
 (pas forcément égal au nombre d'élèves) Jeu de 5
- Modalités de jeu :**
 - Compétitif
 - Coopératif
 - Semi-coopératif
 - En équipes
 - Duo
 - Solo
- Durée de la partie :**
 (entre 10 et 45 mn conseillé) Courte
- Univers narratif du jeu :**
Parcours dans une grande ville USA type Washington - façon Pacman

3 Prompt I (généraliste)

[CONTEXTE] + [OBJECTIF] + [CONTRAINTES] + [FORMAT ATTENDU] + [EXEMPLES/PRÉCISIONS]

Modèle à adapter :

Tu es game designer en ludopédagogie. Je souhaite créer un jeu de [TYPE DE JEU] + [MODE DE JEU] pour [PUBLIC CIBLE]

- Objectif pédagogique : [OBJECTIF PÉDAGOGIQUE et/ou TRANSVERSAL].
- Univers narratif : [THEME DU JEU]
- Nombre de joueurs : [NOMBRE]
- Durée de la partie: [TEMPS]

Fais-moi une proposition de règles



Je suis prof d'anglais au collège et game designer en ludopédagogie. Je souhaite créer un jeu vidéo de type Pacman, compétitif pour 5 élèves de niveau 5ème. afin de réinvestir tout le vocabulaire d'orientation. Le plateau est le plan de la ville de Washington, les joueurs doivent visiter 5 monuments emblématiques de la ville. Et chaque joueur avale son trophée de mini tête de D Trump. Durée de la partie = courte. Le vainqueur a visité

3 godzilles tentent de dévorer les joueurs. 5 bâtiments et avalés le + de Tump en premier.