

LES PETITS CAHIERS

Ludens

Cahier n°3 - Mai - Juin (2021)

→ dont vous êtes le héros (chap. I)

Lud'expert

L'équipe du Podcast dont vous êtes le héros vous conte les origines des Livres-jeux.

Ludo'fun

Nicolas Lubac alias Indigo vous a concocté une énigme intitulée "La Nuit du Dragon".

Lud'experientia

Le duo Guillaume Berthelot et Jérémy Navoizat, ainsi que Manon Fouques vous partagent leur expérience.

Ludo'thèque

Découvrez les coulisses de Makaka Éditions.

Ludus theoreticus

Philippe Lépinard vous partage sa mise en place d'une pédagogie autour des jeux de rôle.

Ludo'tice

S'cape vous présente Le Glide dont vous êtes le héros.

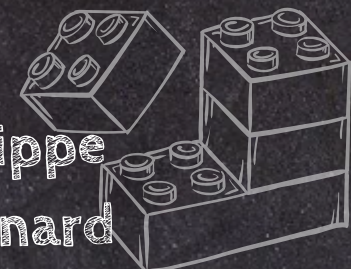
3 BD dont vous êtes le héros ©, offertes par Makaka Éditions, à gagner !



Remerciements



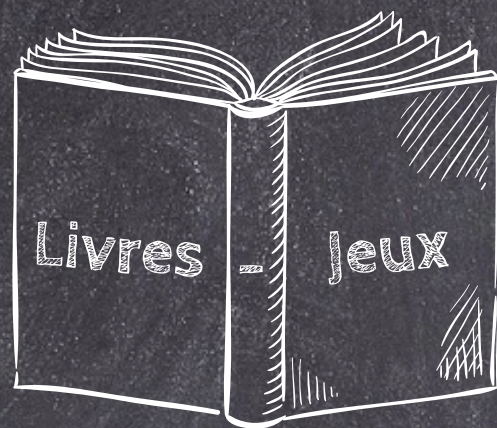
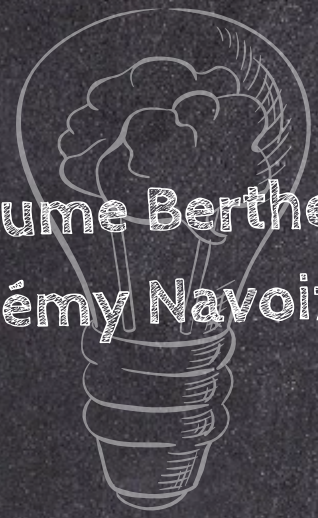
Philippe
Lépinard

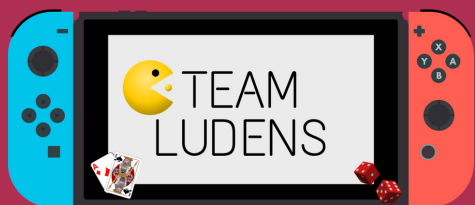


Le Podcast
Dont Vous
Êtes Le Héros



Guillaume Berthelot et
Jérémy Navoizat

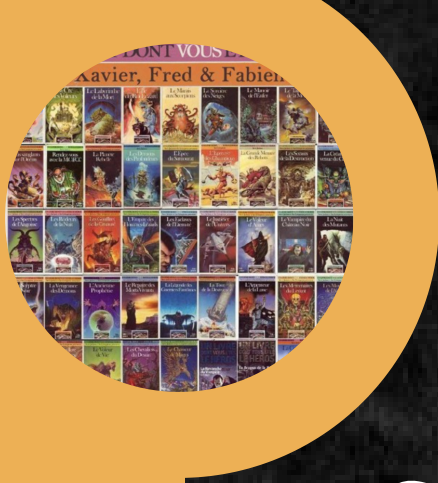




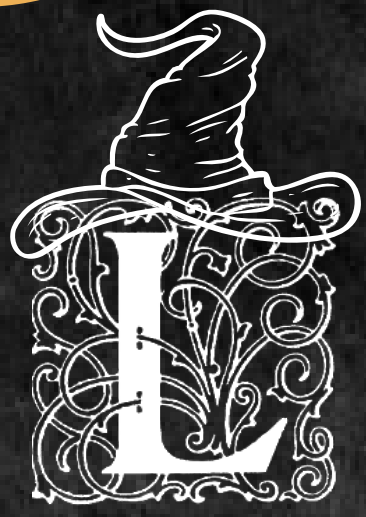
SOMMAIRE

- 4** **Lud'experts** : Livres-Jeux : Les origines avec Xavier et Fred (Le Podcast Dont Vous Êtes le Héros)
- 8** **Lud'experientia** : La classe dont vous êtes le héros par Manon Fouques
- 12** **Ludus theoricus** : Quand l'apprentissage universitaire devient source d'aventure par Philippe Lepinard
- 16** **Lud'experientia** : Démystifiez les arguments fallacieux avec la Bulle Infinie par Guillaume Berthelot et Jérémy Navoizat
- 20** **Actua'ludens** : ce qu'il ne fallait pas manquer
- 22** **Lud'events** : CLIC 2021 et Ludovia Ax-Les-Thermes
- 24** **Ludo'tice** : S'cape présente : Le Glide dont vous êtes le héros
- 28** **Ludothèque** : Makaka Éditions présente : les BDs dont vous êtes le héros
- 32** **Ludus apprendus** : Plan de travail : les parcours d'apprentissages dont les élèves sont les héros
- 36** **Ludo'fun** : Livre-jeu vous propose une histoire interactive : La Nuit du Dragon !

Trouvez la réponse à l'énigme du dragon pour remporter l'une des 5 BDs offertes par Makaka Éditions !



LUD'EXPERTS :
LE PODCAST DONT VOUS ÊTES LE HÉROS



IVRES-JEUX : ES ORIGINES



Les livres jeux existent depuis 60 ans et ont réussi à perdurer au fur et à mesure du temps, et ce, malgré l'arrivée de nouveaux loisirs toujours plus nombreux (jeux vidéo, internet, réalité virtuelle...). Ils faillirent tomber dans l'oubli mais, au XXIème, ils sont toujours présents et font plus que de la résistance !

Chaque livre est une **histoire interactive** souvent accompagnée d'illustrations. Le lecteur n'est pas passif devant ce qu'il lit mais doit décider des **choix** du protagoniste qu'il incarne. L'histoire devient en quelque sorte **unique** et sera bien différente d'un lecteur à l'autre. On peut ainsi aboutir sur une fin heureuse ou rencontrer un destin tragique. Ces livres ont donc un fort intérêt ludique et ils initient à la lecture un grand nombre d'enfants qui n'aimaient pas forcément cela au préalable.



Tout débute au milieu des années 50. BF Skinner, psychologue américain, crée une technique appelée « Program Learning ». Des livres étaient conçus pour éduquer les enfants sans l'aide du professeur.

Dans les années 70, arrivent les premiers romans interactifs : les « Tracker Books » qui comprenaient également des devinettes et des puzzles ; ainsi que les « **Choose your own adventure** », collection culte aux États-Unis éditée dans plus de 40 langues. Se jouant sans dé, ces aventures étaient plutôt destinées à un jeune public avec des thèmes, pour la plupart, contemporains et accompagnées de multiples dessins en noir et blanc pour montrer une scène ou un personnage important. Les couvertures souvent bien colorées mettent toujours en scène un enfant, le jeune lecteur s'identifie ainsi plus facilement et devient lui-même le héros de l'aventure.

Généralement, les premières pages du livre introduisent le lecteur dans l'histoire, le lieu et l'événement qui se produit. Ensuite, **l'aspect ludique** débute vraiment. On propose à la fin d'un paragraphe diverses propositions, le lecteur choisit celle qui lui plait le plus et en subit les conséquences, heureuses ou funestes ! L'amusement et l'envie d'essayer toutes les autres possibilités sont garanties ! Ce qui donne beaucoup de longévité à chaque roman.

Le succès de cette série de livres donna l'idée à d'autres maisons d'éditions d'adapter des univers bien connus à l'époque en livre-jeu, ce fut le cas pour la licence de "Donjons et Dragons" [...].

En France, le phénomène prend de l'ampleur dans les années 80 avec la collection des « Livres dont vous êtes le héros » éditée par Folio Junior / Gallimard. Cette fois, les illustrations et les textes sont plus matures et le niveau de difficulté est revu à la hausse. Désormais, la lecture ne suffit plus, on ajoute des **lancers de dés**. Le joueur possède des caractéristiques de chance, d'habileté, de force ou de magie. Le héros rencontre également beaucoup de personnages, il en résulte de nombreuses discussions et moultes combats. Ce qui crée une forte sensation d'immersion à la lecture.

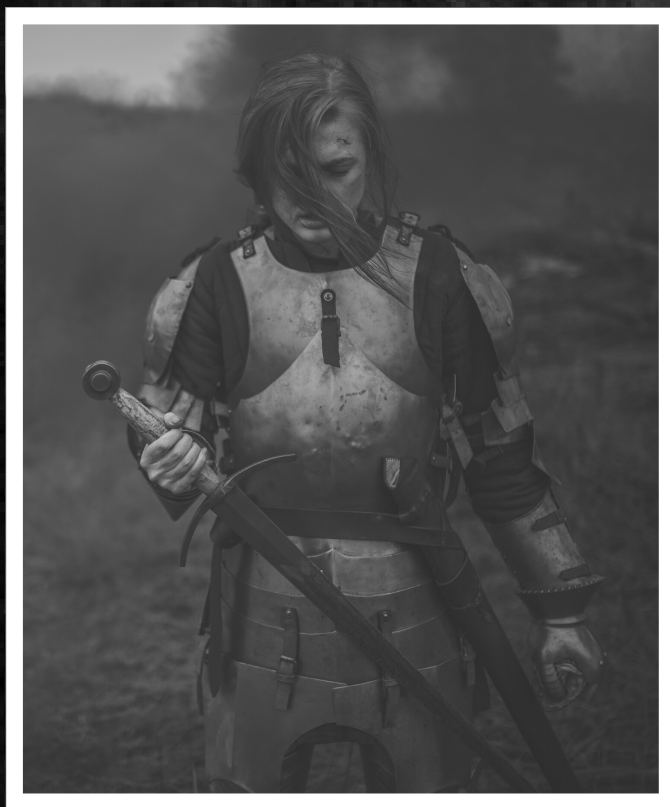
Le lecteur choisit la proposition qui lui plait le plus et en subit les conséquences.



Avec le temps, le succès de ces livres s'estompe peu à peu. Mais ils s'adapteront bientôt à de nouveaux médias : bandes dessinées, jeux vidéo, cahiers de coloriage, lectures audios interactives et même des jeux de plateau interactifs avec une VHS ou DVD pour les plus modernes.

Au milieu des années 2010, les grands classiques de la collection anglaise "Fighting Fantasy", connue en France sous le nom des Défis Fantastiques, sont publiés avec de nouvelles illustrations. « **Le Sorcier de la Montagne de Feu** », titre paru en 1985 chez nous, en est déjà à sa cinquième réédition chez Gallimard depuis sa dernière parution en 2017. Les quarantennaires nostalgiques se retrouvent sur internet, les réseaux sociaux ou les forums de discussion, des revues et des critiques apparaissent sur Youtube ou en podcast. Ils les font découvrir à leurs enfants et ainsi une nouvelle génération découvre les livres-jeu, permettant à ces œuvres, dont certaines sont rentrées dans la pop culture geek, de traverser les générations.

Depuis quelques années, les livres-jeux retrouvent de leur superbe et certains univers sont adaptés en jeux-vidéo sur PC. Dont de grandes réussites, telle l'adaptation du Sorcier de la Montagne de Feu intégralement en 3D, qui restitue une vision incroyable et détaillée de cette œuvre qui n'existait jusqu'alors que sous forme d'encre posée sur le papier. Mais aussi une aventure dans l'univers gothique de l'écrivain H.P. Lovecraft intitulée : *Le cas Innsmouth*, dans laquelle on incarne un détective privé, essayant de survivre à l'horreur qui se dissimule au sein d'une petite ville portuaire de la Nouvelle-Angleterre.



L'interactivité revient donc à la mode et traverse tous les médias. En 2018 sur Netflix, les abonnés devenaient scénaristes de la très renommée série *Black Mirror*, et pouvaient choisir le déroulement dans un épisode conçu autour des choix interactifs. Le très remarqué : *Bandersnatch*. Ce fut un tel succès que d'autres séries et documentaires sur Netflix seront créés autour de ce concept.

Finalement, on constate que les livres-jeux ont réussi à **traverser les époques**, conquérant de nouveaux lecteurs et s'adaptant au goût du jour pour que leurs fabuleuses histoires interactives soient contées à de nouveaux publics. Il est dans la nature humaine, surtout chez les plus jeunes, de vouloir vivre des aventures inoubliables, incarner un héros charismatique ou satisfaire sa soif de nouveaux horizons. L'homme est guidé par sa curiosité et au fond de chacun de nous sommeille un explorateur intrépide. Les livres-jeux sont un catalyseur parfait pour assouvir cet épanouissement personnel, car **l'interactivité** qu'ils proposent rend **l'expérience unique** pour chaque lecteur en fonction de **ses propres choix**.

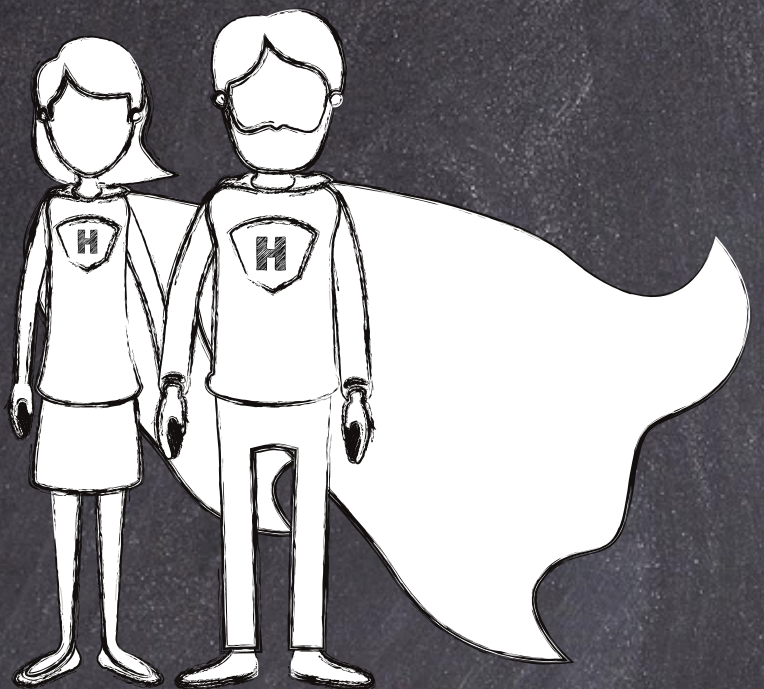
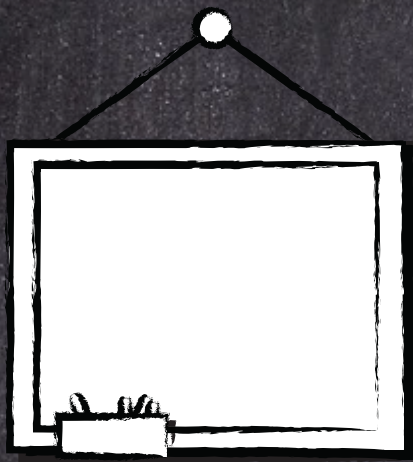
De nos jours, 70 ans après les expériences de BF Skinner, et avec l'arrivée massive des ordinateurs et des tablettes dans les salles de classe, ne peut-on pas imaginer que des programmes interactifs, reposant sur des choix multiples avec un système de récompense et d'échec, ne viennent à remplacer les actuels professeurs dits "en chair et en os" ? Seul l'avenir nous le dira, mais en attendant, il ne nous reste plus qu'à répondre à l'appel de l'aventure !





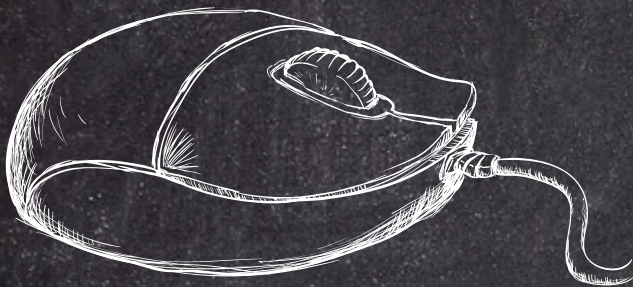
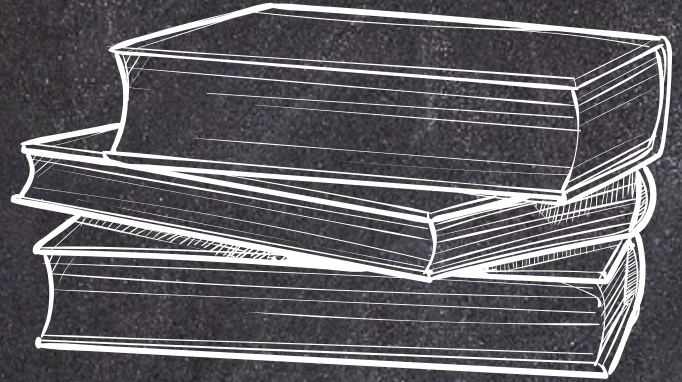
LUD'EXPERIENTIA :
MANON FOUQUES

La classe dont vous êtes le héros



"J'ai toujours eu une certaine appétence pour la lecture, et j'ai dû engloutir des centaines de livres durant l'adolescence. Certaines de ces lectures ont été anodines, et d'autres ont laissé des traces indélébiles."

C'est le cas des histoires dont vous êtes le héros. Dans mes souvenirs, j'ai découvert ça au CDI de mon collège, lorsque j'avais 12 ou 13 ans. J'étais déjà une grande fan d'héroïc-fantasy. Mais ce livre-là m'avait intriguée. Pouvoir choisir les actions du héros ? Être le héros ? Voilà qui n'était pas banal. Alors bien évidemment, je m'y suis plongée, et à la fin de la lecture, j'en cherchais d'autres du même style.



C'est en me promenant dans la bouquinerie d'une petite ville de Normandie que j'en retrouvais la trace. Cela réveilla de suite mes bons souvenirs et j'achetais toute la série. J'avais alors 27 ans et j'étais ce qu'on appelle un "bébé-prof". Adepte de jeux vidéos, et notamment de MMORPG, je n'avais jamais vraiment fait le lien entre les histoires dont vous êtes le héros et les jeux auxquels je jouais aujourd'hui, notamment parce que j'avais totalement oublié leur existence.

J'avais déjà commencé à ludifier ma pratique, même si je tâtonnais encore un peu dans le domaine. Mais l'idée d'utiliser le système de l'histoire dont vous êtes le héros dans mes cours me frappa immédiatement. Je l'utilise d'ailleurs aujourd'hui de façon récurrente et je laisse à mes élèves l'accès à ces petites histoires, que je fais en version papier mais aussi numériquement."

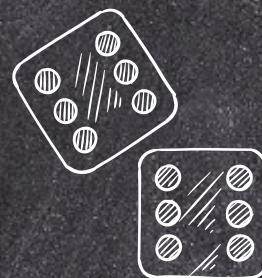


Utilisation de l'HDVELH dans ma pédagogie

Mes toutes premières histoires dont vous êtes le héros pédagogiques permettaient de dégager les notions liées au conte : le schéma narratif, le schéma actanciel, les opposants, les adjuvants, etc.

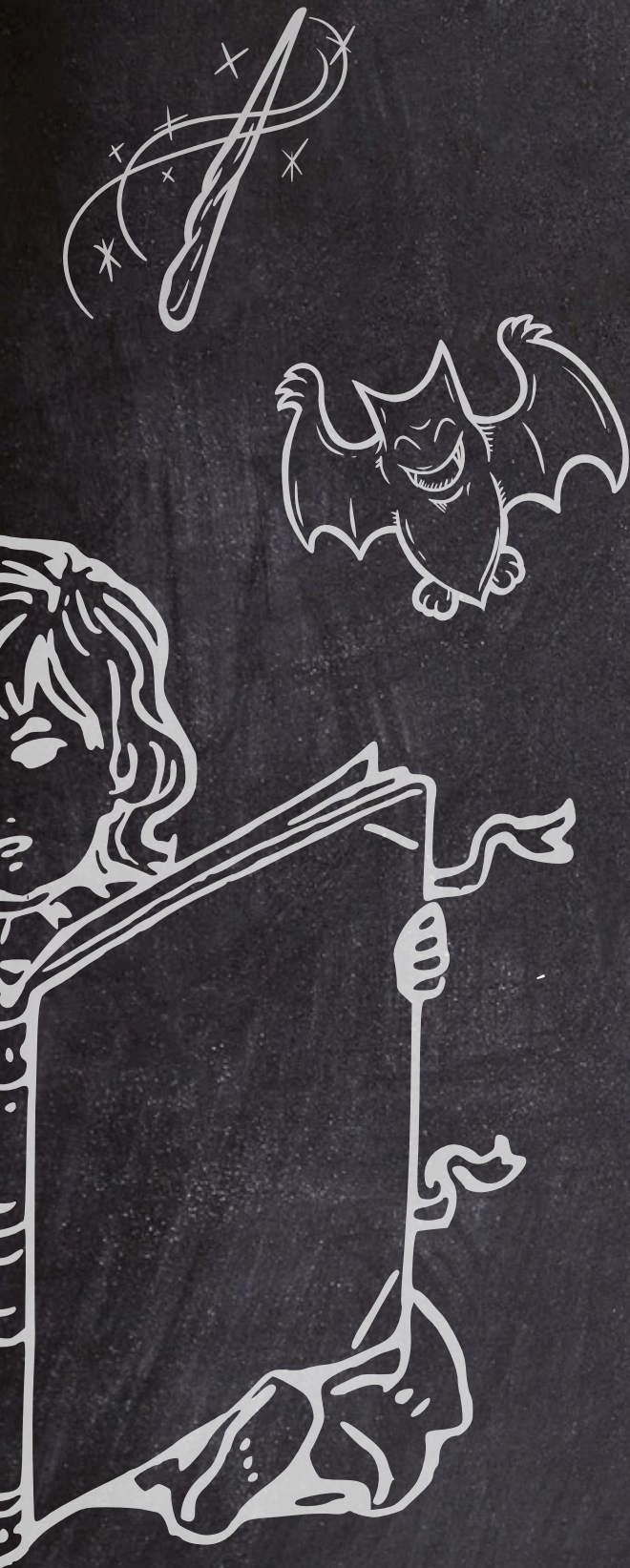
C'est pour l'étude de la langue que j'en ai ensuite créées, modifiant alors la logique des choix : les élèves, pour vivre une aventure optimale les menant à une réussite, devaient faire les choix définis par la consigne. Cela peut être très simple, comme choisir le choix correctement orthographié, ou plus compliqué, par exemple choisir le choix comportant le plus d'expansions du nom. Ces histoires peuvent se dérouler dans n'importe quel univers, et, ce qui est vraiment pratique, c'est qu'elles peuvent donc se raccrocher au thème de la séquence. Personnellement, je fais surtout selon mes inspirations puisque je sépare ma progression de langue et ma progression de littérature.

Récemment, j'ai créé une histoire dont vous êtes le héros de répartition pour ma classe de 6e dont le thème est Harry Potter et je suis en train d'en réaliser une avec des collègues d'Histoire-Géographie sur le thème des textes fondateurs.



Petits conseils pour ce

Lancez-vous ! Que ce soit sur papier ou en version numérique, la création d'une histoire dont vous êtes le héros est un excellent moyen de travailler la langue et la littérature. Cas, pourquoi ne pas composer à plusieurs ? Pensez à insister sur la consigne, surtout si vous prévoyez de faire des jeux de rôle. On a tendance à oublier parfois le



Quels outils ai-je utilisés ?

J'ai commencé par un simple traitement de texte. Cela me permettait d'imprimer mes livres et de les mettre à disposition dans la bibliothèque au fond de la classe. Je l'utilise d'ailleurs toujours pour cet usage.

C'est sur un groupe de professeurs de lettres qu'une collègue m'a proposé de transformer mon histoire sur Genially. À l'époque, je ne connaissais pas du tout cet outil, et j'ai réellement été convaincue. J'utilise simplement les interactions d'une page à l'autre pour la validation des choix. Cela permet aux élèves de le faire à la maison, sur ordinateur, tablette ou téléphone.

J'ai également utilisé RPG Maker pour en faire un. L'expérience fut vraiment intéressante, mais beaucoup plus chronophage qu'un Genially. Néanmoins, force est de constater qu'RPG Maker provoque chez les apprenants son petit effet : le côté jeu rétro est motivant ! Enfin, j'ai récemment testé Twine, sous les conseils du collectif d'Histoire-Géographie ayant créé notamment *Un procès à Athènes*. J'ai beaucoup aimé également l'expérience. Une fois pris en main, la création de l'ossature de l'histoire dont vous êtes le héros se fait beaucoup plus rapidement. Il faut ensuite faire beaucoup de recherches pour le codage si on veut quelque chose de moins sobre et de plus abouti.

Ceux qui voudraient créer

Être le héros est toujours un moment très agréable. Bien sûr, il faut de l'inspiration mais dans ce jeu, c'est la décision de choix fautifs. Les élèves s'y lancent à tête baissée, mais surtout avec le cœur et les consignes initiales.



QUAND L'APPRENTISSAGE UNIVERSITAIRE DEVIENT SOURCE D'AVENTURE



Quatre étudiants de 1ère et 2ème année de Licence jouent au jeu *Aristeia!* de Corvus Belli lors du cours d'initiation à la méthodologie du retour d'expérience en février 2021.

Dans le cadre du projet pédagogique et de recherche en ludopédagogie EdUTeam mené à l'Institut de Recherche en Gestion (EA 2354), nous développons depuis 2016 des usages pédagogiques intégrant des jeux experts dans des enseignements de l'IAE Gustave Eiffel, l'école de management de l'Université Paris-Est Créteil (UPEC). Trois sous-projets se poursuivent en parallèle : EdUTeam Jeux Vidéo, EdUTeam Jeux de Rôle (JDR) et EdUTeam Wargames. L'un de nos objectifs est de proposer aux étudiants de vivre des aventures épiques et palpitantes dans une dizaine de cours de gestion et de langues étrangères orientée principalement sur l'apprentissage des notions théoriques fondamentales ou hard skills.

Minecraft Education Edition, The Strange RPG, Star Wars X-Wing Miniatures Game sont quelques jeux implémentés dans les **dispositifs ludopédagogiques** conçus par l'équipe EdUTeam. Leur point commun, qui est également leur atout principal, est leur capacité à proposer des mondes imaginaires dans lesquels les scénarios ne sont pas linéaires et ne dépendent pas d'une boîte noire décisionnelle conçue par les développeurs des jeux. Ces caractéristiques, semblables aux logiques vidéoludiques de *sandbox* et de monde ouvert, permettent aux enseignants d'imaginer des **scénarios ludiques** parfaitement ajustés aux scénarios pédagogiques ; ces derniers pouvant s'appuyer sur tous les types de raisonnement en fonction des objectifs d'apprentissage et des choix des enseignants : inductif, déductif, abductif, par analogie ou dialectique.



Séance de JDR sur table avec The Strange de Monte Cook Games dans un cours d'anglais de 3^{ème} année de Licence en octobre 2019.

Chaque cours, restructuré par l'équipe EdUTeam, incorpore également de manière itérative de multiples cycles de l'apprentissage expérientiel de Kolb : une séance de cours correspond à un cycle de Kolb et un cours comprend autant de cycles de Kolb qu'il y a de séances. En effet, nous avons constaté que l'apprentissage expérientiel était parfois contreproductif et frustrant car un nombre trop restreint de cycles empêche les apprenants de pouvoir réellement mobiliser les connaissances et compétences développées lors du ou des cycles précédents. De plus, certaines activités ludopédagogiques faisant mention pourtant explicitement de l'apprentissage expérientiel, intègrent systématiquement une évaluation sommative en fonction de la réussite aux différentes « missions ». Par conséquent, on comprend aisément que la démarche

d'essais-erreurs promue par l'apprentissage peut rapidement devenir chimérique. L'équipe EdUTeam a donc travaillé sur trois dimensions pour **favoriser l'engagement et l'inclusion des étudiants** : mobiliser cumulativement leurs acquis d'une séance à l'autre, agencer le débriefing de manière à donner la parole à l'ensemble des participants et mettre en œuvre un espace sécurisé en évaluant uniquement l'engagement et l'auto-expérimentation. Par exemple, lors d'un cours de management opérationnel, une étudiante de 2^e année de Licence plutôt introvertie nous a demandé si elle pouvait expérimenter le management directif « pour voir ce que cela fait de donner des ordres ». Cette remarque est une preuve que les apprenants acceptent de s'exposer et ainsi apprendre de manière réellement expérientielle.

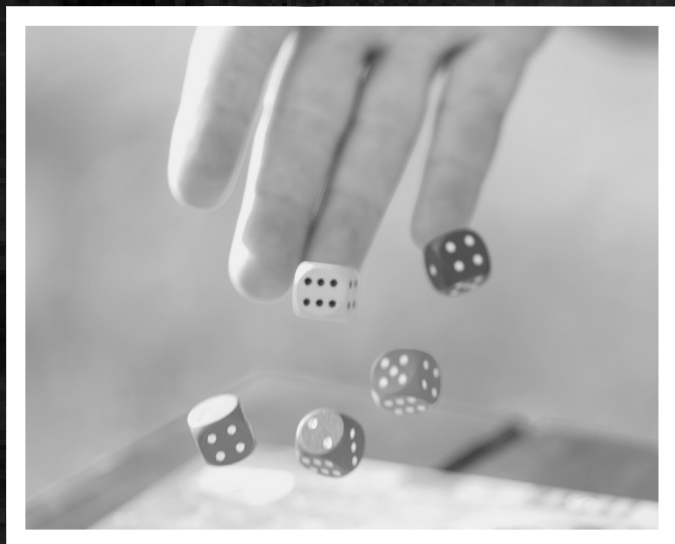
Chaque dispositif ludopédagogique imaginé par l'équipe EdUTeam intègre un temps de jeu d'environ un tiers de la durée totale de la séance (généralement de 3 à 4 heures). Les étudiants doivent **réaliser une mission** lors des étapes d'expérimentation active et d'expérience concrète : mise en œuvre des connaissances et compétences préalablement acquises puis poursuite du scénario en mobilisant les thématiques du jour (démarche déductive) ou, tout simplement, en menant le scénario ludique à son terme (démarche inductive). Dans tous les cas, ces scénarios placent les étudiants **au cœur de l'action**. Ils sont les **héros** de leurs propres histoires, du briefing au débriefing. Que ce soit dans Minetest, Armageddon War ou Symbaroum, chaque étudiant a un réel rôle dans l'aventure qu'il vit au sein de son équipe allant de 3 (JDR) à 40 (jeux vidéo massivement multijoueur, MMO).



Pour autant, si les JDR sur table et les MMO permettent d'ores et déjà aux étudiants de s'immerger dans les mondes imaginaires grâce à leurs personnages, ce n'est pas le cas des wargames que nous utilisons et qui couvrent plus de la moitié des enseignements. Par conséquent, nous souhaitons déployer cette logique en implémentant des wargames d'escarmouches avec figurines individuelles comme Malifaux, Aristeia! ou Marvel Crisis Protocol. Un premier essai a été réalisé avec succès dans le cadre d'un cours de management d'initiation à la méthodologie du retour d'expérience début 2021 avec le jeu Aristeia!.

Le choix des personnages (parmi les 32 possibles) et la recherche de complémentarité et de « combos » au sein de l'équipe ont largement favorisé l'immersion des étudiants dans l'HexaDome, la zone de jeu de ce sport futuriste.

Après les JDR sur table, les MMO et les wargames de type *hex & counters*, l'année universitaire 2021-2022 sera donc celle de l'étude des wargames d'escarmouches avec figurines pour l'équipe EdUTeam. Nous allons également concevoir de véritables campagnes



afin de mieux relier les séances les unes aux autres et ainsi **proposer des aventures couvrant l'ensemble des cours concernés** et plus uniquement chaque scénario pris isolément. Ce projet scientifique est aussi une aventure à part entière que vous pouvez suivre sur notre site ou sur le compte Twitter de l'équipe (<https://twitter.com/eduteamupec>) !



Accéder au site
Eduteam.fr

Références

Lépinard, P., Vandangeon-Derumez, I. (2019), *Apprendre le management autrement : la ludopédagogie au service du développement des soft skills des étudiant·e·s*, XXVIIIe Conférence Internationale de Management Stratégique, Dakar, Sénégal, <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-02133862v2>.

Lépinard, P. (2019), *Le projet EdUTeam : Des wargames comme supports d'apprentissage expérientiel au management*, 3^e journées de recherche et de pratique MACCA, Toulouse, <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-02391528>.

Fournier-Noël, P., Lépinard, P., Solnik O. (2020), *Enseigner l'anglais grâce aux jeux de rôle sur table : le cas de la mise en œuvre de la pédagogie actionnelle en école universitaire de management*, 4^{ème} colloque international Game Evolution, Créteil, <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-02563070v2>.

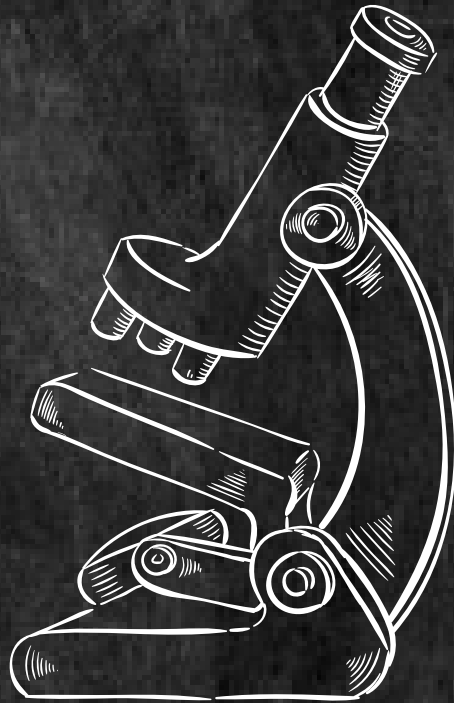
Lépinard, P. (2020), *La décontextualisation par le jeu des situations d'apprentissage simulées comme stratégie pédagogique inclusive*, XXIXe Conférence Internationale de Management Stratégique, en ligne, <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-02619525v1>.

Lépinard, P. (2021), *Les jeux en ligne massivement multijoueurs et à mondes ouverts comme espaces d'apprentissage expérientiel : Le cas d'un cours de gestion de projet mené avec Minecraft Education Edition*, 4^{èmes} journées de recherche et de pratique MACCA, Nantes, <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-03103800>.

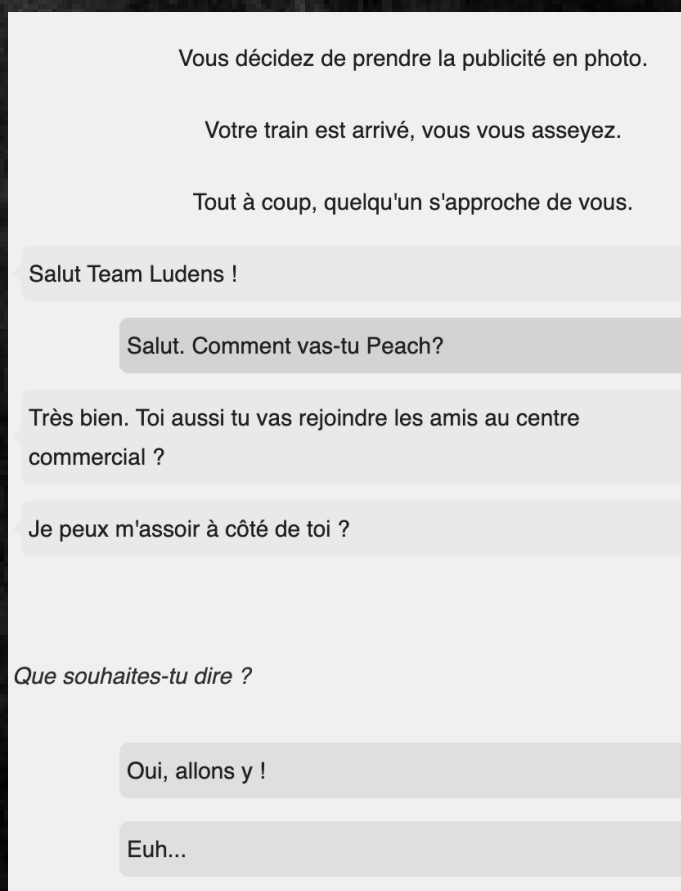


LUD'EXPERIENTIA :
GUILLAUME BERTHELOT ET JÉRÉMY NAVOIZAT

DÉMYSTIFIEZ LES ARGUMENTS FALLACIEUX AVEC LA BULLE INFINIE

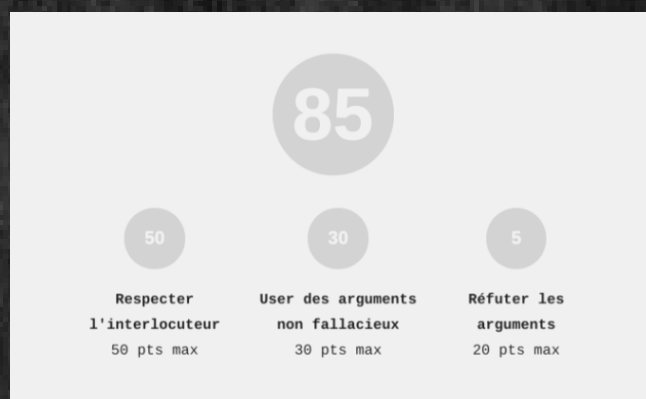


« Quel est le principe de Bulle Infinie ? ». C'est un jeu vidéo gratuit et en ligne qui permet d'initier les élèves au débat. Les élèves vont échanger avec l'ordinateur sur un thème de société touchant à la science. À la manière d'un service de messagerie, l'ordinateur publie des messages dans des bulles de couleur verte. Le joueur doit choisir sa réponse parmi plusieurs propositions (bulles couleur grise). Une fois le choix fait, une ou plusieurs bulles de couleur bleue sont publiées.



À la manière des « jeux dont vous êtes le héros », **chaque décision du joueur a des conséquences différentes**. Parfois, on peut fâcher l'interlocuteur et provoquer la fin du débat et d'autres fois, on peut se retrouver à vérifier la pertinence d'un argument. D'autres fois, l'ordinateur use d'arguments fallacieux. Si le joueur les repère, il peut les signaler pour influencer sur la suite de la discussion. Selon la tournure du débat, les arguments fallacieux utilisés par l'ordinateur peuvent être des attaques personnelles, le mille-feuille argumentatif, un argument du design, etc. À la fin du débat, un score est attribué à l'élève ainsi que des conseils pour l'inciter à recommencer et progresser. Il pourra alors recommencer à l'infini (d'où le nom du jeu «Bulle Infinie»).

Il existe déjà plusieurs scénarios possibles : l'évolution des espèces, l'homéopathie, l'origine de la Covid, les o.v.n.i.s, la mission spatiale Apollo, le port du masque... Bulle Infinie emprunte beaucoup au monde du jeu vidéo. En plus du score et de la diversité des parcours, on retrouve un petit tutoriel pour apprendre à repérer les arguments fallacieux.



”À la fin du débat, un score est attribué à l'élève ainsi que des conseils pour l'inciter à recommencer et progresser (d'où le nom du jeu « Bulle Infinie »).”

Une musique d'ambiance et des bruitages ont été ajoutés pour rendre l'expérience plus immersive. Enfin, la possibilité de mettre son pseudo permet d'engager toujours plus le joueur. **En définitive, ce jeu permet de travailler, sans le savoir, plusieurs compétences du socle commun de connaissances, de compétences et de culture comme l'expression de la sensibilité et des opinions, exercer son esprit critique, faire preuve de réflexion et de discernement.** On considère ce « jeu » comme un premier pas vers l'apprentissage des débats et non comme une fin en soi. Pour en savoir plus sur les compétences et les attendus, vous pouvez [lire cet article](#) sur le site académique de SVT-Créteil.

Débattre sur un thème

Les O.V.N.I.S

On a marché sur la Lune.

Port du masque et Covid-19

L'origine du SRAS-CoV-2

L'évolution des êtres vivants

L'homéopathie

« Quels sont les retours des élèves et les limites du logiciel ? »

Nous enseignons au collège. On utilise donc Bulle Infinie avec les élèves de troisième essentiellement, parfois de quatrième. Il peut toutefois être utilisé en lycée. Les élèves apprécient beaucoup de jouer. Les règles sont rapidement assimilées. Le score en fin de jeu participe beaucoup à leur envie de recommencer et d'obtenir le meilleur score possible.

Lorsque les élèves recommencent, on leur propose d'activer le mode « lecture rapide » s'ils le souhaitent. Les dialogues apparaissent plus vite et cela leur permet de tester plusieurs chemins possibles. Il nous est même arrivé de proposer à certains élèves qui ont réussi le sans faute de faire l'inverse : aller au bout de la conversation et obtenir le score le plus faible. C'est-à-dire faire l'exact opposé de ce qu'il faut faire. Alors que l'on s'attendait à ce que l'identification des arguments fallacieux soit complexe, les élèves maîtrisent très rapidement les principaux arguments fallacieux après avoir réalisé les exercices que l'on propose sur notre site.

Étonnamment, les élèves s'en sortent très bien. Ils savent que l'objectif est d'être critique et de faire attention à nos propos. Mais on constate encore trop souvent que dès que les élèves sortent du cadre de ce jeu, ils ne maintiennent pas leur vigilance épistémique et les discussions qu'ils peuvent avoir sont pleines d'arguments fallacieux. Une piste d'explication pourrait être qu'au cours d'un débat, nous essayons toujours de « gagner » et de convaincre l'autre (et l'emploi des arguments fallacieux est pertinente pour cet objectif) plutôt que de comprendre l'autre et d'échanger. De la même manière, il faut également que l'élève soit prêt à changer d'opinion. Notre logiciel ne leur apprend pas l'humilité nécessaire.

« Comment l'utiliser en classe ? »

Fournir le logiciel tel quel aux élèves ne suffit pas à faire une séance de classe. Dans l'idéal, il nous semble qu'il faut structurer la séance. Il faut une quinzaine de minutes pour présenter le logiciel et découvrir les arguments fallacieux, notamment via les exercices. Pour gagner du temps, on peut envisager de partager la ressource en amont. Hors la classe, les élèves peuvent déjà découvrir les exercices et les arguments fallacieux associés.

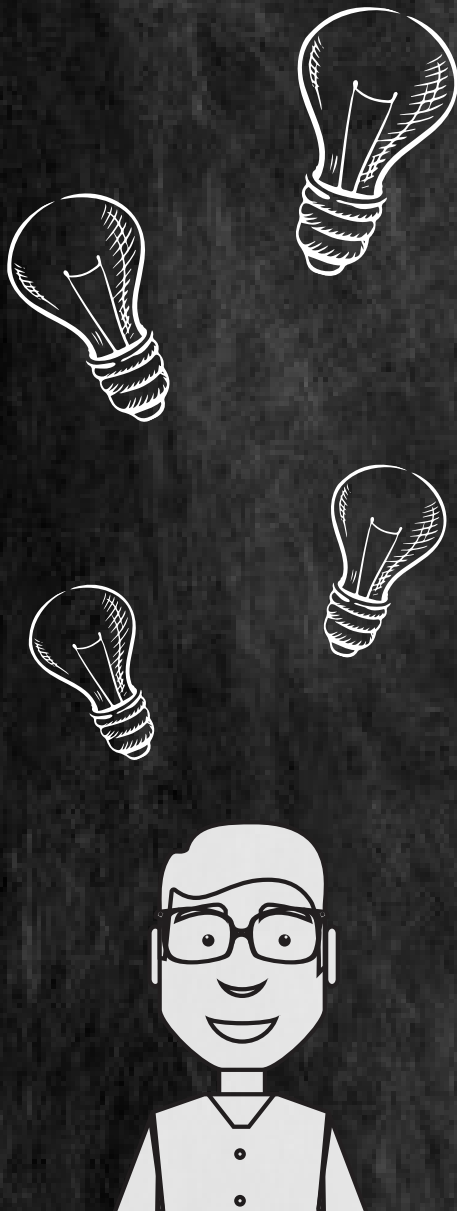
Ensuite, il faut compter 20 à 30 minutes pour que les élèves puissent recommencer deux à trois fois le débat avec le bot. Il reste alors 10 à 15 minutes pour revenir sur les principaux arguments fallacieux, sur ce que les élèves ont retenu et faire le bilan sur les connaissances scientifiques abordées.

« Qui êtes-vous ? »

Nous sommes deux personnes à avoir créé ce jeu vidéo : Jérémy et Guillaume. Jérémy est professeur de Physique-Chimie et Guillaume, professeur de Sciences de la Vie et de la Terre. On enseigne dans le même collège.

On profite de nos pauses café pour échanger sur l'enseignement des sciences, sur l'esprit critique et sur l'épistémologie des sciences (et sur d'autres sujets plus personnels bien évidemment). C'est en parlant d'une vidéo du youtubeur Monsieur Phi, chaîne de philosophie qui aborde régulièrement l'épistémologie, que Jérémy découvre un site incroyable <https://morale.arte.tv/>. Ce fut le déclic.

On a eu tous les deux très envie de créer le même genre d'expérience pour nos élèves sur des thèmes de sciences. Guillaume a donc créé le code et le design du jeu avec le logiciel Twine. Ce logiciel est un outil open-source qui permet de créer des « histoires dont vous êtes le héros ». Cet outil est simple d'utilisation mais il présente aussi l'avantage pour les personnes qui savent coder, de personnaliser les fonctionnalités de l'histoire interactive. Après quelques heures de programmation pour créer la maquette, on a chacun de notre côté créé nos scénarios. D'ailleurs, si vous testez tous les scénarios « Bulle Infinie » disponibles, vous retrouverez des ambiances différentes et une vision légèrement différente de l'art de débattre.





Gather Town



Gather Town est LA découverte que nous avons la plus appréciée récemment. Il s'agit d'un site qui va vous permettre d'inviter des personnes et de discuter avec elles mais le petit twist est génial : vous vous retrouvez dans un RPG.

Donjon.fi

Donjon.fi est un site qui va vous permettre de créer et de jouer à des histoires interactives. Tout se fait en ligne sans inscription, vous pouvez télécharger votre histoire sur votre ordinateur, la partager et la faire jouer. Il y a des tutos qui ont été créés pour prendre en main l'application.

donjon.fi



La Digitale



Ludifier une séance, c'est ajouter des mécaniques que l'on retrouve dans des jeux au sein d'une séance. Digttools de la Digitale vous apportera de nombreux outils afin de ludifier votre séance. Vous trouverez aussi Logiquiz qui permet de créer des contenus interactifs que vous pourrez ensuite utiliser en classe.

Rakura



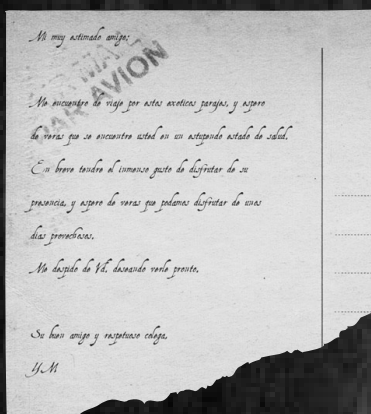
Rakura est un site qui permet de créer des escape games numériques sans savoir coder quoi que ce soit. En créant des salles puis en ajoutant des meubles, vous allez pouvoir créer un jeu qui se jouera en ligne sur la plateforme et sans inscription. La prise en main peut prendre une dizaine de minutes mais le résultat est esthétique.

Moiki

Moiki permet de créer des histoires interactives en ligne sans savoir coder. Les embranchements sont faciles à faire, vous pouvez ajouter des conditions pour gagner, un chronomètre. Le site est facile d'utilisation et permet même d'ajouter une petite musique pour l'immersion.



Générateur de cartes anciennes



Le site yeray.com permet de générer des cartes anciennes très facilement. Choisissez votre police préférée, le fond, ajoutez-y un sceau si vous le souhaitez et votre carte est prête !



LE CLIC ET LUDOVIA



**CLIC
2021**



Nous vous parlons du CLIC dans notre tout premier Cahier Ludens. Il s'agit d'un salon qui regroupe des passionnés de pédagogies actives. Nous adorons autant contribuer en tant qu'intervenants que de participer en tant que simples spectateurs. Au CLIC, vous retrouverez des personnes soucieuses de la réussite de leurs élèves et qui recherchent sans cesse des manières d'y arriver !

Dates à retenir :

20 juin : Fin du
dépôt des articles
par les intervenants

1er juin : Sortie
du programme

2, 3 et 4 juillet :
LE CLIC !

La Team Ludens toujours au CLIC !

Nous proposons trois ateliers cette année :

Atelier 1 : Oser se lancer dans les plans de travail

Ayant franchi le pas il y a quelques mois, Manon FOUQUES, professeure de français en collège et Ségolène LEFEL-PARIS, professeure de SVT en collège REP vous proposent un retour d'expérience. Plongez dans leurs classes et venez découvrir l'organisation qu'elles ont choisie.

Atelier 2 : Créer et faire créer un jeu pédagogique

Pourquoi ne pas faire créer aux élèves leurs propres jeux, à destination de leurs pairs ? Dans cet atelier, Manon Fouques et Mathieu Vaugeois vous présenteront des jeux créés par leurs élèves et expliqueront la démarche utilisée afin d'accompagner ces derniers dans la création de leur concept, après avoir mis en avant les bénéfices de cette pédagogie.

Atelier 3 : Créer un jeu de cartes d'évasion pédagogique

Vous avez déjà entendu parler d'Unlock! ou d'Exit, ces cartes dont la mécanique ressemble à celle des escape games ? La Team Ludens vous propose un atelier technique comprenant : une présentation du concept, une présentation du site Serious Escape Cards ainsi qu'un atelier d'accompagnement afin de créer votre propre jeu de cartes d'évasion pédagogique !

LUDOVIA
UNIVERSITE D'ETE
ARIEGE - PYRENEES

#18

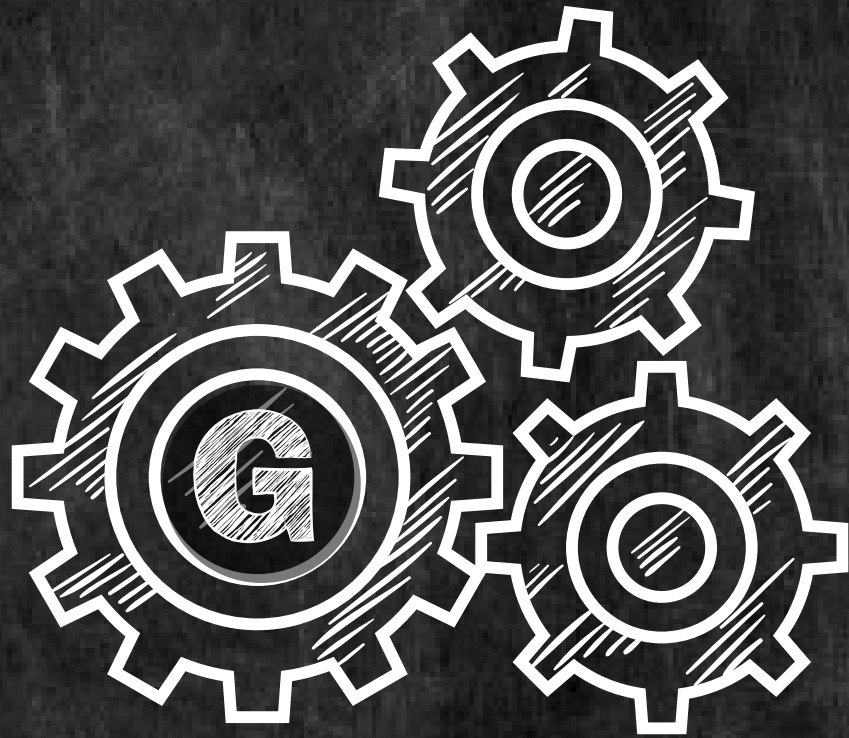
Ludovia Ax-Les-Thermes est un colloque qui se tient fin août et qui rassemble plusieurs sphères dont la sphère enseignante. Vous rencontrerez de fabuleuses personnes qui aiment partager et discuter, tout cela sous la chaleur du soleil !

Chaque année, Ludovia propose une problématique, cet été il s'agira de la suivante : Le numérique éducatif est-il social ? La Team Ludens y sera également ! En effet, nous vous proposons un atelier autour de cette problématique : Les jeux numériques, une perte du lien social entre élèves ?



LUDO'TICE :
S'CAPE

LE GLIDE DONT VOUS ÊTES LE HÉROS

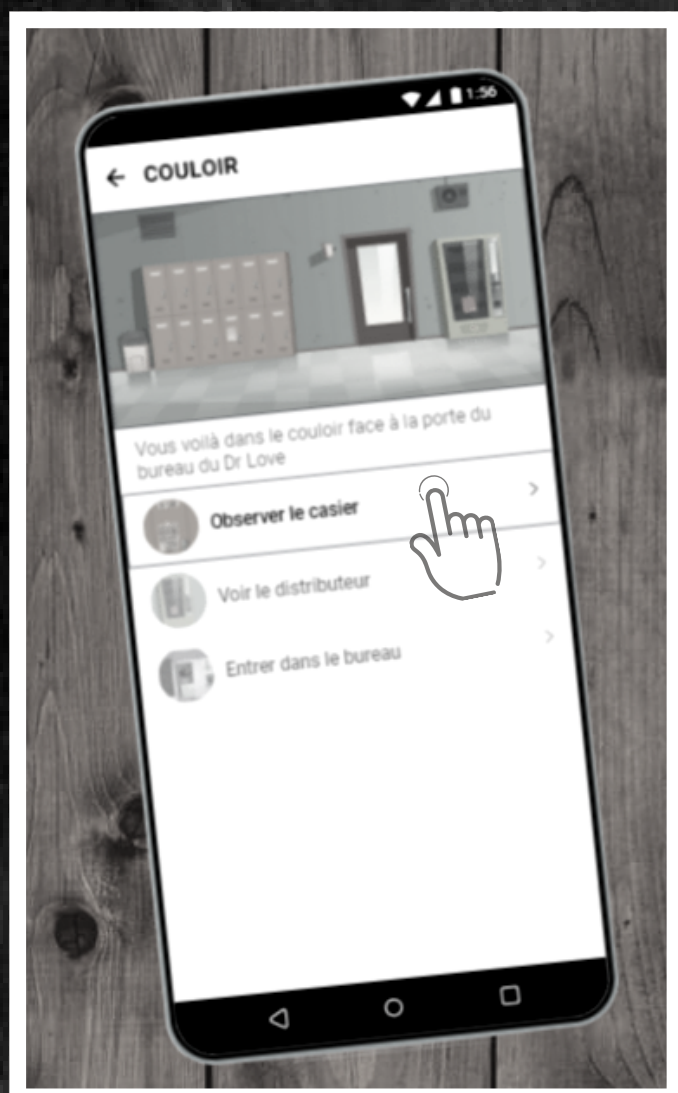


Glide est un outil en ligne permettant de créer des applications web pour supports mobiles sans compétences de développeur. La méthode est originale car elle s'appuie sur un tableur externe (Google Sheets) ou, depuis peu, propriétaire (Glide Tables). Le tableur sert de base de données et Glide s'occupe de la mise en forme. On configure en ligne l'interface de l'application en choisissant les couleurs, les styles, mais surtout les éléments à afficher et leur place dans la page. C'est assez simple et intuitif.

La version gratuite est suffisante même si les fonctionnalités y sont réduites et que l'outil limite chaque application à 500 lignes de données. D'autres restrictions sont également apparues telles que l'accès réservé à un seul utilisateur à la fois pour les applications protégées par un mot de passe.



A ACTION	A SITUATION	IMAGE
Aller dans le couloir	Vous voilà dans le	
Observer le casier	Le casier est clos	
Voir le distributeur	Le distributeur est	
Entrer dans le bureau	Personne dans le l	
Fouiller le meuble		
Voir à la fenêtre		
Voir le bureau		



Utile pour créer des catalogues ou des annuaires, Glide intègre de nombreux types de médias : textes, images, vidéos, liens, adresses mail, géolocalisation, etc. Nous l'avons utilisé initialement pour présenter autrement les ressources de notre site S'CAPE (escape games, accessoires, tutoriels...), les premières versions de l'outil permettant alors d'aller au-delà des 500 lignes autorisées aujourd'hui.

Nous avons eu ensuite l'idée de détourner Glide pour créer des jeux à la manière des aventures dont vous êtes le héros. Les connexions entre les éléments de la base de données permettent en effet les interactions indispensables à ce type d'activités. Il est ainsi envisageable de créer des histoires interactives avec et pour les élèves. Cette application <https://livreortho.glideapp.io/> est le résultat d'un travail collaboratif mené par des élèves d'une classe de 5ème.

Coopération, discussion sur les choix à effectuer, rédaction, utilisation d'outils numériques, telles sont les compétences travaillées.

En perpétuelle modification, Glide a bien évolué depuis notre premier pas-à-pas, publié dans l'article *Le Glide dont vous êtes le héros* <https://scape.enepe.fr/glide-heros.html>. À tel point que même les tutoriels proposés par les créateurs de l'outil ne suivent pas ! Mais le principe reste le même et la structuration des données est toujours celle d'un tableur. La dernière version propose une interface simplifiée permettant d'accéder plus facilement aux nombreuses fonctionnalités et options. À la création d'une nouvelle application, il est possible de choisir entre le tableur externe ou le tableur propriétaire. Si les habitués des tableurs préféreront choisir Google Sheets pour ses possibilités de copie incrémentée et de manipulation des cellules, l'utilisation de Glide Tables peut sembler plus accessible. C'est cette source que nous choisirons ici pour créer notre histoire interactive. **Les exemples développés ci-après sont issus du scénario de l'escape game Dr Love et Mr Ken (<https://scape.enepe.fr/loveken.html>) de Patrice Nadam.**

Il est important que votre scénario et ses ramifications soient parfaitement clairs dans votre esprit. Nous vous conseillons de consigner toutes les étapes, choix possibles, impasses, etc dans un schéma papier ou numérique. Des logiciels de carte mentale peuvent remplir cette fonction comme Mindomo en mode organigramme, bien adapté aux embranchements dichotomiques du scénario, et qui permet aussi un travail collaboratif pour une création à plusieurs mains. Pour les experts, il existe des outils dédiés plus complexes et plus riches en fonctionnalités, comme Twine.

Illustrer chaque étape rend l'histoire plus immersive : nous vous conseillons de varier les supports avec des images, gifs, pourquoi pas des vidéos. Leur recherche ou leur élaboration peuvent se faire avant ou après la construction de l'application : le tableau de données comprendra une colonne dédiée aux illustrations que vous pourrez compléter ou laisser vide en attendant.

Une fois votre arborescence au point, il est temps de la transposer dans Glide sous la forme d'une base de données. Ne partez pas en courant ! Il s'agit simplement d'organiser les étapes de votre scénario dans un tableur. Pour que cela fonctionne, il est cependant nécessaire d'adapter la structure de la base de données aux contraintes de Glide. Les fonctionnalités de base de Glide suffisent pour obtenir une application fonctionnelle. Votre efficacité dépendra du temps accordé à la préparation, notamment à la structuration des données. Vous découvrirez par la suite les nombreuses autres possibilités de l'outil telles que l'utilisation de l'affichage conditionnel et la saisie de code HTML. Mais c'est une autre histoire dont vous serez peut-être le héros.





Retrouvez le tutoriel complet de S'cape en
scannant le code :



urlr.me/NwfZd



Une trentaine de titres destinés à tous les publics, de 3 à 110 ans

LUDOTHÈQUE : MAKAKA ÉDITIONS



pour les petits de 3 à 7 ans



pour les enfants de 7 à 12 ans

Makaka Éditions présente :

Les BDs dont vous êtes le héros[®]



la collection pour les adultes



la collection tous publics

Il était
une fois...
Makaka Éditions

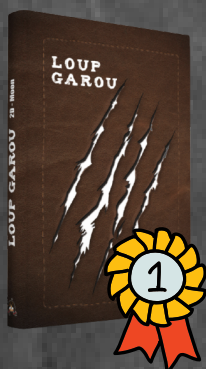
Cette maison d'édition spécialisée dans les BDs et
BD-jeux a été créée en 2007 par Karine Laca et
Shuky Medina.



Des ouvrages exploitables en classe, pour une entrée ludique
dans la lecture, pour travailler la prise de décision, la
coopération, les figures du héros, etc. Les BD sont utilisées
par les orthophonistes pour les enfants dyslexiques.



Des genres pour
tous les goûts !
(thriller, super-héros,
enquêtes, magie,
aventure...)



Les collections des BDs dont vous êtes le héros ©
comptent une quarantaine d'œuvres au catalogue. À
l'international, ces titres sont traduits dans une
dizaine de pays.

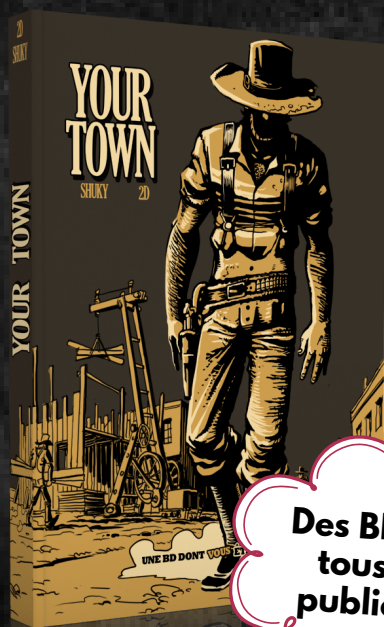
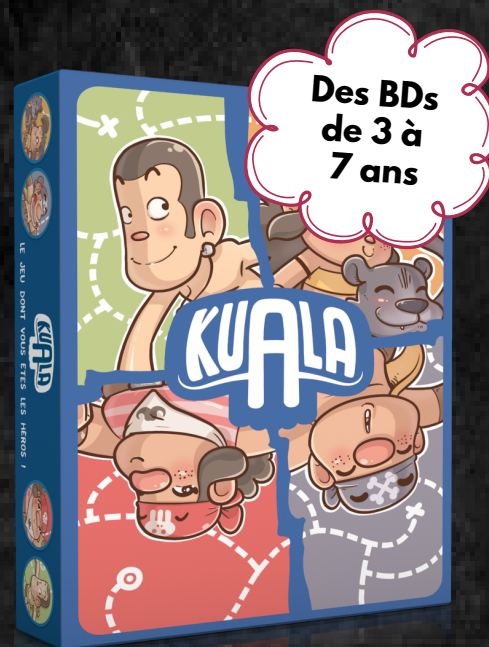
La vocation de Makaka Éditions : dénicher de
jeunes artistes et explorer des narrations
atypiques.



La naissance de la collection

La collection des BDs dont vous êtes le héros© naît en 2012, sur une idée originale de Shuky Médina, éditeur, scénariste de BD et passionné de jeux. Sur la base des livres dont vous êtes le héros de son enfance, il crée en BD un concept inédit, qui allie le plaisir du jeu, de la lecture, des images et de la résolution d'énigmes.

Les BDs et les jeux dont vous êtes le héros© sont un subtil mélange de BD et de jeu de rôle, qui permet au joueur de construire son aventure, en fonction de ses propres choix.



Vivre la lecture

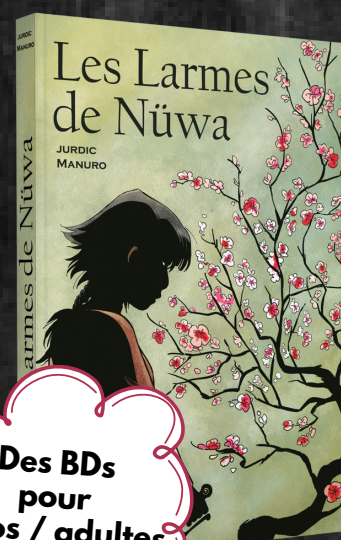
Dans chaque ouvrage, des missions lui sont confiées. Pour les mener à bien, le lecteur choisit les chemins qui lui semblent les plus opportuns, et il avance ainsi de case en case. La plupart des ouvrages propose de choisir le personnage qu'il souhaite incarner. Chaque héros possède des compétences spécifiques, utiles pour réussir le jeu.

Le concept

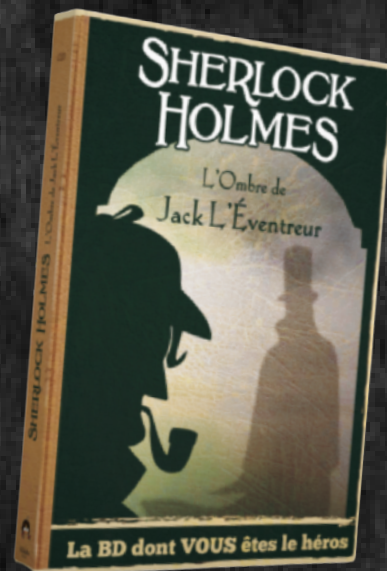
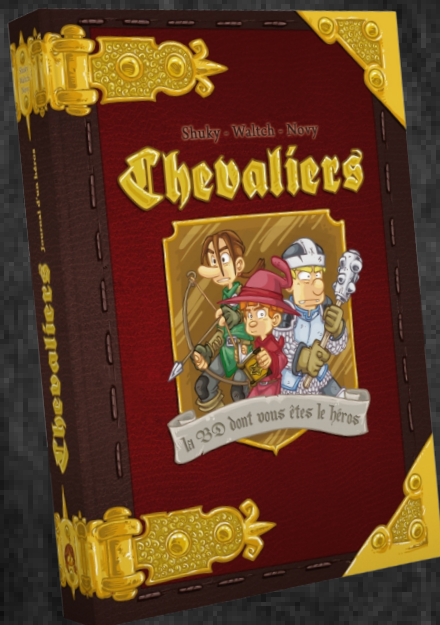
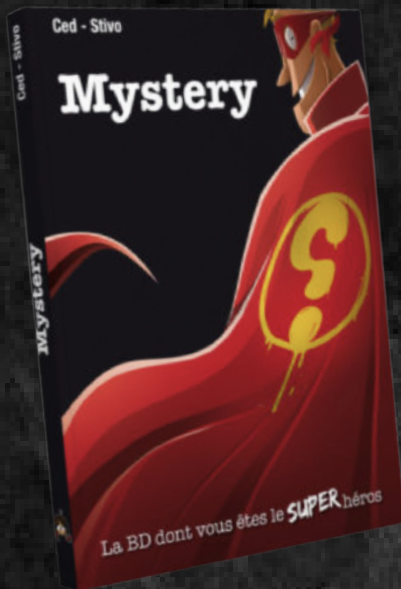
Si vous connaissez de près ou de loin les mécaniques du jeu de rôle, alors vous connaissez plus ou moins les concepts clés des BDs dont vous êtes le héros ©.

Pour pimenter ses aventures, le lecteur est confronté à des énigmes, des jeux, des pièges, des ennemis, des défis, etc.

Certains titres permettent de jouer à plusieurs, et de manière collaborative.



Et si vous pouviez remporter une des 5
BDs offertes par Makaka Éditions ?



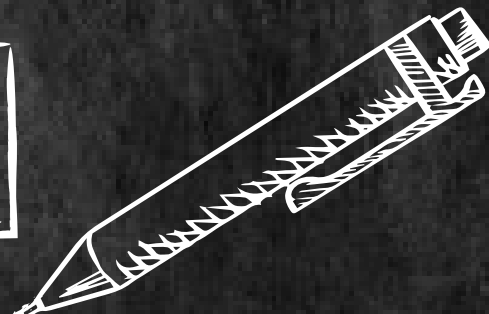
Rendez-vous page 40, la récompense est
en haut du donjon !



LUDUS APPRENDUS :

CAROLINE MEYER, MANON FOUQUES, SÉGOLÈNE PARIS ET ROMAIN AUBÉ

PLAN DE TRAVAIL : LES PARCOURS D'APPRENTISSAGES DONT LES ÉLÈVES SONT LES HÉROS

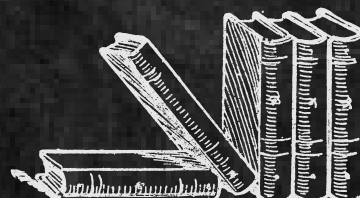


Être libre, faire des choix, aller à son rythme est un facteur incontestable de **motivation** intrinsèque. Au-delà du gain en autonomie qu'apporte le fonctionnement en plan de travail, il permet aux élèves de devenir les **acteurs** de leurs apprentissages ce qui leur garantit une meilleure acquisition des notions et compétences par plein engagement intellectuel dans le travail qu'ils ou elles conduisent.

La Team Ludens vous partage leur expérience de pédagogie en plan de travail !

Quels sont les choix que peuvent opérer les élèves ?

Qu'il s'agisse de plan de travail abouti ou d'une « simple » feuille de route, les élèves ont dans la plupart des cas le **choix** de l'ordre des activités, le fait de travailler seul.e ou en groupe et d'**aller à leur rythme** en ayant la possibilité de faire des activités complémentaires. Parfois, les élèves peuvent aussi faire des choix entre plusieurs activités présentant des exemples différents ou travaillant différentes compétences sur un même thème. L'évaluation, voire l'autoévaluation, est mise au cœur de cette organisation par certain.e.s enseignant.e.s, les élèves peuvent **décider quand et sur quoi ils seront évalués**.



CHAP 5 : La Révolution française et l'Empire (1789-1815)

PREPARER LE CAHIER :

- Je prépare mon cahier : flèche (Histoire), titre (rouge) et problématique (vert)
- Je révise mes connaissances précédentes sur la Quizinière (mettre le lien)
- Je consulte la vidéo du cours et je réponds au questionnaire (mettre le lien)

TRACE ECRITE :

A l'aide de mes connaissances :

- Je réalise au choix une carte mentale, un tableau, un résumé pour chacune des 4 étapes (fiches méthodes disponibles)

Comment une France nouvelle naît-elle de la période révolutionnaire?

J'ÉVALUE MES COMPÉTENCES :

Compétence travaillée : Lire et employer différents langages	Avec modèle	Avec aide du prof ou camarade	Sans aide (fiche méthode autorisée)
> Je réalise une carte mentale			
> Je rédige une biographie			
> Je rédige un résumé			

VOCABULAIRE :

Je définis les mots

- Cahier de doléance
- République
- Constitution
- Monarchie constitutionnelle
- Préfet
- Code civil

Je maîtrise les mots

Exercices d'approfondissement

Étape 1 : Où et quand?

Compétences :

- Maîtriser de manière autonome des repères dans le temps
- Situer et mettre en relation des lieux

Je réalise au choix 3 ateliers

- Manuel : Les révolutions atlantiques
- Manuel : Le tournant de 1789
- Manipulation : Les dates importantes
- Manipulation : Les personnages marquants de la Révolution française et de l'Empire

Étape 2 : J'approfondis mes connaissances

Compétences :

- Mobiliser des connaissances pour analyser des documents

Je réalise au choix 1 atelier

- Manuel : Les guerres napoléoniennes
- Manipulation : Les cahiers de doléances

Étape 3 : Histoire et EMC

Compétences :

- Avoir des connaissances et des repères relevant de la culture civique

Je réalise au choix 2 ateliers

- Fiche : Les différents régimes politiques
- Manipulation : La Déclaration des Droits de l'Homme et du Citoyen
- Manipulation : Les innovations pendant la Révolution française et l'Empire

Étape 4 : L'art pendant la révolution française et l'Empire

Compétences :

- Analyser et interpréter des œuvres

Je réalise au choix 1 atelier

- Manuel : Le *Tres de Mayo* de Goya
- Manipulation : Le *scacre* de Napoléon, de David

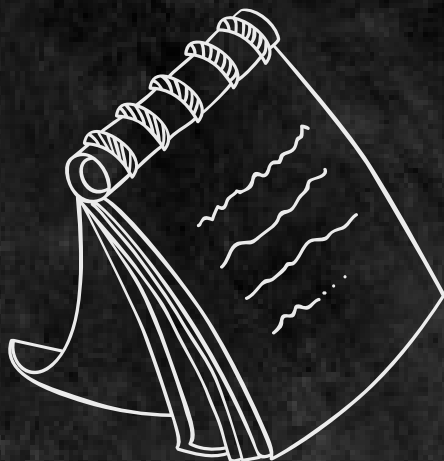
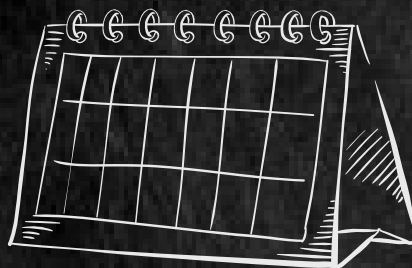
POUR ALLER PLUS LOIN

- Autant que vous voulez :
- Vidéo : Quelle aventure ! La Révolution française <https://cutt.ly/FHX6F9I>
- Vidéo : La vie des Français pendant la Révolution française <https://cutt.ly/1hCwxIV>
- Jeu : Assassin's Creed Unity (prévoir un extrait)

Plan de travail de Caroline

« Ils ont du choix dans la dernière partie de la feuille de route : Je vais plus loin et je m'autoévalue. J'y mets des jeux, des vidéos complémentaires, des possibilités de réviser, de s'autoévaluer. Les élèves font ce qu'ils veulent dans cette partie et peuvent me montrer ou non ce qu'ils ont fait. » Caroline

« Sur le site, les élèves voient tout ce qu'ils ont déjà validé et ce qui leur reste à atteindre (au minimum car ce n'est jamais fini !!). Ils ont aussi un relevé de compétences à chaque période de vacances qu'ils peuvent comparer avec la période précédente. » Romain



« Les activités sont réalisables dans le désordre, sauf celles pour lesquelles il y a des prérequis. Force est de constater qu'ils préfèrent faire les fiches dans l'ordre des numéros, sauf pour ceux étant les plus à l'aise. Ils choisissent également entre littérature et étude de la langue. Pour certaines fiches, ils ont également le choix de travailler seuls ou à plusieurs. » Manon



Je note le titre en rouge en haut de la page D :

I. COMMENT LE CORPS OBTIENT T-IL LE GLUCOSE DONT IL A BESOIN À PARTIR DE CE QUE L'ON MANGE ?

Je fais l'activité 5.6.1 sur la digestion. Je la colle page D.

Nous remplaçons les légendes du schéma de l'appareil digestif et les définitions des organes (TBI)

Fin du I.
Je complète la leçon 5.6.1 et la colle page E.

Je note le titre en rouge en haut de la page F :

II. COMMENT LE MODE D'ALIMENTATION MODIFIE T-IL L'ORGANISATION DE L'APPAREIL DIGESTIF

Je fais l'activité 5.6.2 sur les systèmes digestifs d'animaux. Je la colle page F.

Je me corrige

3 à 5 élèves - 20 min

Nous jouons au damier de l'alimentation durable. Je colle ma fiche bilan page J.

A la maison

Je fais l'activité 5.6.6 disponible sur e-lyco et je renvoie mon travail en utilisant le bouton vert répondre au devoir.

Je note le titre en rouge en haut de la page G :

III. COMMENT LES NUTRIMENTS PASSENT-ILS DE L'INTESTIN CRÉLE AU SANG ?

Je fais l'activité 5.6.3 sur l'absorption et je la colle page G.

Je me corrige

Fin du III.
Je complète la leçon 5.6.2. Je la colle page H.

Je note le titre en rouge en haut de la page I :

IV. COMMENT PRENDRE SOIN DE SA SANTÉ ET DE L'ENVIRONNEMENT EN MANGEANT ?

Je fais l'activité 5.6.4 à partir d'un ensemble de documents sur le kwashiorkor. Je colle page I.

Je me corrige

Au choix

Je fais l'activité 5.6.5 dans laquelle je dessine une carte mentale sur le kwashiorkor. Je colle page I.

Je me corrige

Fin du IV.

Je complète la leçon 5.6.4 et je la colle page J.

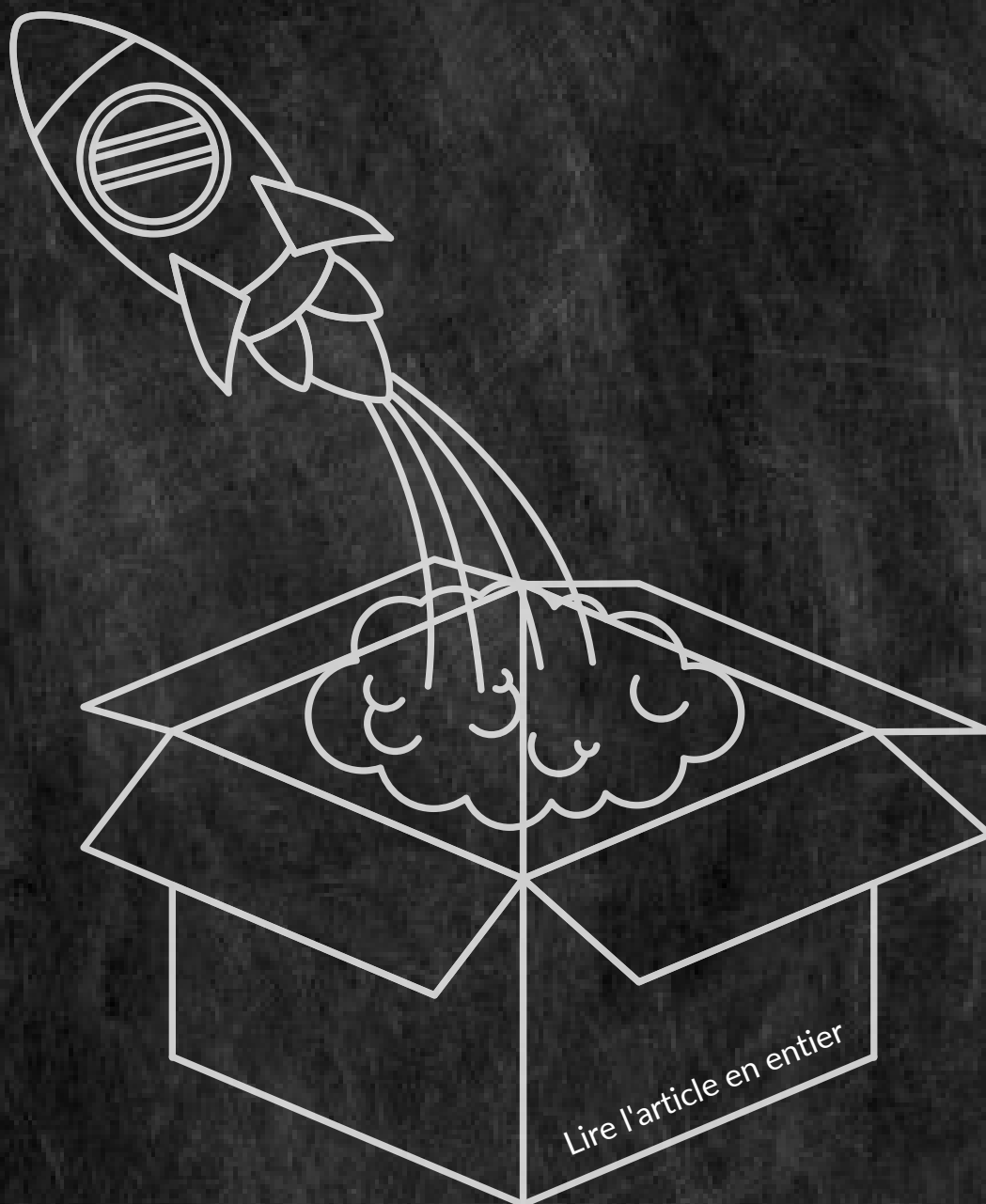
« Les élèves ont le choix pour certaines activités entre 2 compétences en fonction de celle à travailler en priorité et pour chaque activité, l'élève peut choisir le niveau de difficulté qu'il ou elle souhaite utiliser. L'objectif est que chacun puisse progresser à son rythme et qu'aucun élève ne reste bloqué par la difficulté. » Ségolène

Quels effets sur les apprentissages par rapport à une organisation plus traditionnelle ?

« Il n'y a pas de possibilité de se cacher derrière ceux qui travaillent, les élèves sont réellement acteurs de leurs apprentissages en particulier grâce à l'autocorrection, l'enseignant n'est plus le transmetteur de savoir mais une aide pour lever les difficultés et apporter des pistes pour progresser. » Romain

« De fait, l'ensemble des élèves libérés de la pression de la réussite à tout prix, évalués suivant trois phases (diagnostique, formative, sommative) mémorisent davantage et ont l'envie de se dépasser. » Anne-Claude

« Les élèves sont vraiment motivés et arrivent en classe avec l'envie de travailler. Le fait de passer les évaluations formatives lorsqu'ils se sentent prêts les rassure. » Manon



La Nuit du Dragon



Chers lecteurs, chères lectrices, dès lors que vous aurez jeté un œil à la page de droite, une aventure extraordinaire commencera. Il s'agit d'**une aventure dont vous êtes le héros**. Laissez-vous emporter par le texte, il vous mènera au donjon... ou bien à votre perte...

Munissez-vous d'une feuille de papier, d'un crayon et de dés, ils seront vos armes et vos boucliers.

Si vous trouvez la réponse à l'énigme du dragon, **vous pourrez remporter l'une des 5 BDs offertes par Makaka Éditions !**

1. Le tracé du plan qui vous a été confié s'arrête ici. Devant vous deux portes, l'une encadrée de rubis, l'autre cerclée d'émeraudes. Entre les deux, un squelette désarticulé jonche le sol, semblant vouloir vous dissuader d'aller plus loin. Avant de prendre votre décision sur la direction à prendre, vous pouvez consulter votre inventaire **au 2**, examiner le squelette **au 12**, ou directement passer par la porte « rubis » **au 7** ou par la porte « émeraudes » **au 14**.



2. Vous avez en votre possession la carte qui vous a permis de venir jusqu'ici, ainsi qu'une page entière représentant un tableau, intitulé Feuille d'Aventure, sur lequel vous remarquez les cases Habilité, Endurance et Chance avec, dans cet ordre, les nombres 9, 20 et 12 inscrits au crayon à papier. Ces documents sont des reliques d'un lointain passé oublié. Votre mission consiste à en récupérer d'autres afin de satisfaire votre commanditaire insatiable. **Retournez au paragraphe d'où vous venez.**

3. — Je n'ai que faire de cette page, ce ne sont point mes caractéristiques. As-tu au moins relevé les trois valeurs qui sont inscrites ? Si vous répondez « oui, 9, 20 et 12 », allez **au 8**. Si vous préférez lui répondre en tendant la page qui représente la carte, allez **au 13**.

4. Un tourbillon de feuilles descend du plafond, dans un froissement de pages que l'on tourne sans discontinuer. Dans quelques instants cette forme virevoltante sera sur vous !
Retournez au 5.

5. Une fois la porte émeraude franchie, vous empruntez un long couloir avant de pénétrer dans une immense salle. À l'intérieur, un vent frais s'infiltré du plafond, tandis que s'agitent au sol, des pages de livres décollées et éparpillées. Le long des murs, de gigantesques armoires closes s'élèvent à plus de trois mètres de hauteur. Si vous souhaitez examiner de plus près le sol, allez **au 11**. Si vous souhaitez examiner de plus près les armoires, allez **au 6**. Si vous souhaitez jeter un œil au plafond, allez **au 4**. Si vous souhaitez avancer vers le centre de la salle, allez **au 9**.

6. Les armoires sont dépourvues de poignées et sont fermées par un mécanisme non identifié. Sur leurs surfaces des écritures encore lisibles indiquent le contenu : des livres-jeux ! Il semblerait bien que vous ayez enfin trouvé la bibliothèque des aventuriers, celles qui renferme une collection de reliques insoupçonnées dont les mythiques « livres dont vous êtes le héros ». **Retournez au 5.**

7. Vous n'avez pas su comprendre l'avertissement du squelette ! Au passage de la porte, un piège s'abat sur vous. Instinctivement vous bondissez en arrière pour l'éviter. **Retournez au paragraphe d'où vous venez.**

8. Vous répondez d'une manière assurée « 9, 20 et 12 ».
— C'est faux ! Ce sont les caractéristiques de départ que vous me donnez étranger, n'avez-vous point perdu de l'Endurance ou augmenté votre valeur de Chance ? Vous n'êtes pas digne d'être un héros. À ces mots, votre Feuille d'Aventure se déchire pour ne conserver que son score d'Endurance qui tombe à la valeur 0. Vous sombrez à la lecture de votre échec. **Votre aventure se termine ici.**

9. Une voix grave résonne soudainement, vous forçant à l'immobilité.
— Plus un pas, étranger ! Instantanément, un amas de feuilles tourbillonnantes, descend du plafond et prend forme devant vous. Un dragon se matérialise. Son corps est constitué des pages volantes, les orbites carrées de ses yeux sont deux dés et ses cornes une couverture de livre. Blessé par le souffle puissant de cette apparition, vous apercevez que 2 points d'Endurance se déduisent de la Feuille d'Aventure.
— Où crois-tu aller étranger ? Je suis le gardien de ce lieu et je ne peux te laisser passer sans que tu ne me fasses une offrande. Tu n'es pas venu les mains vides, imprudent ? Si vous souhaitez lui donner la page, représentant la carte qui vous a permis de venir jusqu'ici, allez **au 13**. Si vous souhaitez plutôt lui offrir la Feuille d'Aventure en votre possession, allez **au 3**.

10. Vous avez su comprendre l'avertissement du squelette : le chiffre 0 encadré de rouge, comme la porte et ses rubis. Cette réussite se matérialise sur la Feuille d'Aventure contenue dans votre inventaire qui, dans un mystérieux bruissement, vient de modifier la valeur d'Endurance en l'augmentant de 1. Allez **au 5**.

11. Vous saisissez la page volante la plus proche, elle semble avoir une dimension similaire au plan qui vous a amené jusqu'ici. Une date vous interpelle « 1999 », c'était il y a plus de 200 ans. Retournez **au 5**.

12. En regardant le squelette de plus près, vous voyez, coincé entre ses dents, un fragment de feuille terni dont la seule information encore lisible est un chiffre d'Endurance de zéro, encadré de points rouges. Vous vous gardez bien de le retirer. Après cette inspection, vous pouvez soit consulter votre inventaire **au 2**, soit franchir la porte « rubis » **au 7**, ou l'« émeraudes » **au 10**.

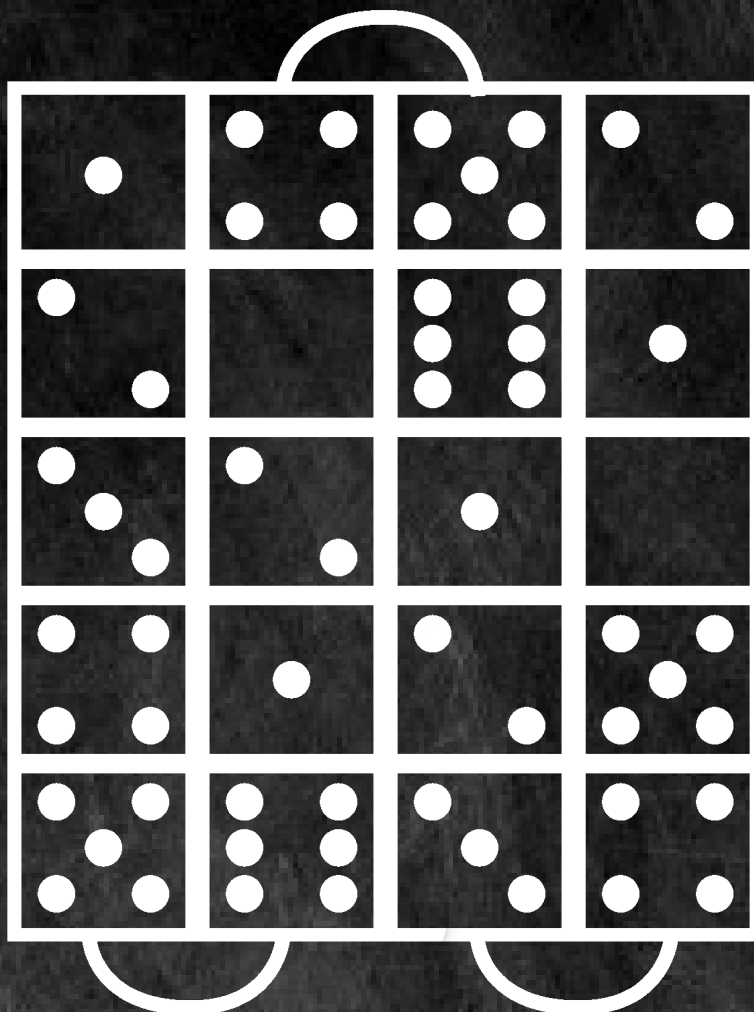
13. Vous tendez la page représentant la carte. Elle se soulève instantanément et s'intègre au corps du dragon, exultant :

– la page manquante ! Mon corps est à présent complet ! Le dragon dans un sursaut extatique, se métamorphose alors instantanément en un livre, heurtant le sol de tout son poids. Vous avez tout juste le temps de déchiffrer le titre : « Le Dragon de la Nuit » avant que l'ouvrage ne se soulève à nouveau dans les airs pour se ranger dans une armoire qui s'ouvre puis se referme aussitôt. Au sol, il ne reste que les deux cubes qui lui faisaient office d'yeux. Deux dés blancs marqués de points noirs et ils ne sont pas tombés n'importe où. Allez en 15.

14. Sans même avoir analysé plus en détail la situation, il vous semble avoir fait le bon choix. Votre sentiment se confirme via la Feuille d'Aventure contenue dans votre inventaire qui, dans un mystérieux bruissement, vient de modifier la valeur de Chance en l'augmentant de 1. Allez **au 5**.

15. En effet, une plaque gravée au sol, dispose de deux emplacements vides pour insérer ces dés. Si vous déterminez les valeurs manquantes, vous pourrez sûrement accéder à des reliques ! Tournez la page.

"Une plaque gravée au sol, dispose de deux emplacements vides pour insérer ces dés. Si vous déterminez les valeurs manquantes, vous pourrez sûrement accéder à des reliques !"



Comme vous l'avez peut-être lu dans la partie Ludothèque, Makaka Éditions vous offrent **trois BDs dont vous êtes le héros**© de leur collection fabuleuse, il s'agit des fameuses reliques.

Pour tenter de remporter l'une de ces BDs, **cliquez sur le bouton** afin d'accéder au formulaire de participation ou **entrez le lien raccourci**. Sachez que les trois premiers auront un avantage pour le tirage au sort (1er : +3 papiers avec votre nom, 2nd : +2 papiers avec votre nom, 3^e : +1 papier avec votre nom).

Tentez votre chance jusqu'au 20 juin 2021.

<https://forms.gle/Z2hi4qL5kWQorGx2A>



Je suis Nicolas Lubac, chef de projet et auteur, je connais très bien le secteur des livres-jeux et œuvre à sa mise en lumière auprès du public (notamment via le site livres-jeux.fr depuis 2018). J'ai écrit des livres-jeux, accompagné plusieurs auteurs et je suis le concepteur du magazine Livres-jeux - partage alchimique d'auteurs.

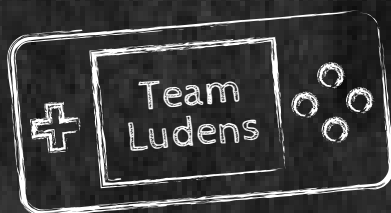


Je propose aussi des interventions de découverte des livres-jeux dans les festivals, écoles, bibliothèques et ludothèques. Pour me contacter : indigolivresjeux@gmail.com

à suivre...



Twitter



Site Web



Courriel