

# Conception d'un jeu pédagogique assistée par IA

1

## Objectifs d'apprentissage

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

français - Grammaire

- **Public cible (Âge, niveau) :**

CM1 - 9ans

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

L'analyse grammaticale - sujet / verbe

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

### 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...

sujet, verbe, CC

### Prérequis : (si nécessaire)

Savoir trouver le verbe et savoir le définir

### Pus-value attendue du jeu

Rendre la grammaire sympa à travailler  
- Saméliser en dictée

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)

30

### Modalités de jeu :

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

### Durée de la partie :

(entre 10 et 45 mn conseillé)

20 min

### Univers narratif du jeu :

Univers Harry Potter, Fantastique, magique,  
univers du conte

3



## Prompt 1(généraliste)

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

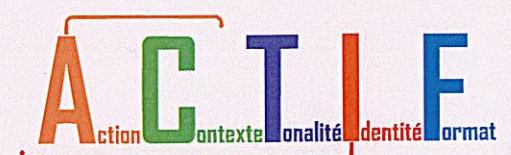
### Modèle à adapter :

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

jeu narratif en équipes

- 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



- Faire une analyse grammaticale, chercher le sujet, le verbe et le complément circonstanciel  
- Sur l'univers fantastique Harry Potter +  
- 30 joueurs  
- 20 min de jeu

# Conception d'un jeu pédagogique assistée par IA



## 1 Objectifs d'apprentissage

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

Pastorale

- **Public cible (Âge, niveau) :**

Lycéen

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

Découvrir le Projet Lasallien

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

- **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...

- Découvrir les valeurs de St Jean Baptiste de La Salle  
- Développer la fraternité (rèthon Lasallien)

- **Prérequis :** (si nécessaire)

Aucuns

- **Pus-value attendue du jeu**

Cohésion - identité communautaire



## 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)

12

### Modalités de jeu :

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



### Durée de la partie :

(entre 10 et 45 mn conseillé)

30

### Univers narratif du jeu :

Une grosse tempête a dégradé le jardin des frères des écoles chrétiennes, tout le réculti est détruit. Ils avaient pour habitude de nourrir les enfants du quartier.



## 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

ACTIE  
Action Contexte Identité Format

- je souhaite créer un jeu de rôle coopératif à destination de, lycéens en classe de seconde d'un établissement scolaire privé du réseau Lasallien  
Les 12 joueurs doivent découvrir les valeurs de St Jean Baptiste de Lasalle et acquérir la notion lasallienne de fraternité, le tout en 30mn  
L'univers narratif sera dans le jardin de la communauté des frères des écoles chrétiennes après un tempête

# Conception d'un jeu pédagogique assistée par IA

1

## Objectifs d'apprentissage

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

Prévention Santé Environnement

- **Public cible (Âge, niveau) :**

16 ans Première

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

Analyse situation de travail Thématique e5

- **Une compétence transversale :**

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

[ ]

- **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...

→ PAD  
→ outils analyses ITANIANI, SN, QACCP  
→ Prévention (différentes mesures)  
→

- **Prérequis :** (si nécessaire)

[ ]

- **Pus-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)

4

### Modalités de jeu :

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



### Durée de la partie :

(entre 10 et 45 mn conseillé)

20 min

### Univers narratif du jeu :

Entreprise de pétrochimie.

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

ACTION Contexte Identité Format

Tu es game designer en ludopédagogie. Je suis enseignant PSF et souhaite créer un jeu narratif et coopératif pour des élèves de 1<sup>er</sup> bac Pro.  
Objectif : faire une analyse de situation de travail (Thématique(s)) univers narratif - entreprise de pétrochimie pour 4 joueurs  
Durée de la partie 20 minutes -

# Conception d'un jeu pédagogique assistée par IA

1

## Objectifs d'apprentissage

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

E.P.S en Anglais

- **Public cible (Âge, niveau) :**

4e (Bams)

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

- Connaissance des règles de jeu en Basket-Ball
- Sport et société (jeux et consignes, loisirs et sports)

- **Une compétence transversale :**

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

- Vivre ensemble, savoir coopérer.

- **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...

Lexique de l'organisation d'un jeu (remplaçant / équipe / terrain)  
Comprendre et exprimer des règles. (marché / reprise de celle)

- **Prérequis :** (si nécessaire)

- les nodaux
- l'impératif
- règles du basket

## Rés-value attendue du jeu

- ancrage culturelle de la pratique
- mémorisation de la règle

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)

### Modalités de jeu :

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

### Durée de la partie :

(entre 10 et 45 mn conseillé)

### Univers narratif du jeu :

Intégration d'une équipe de NBA

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



JEU de RÔLE semi coopératif pour des élèves de 4e.

Objectif pédagogique : Vivre ensemble, exprimer des règles et des consignes en Anglais.

Univers narratif : INTEGRATION équipe NBA.

Nombre de joueurs : 5

Durée de la partie : 20 min.

# Conception d'un jeu pédagogique assistée par IA



## Objectifs d'apprentissage

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

SES & Anglais

- Public cible (Âge, niveau) :**

Termière

- Une compétence disciplinaire :**  
(programme sco)

Le rôle du commerce international dans le  
développement économique des Pays.

- Une compétence transversale :**

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

Connaitre le vocabulaire éco en Anglais  
afin de pouvoir l'utiliser dans un cadre ludique

- 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...

FTN - exportations - importations - DIPP -  
dépendance - fragmentation de la chaîne de  
valeur - libéralisation des échanges - libe  
échange - protectionnisme. Spécialisation par pays  
connaissance économique

- Prérequis :** (si nécessaire)

- connaissance du  
vocabulaire économique  
- Avoir d'IFIN et  
développer 1 stratégie  
d'implantation de sa  
FTN. & l'étendre.

- Pus-value attendue du jeu**

Maîtrise de la relation de  
notions et  
augmentation éco



## 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)

6

### 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 :

Comment gérer le plus de connaissance économique  
grâce à l'insertion du CI ?  
(ou s'insérer dans le CI)



## 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

2. enseignants de SES et Anglais

Créer un jeu de plateau comprenant 1 hémisphère avec tous les pays du monde. L'objectif étant de maîtriser les avantages du CI dans la connaissance éco en (SES) et Anglais et de voir quel duo utilise la meilleure stratégie dans l'insertion dans le CI / tout en exerçant 1 veille sur la concurrence (2 autres duos). Il y aura 3 duos, pour une durée de 30 minutes.

**ACTIF**  
Action Contexte Finalité Format

d'implantation de sa FTN