

Conception d'un jeu pédagogique assistée par IA



1 Objectifs d'apprentissage

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

Chimie

- **Public cible (Âge, niveau) :**

6^e / 3^e

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

Ajuster une équation chimique en respectant la loi de conservation de la matière.

- **Une compétence transversale :**

(Socle, CPS, XXI, fonctions exécutives, etc..)

L

- **Notions ou connaissances** que le jeu doit exploiter

Exemple en histoire - Seconde guerre mondiale : Occupation, résistance, déportation, Jean Moulin, Pétain, Hitler, De Gaulle, rafle, etc...

loi de conservation de la matière
transformation chimique

- **Prérequis** : (si nécessaire)

atome molécule
symbole chimique

- **Pus-value attendue du jeu**

Progression dans la difficulté.



2 Périmètre ludique

Type de jeu :

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

Autre :

[Empty box]

Nombre de joueurs :

(pas forcément égal au nombre d'élèves)

4

Modalités de jeu :

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



Durée de la partie :

(entre 10 et 45 mn conseillé)

10-15 min

Univers narratif du jeu :

Un magicien veut impressionner son nation pour décrocher son CSI.



3 Prompt 1(généraliste)

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

Modèle à adapter :

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

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

Fais-moi une proposition de règles



Tu es , je souhaite créer un jeu de cartes à 4 joueurs coopératif pour des élèves de 3^e / 4^e. L'objectif est qu'ils apprennent à ajuster une éq^e chimique en comprenant les conséquences de la loi de conservation de la matière.

La partie doit durer entre 10 et 15 minutes.

J'aimerais un niveau de difficulté croissant avec le temps.

Conception d'un jeu pédagogique assistée par IA



1 Objectifs d'apprentissage

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

Maths

- **Public cible (Âge, niveau) :**

6 à 8 ans CP

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

Ranger des nombres sur une droite graduée

- **Une compétence transversale :**
(Socle, CPS, XXI, fonctions exécutives, etc..)

Attention -

- **Notions ou connaissances** que le jeu doit exploiter

Exemple en histoire - Seconde guerre mondiale : Occupation, résistance, déportation, Jean Moulin, Pétain, Hitler, De Gaulle, rafle, etc...

→ Connaissance des nombres jusqu'à 100.
→ Ordonner les nombres.

- **Prérequis :** (si nécessaire)

→ Lecture des nombres en chiffres
→ Se repérer sur la bande numérique

- **Pus-value attendue du jeu**

→ Gagner en aisance
→ Manipuler
→ Identifier la compétence



2 Périmètre ludique

Type de jeu :

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

Autre :

Nombre de joueurs :

(pas forcément égal au nombre d'élèves)

4

Modalités de jeu :

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



Durée de la partie :

(entre 10 et 45 mn conseillé)

10

Univers narratif du jeu :

Poissons dans l'Océan



3 Prompt 1(généraliste)

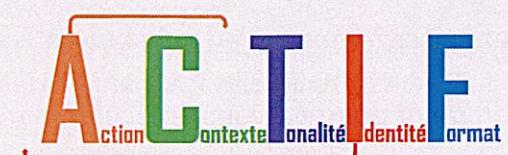
[CONTEXTE] + [OBJECTIF] + [CONTRAINTE] + [FORMAT ATTENDU] + [EXEMPLES/PRÉCISIONS]

Modèle à adapter :

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

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

Fais-moi une proposition de règles



→ Je suis professeur des Ecoles en CP. Je souhaite créer un jeu de cartes en duo pour des élèves de CP (6 à 8 ans)
→ L'objectif pédagogique sera de savoir ranger des nombres jusqu'à 100 sur une droite graduée, en faisant travailler l'attention.
→ L'univers narratif sera "Poissons dans l'Océan".
→ Le jeu devra être pour 4 joueurs et durer 10 mn.
→ Fais-moi une proposition de règles.

Conception d'un jeu pédagogique assistée par IA

1

Objectifs d'apprentissage

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

HISTOIRE

- **Public cible (Âge, niveau) :**

4e

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

Mémoirer une chronologie

- **Une compétence transversale :**

(Socle, CPS, XXI, fonctions exécutives, etc..)

Réaliser une production graphique

- **Notions ou connaissances** que le jeu doit exploiter

Exemple en histoire - Seconde guerre mondiale : Occupation, résistance, déportation, Jean Moulin, Pétain, Hitler, De Gaulle, rafle, etc...

- Causes de la Révolution française
- Siège de la Bastille
- Inégalités sociales.

- **Prérequis :** (si nécessaire)

- **Plus-value attendue du jeu**

2



Périmètre ludique

Type de jeu :

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

Autre :



Nombre de joueurs :

(pas forcément égal au nombre d'élèves)



Durée de la partie :

(entre 10 et 45 mn conseillé)

4

20

Modalités de jeu :

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

Univers narratif du jeu :

La France à la fin du XVIII^e s.

3



Prompt 1(généraliste)

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

Modèle à adapter :

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

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

Fais-moi une proposition de règles



Dans le contexte de la France du XVIII^e, je souhaite créer un jeu de plateau avec 4 joueurs de type coopératif. Avec durée de la partie 20 minutes. Il faudra mémoirer une chronologie en réalisant une production graphique.

Conception d'un jeu pédagogique assistée par IA

1

Objectifs d'apprentissage

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

Sciences / SVT

- **Public cible (Âge, niveau) :**

3PM

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

Identifier les impacts des act. humaines sur l'environnement

- **Une compétence transversale :**

(Socle, CPS, XXI, fonctions exécutives, etc..)

Mem de couverte (en début de chapitre)

- **Notions ou connaissances** que le jeu doit exploiter

Exemple en histoire - Seconde guerre mondiale : Occupation, résistance, déportation, Jean Moulin, Pétain, Hitler, De Gaulle, rafle, etc...

- gestion des déchets
- effet de serre

les conséquences du réchauffement climatique

- **Prérequis :** (si nécessaire)

- **Pus-value attendue du jeu**

perte de conscience
éco-citoyenne.

2



Périmètre ludique

Type de jeu :

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

Autre :

Nombre de joueurs :

(pas forcément égal au nombre d'élèves)

4 à 5.

Modalités de jeu :

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

Durée de la partie :

(entre 10 et 45 mn conseillé)

30 min

Univers narratif du jeu :

Monde post-apocalyptique. Il faut reconstruire la société.

3



Prompt 1(généraliste)

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

Modèle à adapter :

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

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

Fais-moi une proposition de règles

A C T I F
Action Contexte Tonalité Identité Format

Conception d'un jeu pédagogique assistée par IA



Objectifs d'apprentissage

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

Histoire

- **Public cible (Âge, niveau) :**

Collège 3e

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

Pratiquer + langages = oral - pour constituer sa pensée et son savoir.

- **Une compétence transversale :**

(Socle, CPS, XXI, fonctions exécutives, etc..)

Coopératif

- **Notions ou connaissances** que le jeu doit exploiter

Exemple en histoire - Seconde guerre mondiale : Occupation, résistance, déportation, Jean Moulin, Pétain, Hitler, De Gaulle, rafle, etc...

Seconde GM - Radiologie - Guerre - Guerres cassées -
Blessés de guerre - Hôpital - Artillerie
Front - Tranchées - Gas - chimique
réparatrice - Infirmières - Docteurs - Morphine -

- **Prérequis :** (si nécessaire)

Condition de vie et
de combat dans les
tranchées -

Fus-value attendue du jeu

Remédiation -



Périmètre ludique

Type de jeu :

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

Autre :

Nombre de joueurs :

(pas forcément égal au nombre d'élèves)

Durée de la partie :

(entre 10 et 45 mn conseillé)

6

1h mn

Modalités de jeu :

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

Univers narratif du jeu :

Seconde guerre mondiale : un blessé vient d'être extrait du front. Il faut très vite le soigner.



Prompt 1 (généraliste)

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

Modèle à adapter :

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

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

Fais-moi une proposition de règles

ACTIF
Action Contexte Identité Format

Tu es game designer en ludopédagogie. Je souhaite créer un jeu de rôles coopératif pour des élèves de 3^e.