



# 63 outils ludopédagogiques, du besoin d'animation à la réalisation d'un manuel pratique, pour tous publics.

[Educagri Editions](#) vient de publier un nouvel ouvrage qui a pour titre : « **63 outils ludopédagogiques** ».

Pollen a tenté d'en savoir plus en interrogeant l'auteure, **Christine Raiffaud**.

**Christine Raiffaud, quel est votre parcours ?**

Ingénieur agronome de l'école de Nancy (ENSAIA) option industrie laitière, j'ai d'abord exercé chez Besnier (devenu Lactalis) comme ingénieur R&D. Puis je suis devenue « **PCEA** » option « **génie alimentaire** » (tout un programme, le titre !).

Mais mon parcours n'a pas été linéaire, car je crois que la curiosité et la recherche permanente font partie de mon essence vitale ! Aussi j'ai alterné enseignement (initial et pour adultes) et missions.

J'ai d'abord dans les années 2000 été voir ce qui se faisait du côté de l'agriculture durable, extensive et/ou bio dans les CIVAM des Pays de la Loire lors d'un détachement de 3 ans. Ce fut la première découverte de **méthode active de réunions**, d'animations participatives lors de colloques, car les CIVAM

de l'Ouest avaient déjà commencé à travailler avec des formateurs en techniques collaboratives et « sociocratiques ». J'ai eu aussi un travail d'**animatrice nationale à la DGER** au bureau des initiatives et des partenariats pendant 6 ans. Et là, le concept d'animation a pris son sens. J'ai découvert qu'il fallait se munir de techniques et que ce n'était pas forcément inné et si simple. J'ai alors découvert les **formations du GAB 85** où les animatrices avaient suivi un cursus avec [ALTEREGO](#), une structure de formation en Bretagne. J'ai été séduite, convaincue de la force des outils...

Et quand j'ai quitté l'animation à la DGER, afin de faire une passerelle pour le retour à l'enseignement, j'ai demandé un congé mobilité pour **me former plus aux techniques participatives**, et avec la proposition de la rédaction d'un mémoire sur la **transposition** de ces méthodes (ciblant les adultes) au **public jeune**.

Chose acceptée, d'où un ensemble de formations diverses sur le sujet, avec de nombreuses associations et structures de formation, et beaucoup de temps à la Bibliothèque Universitaire de la Roche sur Yon pour affiner la recherche sur la connaissance des neurosciences, de l'apprentissage etc. Et donc au final, ce livre qui est la **synthèse concrète de ce travail** et des essais réels qui ont suivi.

## **Pourquoi vous êtes-vous intéressée à ces outils ?**

Je l'ai déjà un peu dit : ayant été moi-même convaincue, en formation adulte, pour avoir été amenée à les utiliser, j'ai voulu les décliner en formation initiale.

### Mallette du pédagogue actif

61

#### Liste récapitulative du matériel pour une activité ludo-pédagogique

Nom de la fiche activité retenue :

Titre de la séquence/séance/module du déroulement de l'activité :

Classe/groupe concerné :

Durée maximum à prévoir :

Nombre d'élèves maximum concernés :

Individuel, en binôme, en équipe :

Lieu :

Plusieurs salles nécessaires : OUI NON

Salle particulière à réserver : OUI NON

SI OUI : salle informatique : salle ESC : CDI : salle de TP : cuisine : autre :

[alterego](#)

## Comment avez-vous fait l'inventaire, la sélection ?

L'inventaire je l'ai fait en partant des **trois temps de la formation** ou de séquence : **introduire, dérouler, conclure**, et faire des **breaks**.

J'ai sélectionné les outils que j'avais déjà testés et qui me semblaient **pertinents** et **efficaces** en enseignement. J'ai ajouté quelques outils non testés réellement mais qui m'ont paru simples d'usage, faciles à s'approprier ...La base de tout cela est sans conteste les **méthodes de Thiagi** (avec l'association de Benoît Hourst [« mieux apprendre »](#)) et le cursus que j'ai suivi.

C'est aussi le **retour de collègues** que j'ai pu former ou avec qui j'ai pu en parler qui m'ont aidé dans cette sélection.

## Quels sont les performances de ces outils, les résultats ?

Les performances sont variables suivant le contexte de classe, l'outil choisi ...mais ce qui est certain, c'est qu'aucun outil ne laisse froid les apprenants ! Il y a toujours un **dialogue** qui s'enclenche, un **étonnement** au moins !

Ceci est une consigne

17

### • Exemple 1 : il faut respecter les consignes

Cet exercice a pour but de vérifier votre capacité à bien suivre des consignes qui vous sont données, aussi bien dans une situation de la vie courante que professionnelle. Cet exercice est chronométré : vous avez trois minutes pour répondre. Ce temps est suffisant pour le faire correctement car l'important est bien sûr de répondre exactement et uniquement à ce qui vous est demandé.

Les résultats : c'est vraiment une **meilleure appropriation** des contenus, des notions pour les outils de déroulé : les bingos par exemple permettent vite de voir ce qui est su ou pas, et la correction permet de recalibrer les apprentissages ; les animations lors de vidéos projetées, de diaporamas assoient aussi ce qui est dit, car les quizz, cartes, jeux peuvent être réutilisés plusieurs fois. L'apprentissage est l'art de la répétition. Avec ces outils, on répète sans donner

l'impression de faire la même chose !

Quant aux outils d'introduction, ils font mouche à tous les coups, et permettent de **démarrer détendu** (surtout sur des champs bien techniques !). Idem pour les outils de conclusion : un petit « routard » pour **finir un module**, ou un 'j'aime-j'aime pas « à la façon d'Amélie Poulain (et la séquence en prime), c'est plus sympa qu'une grille à cocher .et bien plus révélateur car les jeunes n'hésitent pas à écrire cash ! Tous les outils ont un **impact**.

### **Quelles sont les difficultés observées chez les enseignants pour intégrer ces outils ?**

- le manque de connaissance que cela existe !
- le manque de formation, d'information car s'appropriier tout cela n'est pas si simple ! Mine de rien, j'ai mis au moins 5 ans !
- la peur d'y aller c'est le plus gros frein
- avec la peur d'être dépossédé du savoir, de ne plus maîtriser le groupe
- enfin, le temps à y passer, le temps de préparation
- et le matériel : la valise de cartes, chronomètre, crayons de couleur, cartes, à se constituer (mais indispensable!)

### **Qu'avez-vous recherché avec cet ouvrage ?**

Faire connaître, donner l'envie d'y aller, partager ce qui m'a été transmis, déculpabiliser ...

Idéalement, il faudrait pouvoir monter des modules de formation en petites équipes. Ou que les **équipes** intéressées sur un site se retrouvent pour **tester des choses ensemble...** Pour avoir fait cela avec les collègues là où j'enseignais c'est le plus efficace ...mais attention, avec le respect aussi de ceux et celles qui ne sentent pas d'y aller ! Ce n'est pas si simple ...

## Comment utiliser au mieux ces fiches – outils ?

En testant, il n'y a pas le choix ! L'idéal pourrait être de pouvoir tester entre adultes pour commencer ... Il est préférable de

choisir des outils qui « parlent », et si possible, tester d'abord sur des modules

particuliers (MIL, EPI, journées DD etc.) en petits groupes pour voir ce que ça donne...et puis [utiliser le site compagnon](#) mis en ligne. (Les sites compagnons d'Educagri Editions peuvent être en accès restreint aux acheteurs de l'ouvrage, via le code d'accès fourni à l'intérieur).

### Bingo humain

3

Vous devez faire une ligne ou une diagonale en trouvant des personnes qui ont les caractéristiques suivantes. Dans chaque case, vous devez écrire un prénom, qui doit être différent à chaque fois.

Qui a plus de 4 lettres dans son prénom ?	Qui est né en 2000 ?	Qui fait du sport ?	Qui parle une autre langue étrangère que l'anglais ?	Qui vient d'un pays à vélo ?
Qui a déjà fait un échange scolaire avec un élève à l'étranger ?	Qui est dans une association ?	Qui habite à la campagne ?	Qui est déjà allé en Italie ?	Qui a au moins trois frères et sœurs ?

Mais attention : tous les outils demandent d'être précis en temps et en **préparation** ! Le déroulé doit être clair, les objectifs aussi. Ils demandent tous de prévenir les élèves, d'annoncer les règles du jeu. La réussite passe par une **rigueur** sans faille sinon, c'est la foire et ça ne donne rien ! 6 min pour le word café, ce n'est pas 15 min ! Faire le tour des questions, ce n'est pas faire celui des réactions. Le **protocole** de distribution de parole doit être clairement nommé pour des débats etc.

## Quelques conseils aux enseignants qui voudraient se lancer ?

- ne pas avoir peur, respirer, se détendre avant la séance

# 63 outils ludo pédagogiques



« outil »

- trouver des associations de proximité pour se former, ou aller à Paris pour se former au « mieux apprendre » (ça a un coût personnel, mais franchement, ça en vaut la peine .2 jours suffisent!)
- partager avec ses collègues
- faire un retour avec les élèves pour cerner leur perception, adapter au besoin, réajuster
- Et surtout, préparer l'outil, l'inscrire dans un déroulé, voire en inscrire plusieurs et construire le déroulé pédagogique « équipé » et SE préparer pour chaque outil !
- et être rigoureux

Au besoin, il est possible de me contacter par mail : [christine.raiffaud@educagri.fr](mailto:christine.raiffaud@educagri.fr)

En complément le **site compagnon** de l'ouvrage : [editions.educagri.fr/num/compagnons](http://editions.educagri.fr/num/compagnons) qui propose des **documents** mentionnés dans l'ouvrage et une **sitographie** très intéressante les neurosciences, des centres de formation spécialisés, des ressources pédagogiques en ligne pour animer ...

Également deux fichiers **pdf à télécharger** l'exemple du « **sac à dos** », la fiche [enseignant](#) et la fiche [apprenant.](#) et trois fiches exemples de fiches au format image : [Amélie](#), [Consigne](#), [Enquête.](#)

Enfin un exemple de **combinaison d'outils** utilisés sur la thématique « alimentation responsable » (consommation, production de déchets, environnement international) en **terminale STAV**. Les activités ont pour but de faire : percevoir les inégalités des régions du monde (***jeu des chaises des régions du monde***), mesurer l'importance actuelle des déchets produits de toutes sortes, dont alimentaires (***diaporama consommation responsable***) et proposer des alternatives pour éviter de sur-consommer et pour consommer plus « responsable » (***world café***). A voir sur le site du réseau [RED red.educagri.fr](http://red.educagri.fr)





# Concours Pocket Film : Développer vos talents de réalisateurs de films dans un format de poche.

Dans le cadre de la sortie de la ressource « [Pocket Film : Apprendre à tourner et monter une vidéo avec un smartphone](#) », Educagri éditions lance son premier [concours pocket film](#).

Ce concours gratuit et sans obligation d'achat est ouvert aux classes des établissements de l'enseignement agricole, des lycées et CFA publics ou privés sous contrat d'état avec un ministère.

Découvrez le [formulaire d'inscription et les principales informations](#).

Un pocket film (film de poche) est un film réalisé à l'aide d'une **tablette**, d'un **smartphone**. Un format qui permet aux participants d'exprimer librement et dynamiquement ce que leur inspire le thème proposé, dans le genre de leur choix : fiction, reportage, interview, sketch... Une occasion d'explorer d'autres possibilités avec son téléphone et d'exercer sa créativité et sa fantaisie.



Pour participer, il suffit de faire réaliser à vos élèves, un film, d'une durée maximum de 3 minutes avec un smartphone sur le thème « **Le développement durable dans votre établissement** ».

**A gagner :**

- **Premier prix** (vote du jury) : un an d'abonnement gratuit à [educagrinet.educagri.fr](http://educagrinet.educagri.fr), la plateforme de ressources en ligne comprenant cours, exercices, vidéos à la demande et ressources pédagogiques numériques.
- **Deuxième prix** (vote du public) : des jeux pédagogiques

**Calendrier**

- **1<sup>er</sup> octobre 2018 – 10 heures** : ouverture des inscriptions gratuites en ligne
- **30 novembre 2018 – 16 heures** : clôture des inscriptions
- **Du 1<sup>er</sup> mars au 10 mars 2018 minuit, cachet de la poste faisant foi** : envoi postal du règlement du jeu concours, complété, daté et signé par le chef d'établissement
- **Du 8 mars – 10 heures au 22 mars – 12 heures 2019** : envoi des films en ligne
- **22 avril 2019** : mise en ligne des films sur Youtube par Educagri éditions
- **Du 22 avril – 12 heures au 2 mai 2019 – 12 heures** : présélection des meilleurs films par le public
- **15 mai 2019 à 14h30** : cérémonie de remise des prix à l'amphi Chosson d'AgroSup Dijon.

Pour vous aider à vous former au tournage et montage sur smartphone et accompagner vos élèves dans la réalisation de pocket film, RDV sur la ressource [Pocket Film : Apprendre à tourner et monter une vidéo avec un smartphone](#) .




Toutes les infos sur [editions.educagri.fr/content/25-concours-pocket-film](https://editions.educagri.fr/content/25-concours-pocket-film)

Pour toute demande d'information : [pocketfilm@educagri.fr](mailto:pocketfilm@educagri.fr)



# Agro Challenges Le jeu de l'agroécologie développé par le réseau RED

AGRO CHALLENGES permet d'acquérir des connaissances et d'être sensibilisé au concept de l'agroécologie, en essayant, seul ou en équipe, de trouver des solutions ou des leviers à certains défis et problèmes que doit relever l'agriculture. Au travers de différents modes de jeux (compétitifs, coopératifs, stratégiques) partagez vos connaissances et confrontez vos idées sous forme de débat autour des enjeux économiques, environnementaux, sociaux, alimentaires et territoriaux de la transition agroécologique.

Jeu développé en collaboration avec le Réseau éducation à la citoyenneté et à la solidarité internationale de l'enseignement agricole. 

Téléchargez [la plaquette – bon de commande](#)

POINTS FORTS :

- > Jeu de cartes 3 à 6 joueurs.
- > Jeu pédagogique adapté à un usage en classe et à des séances en pluridisciplinarité.
- > Apports de connaissances et de définitions.
- > Intègre différentes dimensions (agronomiques,

environnementales, économiques, sociales...) et échelles (locales et globales) dans une approche large de l'agroécologie.

> S'intègre facilement dans certains modules de l'enseignement agricole et scientifique (agronomie, étude de territoire, écologie/biologie, MIL, EIE...).

> Permet d'impliquer les joueurs, de connaître leur niveau de connaissance sur le sujet, de créer du débat, d'encourager l'engagement et de susciter la curiosité.

> Livret d'accompagnement.

A commander sur [editions.educagri.fr](http://editions.educagri.fr)



Le RED (Réseau Éducation à la citoyenneté et à la solidarité internationale) est un réseau de l'enseignement agricole, né en 1998, dédié à l'éducation à la citoyenneté et la solidarité internationale (ECSI). Il dépend du BRECI (bureau des Relations Européennes et de la Coopération Internationale) du Ministère de l'Agriculture. En relation étroite avec les autres [réseaux géographiques](#) et les [chargés régionaux de coopération internationale du ministère](#), le RED forme et accompagne les acteurs de l'enseignement agricole dans leur projets de mobilité internationale (préparation au départ et valorisation au retour), d'accueil de partenaires étrangers, d'animations et activités sur les thèmes de l'alimentation durable, des inégalités, de l'interculturel...

[red.educagri.fr/le-red](http://red.educagri.fr/le-red)



# Le jeu pédagogique « Permis de Produire » du réseau F2A est disponible !

Un projet dans le cadre des activités du réseau F2A.



Le jeu pédagogique « Permis de Produire » est le premier jeu produit par [le réseau F2A](#) qui regroupe 45 établissements publics agricoles développant des formations en agroalimentaire.

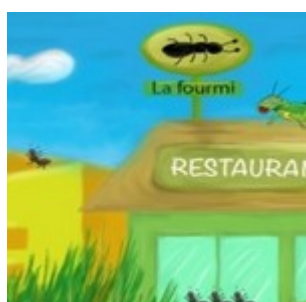
Après un **appel à proposition** auprès des établissements membres

du réseau, quatre **journées de formation-actions** animées par une spécialiste de jeux pédagogiques ont été organisées par le réseau. Neuf formateurs du réseau y ont participé et ont conçu 3 prototypes de jeux qui ont été ensuite testés.

« **Permis de Produire** » est le premier jeu à faire l'objet d'une **édition professionnelle**. Il a été mis à disposition des établissements membres du réseau le 25 mars 2015, lors du séminaire annuel du réseau à Marmilhat et il est **disponible sur le catalogue** en ligne du site d'[Educagri Editions](#) .

Pour découvrir comment utiliser ce jeu, le témoignage de deux formatrices et de deux étudiants en vidéos !

Et pour en savoir plus, la [fiche détaille de cette action](#).



# Au LPA de Voiron, Insectophagia, un jeu sérieux à découvrir en vidéo !

Une équipe du [LPA La Martelière](#) de Voiron s'est donné 4 objectifs

- Amener les élèves à **résoudre des problèmes complexes** et à développer des compétences en recherche documentaire, en conduite de projet et autour des problématiques de développement durable.
- **Remotiver les élèves** en développant l'attractivité pour l'acte d'apprendre et pour la formation en général (cf Renadoc Infos).
- Développer des **compétences numériques** chez les élèves, le jeu intégrant une composante numérique.
- Développer des compétences de **collaboration** chez les élèves.

Avec l'aide du laboratoire d'innovation pédagogique et numérique de l'équipe EducTice et un **collectif** (des enseignants de lycée général et d'enseignement agricole, des élèves et des chercheurs du projet JEN.lab) ils se sont engagés dans la **conception d'un jeu sérieux** : Insectophagia.

L'objet du jeu sérieux est la création d'une **coopérative éco-responsable** sur un thème original : **La consommation d'insectes comme nouvelle source de protéine.**

Ce jeu comporte **trois étapes** :

- la création de la coopérative (trouver un nom, un slogan ...)
- ;
- le choix de l'insecte, de l'énergie et de l'emplacement ;
- la réalisation concrète du produit et d'une publicité.

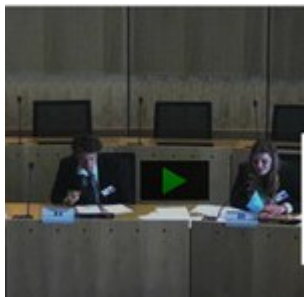
Les **résultats** sont encourageants : des élèves motivés et

dynamiques en cours, des parents informés du projet et des enseignants nouveaux qui s'engagent dans ce jeu l'an prochain !

Découvrir [la présentation complète du jeu Insectophagia](#)

et [la vidéo](#) en bas de page qui donne la parole aux acteurs de cet établissement

[plan-du-site](#)



## **SIMUL' COP21 NORMANDIE : un « jeu sérieux » pour éduquer au changement climatique**

Pour préparer l'accueil de la conférence des parties de Convention cadre des Nations Unies sur le changement climatique (COP21) qui se tiendra à Paris en décembre 2015,



l'enseignement agricole technique (DRAAF) et supérieur (ESITPA) de Haute-Normandie ont organisé, le mardi 21 avril 2015 dans l'hémicycle du Conseil Régional, **une journée de simulation interactive** (serious game) sur le climat « SIMUL'COP21 NORMANDIE » en partenariat avec l'association CLIMATES et le journal GLOBULES.

Dans ce lieu emblématique de l'exercice de la citoyenneté, la simulation a mobilisé 70 jeunes « diplomates » répartis en 12 délégations étatiques « pays », 2 délégations non étatiques représentantes de la société civile (entreprises pétrolières et ONG environnementales) et une délégation de journalistes. Ils font partie de la génération qui devra nécessairement s'engager et trouver des solutions pour **relever le défi du changement climatique** afin de préserver l'avenir de l'humanité.

Découvrir [le détail de cette manifestation sur la revue Globule](#)

Ainsi que le **clip vidéo de la simulation interactive sur le climat** SIMUL'COP21 NORMANDIE, sur [webtv.agriculture.gouv.fr](http://webtv.agriculture.gouv.fr)



# « Permis de Produire » : un jeu pédagogique conçu par le réseau F2A pour mieux maîtriser la production agroalimentaire.

**Pour se former sérieusement sans se prendre au sérieux !**

Le traitement des dysfonctionnements en atelier de production agroalimentaire est un sujet complexe car il fait appel à un ensemble de connaissances qu'il est nécessaire d'intégrer. Le jeu « Permis de Produire » permet l'entraînement des compétences en résolvant à plusieurs reprises différentes situations, tout en maintenant l'intérêt des participants. Il s'appuie sur des situations de dysfonctionnement fictives mais représentatives de situations réelles.

Il vise à entraîner les participants à avoir une vision globale d'un atelier de production. Son objectif pédagogique est d'amener les participants à être capable de repérer les 4 dimensions à prendre en compte dans la résolution d'un dysfonctionnement lors de la production d'aliments :

Production, Maintenance, Sécurité et HQE (Hygiène-Qualité-Environnement).

Il est constitué d'un plateau de jeu représentant la progression d'une production par un empilage de palettes. Les équipes progressent sur un plateau de jeu, en réagissant à des situations de dysfonctionnements de différents niveaux de difficultés. Il se joue de 4 à 12 joueurs répartis en 2 à 3 équipes de 2 à 4 joueurs.

L'équipe gagnante est la première arrivée en fin de production (Analogie avec un objectif de délai et de quantité produite). La vitesse d'avancement sur le plateau dépend de la qualité des réponses apportées.

### **Un jeu testé et approuvé par différents publics**

Ce jeu est destiné à des étudiants, apprentis ou adultes en formation sur les métiers de la production agroalimentaire, tels que conducteur(trice) de machines, de lignes, de process et superviseur(se) de production (fabrication / conditionnement). Il s'agit de formations de niveaux III ou IV, par exemple de type Brevet Professionnel Industrie Agroalimentaire, Bac Pro Bio Industrie de Transformation, BTSA Sciences et Technologie des Aliments ou Certificats de Qualification Professionnelle.

Le jeu a été imaginé par quatre formateurs expérimentés membres du réseau F2A, qui interviennent régulièrement auprès de salariés des Industries Alimentaires et il a été testé auprès de différents publics : salariés en fin de formation de CQP conducteur de ligne et responsable d'équipe et jeunes en formation initiale en BTSA, option Sciences et Technologies des Aliments en 1<sup>o</sup> et 2<sup>o</sup> années. Les participants ont témoigné du plaisir qu'ils avaient eu à se former de cette manière, ils ont souligné l'intérêt de ce jeu par rapport aux situations réelles rencontrées et ils ont apprécié les échanges générés par le jeu sur les différentes expériences professionnelles entre participants.


## **Un projet dans le cadre des activités du réseau F2A.**

Le jeu pédagogique « Permis de Produire » est le premier jeu produit par le réseau F2A qui regroupe 45 établissements publics agricoles développant des formations en agroalimentaire.

Après un appel à proposition auprès des établissements membres du réseau, quatre journées de formation-actions animées par une spécialiste de jeux pédagogiques ont été organisées par le réseau. Neuf formateurs du réseau y ont participé et ont conçu 3 prototypes de jeux qui ont été ensuite testés. « Permis de Produire » est le premier jeu à faire l'objet d'une édition professionnelle. Il a été mis à disposition des établissements membres du réseau le 25 mars 2015, lors du séminaire annuel du réseau à Marmilhat et il sera prochainement disponible sur le catalogue en ligne du site d'Educagri Editions (lien : <http://editions.educagri.fr/fr/>).

### **La fin de partie n'est pas sifflée !**

Un partage des retours d'expériences avec les formateurs et enseignants utilisateurs du jeu est prévu pour fin 2015 : la partie continue pour les membres du réseau F2A !

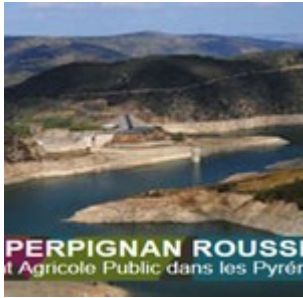
 Contact : Irène Allais, animatrice du réseau F2A.

irene.allais@educagri.fr 04 73 83 72 07

[www.preference-formations.fr](http://www.preference-formations.fr)

Retrouvez cette fiche avec quelques documents explicatifs [ici](#).

[plan-du-site](#)



# « Etude du Bassin Versant de l'Agly » : Partenariats et pédagogie par le jeu pour les 1<sup>o</sup> bac pro de Rivesaltes.

Le projet du Lycée de Rivesaltes vise à confier aux élèves une étude qu'ils devront conduire sur deux axes : l'étude du Bassin Versant de l'Agly (cartographie et modélisation, enjeux et risques) et un travail de réflexion pour l'aménagement en toute sécurité d'un site particulier classé dangereux en terme de sécurité humaine.

Ce travail s'est construit à partir d'une **équipe pluridisciplinaire** qui a recherché d'autres méthodes d'enseignement, étant donné les difficultés qu'ont de nombreux élèves pour s'approprier les contenus classiques de l'enseignement traditionnel pour cette filière

Il est un véritable **projet professionnel**, en ce sens qu'il se déroule avec de nombreux acteurs extérieurs à l'établissement : Syndicat Mixte de l'eau, responsable du Bassin Versant de l'Agly, communauté de communes, propriétaires riverains, collectivités...)...

Lire [la description complète de cette action, avec reportage](#)

[vidéo...](#)

[Plan du site](#)