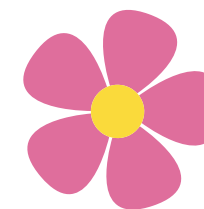
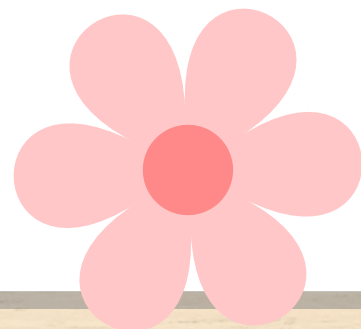
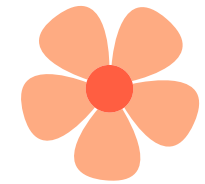
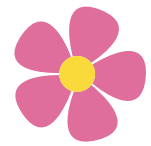


Ludifier les apprentissages

# Oh jeux'nesse européenne

Livret d'animation





# SOMMAIRE



HARMONIES



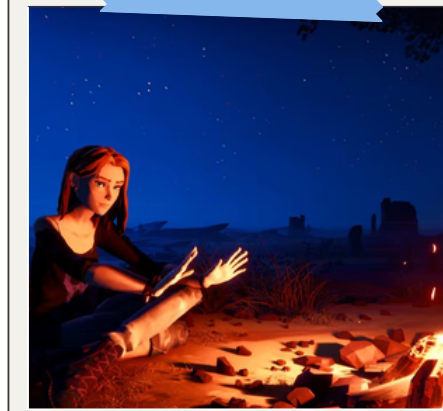
KOSMOPOLI:T



DETROIT BECOME HUMAN



BABA IS YOU



ROAD 96



KRAPULE



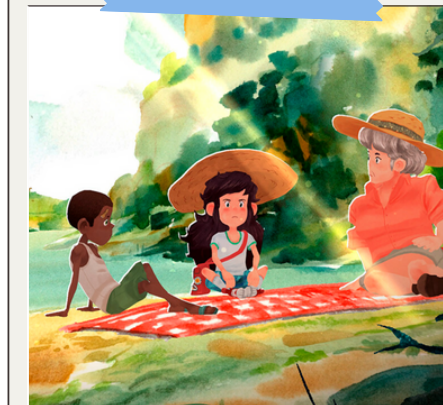
LAST MESSAGE



HÉROÏNES



OVERCOOKED



DORDOGNE





## KOSMOPOLI:T

**BIENVENUE DANS LE RESTAURANT LE PLUS COSMOPOLITE DU MONDE !**

**ICI, LES CLIENTS DU MONDE ENTIER VIENNENT POUR COMMANDER DES PLATS DANS DES LANGUES DONT VOUS N'AVIEZ JAMAIS ENTENDU PARLER, QUE VOUS N'IMAGINIEZ PAS ENTENDRE ET ENCORE MOINS PARLER !**

**UN JEU COOPÉRATIF, ÉVOLUTIF, RAPIDE ET TELLEMENT IMMERSIF !**

TYPE DE JEU

JEU DE SOCIÉTÉ  
HYBRIDE  
COOPÉRATIF

THÈME

INTERCULTURALITÉ,  
NOURRITURE,  
LANGUES

PUBLIC

4 À 8 PERS. PAR  
JEU  
10 ANS +

DURÉE

5 MINUTES PAR  
PARTIE

MATÉRIEL

SMARTPHONE  
APPLICATION KOSMOPOLI:T  
CASQUE AUDIO  
JEU DE SOCIÉTÉ  
CRAYON

OBJECTIF U.E.

SOCIÉTÉS  
INCLUSIVES

ERASER



ERASER

## ANIMATION



## KOSMOPOLI:T

## DISCUSSION

VOUS POUVEZ COMMENCER PAR DISCUTER DES LANGUES PARLÉES PAR CHACUN ET METTRE EN AVANT CETTE RICHESSE, AINSI QUE LES ENDROITS OÙ LES PARTICIPANTS ONT EU L'OCCASION DE VOYAGER.

LE JEU EST LYONNAIS ET A ÉTÉ CONÇU PAR FLORENT TOSCANO ET JULIEN PROTHIÈRE QUI FONT PARTIE D'UNE MAISON D'ÉDITION DONT CERTAINS AUTEURS SONT D'ANCIENS ANIMATEURS SOCIO-CULTURELS. IL A ÉTÉ ILLUSTRÉ PAR STÉPHANE ESCAPA.

POUR ANIMER LE JEU, SI VOUS ÊTES MOINS DE HUIT PARTICIPANTS, UNE SEULE BOÎTE SUFFIT. SI VOUS ÊTES PLUS NOMBREUX, FORMEZ DES ÉQUIPES. SI VOUS AVEZ LA POSSIBILITÉ D'AVOIR UN SECOND JEU, VOUS POUVEZ L'ANIMER DE LA MANIÈRE SUIVANTE :

EXPLIQUEZ LES RÈGLES AUX DEUX ÉQUIPES ET PLACEZ-LES SUR LES DEUX JEUX. VOUS POUVEZ CHOISIR DE LES FAIRE JOUER SÉPARÉMENT OU BIEN AJOUTER UNE DIMENSION COMPÉTITIVE EN LEUR INDIQUANT QUE L'ÉQUIPE QUI RÉUSSIT À SERVIR LE PLUS DE PLATS DANS LES 3 PREMIERS NIVEAUX REMPORTE LA PARTIE.

CHAQUE PARTIE DURE ENVIRON 5 MINUTES ET LES JOUEURS PEUVENT CHOISIR DE CHANGER DE RÔLE À CHAQUE NOUVELLE PARTIE.

UNE FOIS LA SESSION TERMINÉE, VOUS POUVEZ RÉALISER UNE ÉVALUATION POUR RECUEILLIR LES IMPRESSIONS DES JOUEURS.

POUR LA PARTIE DISCUSSION ET DÉBRIEFING, VOICI QUELQUES EXEMPLES DE QUESTIONS, NON EXHAUSTIVES, QUE VOUS POUVEZ POSER :

- DANS QUELS PAYS AVEZ-VOUS VOYAGÉ ?
- QUELLES LANGUES SAVEZ-VOUS PARLER ?
- QUEL EST LE PLAT LE PLUS ÉTRANGE QUE VOUS AYEZ GOÛTÉ ?
- AVEZ-VOUS TROUVÉ CELA DIFFICILE DE REMPORTER LE JEU ?
- QUELLES COMPÉTENCES, SELON VOUS, ONT ÉTÉ UTILES POUR CE JEU ?
- AVEZ-VOUS L'HABITUDE DE JOUER À DES JEUX COOPÉRATIFS ?
- AVEZ-VOUS RÉUSSI À RECONNAÎTRE DIRECTEMENT CERTAINES LANGUES ?





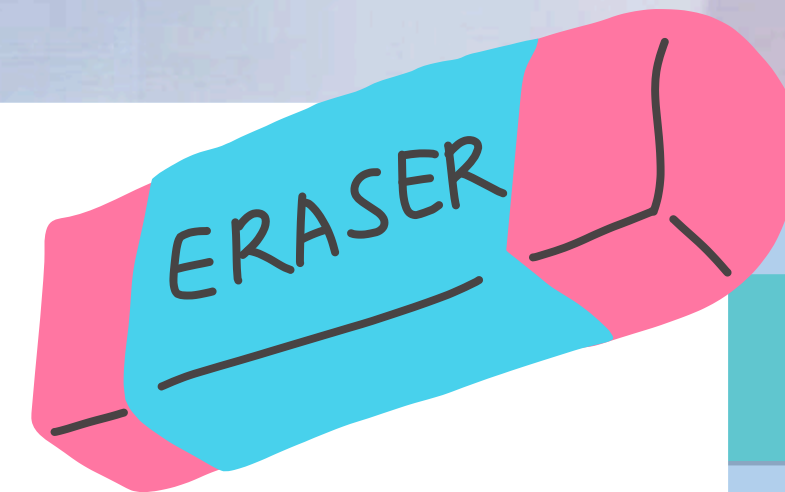
DETROIT BECOME HUMAN

QU'EST-CE QUI NOUS REND HUMAIN ?

DÉTROIT, 2038. L'ÉVOLUTION DE LA TECHNOLOGIE A CRÉÉ UN MONDE OÙ LES ROBOTS ANDROÏDES SONT PARTOUT.

ILS PARLENT, SE DÉPLACENT ET SE COMPORTEMENT COMME DES HUMAINS MAIS ILS NE SONT QUE DES MACHINES AU SERVICE DE CES DERNIERS.

À TRAVERS LES YEUX DE TROIS ANDROÏDES, DÉCOUVREZ UN MONDE AU BORD DU CHAOS.



TYPE DE JEU

JEU VIDÉO NARRATIF

THÈME

DISCRIMINATION, ABANDON, FUTURISTE, DROITS

PUBLIC

1 À LA MANETTE  
3/4 PAR JEU  
14 ANS +

DURÉE

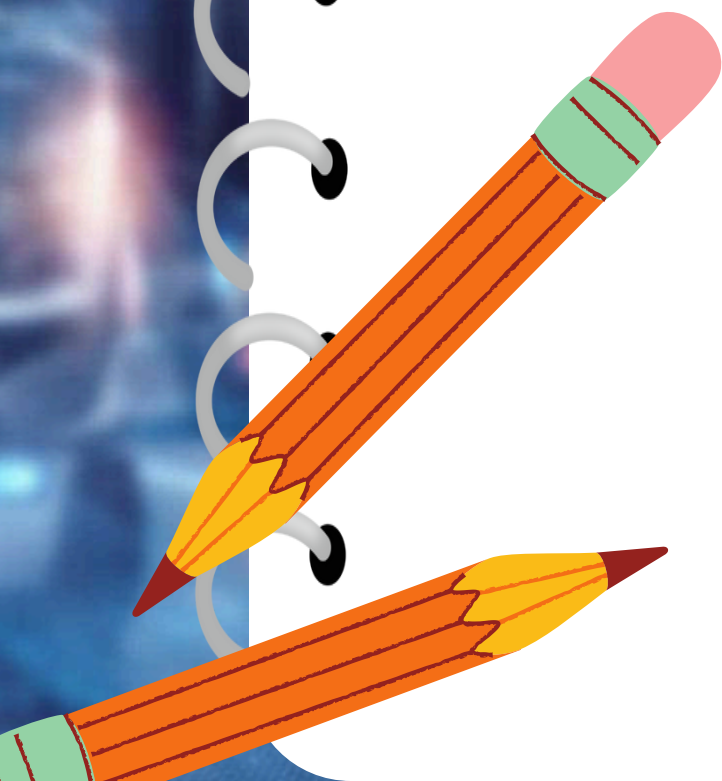
10/15 MINUTES  
PAR SCENARIO

MATÉRIEL

ORDINATEUR OU  
CONSOLE  
COPIE DU JEU  
MANETTE

OBJECTIF U.E.

SANTÉ MENTALE ET  
BIEN-ÊTRE





ERASER

## ANIMATION



DETROIT BECOME  
HUMAN

## DISCUSSION

VOUS POUVEZ COMMENCER PAR DEMANDER AUX PARTICIPANTS S'ILS PRATIQUENT LES JEUX VIDÉO ET S'ILS CONNAISSENT LES JEUX VIDÉO NARRATIFS.

LE JEU VIDÉO EST NARRATIF ET A ÉTÉ CRÉÉ PAR UN STUDIO FRANÇAIS BASÉ À PARIS, QUANTIC DREAM. IL SE SITUE ENTRE LE FILM ET LE JEU VIDÉO.

POUR ANIMER LE JEU, SI VOUS NE DISPOSEZ QUE D'UNE SEULE COPIE DU JEU, PROJETEZ-LE SUR GRAND ÉCRAN OU VIA UN VIDÉOPROJECTEUR, COMME POUR UNE PROJECTION DE FILM.

UN SEUL JOUEUR SERA À LA MANETTE, MAIS LES SCÈNES DURENT ENTRE 10 ET 15 MINUTES. ILS POURRONT SE PASSER LA MANETTE ET S'ENTRAIDER EN DISCUTANT ENTRE EUX.

SI VOUS POSSÉDEZ PLUSIEURS COPIES DU JEU ET DES POSTES DE JEU, FORMEZ DES PETITS GROUPES DE 3 OU 4. À LA FIN, ILS POURRONT PARTAGER LEURS DIFFÉRENTES EXPÉRIENCES, CAR L'HISTOIRE CHANGE EN FONCTION DES CHOIX EFFECTUÉS.

UNE FOIS LA SESSION TERMINÉE, VOUS POUVEZ ORGANISER UN DÉBAT ENTRE LES PARTICIPANTS POUR ABORDER LES DIFFÉRENTS THÈMES DES SCÉNARIOS QUE VOUS AVEZ CHOISIS.

NOUS VOUS CONSEILLONS DE TESTER LES DIFFÉRENTS SCÉNARIOS AU PRÉALABLE POUR LES ADAPTER À VOTRE PUBLIC ET AUX THÉMATIQUES QUE VOUS SOUHAITEZ ABORDER.

POUR LA PARTIE DISCUSSION ET DÉBRIEFING, VOICI QUELQUES EXEMPLES DE QUESTIONS, NON EXHAUSTIVES, QUE VOUS POUVEZ POSER :

- QUELS AUTRES JEUX NARRATIFS CONNAISSEZ-VOUS ?
- AVEZ-VOUS TROUVÉ DIFFICILE DE JOUER À CE GENRE DE JEU ?
- PENSIEZ-VOUS QU'IL ÉTAIT POSSIBLE DE RENDRE UN JEU SOLO EN MULTIJOUEUR ?
- QUELLES THÉMATIQUES AVEZ-VOUS PU ENTREVOIR DANS LES DIFFÉRENTES SCÈNES ?
- QUELLES ÉMOTIONS AVEZ-VOUS RESSENTIES EN JOUANT ?
- EST-CE QUE LES CHOIX DE DIALOGUES ONT ÉTÉ DIFFICILES À FAIRE ?



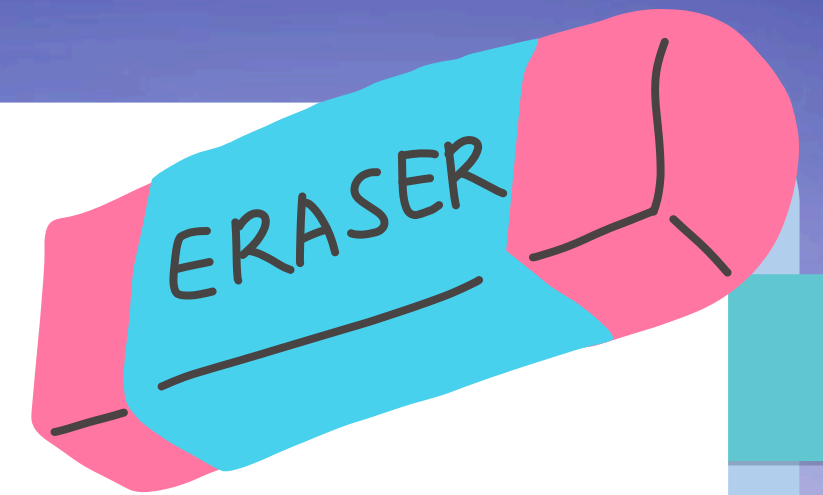


ROAD 96

ROAD 96 VOUS MET DANS LA PEAU DE DIFFÉRENTS ADOLESCENTS QUI TENTENT DE QUITTER LE PAYS :

TOUS VISENT LA FAMEUSE ROUTE QUI MÈNE DROIT VERS LE MUR, À LA FRONTIÈRE, DERNIER REMPART AVANT LA LIBERTÉ.

VOS CHOIX LORS DE VOS DIFFÉRENTS PÉRIPLÉS VONT ORIENTER VOS AVENTURES ET SURTOUT, LA DESTINÉE DE TOUT PETRIA.



TYPE DE JEU

JEU VIDÉO  
NARRATIF

THÈME

DROIT DE VOTE,  
FUGUE, ELECTION,  
ROAD TRIP

PUBLIC

1 À LA MANETTE  
3/4 PAR JEU  
12 ANS +

DURÉE

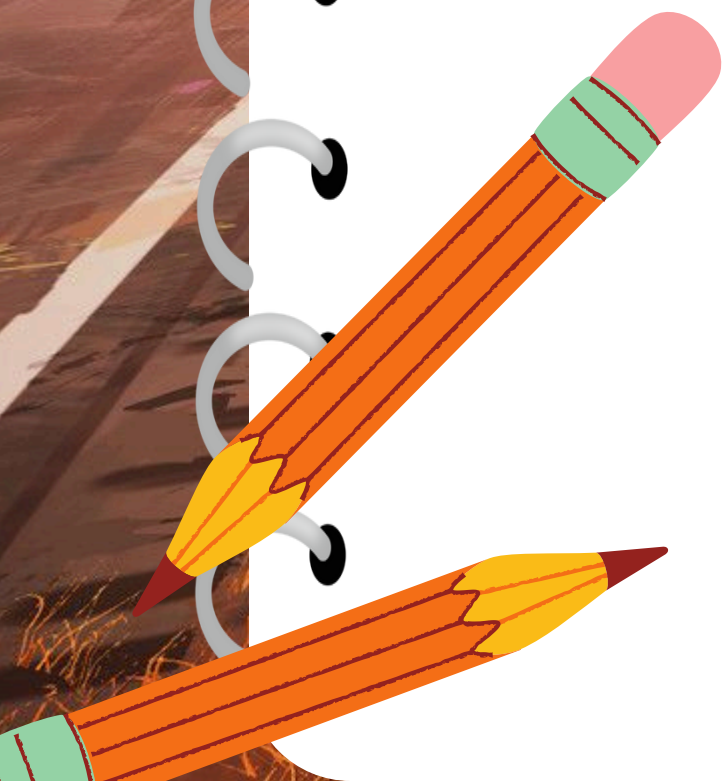
15/20 MINUTES  
PAR RENCONTRE

MATÉRIEL

ORDINATEUR OU  
CONSOLE  
COPIE DU JEU  
MANETTE

OBJECTIF U.E.

ESPACES ET  
PARTICIPATION  
POUR TOUS





ERASER

## ANIMATION



ROAD 96

## DISCUSSION

VOUS POUVEZ COMMENCER PAR DEMANDER AUX PARTICIPANTS LEUR CONNAISSANCE DU DROIT DE VOTE ET DES ÉLECTIONS.

LE JEU VIDÉO EST NARRATIF ET A ÉTÉ CRÉÉ PAR DIGIXART, UN STUDIO BASÉ À MONTPELLIER. S'INSPIRANT DES FILMS DE TARANTINO, DES FRÈRES COEN ET DES FILMS DE ROAD TRIP, LE TITRE PROPOSE UNE AVENTURE INFLUENCÉE PAR LES CHOIX DU JOUEUR.

POUR ANIMER LE JEU, SI VOUS NE DISPOSEZ QUE D'UNE SEULE COPIE DU JEU, PROJETEZ-LE SUR GRAND ÉCRAN OU VIA UN VIDÉOPROJECTEUR, COMME POUR UNE PROJECTION DE FILM.

UN SEUL JOUEUR SERA À LA MANETTE, MAIS LES SCÈNES DURENT ENTRE 15 ET 20 MINUTES. ILS POURRONT SE PASSER LA MANETTE ET S'ENTRAIDER EN DISCUTANT ENTRE EUX.

SI VOUS POSSÉDEZ PLUSIEURS COPIES DU JEU ET DES POSTES DE JEU, FORMEZ DES PETITS GROUPES DE 3 OU 4. À LA FIN, ILS POURRONT PARTAGER LEURS DIFFÉRENTES EXPÉRIENCES, CAR L'HISTOIRE CHANGE EN FONCTION DES CHOIX EFFECTUÉS.

UNE FOIS LA SESSION TERMINÉE, VOUS POUVEZ ORGANISER UN DÉBAT ENTRE LES PARTICIPANTS POUR ABORDER LES THÈMES ABORDÉS DANS LE JEU.

NOUS VOUS CONSEILLONS DE TESTER UNE PARTIE AVANT D'ANIMER POUR COMPRENDRE COMMENT LE JEU FONCTIONNE ET MIEUX AIDER VOTRE PUBLIC.

POUR LA PARTIE DISCUSSION ET DÉBRIEFING, VOICI QUELQUES EXEMPLES DE QUESTIONS, NON EXHAUSTIVES, QUE VOUS POUVEZ POSER :

- 
- 
- 
- 
- 
- 

EST-IL DIFFICILE DE S'INTÉRESSER AU PROCESSUS DE VOTE ?

QUELS SONT LES FREINS QUE VOUS RENCONTREZ LORSQU'IL S'AGIT D'ALLER VOTER ?

COMMENT PERCEVEZ-VOUS LE CHOIX DES PERSONNAGES DE QUITTER LEUR PAYS ?

POURRIEZ-VOUS FAIRE LA MÊME CHOSE SI VOUS ÉTIEZ À LEUR PLACE ?

PENSIEZ-VOUS QU'IL ÉTAIT POSSIBLE D'ABORDER CE GENRE DE THÈME À TRAVERS LE JEU ?

SELON LE DÉNOUEMENT DE VOTRE PARTIE, QU'AVEZ-VOUS RESENTI ?

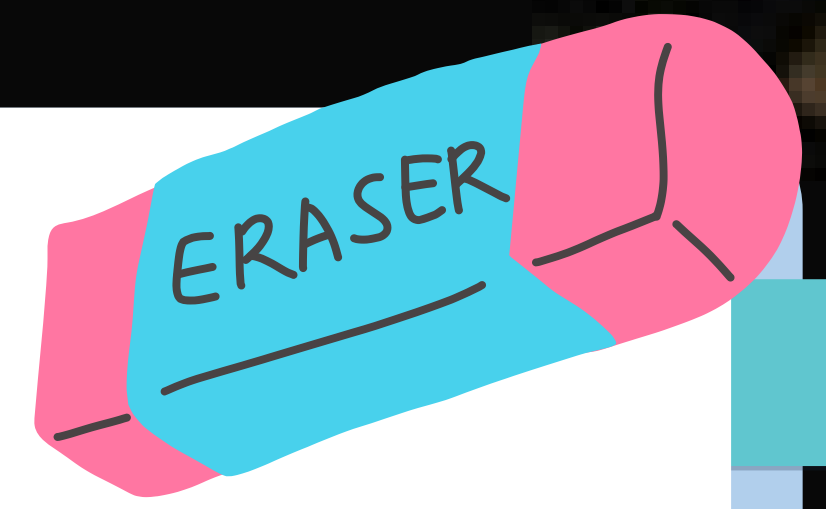




BABA IS YOU EST UN JEU DE RÉFLEXION DONT LES RÈGLES SE PRÉSENTENT SOUS FORME DE BLOCS AVEC LESQUELS INTERAGIR.

MANIPULEZ-LES POUR MODIFIER LE FONCTIONNEMENT DU JEU,

RECONVERTIR DES OBJETS QUE VOUS TROUVEREZ DANS LES NIVEAUX ET PROVOQUER DE SURPRENANTES INTERACTIONS !



TYPE DE JEU

JEU VIDÉO  
RÉFLEXION

THÈME

SYNTAXE, PENSER  
EN DEHORS DE LA  
BOITE

PUBLIC

1 À LA MANETTE  
3/4 PAR JEU  
10 ANS +

DURÉE

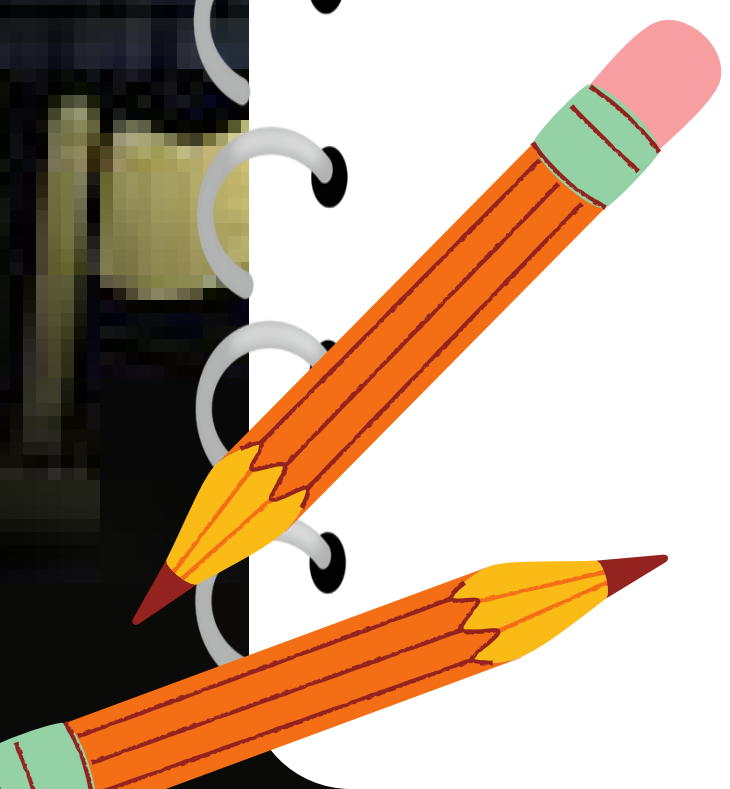
5 MINUTES ET  
PLUS SELON  
NIVEAU

MATÉRIEL

ORDINATEUR OU  
CONSOLE  
COPIE DU JEU  
MANETTE

OBJECTIF U.E.

APPRENTISSAGES  
DE QUALITÉ





ERASER

## ANIMATION



BABA IS YOU

## DISCUSSION

VOUS POUVEZ COMMENCER PAR DEMANDER AUX PARTICIPANTS S'ILS PRATIQUENT LES JEUX VIDÉO ET S'ILS CONNAISSENT DES JEUX DE RÉFLEXION.

LE JEU VIDÉO FINLANDAIS A ÉTÉ CRÉÉ PAR ARVI TEIKARI DANS LE CADRE D'UNE GAME JAM, UN ÉVÉNEMENT OÙ LES PARTICIPANTS DISPOSENT DE 48 HEURES POUR CRÉER UN PROTOTYPE DE JEU VIDÉO. LE THÈME DE CETTE GAME JAM ÉTAIT "NOT THERE", QUE L'ON PEUT TRADUIRE PAR "ABSENT".

POUR ANIMER LE JEU, SI VOUS NE DISPOSEZ QUE D'UNE SEULE COPIE DU JEU, PROJETEZ-LE SUR GRAND ÉCRAN OU VIA UN VIDÉOPROJECTEUR,

UN SEUL JOUEUR SERA À LA MANETTE, MAIS LES ÉNIGMES DES PREMIERS NIVEAUX DURENT ENTRE 5 ET 10 MINUTES, SELON LA RAPIDITÉ DU GROUPE. ILS POURRONT SE PASSER LA MANETTE ET S'ENTRAIDER EN DISCUTANT ENTRE EUX.

SI VOUS POSSÉDEZ PLUSIEURS COPIES DU JEU ET DES POSTES DE JEU, FORMEZ DES PETITS GROUPES DE 3 OU 4. À LA FIN, ILS POURRONT PARTAGER LEURS DIFFÉRENTES EXPÉRIENCES ET EXPLIQUER COMMENT ILS ONT ABORDÉ LES DIFFÉRENTS PUZZLES ENSEMBLE.

UN ÉDITEUR DE NIVEAUX EST ACCESSIBLE SI VOUS VOULEZ ALLER PLUS LOIN ET LEUR DONNER DES CONTRAINTES DE CRÉATION (MOTS IMPOSÉS, TEMPS LIMITÉ, ETC.).

UNE FOIS LA SESSION TERMINÉE, VOUS POUVEZ ORGANISER UNE DISCUSSION AUTOUR DE L'APPRENTISSAGE ET DE LA GESTION D'UN PROJET.

NOUS VOUS CONSEILLONS DE TESTER LES DIFFÉRENTS PUZZLES AU PRÉALABLE POUR MIEUX GUIDER VOTRE PUBLIC.

POUR LA PARTIE DISCUSSION ET DÉBRIEFING, VOICI QUELQUES EXEMPLES DE QUESTIONS, NON EXHAUSTIVES, QUE VOUS POUVEZ POSER :

- 
- 
- 
- 
- 
- 

AVEZ-VOUS DÉJÀ JOUÉ À DES JEUX DE RÉFLEXION À PLUSIEURS ?  
AVEZ-VOUS DÉJÀ EU L'OCCASION DE JOUER À DES JEUX DE CE GENRE ?  
QUE PENSEZ-VOUS DU FAIT D'AVOIR UN JEU QUI "FASSE RÉFLÉCHIR EN DEHORS DE LA BOÎTE" ?  
ÉTAIT-IL DIFFICILE DE CRÉER UN NIVEAU AVEC DES CONTRAINTES ?  
COMMENT VOUS ÊTES-VOUS RÉPARTIS LES TÂCHES ?  
EST-CE QUE LE FAIT QUE CE SOIT EN ANGLAIS VOUS A FREINÉ ?





OVERCOOKED

OVERCOOKED EST UN JEU DE CUISINE CHAOTIQUE DE COOPÉRATION EN LOCAL POUR UN À QUATRE JOUEURS.

EN TRAVAILLANT EN ÉQUIPE, VOS CAMARADES CUISINIERS ET VOUS DEVEZ PRÉPARER, CUISINER ET SERVIR TOUTE UNE VARIÉTÉ DE PLATS DÉLICIEUX AVANT QUE LE CLIENT AFFAMÉ NE CLAQUE LA PORTE.

TYPE DE JEU

JEU VIDÉO  
COOPÉRATIF

THÈME

GESTION D'ÉQUIPE,  
COMMUNICATION,  
COORDINATION

PUBLIC

4 PAR JEU MAX  
10 ANS +

DURÉE

5 MINUTES PAR  
NIVEAU

MATÉRIEL

ORDINATEUR OU  
CONSOLE  
COPIE DU JEU  
MANETTES

OBJECTIF U.E.

QUALITÉ DE  
L'EMPLOI POUR  
TOUS

ERASER



ERASER

## ANIMATION



OVERCOOKED

## DISCUSSION

VOUS POUVEZ COMMENCER PAR DEMANDER AUX PARTICIPANTS S'ILS PRATIQUENT LES JEUX VIDÉO ET S'ILS CONNAISSENT LES JEUX VIDÉO COOPÉRATIFS.

LE JEU VIDÉO A ÉTÉ CRÉÉ PAR UN STUDIO ANGLAIS BASÉ À CAMBRIDGE, GHOST TOWN GAMES.

POUR ANIMER LE JEU, SI VOUS NE DISPOSEZ QUE D'UNE SEULE COPIE DU JEU, PROJETEZ-LE SUR GRAND ÉCRAN OU VIA UN VIDÉOPROJECTEUR, COMME POUR UNE PROJECTION DE FILM.

CHAQUE PARTIE SE JOUE À 4 JOUEURS, CHACUN AVEC UNE MANETTE. UNE PARTIE DURE 5 MINUTES. ILS POURRONT SE PASSER LA MANETTE POUR LE GROUPE SUIVANT.

SI VOUS POSSÉDEZ PLUSIEURS COPIES DU JEU ET DES POSTES DE JEU, FORMEZ DES PETITS GROUPES DE 3 OU 4, SELON LE NOMBRE DE PARTICIPANTS. VOUS POUVEZ LES FAIRE S'AFFRONTER EN PARALLÈLE POUR DÉTERMINER QUI OBTIENDRA LE MEILLEUR SCORE.

UNE FOIS LA SESSION TERMINÉE, VOUS POUVEZ ORGANISER UN DÉBAT ENTRE LES PARTICIPANTS POUR ABORDER DES QUESTIONS DE MANAGEMENT, DE COMMUNICATION, OU ENCORE DE LEADERSHIP.

NOUS VOUS CONSEILLONS DE TESTER LES PREMIERS NIVEAUX AU PRÉALABLE POUR LES ADAPTER À VOTRE PUBLIC.

POUR LA PARTIE DISCUSSION ET DÉBRIEFING, VOICI QUELQUES EXEMPLES DE QUESTIONS, NON EXHAUSTIVES, QUE VOUS POUVEZ POSER :

- 
- 
- 
- 
- 
- 

COMMENT S'EST PASSÉE LA COMMUNICATION ?  
COMMENT VOUS ÊTES-VOUS RÉPARTIS LES TÂCHES ?  
QUELQU'UN A-T-IL PRIS LE RÔLE DE LEADER ?

PENSEZ-VOUS QUE CE SONT DES COMPÉTENCES QUE L'ON PEUT TRANSPOSER DANS LA VIE RÉELLE ?

QU'EST-CE QUI A ÉTÉ DIFFICILE POUR VOUS ?

AVIEZ-VOUS BESOIN D'AIDE OU D'UNE DIRECTION EXTÉRIEURE ?





HARMONIES

DANS HARMONIES, CONSTRUISEZ UN PAYSAGE SUR VOTRE PLATEAU EN POSANT DES SÉRIES DE PIONS.

FAITES APPARAÎTRE DES FORÊTS, DES MONTAGNES, DES CHAMPS ET DES VILLES.

SÉLECTIONNEZ ENSUITE LES ANIMAUX ET REPRODUISEZ LEUR HABITATS POUR QU'ILS VIENNENT PEUPLER VOTRE RÉGION. CRÉEZ UN MONDE MINIATURE DANS LEQUEL LES ANIMAUX VIVENT EN PARFAITE HARMONIE AVEC LA NATURE !



TYPE DE JEU

JEU DE SOCIÉTÉ  
COMPÉTITIF

THÈME

NATURE,  
BIODIVERSITÉ,  
ANIMAUX

PUBLIC

4 PAR JEU MAX  
10 ANS +

DURÉE

30/40 MINUTES

MATÉRIEL

CRAYON  
COPIE DU JEU

OBJECTIF U.E.

UNE EUROPE VERTE  
ET DURABLE





ERASER

## ANIMATION



HARMONIES

## DISCUSSION

VOUS POUVEZ COMMENCER PAR DEMANDER AUX PARTICIPANTS S'ILS PRATIQUENT DES JEUX DE SOCIÉTÉ UN PEU STRATÉGIQUES.

LE JEU A ÉTÉ CRÉÉ PAR UN AUTEUR FRANÇAIS, JOHAN BENVENUTO, ET ILLUSTRÉ PAR MAËVA DA SILVA, QUI A TRAVAILLÉ SUR DES JEUX COMME STELLA : DIXIT UNIVERSE.

POUR ANIMER LE JEU, SI VOUS NE DISPOSEZ QUE D'UNE SEULE COPIE, VOUS NE POURREZ FAIRE JOUER QUE 4 PERSONNES EN MÊME TEMPS. MAIS SI VOUS AVEZ PLUS DE PARTICIPANTS, VOUS POUVEZ FORMER DES ÉQUIPES.

UNE PARTIE DURE ENVIRON 40 MINUTES.

SI VOUS POSSÉDEZ PLUSIEURS COPIES DU JEU, FORMEZ DES PETITS GROUPES DE 3 OU 4. À LA FIN, ILS POURRONT PARTAGER LEURS DIFFÉRENTES EXPÉRIENCES SUR LES STRATÉGIES QU'ILS ONT ADOPTÉS AINSI QUE LEUR CONSTRUCTIONS FINALES.

UNE FOIS LA SESSION TERMINÉE, VOUS POUVEZ ORGANISER UN DÉBAT ENTRE LES PARTICIPANTS POUR ABORDER DIFFÉRENTS THÈMES COMME LA BIODIVERSITÉ, LA NATURE OU ENCORE L'ÉCOLOGIE.

NOUS VOUS CONSEILLONS DE TESTER UNE PARTIE POUR VOUS FAMILIARISER AVEC LES RÈGLES ET POUVOIR MIEUX GUIDER VOS PARTICIPANTS.

POUR LA PARTIE DISCUSSION ET DÉBRIEFING, VOICI QUELQUES EXEMPLES DE QUESTIONS, NON EXHAUSTIVES, QUE VOUS POUVEZ POSER :

- EST-CE QUE LE SENTIMENT DE CRÉER DES HABITATS NATURELS POUR LES ANIMAUX EST RETROUVÉ ?
- ÉTAIT-IL DIFFICILE POUR VOUS D'AVOIR UNE STRATÉGIE ?
- QUE PENSEZ-VOUS QU'IL SE PASSERAIT SI UNE DES ESPÈCES VENAIT À DISPARAÎTRE ?
- AURIEZ-VOUS AIMÉ AVOIR PLUS D'INTERACTIONS ENTRE LES JOUEURS ?
- QUE PENSEZ-VOUS DU RÉSULTAT FINAL DES CONSTRUCTIONS QUE VOUS AVEZ RÉALISÉES ?
- AVEZ-VOUS ENVIE D'ESSAYER LE PLATEAU INVERSE POUR TESTER DE NOUVELLES STRATÉGIES ?





## KRAPULE

**KRAPULE VOUS EMMÈNE À KRADOVIL, UNE CITÉ OÙ RÉGNE LE CHAOS, SCÈNE DE CONFRONTATIONS ACHARNÉES ENTRE DES FACTIONS D'ANIMAUX INGÉNIEUX POUR LE CONTRÔLE DES DÉCHETS LES PLUS PRÉCIEUX. LE JEU KRAPULES, FUSIONNE STRATÉGIE, BLUFF ET ESPRIT D'ÉQUIPE.**

**LA BATAILLE POUR LE POUVOIR À KRADOVIL MET EN SCÈNE DES AFFRONTEMENTS ÉPIQUES ENTRE DES CLANS DANS LE BUT DE S'EMPARER DES RESSOURCES VITALES DISSIMULÉES DANS LES ORDURES DE LA MÉTROPOLE.**



### TYPE DE JEU

**JEU DE SOCIÉTÉ  
SEMI-COMPÉTITIF**

### THÈME

**GESTION DES  
DÉCHETS,  
ÉCOLOGIE**

### PUBLIC

**4 À 12 PAR JEU  
MAX  
12 ANS +**

### DURÉE

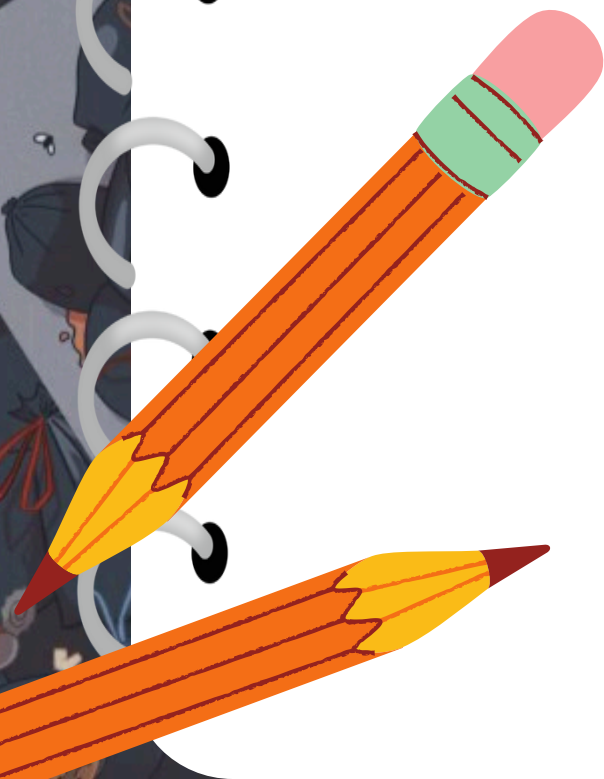
**45 MINUTES  
ADAPTABLE**

### MATÉRIEL

**COPIE DU JEU**

### OBJECTIF U.E.

**UNE EUROPE VERTE  
ET DURABLE**





ERASER

## ANIMATION



KRAPULE

## DISCUSSION

VOUS POUVEZ COMMENCER PAR DEMANDER AUX PARTICIPANTS S'ILS PRATIQUENT DES JEUX DE SOCIÉTÉ UN PEU STRATÉGIQUES.

LE JEU A ÉTÉ CRÉÉ PAR UN AUTEUR FRANÇAIS, ALEXIS ASPECADA, ET ILLUSTRÉ PAR ALEX DOUCET, BASÉ À NANTES.

POUR ANIMER LE JEU, SI VOUS NE DISPOSEZ QUE D'UNE SEULE COPIE, VOUS NE POURREZ FAIRE JOUER QUE JUSQU'À 12 PERSONNES. MAIS SI VOUS AVEZ PLUS DE PARTICIPANTS, VOUS POUVEZ FAIRE EN SORTE QUE DEUX PERSONNES JOUENT POUR UN.

UNE PARTIE DURE ENVIRON 40 MINUTES. N'HÉSITÉS PAS À RÉDUIRE LE NOMBRE DE MANCHES SELON VOS BESOINS EN TERMES DE TEMPS.

SI VOUS POSSÉDEZ PLUSIEURS COPIES DU JEU, FORMEZ DES PETITS GROUPES DE OU 4 MINIMUM. À LA FIN, ILS POURRONT PARTAGER LEURS DIFFÉRENTES EXPÉRIENCES SUR LES STRATÉGIES QU'ILS ONT ADOPTÉES.

UNE FOIS LA SESSION TERMINÉE, VOUS POUVEZ ORGANISER UN DÉBAT ENTRE LES PARTICIPANTS POUR ABORDER DIFFÉRENTS THÈMES COMME LE TRAITEMENT DES DÉCHETS, LES DÉCHETS VALORISABLES OU ENCORE L'ÉCOLOGIE.

NOUS VOUS CONSEILLONS DE TESTER UNE PARTIE POUR VOUS FAMILIARISER AVEC LES RÈGLES ET POUVOIR MIEUX GUIDER VOS PARTICIPANTS.

POUR LA PARTIE DISCUSSION ET DÉBRIEFING, VOICI QUELQUES EXEMPLES DE QUESTIONS, NON EXHAUSTIVES, QUE VOUS POUVEZ POSER :

- 
- 
- 
- 

AVEZ-VOUS TROUVÉ UNE STRATÉGIE AU SEIN DE VOTRE ÉQUIPE ?  
CONNAISSEZ-VOUS LE CYCLE DU TRI DES DÉCHETS ?  
QUE SE PASSE-T-IL AVEC LES DÉCHETS NON RECYCLABLES ?  
COMMENT LE TRI DES DÉCHETS VARIE-T-IL SELON LES PAYS ?





LAST MESSAGE

**UN CRIME VIENT D'ÊTRE COMMIS !  
LA VICTIME EST INCAPABLE DE  
PARLER - MAIS ELLE PEUT DESSINER,  
ET CE FAISANT, ELLE AIDERA  
IDÉALEMENT LES INSPECTEURS À  
DEVINER QUI, DANS LA VASTE FOULE,  
EST LE CRIMINEL !**

**MAIS CE PERSONNAGE SOURNOIS  
FERA TOUT ET N'IMPORTE QUOI POUR  
BROUILLER LES PISTES, ALORS  
SAUREZ-VOUS L'ARRÊTER AVANT LE  
DERNIER MESSAGE ?**

TYPE DE JEU

JEU DE SOCIÉTÉ  
SEMI-  
COOPERATIF

THÈME

COMMUNICATION,  
PERTE  
D'INFORMATION

PUBLIC

3 À 8 PAR JEU  
MAX  
10 ANS +

DURÉE

15 MINUTES PAR  
PARTIE

MATÉRIEL

COPIE DU JEU

OBJECTIF U.E.

INFORMATION ET  
DIALOGUE  
CONSTRUCTIF

ERASER



ERASER

## ANIMATION



LAST MESSAGE

## DISCUSSION

VOUS POUVEZ COMMENCER PAR DEMANDER AUX PARTICIPANTS S'ILS PRATIQUENT DES JEUX DE SOCIÉTÉ D'ENQUÊTE ET DE DÉDUCTION.

LE JEU A ÉTÉ CRÉÉ PAR DEUX AUTEURS CORÉENS, JUHWA LEE ET GIUNG KIM, ET ILLUSTRÉ PAR STÉPHANE ESCAPA, VINCENT DUTRAIT, GUS MORAIS ET NATHAN HACKETT POUR LA VERSION FRANÇAISE.

POUR ANIMER LE JEU, SI VOUS NE DISPOSEZ QUE D'UNE SEULE COPIE, VOUS NE POURREZ FAIRE JOUER QU'AU MAXIMUM 8 PERSONNES EN MÊME TEMPS. MAIS SI VOUS AVEZ PLUS DE PARTICIPANTS, VOUS POUVEZ FORMER DES ÉQUIPES, MÊME SI CE N'EST PAS OPTIMAL.

UNE PARTIE DURE ENVIRON 15 MINUTES. VOUS POUVEZ DONC AISÉMENT CHANGER DE RÔLE.

SI VOUS POSSÉDEZ PLUSIEURS COPIES DU JEU, FORMEZ DES PETITS GROUPES DE 4 OU 5. À LA FIN, ILS POURRONT PARTAGER LEURS DIFFÉRENTES EXPÉRIENCES SUR LES STRATÉGIES QU'ILS ONT ADOPTÉES.

UNE FOIS LA SESSION TERMINÉE, VOUS POUVEZ ORGANISER UN DÉBAT ENTRE LES PARTICIPANTS POUR ABORDER DIFFÉRENTS THÈMES COMME LA PERTE D'INFORMATIONS, LA COMMUNICATION RESTREINTE OU ENCORE LA RÉPARTITION DES TÂCHES.

NOUS VOUS CONSEILLONS DE TESTER UNE PARTIE POUR VOUS FAMILIARISER AVEC LES RÈGLES ET POUVOIR MIEUX GUIDER VOS PARTICIPANTS.

POUR LA PARTIE DISCUSSION ET DÉBRIEFING, VOICI QUELQUES EXEMPLES DE QUESTIONS, NON EXHAUSTIVES, QUE VOUS POUVEZ POSER :

- 
- 
- 
- 

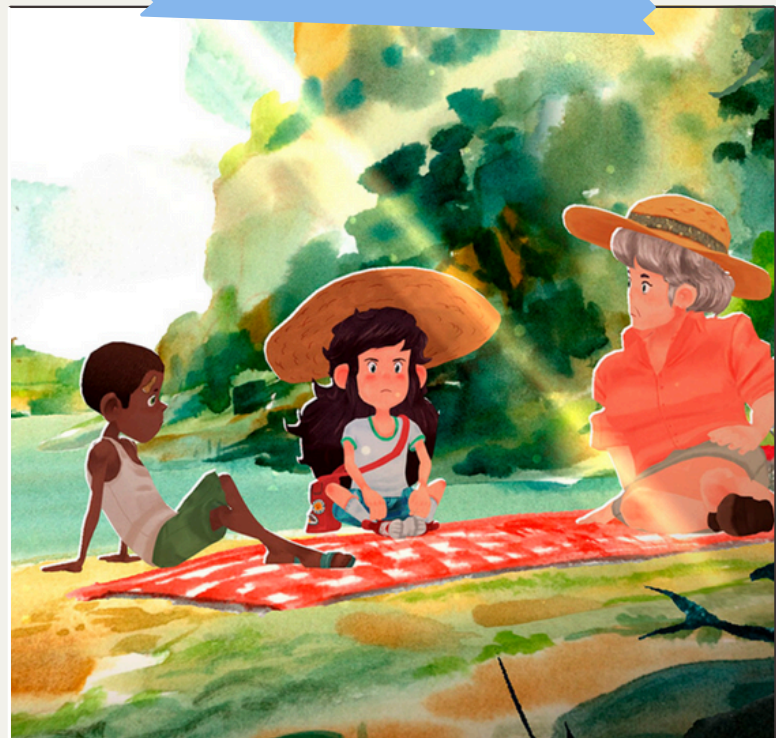
À QUEL TYPE DE MÉDIA PENSEZ-VOUS QUE LA PERTE D'INFORMATIONS PEUT S'APPLIQUER ?

COMMENT AVEZ-VOUS RESENTI LE FAIT D'AVOIR UNE COMMUNICATION RESTREINTE ?

QUELLE MÉTHODOLOGIE AVEZ-VOUS ADOPTÉE ?

QU'EST-CE QU'ENGENDRERAIENT DES INFORMATIONS INCOMPLÈTES ?





DORDOGNE

DORDOGNE EST UN VÉRITABLE VOYAGE EMPREINT DE DOUCEUR ET DE NOSTALGIE, DÉCORS RÉALISÉS À L'AQUARELLE, PAYSAGES PÉRIGOURDINS, ATMOSPHÈRE EMBLIE DE QUIÉTUDE...

INCARNEZ MIMI, ET LANCEZ-VOUS DANS L'EXPLORATION DES PRÉCIEUX MOMENTS DE VOTRE ENFANCE ET DES SOUVENIRS PARTAGÉS AVEC VOTRE DÉFUNTE GRAND-MÈRE. CONFRONTEZ VOS CHOIX D'ADULTES À VOS DOUX RÊVES D'ENFANTS ET LEVEZ LE VOILE SUR DES SECRETS DE FAMILLE OUBLIÉS.



TYPE DE JEU

JEU VIDÉO  
D'AVENTURE  
NARRATIVE

THÈME

CAMPAGNE, VIE DE  
FAMILLE,  
CONTEMPLATION

PUBLIC

1 À LA MANETTE  
3/4 PAR JEU  
10 ANS +

DURÉE

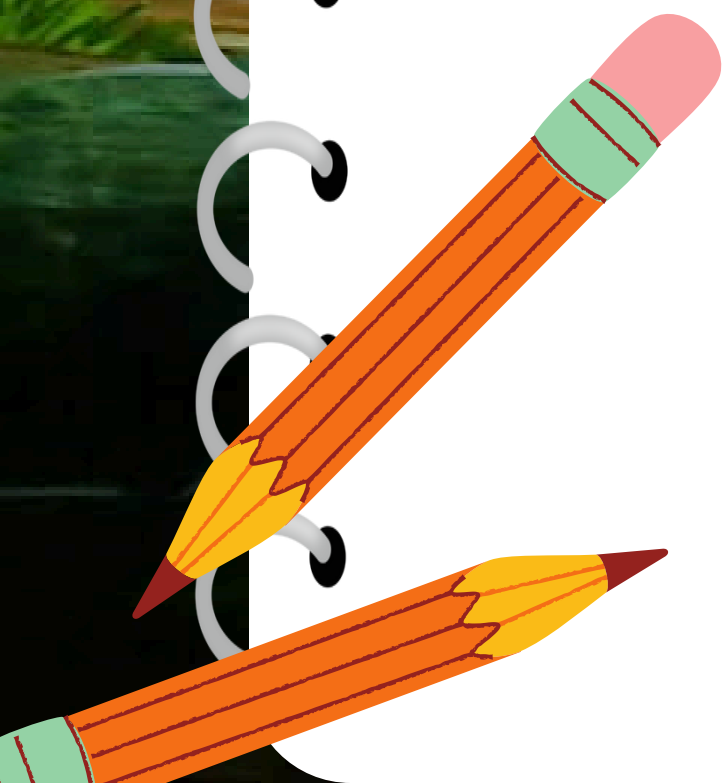
20 MINUTES  
MINIMUM PAR  
CHAPITRE

MATÉRIEL

ORDINATEUR OU  
CONSOLE  
COPIE DU JEU  
MANETTE

OBJECTIF U.E.

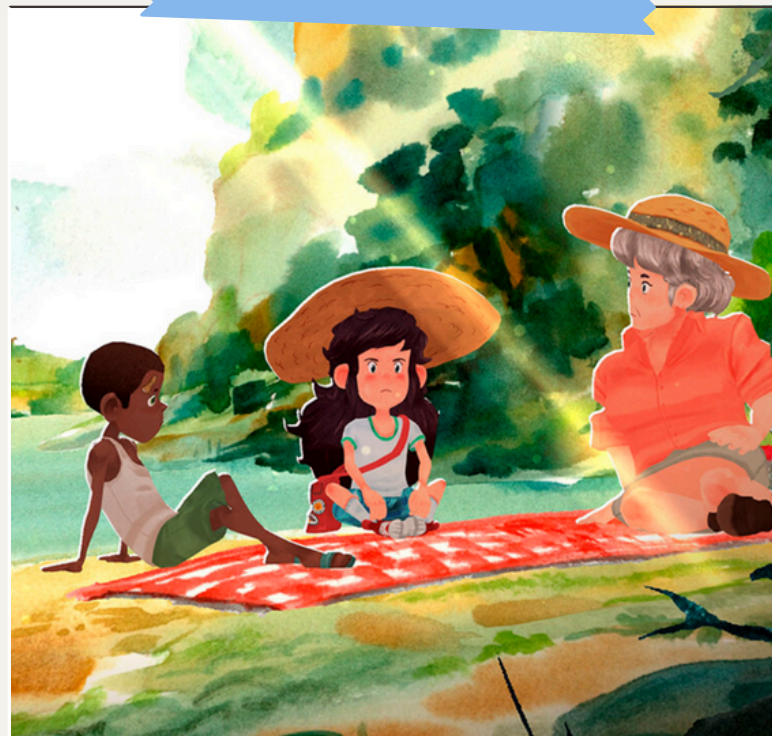
SOUTENIR LES  
JEUNESSES  
RURALES





ERASER

## ANIMATION



DORDOGNE

## DISCUSSION

VOUS POUVEZ COMMENCER PAR DEMANDER AUX PARTICIPANTS S'ILS PRATIQUENT LES JEUX VIDÉO ET S'ILS CONNAISSENT LES JEUX VIDÉO NARRATIFS.

LE JEU VIDÉO EST NARRATIF ET A ÉTÉ CRÉÉ PAR UN STUDIO FRANÇAIS PRÈS DE BORDEAUX, "UN JE NE SAIS QUOI", FONDÉ PAR CÉDRIC BABOUCHE. TOUT LE JEU A ÉTÉ RÉALISÉ À L'AQUARELLE, CE QUI REND LE JEU TRÈS POÉTIQUE.

POUR ANIMER LE JEU, SI VOUS NE DISPOSEZ QUE D'UNE SEULE COPIE, PROJETEZ-LE SUR GRAND ÉCRAN OU VIA UN VIDÉOPROJECTEUR, COMME POUR UNE PROJECTION DE FILM.

UN SEUL JOUEUR SERA À LA MANETTE, MAIS LES CHAPITRES DURENT AU MINIMUM 20 MINUTES. ILS POURRONT SE PASSER LA MANETTE ET S'ENTRAIDER EN DISCUTANT ENTRE EUX.

SI VOUS POSSÉDEZ PLUSIEURS COPIES DU JEU ET DES POSTES DE JEU, FORMEZ DES PETITS GROUPES DE 3 OU 4. À LA FIN, ILS POURRONT PARTAGER LEURS DIFFÉRENTES EXPÉRIENCES.

UNE FOIS LA SESSION TERMINÉE, VOUS POUVEZ ORGANISER UN DÉBAT ENTRE LES PARTICIPANTS POUR ABORDER DIFFÉRENTS THÈMES COMME LA RURALITÉ, L'ENFANCE OU ENCORE LA FAMILLE.

NOUS VOUS CONSEILLONS D'AVANCER UN PEU DANS LES CHAPITRES AU PRÉALABLE POUR LES ADAPTER À VOTRE PUBLIC ET AUX THÉMATIQUES QUE VOUS SOUHAITEZ ABORDER.

POUR LA PARTIE DISCUSSION ET DÉBRIEFING, VOICI QUELQUES EXEMPLES DE QUESTIONS, NON EXHAUSTIVES, QUE VOUS POUVEZ POSER :

- 
- 
- 
- 
- 

QUEL EST VOTRE RAPPORT À LA RURALITÉ ?

VOUS ÊTES-VOUS RECONNU À CERTAINS MOMENTS DU JEU ?

LES DISCORDES FAMILIALES DANS CE RÉCIT FICTIF VOUS SEMBLENT-ELLES RÉALISTES ?

QU'AVEZ-VOUS RESENTI EN PARCOURANT CETTE REPRÉSENTATION VIDÉOLUDIQUE DE LA DORDOGNE ?

QUELS SONT LES AVANTAGES ET LES INCONVÉNIENTS D'APRÈS VOUS DE VIVRE À LA CAMPAGNE ?

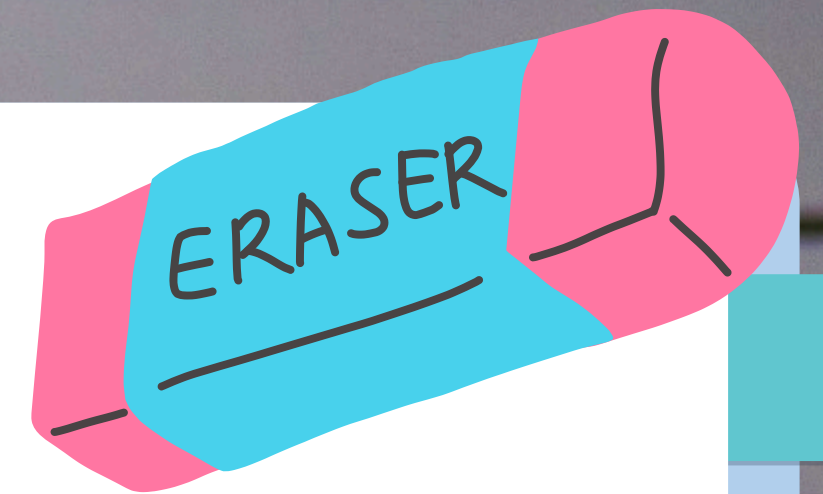




HÉROÏNES

GRÂCE AU JEU HÉROÏNES, DÉCOUVREZ OU REDÉCOUVREZ DES CENTAINES DE FEMMES D'EXCEPTION. FEMMES POLITIQUES, SCIENTIFIQUES OU ARTISTES, ORIGINAIRES DE FRANCE ET DES QUATRE COINS DU MONDE, FIGURES CONTEMPORAINES OU HISTORIQUES, PERSONNAGES RÉELS OU DE FICTION... ELLES ONT INSPIRÉ CE JEU AUSSI AMUSANT QU'INSTRUCTIF.

AVEC LE JEU HÉROÏNES, ENRICHISSEZ VOTRE CULTURE GÉNÉRALE, DÉVELOPPEZ VOTRE SENS TACTIQUE, TESTEZ VOTRE MÉMOIRE ET VOTRE VIVACITÉ.



TYPE DE JEU

JEU DE SOCIÉTÉ

THÈME

FÉMINISME,  
CULTURE  
GÉNÉRALE

PUBLIC

6 ÉQUIPES PAR  
JEU  
14 ANS +

DURÉE

30 MINUTES  
ADAPTABLES

MATÉRIEL

CRAYON  
COPIE DU JEU

OBJECTIF U.E.

ÉGALITÉ DE TOUS  
LES GENRES



ERASER

## ANIMATION



## HÉROÏNES

## DISCUSSION

VOUS POUVEZ COMMENCER PAR DEMANDER AUX PARTICIPANTS S'ILS PRATIQUENT DES JEUX DE SOCIÉTÉ DE CULTURE GÉNÉRALE.

LE JEU A ÉTÉ CRÉÉ PAR DEUX AUTEURES FRANÇAISES, GAËLLE BIDAN ET ANNE DHOQUOIS, ET ILLUSTRÉ PAR ROBIN GASSER.

POUR ANIMER LE JEU, SI VOUS NE DISPOSEZ QUE D'UNE SEULE COPIE, VOUS POUVEZ ADAPTER LE NOMBRE DE JOUEURS EN FORMANT DES ÉQUIPES.

UNE PARTIE DURE ENVIRON 40 MINUTES, MAIS VOUS POUVEZ ADAPTER LE JEU ET RÉDUIRE LE NOMBRE DE MANCHES SI NÉCESSAIRE.

NOUS VOUS CONSEILLONS D'ADAPTER CERTAINES QUESTIONS EN FONCTION DE VOTRE PUBLIC, CAR CERTAINES PEUVENT ÊTRE POINTUES ET RISQUERAIENT DE CRÉER UNE FRUSTRATION LIÉE À LA SENSATION DE "NE RIEN CONNAÎTRE".

UNE FOIS LA SESSION TERMINÉE, VOUS POUVEZ ORGANISER UN DÉBAT ENTRE LES PARTICIPANTS POUR ABORDER DIFFÉRENTS THÈMES COMME L'ÉGALITÉ DES GENRES, LE SEXISME OU ENCORE LE FÉMINISME.

NOUS VOUS CONSEILLONS ÉGALEMENT DE TESTER UNE PARTIE POUR VOUS FAMILIARISER AVEC LES RÈGLES ET POUVOIR MIEUX GUIDER VOS PARTICIPANTS.

POUR LA PARTIE DISCUSSION ET DÉBRIEFING, VOICI QUELQUES EXEMPLES DE QUESTIONS, NON EXHAUSTIVES, QUE VOUS POUVEZ POSER :

- 
- 
- 
- 

CONNAISSIEZ-VOUS CERTAINES DES FEMMES IMPORTANTES CITÉES DANS CE JEU ?

Y A-T-IL DES CHOSES QUI VOUS ONT FRUSTRÉ ?

QUELLES THÉMATIQUES AVEZ-VOUS PU ENTREVOIR À TRAVERS CE JEU ?

QUELS GENRES D'INÉGALITÉS CE JEU MET-IL EN AVANT ?