

Doc'Toulouse

Des informations à partager, des expériences à mutualiser

Lettre d'info n°17
Novembre 2018

EDITO

Longtemps éloigné des salles de classes et envisagé comme inapproprié à l'école, nous savons aujourd'hui l'intérêt de la ludification des pratiques pédagogiques pour favoriser la motivation, les apprentissages collaboratifs et l'engagement des élèves.

Nous remercions les contributeurs de ce numéro de ce numéro dédié à la ludification des pratiques pédagogiques car leurs témoignages rendent compte de la richesse des actions pédagogiques pouvant mobiliser les ressorts du jeu. En séquences pédagogiques, ou en libre accès au CDI, ce numéro permet de percevoir l'ampleur des possibles de la mise à disposition de jeux à la conception d'un d'escape game,

En notre qualité d'IA-IPR EVS nous souhaitons profiter de cet édito pour insister sur l'importance de partager vos expériences, de les porter à la connaissance de tous. La lettre Doc Toulouse est un moyen de valoriser vos actions en faveur de la réussite de tous les élèves. Elle se veut le relais de témoignages inspirants. Le site des professeurs documentalistes est un relais supplémentaire. En fin de ce numéro vous trouverez une invitation à faire part de vos jeux coups de cœur à utiliser avec les élèves. A partir de votre sélection un article sera publié sur le site académique.

Bonne lecture !

Pour les IA-IPR EVS.

SOMMAIRE

- ✓ **La ludification d'un contenu pédagogique, un nouveau mode d'apprentissage**p.2
- ✓ **Une mini ludothèque au CDI**p.6
- ✓ **Escape Game au CDI du lycée Fonlabour**p.8
- ✓ **La création d'un escape game PAR les élèves dans le cadre du club Harry Potter**p.11
- ✓ **Ressources**p.14
- ✓ **Le top 5 de Monique Steiger, ludothécaire à Saint-Jean**p.15

Natacha Dubois

*Médiateur Ressources
et Services – Option
numérique*

*Atelier Canopé 31
TOULOUSE*

La ludification d'un contenu pédagogique, un nouveau mode d'apprentissage

Introduction

Ludification, Gamification, Serious Games, Serious Gaming, ludopédagogie sont autant de termes qui émergent ces dernières années pour décrire de nouveaux outils pédagogiques.

Il n'y a qu'à constater le succès des *escape games* pédagogiques dans les nouvelles pratiques de classe pour se rendre compte que ces nouvelles approches pédagogiques s'installent peu à peu dans l'esprit des enseignants.

Au-delà de l'aspect attractif de ce type de ludification, pourquoi un tel succès ? Ludifier un contenu pédagogique peut-il être un véritable levier d'apprentissage ?

Définition et objectifs

Petit point terminologique

La [#Gamification](#) désigne le fait de mettre du jeu dans du non ludique ;

Le [#SeriousGame](#) consiste à mettre du contenu utilitaire dans un jeu ;

Le [#SeriousGaming](#) revient à détourner un jeu pour y mettre un message.

La ludification (ou gamification) utilise des mécanismes et leviers empruntés aux jeux dans un contexte qui en est dépourvu à l'origine, comme une situation d'apprentissage par exemple.

Il ne s'agit pas d'introduire un jeu en tant que tel dans un contexte pédagogique mais d'utiliser certains de ces rouages. Cette situation ludifiée devra s'appuyer sur les 5 critères qui délimitent le jeu.¹



Illustration : Natacha DUBOIS – Canopé 31

¹ Concepts définis et développés par Gilles Brougères dans son ouvrage *Jouer/apprendre* (2005), Johan Huizinga dans son ouvrage *Homo Ludens* (1938) et par Roger Caillois dans son ouvrage *Les Jeux et Les hommes* (1958).

Si l'on applique ces critères à l'activité de l'élève, l'élève joue :

- s'il **choisit de s'engager dans l'action (1)**, de lui-même ou suite à un processus d'adhésion
- si ses actes s'inscrivent dans une réalité qui est la sienne, **sans conséquence sérieuse dans le monde réel (2)**
- s'il **décide librement de ses modalités d'action (3)**, dans un cadre défini (règles sociales ou/et règles de jeu)
- si **les finalités du jeu sont incertaines (4)** (les élèves qui adhèrent à l'activité ne savent pas qui va gagner au final)
- Si **l'activité est limitée en temps et dans l'espace (5)**.²

Ces mécaniques de jeux, empruntées généralement aux jeux vidéo, sont pensées comme des facteurs engageants qui favoriseraient l'entrée dans l'activité et cette notion de plaisir optimal appelé par Mihály Csíkszentmihályi le **Flow**, qui est « un état mental atteint par une personne lorsqu'elle est complètement immergée dans ce qu'elle fait, [...] et qu'elle éprouve alors un sentiment d'engagement total et de réussite ». Cela signifie qu'« une tâche sera d'autant plus facilement réalisée par un individu, qu'il éprouve de plaisir à le faire » (Alvarez et Djaouti, 2010).

La gamification est donc un levier de motivation et d'attention car il permet aux élèves de rentrer plus facilement dans l'activité et ce, de manière durable.

Les moteurs ludiques utilisés auraient ainsi pour conséquence de :

- Susciter l'adhésion (on a envie de continuer l'activité)
- Maintenir l'attention (on est happé et on ne subit pas l'activité)
- Motiver l'action (on devient acteur)
- Promouvoir apprentissage (on apprend et retient mieux) »³

Cela serait propice à la transmission et l'acquisition des connaissances et compétences.

Mais il ne suffit pas de jouer pour apprendre : il faut en effet distinguer le jeu pédagogique du jeu tout court.

Intérêts de la ludification

Avoir recours à des mécaniques empruntées au jeu permet de faciliter la motivation à court terme en proposant des ressorts ludiques comme :

- Les points
- Les récompenses
- Les niveaux à atteindre
- Des tableaux de classement

Par ailleurs, il est envisageable de motiver à long terme en faisant appel à des mécaniques intrinsèques au jeu : plaisir pour jouer, autonomie, apprentissage, pouvoir, amour/émotions ou encore identité de groupe.

² Source : document de cadrage Eduscol : [Ressources maternelle : Jouer et Apprendre](#) (septembre 2015)

³ Marine Loyen, Responsable communication de l'organisme de formation professionnel Unow

La ludification permettrait également de :

- Personnaliser l'apprentissage
- Lutter contre le mauvais stress (dédramatisation de l'erreur)
- Favoriser l'entraide
- Obtenir des feedbacks réguliers

Si la ludification est réfléchie comme une activité de groupe, elle favoriserait bien évidemment la cohésion d'équipe et encouragerait les échanges et les confrontations d'idées.

Les éléments de ludification

Pour développer les usages de la ludification, il est important de connaître les concepts inhérents au jeu. Si plusieurs référentiels existent, nous pouvons nous baser sur les travaux de Yu-Kai Chou, pionnier de la gamification depuis 2003. Son modèle, **l'octalysis**, permet d'évaluer le degré de gamification d'une activité. En voici les 8 concepts⁴ :

- **Le sens épique** : donner du sens à une action, donner l'impression d'une implication dans une mission qui dépasse le joueur ;
- **L'accomplissement** : validation de compétences, de niveaux, de progression ;
- **L'acquisition** : obtention d'un statut, d'un avatar ;
- **La rareté** : saisir l'opportunité quand elle se présente ;
- **L'évitement** : la peur de perdre ;
- **La curiosité et l'imprévisibilité** : avoir l'envie de découvrir la suite, ne pas savoir à quoi s'attendre ;
- **Le social** : travail en collaboration ou compétition ;
- **L'empowerment** : l'amélioration de ses capacités, la créativité.
-

Afin d'être complètement ludifiée, une activité doit s'appuyer sur l'utilisation maximale de ces huit concepts.

Mise en place de la ludification : outils et méthodes

Lors de la création d'une activité ludifiée, l'objectif d'apprentissage doit être clairement défini.

L'enjeu est de bien calibrer la difficulté, afin de conserver l'attention des apprenants en s'inspirant d'un des concepts utilisés dans beaucoup de jeux vidéo d'aventure qui est l'ajustement dynamique de difficulté (ADD). Certains jeux vidéo sont en effet construits pour offrir au joueur un apprentissage progressif, continu et logique, adapté aux compétences et performances du joueur. Ainsi la difficulté du jeu est adaptée à la progression de l'élève dans le jeu, les épreuves proposées ne sont ni trop faciles ni trop difficiles.

Les dynamiques de groupe sont à considérer ; les interactions interpersonnelles peuvent influencer la disposition affective de l'élève. La gamification offre à l'apprenant, par la mise en situation, la possibilité de développer des capacités et des habiletés. L'atmosphère bienveillante introduite par le jeu y contribue.

⁴ Source : Sarah Lachise, Coordonnatrice au numérique éducatif et à l'innovation chez Réseau Canopé

Le club hebdomadaire a beaucoup de succès (celui où les élèves sont les plus assidus et où j'ai plus de demandes que de places !) et surtout il participe à la fréquentation du CDI par des élèves qui ne venaient pas avant.



Depuis l'an dernier, suite à une JDD et d'après l'expérience de plusieurs collègues, j'ai autorisé l'utilisation de certains jeux en libre accès, comme pour l'utilisation des ordinateurs. Cela demande l'établissement de certaines règles. J'ai lu notamment le livre de Julien Devriendt *Jouer en bibliothèque : se détendre, découvrir, apprendre* (Presse de l'ENSSIB. La boîte à outils. 2015) et on peut en retenir ceci si l'on hésite concernant notre fonction : " *Les missions des bibliothèques sont d'apporter des contenus à leurs usagers, qu'ils soient informatifs ou de divertissement. Le jeu, à la fois contenu culturel et pratique populaire, s'adresse à toutes les générations et classes sociales.* "

Apprendre différemment et en s'amusant a toujours été l'une de nos ressources, et les serious game sélectionnés pour les élèves sur l'ordinateur sont désormais sérieusement concurrencés dans mon CDI par les jeux de société.

La première année, j'avais dans le cadre du Parcours Avenir organisé une visite à la librairie et à la boutique de jeux afin d'échanger avec les professionnels sur leur parcours et leur métier et en fin d'année j'avais offert des pass-jeux et des bons d'achat à la fête du collège.

Donc, pour résumer, s'appuyer sur les conseils voire le partenariat de votre boutique de jeux la plus proche, choisir des jeux où les élèves ne s'ennuient pas mais ne crient pas non plus, qui se jouent en 35-40 mn maximum et si possible trouver un autre adulte pour aider à encadrer le club si vous en montez un.

Les jeux favoris des élèves sont Crôa! , Dixit, Gagne ton papa, Quoridor, Code names et Quarto

Pour l'année en cours, voici les nouvelles idées d'acquisitions: Magic Maze, Dream On et IQ-Link

Pour plus d'infos sur les objectifs pédagogiques, voir ici : <http://montagne-noire-labruquiere.entmip.fr/espace-cdi/apprendre-en-s-amusant>

*Aurélie Canizares et
Sophie Fabre*

Escape game au CDI du lycée de Fonlabour

Le Cdi du lycée est situé dans un château, un bâtiment idéal pour réaliser un escape game!

Professeurs

documentalistes

Objectifs

*Lycée agricole de
Fonlabour*

L'objectif de cet escape game est de faire connaître les différents espaces du CDI pour pouvoir s'y repérer et savoir utiliser le portail esidoc.

Albi

Public

Cet escape game est proposé aux nouveaux arrivants ainsi qu'à des groupes d'élèves volontaires.

Déroulement (description du jeu)

1) Vidéo de départ réalisée avec Adobe Spark et premier indice :

« Pendant les vacances le réseau informatique de lycée a été piraté. Pris de remords, un des hackers ancien élève du lycée a laissé dans le CDI une série d'indices permettant de débloquent le code qui réactivera le réseau avant la date fatidique de la rentrée.

Après avoir tout tenté le proviseur du lycée fait appel à votre équipe de cybersécurité pour tenter de déverrouiller le système. La rentrée a lieu de dans 30 min. »

Un indice apparaît lors à l'écran les conduisant dans le SAS d'entrée où les élèves doivent déposer leurs sacs :

ENTREEENTREEENTREEENTREE ENTREEENTREEENTREEENTREE
EEENTREEENTREEENTREEENTREEENTREEENTREE
ENTREEENTREEENTREEENTREEENTREEENTREE

Le compte-à-rebours s'affiche ensuite.

2) SAS d'entrée : des lettres écrites de manière différente et éparpillées (majuscules, minuscules) et un dessin (drapeau français). Leur faire découvrir un nom de revue : *La France agricole*

3) Espace revues : objectif : trouver la revue *France Agricole* qui contient l'indice suivant : une clé

Cette clé ouvre l'espace intermède/jeux du CDI.

4) Espace intermède :

Les élèves pénètrent dans la salle qui est dans l'obscurité. Ils sont équipés d'une lampe qui était accrochée à la porte. Sur le tableau est noté : *« Ecoutez, faites le noir et vous trouverez la lumière ».*

Ils doivent trouver :

Un indice sonore : dans un texte sur les réseaux, un indice (630) est dissimulé.

Un indice visuel : COI (scotché sous une table avec un ruban phosphorescent)

L'assemblage de ces deux indices forme une cote qui les mène au fonds technique agriculture.

5) Espace fonds technique agriculture :

Dans le livre coté 630 COI une image de BD sur le rugby est dissimulée.

Cette image mène donc les élèves vers le fonds BD sport.

6) Espace BD : une photo mystère + 1 réveil arrêté à 12h34

La photo mystère les conduit à l'imprimante et le code 1234 va leur permettre de faire une impression.

7) Espace imprimante :

Après avoir tapé le code impression : une biographie de Vincent Villeminot sort de l'imprimante.

Cette biographie les conduit à l'espace « romans ».

8) Espace Romans :

Ils doivent trouver un ouvrage de Vincent Villeminot qui contient l'indice avec les mots *demain / crise/ agriculture + le logo esidoc.*

La base documentaire doit être utilisée pour trouver l'indice suivant (le DVD Demain).

9) Espace DVD :

Le DVD demain contient une énigme » : « *Majestueux, sculpté, à Chambord Leonard m'a créé* ».

Ce dernier indice les mène vers les escaliers du château.

10) Escaliers du château :

Le code final est dissimulé dans les escaliers. Les élèves doivent flasher un QR code qui les relie à une application Learning Apps où ils doivent taper le code final qui remettra en route le réseau du lycée.

A la fin du jeu les participants sont invités à faire une photo avec les masques des Anonymous.

Points positifs :

Beaucoup de classes ont participé, le jeu a bénéficié d'un réel engouement. Nous avons accueilli une vingtaine de groupes dont des formations adulte.

Il existe une réelle demande pour ce type de jeu. Dans cette perspective, un autre jeu va être créé et mis en place par les élèves lors de la semaine de l'eau en février 2019. Il fera l'objet d'une évaluation certificative.

Points négatifs :

Le temps initialement prévu de 40 min a dû être réajusté à 30 min afin qu'il constitue une réelle contrainte pour les participants (d'où la nécessité de tester le jeu avant de le proposer au public).

Le QR Code final fonctionnait de manière aléatoire (problème de connexion).

Le code à taper était relativement difficile à saisir (ce qui était au départ volontaire de notre part). Un seul groupe n'est pas parvenu à finir le jeu pour cette raison.

Remarque :

Une « check-liste » était nécessaire pour mettre en place le jeu à chaque fois.

Un groupe d'une dizaine d'élèves reste l'idéal pour que chacun s'investisse.

Guillet Marie

*Professeure
documentaliste*

*Collège Albert Camus
GAILLAC*

La création d'un escape game PAR les élèves dans le cadre du club Harry Potter

La Wizard Hogwarts Company

Tout à commencé il y a 3 ans, lors de la [mise en place d'une exposition ponctuelle](#) autour de l'univers d'un célèbre petit sorcier à lunettes. Face à l'engouement généré auprès des élèves, nous avons décidé de mettre en place un club Harry Potter.

La campagne de recrutement a été lancée dès le mois de septembre, pour la première fois en 2017. Les élèves qui souhaitaient intégrer le club devaient rédiger une lettre de motivation créative. 15 élèves ont été retenus lors de la première année, et ils se sont baptisés la Wizard Hogwarts Company.

Durant l'année 2017/2018 nous avons mené deux temps forts : la nuit d'Halloween, en partenariat avec la médiathèque de Gaillac, et en février 2018 pour la nuit des livres Harry Potter, où nous avons travaillé de concert avec la médiathèque et le muséum d'Histoire naturelle de Gaillac. Deux temps forts qui ont demandé beaucoup d'investissement de la part des élèves, mais qui nous ont permis de vivre des moments forts et qui ont vraiment participé à renforcer la cohésion des élèves au sein du club, vois parfois à ceux qui n'en faisaient pas « officiellement parti ».

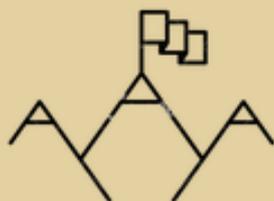
Saison 2

Pour cette deuxième année de club, le recrutement a été lancé avec les mêmes prérequis, à savoir une lettre de candidature créatives. Il y a eu plus de candidatures que de places proposées, et au final, 22 élèves ont été admis au sein du club. On y retrouve des élèves de tous les niveaux, mais les élèves de 6^{ème} et de 3^{ème} sont majoritaires.

Souhaitant réfléchir à de nouvelles actions et dans un contexte de restructuration du CDI (la livraison du CDI aura lieu aux alentours de la mi-février 2019), nous avons songé en fin d'année dernière à la création d'un escape game, qui viendrait ainsi inaugurer le nouveau CDI que nous attendons tous avec impatience.

C'est ainsi que nous nous sommes lancés dans cette entreprise. Les aléas d'un club tenant aux autres activités du collège, nous n'avons pu nous réunir qu'une fois en groupe complet depuis la rentrée. Mais les grandes lignes répondant à la création d'un escape game ont été présenté aux élèves, à l'aide de l'infographie ci-dessous.

CONCEVOIR UN ESCAPE GAME



SCENARISATION

Un scénario motivant, intrigant

Penser le début et la fin
Penser la part narrative du scénario
(maître(s) du jeu, vidéo
introductive? etc...)
Penser à un fil conducteur non
linéaire



ORGANISATION

Durée de jeu
Où? (Une salle / plusieurs salles?)
Décoration et objets (prix / récup'
...)
Effets spéciaux (musique et sons,
lumière, effets numériques,
maquillage / costume)



OBJECTIF(S)

Pourquoi ? Pour qui ?

Tester la coopération entre les participants?

Tester les connaissances des participants?

Etc....



CRÉATION D'ENIGMES

Surprendre avec des énigmes amusantes, intrigantes, complexes....

Combien?
Problème > Solution > Imbrication
Cachettes?
Énigme finale



PENSER A ...

Tester l'escape game et les énigmes
Anticiper la remise à 0 de l'escape game
Créer des émotions (peur, joie, tension...)

Ce document est un guide pour les élèves, afin qu'ils puissent se répartir le travail de conception de l'escape game. Les ~~apprentis sorciers~~ élèves vont devoir se répartir dans les différents groupes de travail, afin d'optimiser les tâches à accomplir. De plus, ils devront exercer leurs capacités de communication et leurs compétences collaboratives de mise en commun de leur travail, afin de réaliser un escape game cohérent et fluide dans sa narration et sa compréhension par les futurs participants.

Maintenant place à la réflexion et à l'action ! Nous ne manquerons pas de faire un petit article pour vous rendre compte de ce projet !

**Marie-Laure De
Capella**

*Coordinatrice
territoriale de la
politique
documentaire*

*DT Montpellier-
Toulouse*

TOULOUSE(31)

Ressources

Apprendre avec le jeu

- **Dominique Natanson / Marc Berthou, *Jouer en classe en collège et en lycée*, éditions Fabert, 2013** Quelles sont les différentes familles de jeu : jeux de société, jeux d'émulation, jeux de simulation, jeux sérieux... ? Quand jouer et comment s'y prendre ? Présentation de jeux à réaliser au CDI : jeux de pistes, de quêtes, parcours, rallyes... des jeux basés sur un questionnement, des découvertes à faire, des énigmes à résoudre ; dans le but de connaître l'espace du CDI, comment s'y repérer, retrouver des informations et former les élèves à la recherche documentaire d'une manière ludique.
- **Julian Alvarez / Damien Djaouti / Olivier Rampnoux, *Apprendre avec les serious games ?*, Canopé, 2016** Inventaire et description de jeux sérieux, exemples de créations par des enseignants et par des élèves, sélection de bases de données, blogs et sites internet. Des critères explicites sont développés pour choisir des serious games pertinents.
- **AYME, Yvana. *Le jeu en classe. Les cahiers pédagogiques* décembre 2006, n°448.**

Gestion des espaces

- **PERINO, Odile, *des espaces pour jouer : pourquoi les concevoir ? Comment les aménager ?*, éditions Eres, 2014**

Jeux numériques

***Apprendre avec le jeu numérique* [en ligne].** Ministère de l'éducation nationale de l'enseignement supérieur et de la recherche, portail Eduscol [consulté le 20.10.2018] disponible sur : <http://eduscol.education.fr/jeu-numerique/#/>

Jeux physiques

- **KERVAL de, Yahndrev. *Des règles du jeu en vidéos* [en ligne]. Videorègle, 2013 [consulté le 20.10.2018] Disponible sur : <http://videoregles.net/>**

Escape game / jeux d'évasion

- **NADAM Patrice, S'CAPE [consulté le 20.10.2018] disponible sur : <http://scape.enepe.fr/>**

***Les jeux d'évasion pédagogiques* (en ligne).** Ministère de l'éducation nationale de l'enseignement supérieur et de la recherche, portail Eduscol [consulté le 20.10.2018] disponible sur : <http://eduscol.education.fr/numerique/tout-le-numerique/veille-education-numerique/decembre-2017/jeux-evasion-pedagogiques> Une plateforme de partage d'escape games

Monique Steiger

Le top 5 de Monique Steiger, ludothécaire à Saint-Jean

Ludothécaire

Ludothèque, espace

Les Granges

SAINT-JEAN (31)

- **FLAMME ROUGE jeu tactique 39.90 euros**
Dès 8 ans , 30mn à 1 h , 2 à 4 joueurs

Dans le monde du cyclisme, la flamme rouge est un drapeau qui indique le dernier kilomètre : la dernière ligne droite, le moment où il faut tout donner !

Flamme Rouge est un jeu de course rapide et tactique où chaque joueur contrôle une équipe de deux coureurs : un rouleur et un sprinteur. Le but du jeu est d'être le premier joueur à franchir la ligne d'arrivée avec un de ses coureurs. Les joueurs déplacent leurs coureurs en jouant simultanément des cartes qui indiquent le nombre de cases dont ils avancent. Profitez de l'aspiration des autres coureurs, négociez vos virages, mais attention aux coups de fatigues !

Les règles sont expliquées en 5 minutes et l'immersion est totale. Qui inscrira son nom dans l'histoire de la grande course ?

- **PROFESSEUR EVIL ET LA CITADELLE PERDUE jeu coopératif 32 euros**

Dès 8 ans , 30mn à 1 h , 2 à 4 joueurs

Formez une équipe d'aventuriers et partez à la recherche des fameux trésors cachés dans le sinistre manoir du Professeur Evil : la Joconde, la pierre de Rosette, la machine d'Anticythère...

Récupérez les trésors avant qu'il ne soit trop tard !

En s'aidant de sa machine à voyager dans le temps, le Professeur Evil a volé les trésors les plus précieux du monde connu. Votre mission : aller les récupérer ! L'affaire ne sera pas facile : tous sont sous clés dans sa sinistre demeure et protégés par des pièges mortels ! Faites équipe avec d'intrépides aventuriers et infiltrer-vous dans la citadelle pour reprendre ces trésors. Planifiez votre approche et utilisez vos compétences pour déverrouiller les portes, désactivez les pièges, distraire le professeur, le tour sans vous faire repérer.

Il vous faudra travailler ensemble pour remporter la partie ! Professor Evil and The Citadel of Time est un jeu 100% coopératif.

Parviendrez-vous à récupérer la Joconde, la Pierre de Rosette ou même Excalibur avant qu'il ne soit trop tard ? L'horloge tourne !

- **LA LEGENDE DU WENDIGO jeu d'observation et de coopération 17 euros**

Dès 6 ans , 30mn, 2 à 6 joueurs

Derrière quel scout se cache le wendigo ?

Le WENDIGO, la malfaisante créature au coeur de glace, a pris l'apparence d'un des scouts de votre patrouille. Chaque nuit, il se déplace pour enlever l'un des vôtres. Unissez vos forces, soyez observateur et concentrez-vous bien pour le repérer avant qu'il ne soit trop tard!

Tous les joueurs jouent ensemble de petits scouts sauf un qui joue Le Wendigo. Face à vous se trouvent des tuiles Scouts étalées sur la table.

La nuit arrive et tous les scouts se retournent (afin d'aller se coucher). Pendant ce temps le Wendigo remplace l'une des tuiles Scouts par la tuile Wendigo de

même apparence. Les autres joueurs peuvent ensuite observer de nouveau le plateau pendant 45 secondes.

- La nuit tombe à nouveau, et pendant que les autres joueurs ont le dos tourné, Le Wendigo subtilise l'un des scouts pour le remplacer par sa tuile. Le jour levé, tous les autres joueurs se retournent et ont à nouveau 45 secondes pour trouver quel scout s'est déplacé et par conséquent trouver le Wendigo.
- **KING OF TOKYO 30 euros**
Dès 8 ans ,30mn, 2 à 6 joueurs

Version 2 est un jeu de combats et de dés un peu fou dans lequel vous tenterez de devenir the King of Tokyo.

Avec King of Tokyo - Version 2, vous allez incarner des monstres mutants, des robots gigantesques et d'autres créatures monstrueuses qui vont se battre dans une atmosphère joyeuse dans l'unique but de devenir le seul et unique roi de Tokyo.

Jouez un Monstre gigantesque qui détruit tout sur son passage ! Lancez les dés, faites les meilleures combinaisons possibles afin de vous soigner, d'attaquer, d'acheter des cartes ou de gagner des Points de Victoire.

A vous d'adapter la meilleure stratégie pour devenir le King of Tokyo au bon moment et attaquer tous vos adversaires en même temps... Le premier qui totalise 20 Points de Victoire remporte la partie... Le dernier à rester en vie aussi...

- **SMASH UP MUNCHKIN jeu de cartes 30,90 euros**
Dès 12 ans ,45mn, 2 à 4 joueurs

L'Histoire fait état de nombre de grandes associations. La mort et les impôts. L'huile de palme et le chocolat. Les chats et les cheeseburgers. Il était temps de frapper un grand coup en mélangeant Munchkin et Smash Up !

Smash Up, c'est le jeu où les joueurs choisissent deux Factions bizarres et les mélangent pour tenter d'écraser celles des autres. Dans cette boîte, les Factions sont bien entendu les races et les classes de Munchkin : Orques, Guerriers, Halfelins, Prêtres, Nains, Elfes, Voleurs et Magiciens. Toutes ces Factions disposent de leurs propres pouvoirs, et chaque combinaison est unique. Le jeu **Smash Up Munchkin** peut être joué seul, mais toutes ses Factions sont totalement compatibles avec toutes les boîtes de Smash Up existantes. Deux nouveaux types de cartes sont proposés. Des monstres rôdent autour des bases, les poches pleines de trésors à récupérer lorsque vous les écraserez.

Partagez vous aussi les jeux coups de cœur utilisés par vos élèves au CDI. Nous publierons une synthèse de vos contributions sur le site académique qui vous aidera à trouver de nouvelles idées pour mettre en place ou enrichir vos ludothèques ! <https://urlz.fr/8bPo>

*Le réseau des professeurs
documentalistes de l'académie de
Toulouse*



@Doc_Tlse



*Veille
mutualisée
académie de
Toulouse*

*Retrouvez tous les numéros de Doc
Toulouse*

Sur le site académique



Sur le compte calameo académique

*Les membres du GAPD sont vos correspondants de bassin : n'hésitez pas à
les solliciter ou à leur faire partager vos expériences !*

GAPD	
ARIEGE	<i>Mathilde DENJEAN</i>
AVEYRON	<i>Vanessa DESPEYROUX</i>
HAUTE-GARONNE	<i>Shirley ALVARADO Sandrine CAUBEL Laurence JOURLIAC Mélissa MIERE</i>
GERS	<i>Fabien GUIDT</i>
LOT	<i>Christine VERTES</i>
HAUTES-PYRENEES	<i>Florence CHEVAL</i>
TARN	<i>Marie GUILLET-NALLATHAMBY, Sylvain AVIZOU</i>
TARN-ET-GARONNE	<i>Emilie AFFRIAT</i>
ENSEIGNEMENT PRIVE	<i>Sandrine GEOFFROY</i>
CHARGEES DE MISSION	<i>Florence CANET</i>
CANOPE	<i>Marie-Laure DE CAPELLA</i>