



MINISTÈRE DE
L'ÉDUCATION NATIONALE

MINISTÈRE DE
L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR
ET DE LA RECHERCHE



Réunion de bassin des professeurs-documentalistes Fiche de synthèse Année scolaire 2025 - 2026
--

Bassin géographique : Bassin de Chambéry 073-5

Date & horaires de la réunion : Mardi 24 mars 2026, 9h – 12h / 13h30 - 16h30

Lieu de la réunion : Canopé de Chambéry

Animateur(s) de la réunion : Mme BUTARD Amélie, Mme SALADIÉ Marie-Laure

Intervenant(s) : nom, prénom, structure(s) représentée(s) :

_ Mme BURTIN Marie, formatrice du Réseau Canopé, Canopé de Chambéry

_ Mme BUTARD Amélie, professeure-documentaliste au collège Lamartine d'Aix-les-Bains

_ Mme VUILLERMET Sandrine et Mme GELLOZ Audrey, médiatrices au musée Savoisien de Chambéry

Principaux thèmes abordés :

- La ludopédagogie (apports théoriques, jeux coopératifs, jeux débat, jeux de plateau ...)
- Présentation du musée Savoisien, Chambéry.

Présentation du déroulé de la journée :

_ apports théoriques de la ludopédagogie (intervention d'Amélie Buttard)

_ activité brise-glace avec des Lego, jeu coopératif (le jeu de la Nasa), jeu débat (Le procès du siècle), jouons ensemble (découverte de plusieurs jeux de plateau), c'est à vous (retour des collègues). Les activités pratiques sont présentées par Marie Burtin, formatrice aux Ateliers Canopé.

_ intervention du musée Savoisien avec deux médiatrices : Mme Vuillermet Sandrine et Mme Gelloz Audrey.

Intervention d'Amélie Buttard pour les apports théoriques de la ludopédagogie

1 - Vidéo « Le concept de ludopédagogie » du site Canotech

Lien de la vidéo : <https://www.canotech.fr/a/39215/le-concept-de-ludopedagogie>

Rapide résumé de la vidéo : le jeu est perçu comme l'objet, l'artefact qui permet aux participants de vivre une expérience. On parle de gamification.

Le jeu, perçu comme une expérience sociale, favorise la confiance en soi, même si on perd. Mais il est nécessaire de connaître les limites. Les élèves jouent d'abord sur l'injonction de l'enseignant.

Attention aux sujets traités (ex : éviter un jeu sur le harcèlement s'il y a un cas en classe), ou aux propos tenus (ex : « 1 gagnant, 25 perdants »).

Toujours s'assurer que le jeu est utile à l'apprentissage. Le jeu doit être ancré avec les objectifs d'apprentissage.

2 - Diaporama réalisé par Amélie Buttard sur le lien entre le jeu et les neurosciences

Le jeu permet de travailler les « savoir être », les « soft skills »

On trouve beaucoup d'études anglophones sur la ludopédagogie. En France, le jeu serait plus utilisé dans les entreprises, pour former les professionnels et pour favoriser l'esprit d'équipe.

Jouer permet de travailler des savoirs êtres importants : collaborer, élaborer des stratégies, développer l'empathie.

Que se passe-t-il dans le cerveau lorsqu'on joue ? Jouer amène une réduction du stress, crée du plaisir, favorise l'attention, améliore la mémoire et la prise de décisions, développe la participation active et permet l'apprentissage.

Le cerveau produit de la dopamine, l'hormone du plaisir, pendant le jeu.

Modèle du Flow : trouver un équilibre entre l'anxiété (défi trop élevé) et l'ennui (défi trop faible).

Quand on propose un jeu aux élèves, si on veut qu'ils restent intéressés et motivés, il faut en effet trouver un juste milieu appelé le « flow ».

En fin de diaporama, une bibliographie et des podcasts sur la ludopédagogie sont proposés.

Intervention de Marie Burtin des Ateliers Canopé sur la ludopédagogie (intervention/formation proposée généralement au second degré).

1 – Activité « brise-glace » avec la méthode du « Lego serious play » inventée par la boîte Lego.

Première activité : 1 minute pour construire une tour en Lego ou en Kapla / 3 minutes pour présenter sa tour à un partenaire

Deuxième activité : 3 minutes pour représenter en Lego ou en Kapla ce que j'aime, ce qui me motive ou me pousse dans mon travail

Troisième activité : 4 minutes pour représenter en Lego ou en Kapla les barrières et les défis au changement dans notre métier

Ces 3 étapes sont celles du Lego Serious Play

Tout est schématique avec cette méthode. Les constructions sont forcément individuelles car c'est un schéma personnel. On doit ensuite l'expliquer aux autres.

Lego Serious Play : _ 1 le défi : l'enseignant pose une question au groupe et lance un défi

_ 2 la construction : chaque participant explique sa construction

Différentes utilisations de ce modèle :

_ modèle individuel (construire une tour par exemple)

_ modèle partagé (construire à plusieurs un modèle ou une tour par exemple)

_ paysage (représenter un paysage)

_ les liens entre les éléments du paysage

_ construire un écosystème

Pourquoi une telle activité ? Cela facilite la réflexion (temps individuel pour se représenter la forme et la construire) et la rétention (on se rappelle ce qu'on a construit). C'est une activité qui donne du sens, stimule l'imagination et la génération d'idées. Cela facilite aussi la communication et vise à apporter un environnement sécuritaire. C'est le principe du « hands on mind on » (main à la pâte, esprit occupé)

Idées d'exploitation avec des élèves : pour apprendre à se connaître en début d'année / un projet de classe / réaliser un exposé en 3D / résumer un livre / créer une scène pour lancer l'écriture d'une histoire / proposer un challenge interclasse / représenter un extrait de film ou de livre ...

Questions : quel budget pour obtenir des Lego ? On trouve sur les marchés d'occasion (brocante ou site de vente en ligne d'occasion)

2 - Le jeu de la Nasa

Scénario : vous avez atterri sur la Lune à 50 km de votre base. Vous devez trouver l'équipement indispensable pour rejoindre la base, en classant 15 objets par ordre d'importance.

Travail fait individuellement puis échange en groupe. On compare les différents classements

5 minutes seul(e) pour classer les objets par ordre d'importance

Mise en groupe 1 minute / 10 minutes de travail en groupe où on fait un classement collectif.

Confrontation entre les groupes : chaque groupe présente l'ordre dans lequel il a classé les objets.

Résultat final donné par le « maître du jeu » avec le classement de la Nasa.

Intérêt : le débat, le collectif. Imposer ses arguments, travailler l'argumentation

Écueil du jeu de la Nasa : Il est important d'avoir les bonnes explications avant de commencer à classer les objets : être seul sur la Lune ou en groupe, sur quelle face de la Lune, savoir que les combinaisons sont chauffantes, etc... Toutes ces informations, si elles ne sont pas données de suite, faussent notre perception du scénario et le classement sera forcément différent.

But du jeu : trouver les bons arguments pour convaincre les autres d'adhérer à ses idées.

Questions posées aux collègues à la fin du jeu : comment se sont déroulés les échanges ? Quelles stratégies avez-vous mises en œuvre pour faire vos choix ? Quelles conditions sont à mettre en place pour que le jeu se passe bien ? (Pas trop d'élèves, arriver à prendre la parole, à s'écouter, à s'imposer)

Intérêt à faire ce jeu en début de séquence sur les jeux

Répartir les élèves en sous-groupes.

Le jeu amène des compétences psycho-sociales. Mais il faut les avoir à la base !

Comment amener les élèves à s'écouter ? À prendre confiance en eux pour être capable de s'imposer, de prendre la parole ? Bâton de parole, maître du jeu qui régule les échanges...

Quelques digressions suite au Jeu de la Nasa :

Quelle différence peut-on faire entre coopératif et collaboratif ? Coopératif : on peut faire sa partie dans son coin, on délègue puis on met ensemble. Chacun fait son truc. Collaboratif : si on enlève un morceau, on n'a plus le projet final.

Pédagogie de projet : il faut partir de l'idée que ça peut marcher avec les élèves, il faut qu'il y ait les bases, il faut du temps

Compétences développées : écoute, argumentation, empathie

Compétences disciplinaires : en fonction de nos visées

Les freins : le manque de temps, manque d'empathie des élèves (impact des écrans et des réseaux sociaux : on agit seul dans un monde collectif mais « non réel »)

Méthode de la « spider web discussion » (demi-classe qu'on met en cercle pour un temps de débat, prof en retrait qui note les échanges entre les élèves : un trait entre les élèves qui ont échangé) on

voit visuellement qui n'a pas parlé, qui a beaucoup parlé, qualité des échanges (si problématique ou pas). On met une note aux échanges, proportionnelle aux échanges, si tout le monde a parlé ou pas. C'est aux élèves de réaliser tout ça. Note à la fois collective et individuelle.

3 - Jeu « Le procès du siècle »

Mise en scène du débat. Présentation du scénario : l'association « Better Before » porte plainte contre l'Éducation Nationale concernant l'introduction de la ludopédagogie dans les programmes scolaires.

Si l'EN est jugée coupable, la ludopédagogie sera supprimée des programmes scolaires.

Si l'EN est jugée non coupable, la ludopédagogie sera une méthode à privilégier dans les pratiques d'enseignement des enseignants et formateurs.

Répartition en 3 groupes : les avocats de la défense, les avocats de l'accusation, les jurés.

Chaque groupe a 20 minutes de préparer sa plaidoirie (questions pour les jurés) à l'aide de fiches (pièces à conviction).

Puis l'accusation présente son argumentaire pendant 10 minutes. Les jurés posent 1 à 3 questions, l'accusation répond. La défense peut poser 1 ou 2 questions. L'accusation répond. Même procédé pour la défense.

Le jury dispose ensuite de 5 minutes de délibération avant de rendre son verdict.

Lors de la mise en scène du jeu débat, chaque groupe a disposé de 20 minutes pour préparer sa plaidoirie ou ses questions. L'accusation a pu présenter son argumentaire et répondre aux questions des jurés et de la partie adverse.

Mais le temps passant, le jeu débat s'est arrêté pour la pause méridienne. L'après-midi a été consacrée à d'autres activités/interventions : le musée Savoisien et une présentation de différents jeux de plateau.

Intervention du musée Savoisien avec deux médiatrices Sandrine Vuillermet (responsable collèges/lycées) et Audrey Gelloz (responsable petite enfance et classes maternelles)

Leur intervention est appuyée par un diaporama de présentation.

Le musée Savoisien présente l'histoire de la Savoie du paléolithique à aujourd'hui. Il a bénéficié d'un vaste projet de rénovation depuis 2015 avec une réouverture au public en avril 2023. Il aborde différentes thématiques : géopolitique, société, culture ...

Il est classé Musée de France depuis 2002 (attention particulière au public, collection de qualité, tous les 10 ans possibilité de contrôle, proposer des démarches, fermeture le mardi) et est dirigé par le département depuis 2012.

Le musée est gratuit en visite libre, payant pour une visite accompagnée (2,50€ par élève via la part collective du Pass Culture)

Il n'y a pas de catalogue proposé par le musée, on construit avec les médiatrices la visite en fonction de nos besoins pédagogiques.

Une prochaine exposition temporaire sera proposée : « Bronze, l'âge retrouvé »

Des expositions itinérantes peuvent être prêtées aux établissements (et peuvent être accompagnées d'un temps de médiation). Il y a par exemple « En avant la musique » sur les musiques traditionnelles en Savoie.

La médiation au Musée Savoisien : 4 médiatrices, une salle d'atelier dédiée, des visites actives et participatives par petits groupes (15 élèves par groupe environ, plus pour les lycéens).

Le projet pédagogique est bâti ensemble, avec les médiatrices : aiguïser la curiosité des élèves, les amener à prendre du plaisir (ou à venir visiter le musée après !), favoriser l'expression, permettre l'appropriation ...

Exemple de projet fait avec l'INJS de Cognin : les élèves présentent un objet en français signé, ils sont filmés. Ces vidéos ont été reprises par un prestataire puis elles sont proposées sur tablettes pour les visiteurs utilisant la langue des signes.

Ma classe au musée : dispositif du département pour les collèges, qui prend en charge le prix du transport ou une partie (50 % pour le bus, 100 % pour le train).

Pour terminer leur intervention, Sandrine Vuillermet et Audrey Gelloz présentent des objets proposés aux élèves selon les parcours choisis : des épices à deviner pour le parcours Ressources et alimentation par exemple.

Elles laissent à disposition des collègues intéressées un fascicule du musée intitulé « Préparez votre visite ».

Suite de l'intervention de Marie Burtin sur la ludopédagogie

1 - On teste différents jeux : jeux d'expression, jeux d'émotion, jeux d'inclusion, jeux de stratégie ...

Les collègues sont amenées à découvrir et essayer les différents jeux disposés sur les tables.

Voici la sélection de jeux testés selon leur catégorie :

_ Jeux d'expression : Mot malin / Les mots en jeux / Bananagrams / Comment j'ai adopté un gnou (on le trouve aussi avec le titre Comment j'ai adopté un dragon) / Story Cube / Unanimio / Dream On / Times Up / Imagine

_ Jeux de stratégie : The Mind / Bandido / Code Names

_ Jeux d'émotion : Feelings / Totem (utile avec les élèves pour une séance de Vie de classe) / Emoticartes

_ Jeux d'inclusion : Mow Access / Cortex

Jeux proposés par les collègues : Texto / Canarade / Gagne ton papa / Gagne ta maman / Brain box / Mastermind / Il était une fois / Semio City (pour maximum 8 élèves) / le jeu des qualités / le jeu des émotions de Comitys

Le jeu Emoticartes, publié par la société Emotibox au Bourget-du-Lac, est plus destiné à petit groupe d'élèves, qui seraient en difficulté, qui se sentiraient en retrait du groupe classe.

2 – Marie Burtin nous propose « 5 jeux intéressants à jouer en ligne » (feuille de présentation distribuée) :

_ Datak (maîtriser ses données personnelles)

_ Bad News (attention jeu en anglais. Tout commence avec un tweet qu'on a posté en étant énervé. On crée un tweet sans fondement et on est amené à travailler dans le domaine des fake news)

_ Canular ou vérité (proposé par le Centre des sciences de Montréal)

_ Chasseur d'infos (disponible sur la plateforme Lumni)

_ Info ou intox (Genially créé par des profs-docs)

3 – Proposition de « 5 outils numériques au service du jeu » (feuille de présentation distribuée) :

_ Pégase (outil Canopé. Des webinaires sur Canotech permettent de le prendre en main. Avoir un abonnement Réseau Canopé pour y accéder. On peut télécharger des escapes games, des jeux de

piste déjà existants dans le catalogue. Utile pour rendre interactive une exposition : QR code à flasher, parcours à faire. Télécharger le parcours quand il est créé, pas besoin de connexion le jour J face aux élèves)

_ Wooclap : avec tablette (minimum 1 par groupe)

_ Quizlet : est devenu payant . La Digitale propose aussi les flashcards.

_ Kahoot !

_ Canva : banque de jeux de cartes, de jeux de plateau

Sur Canva et Wooclap, on peut se créer un compte gratuit avec l'adresse mail académique

4 – Rapide listing d'autres jeux téléchargeables sur Internet

_ L'odyssée du numérique : jeu à la découverte du monde numérique. Jeu à télécharger sur le site du ministère de l'Éducation Nationale

_ Jeu E.M.I.SSAIRE : jeu de cartes à télécharger sur le site du Clemi., inspiré par le jeu Top Ten.

_ Jeu de 7 familles des documents. On le trouve sur le site www.laprofdocrock.com

_ www.apprendre-par-le-jeu.com

Un padlet, reprenant l'ensemble des points abordés en matière de ludopédagogie, nous sera envoyé plus tard par Marie Burtin.

Nous finissons la journée en demandant aux collègues les sujets qu'elles aimeraient aborder lors des réunions de bassin de l'année prochaine. Voici les demandes :

_ échange de pratiques sur la pédagogie info-documentaire (curriculum, quels niveaux, quels contenus, évaluations, ...)

_ adapter les espaces au CDI (coin zen, DIY, ...)

_ adapter un fond spécifique UPE2A / lectures faciles / sections européennes ...

_ découvrir les maisons d'éditions locales, les médias locaux

_ mise en pratique sur un atelier « Pegase »

Apports bibliographiques :

- **une courte bibliographie sur les neurosciences et la ludopédagogie est proposée par Mme Amélie BUTTARD à la fin de son diaporama sur les apports théoriques de la ludopédagogie**

Supports et/ou outils utilisés :

- Vidéo de Canotech sur la ludopédagogie
- Diaporama de Mme Amélie BUTTARD sur les apports théoriques de la ludopédagogie
- Diaporama de Mme Marie BURTIN sur la ludopédagogie et les différents jeux proposés (ce diaporama sera envoyé par Mme Burtin via un Padlet avec tous les autres documents et jeux vus pendant la journée)
- Feuille de décision en lien avec le jeu de la Nasa
- Fiche introduction pour le jeu débat « Le procès du siècle » + 9 pièces à conviction (articles de référence servant à étayer l'argumentaire de la défense ou de l'accusation)
- Diaporama de présentation du musée Savoisien, de Mmes VUILLERMET et GELLOZ, médiatrices du musée
- Différents jeux de plateau présentés par Mme BURTIN (les jeux sont énumérés à la page 7 de la synthèse)

Documents joints en annexes :

- Fiche « 5 outils numériques au service du jeu »
- Fiche « 5 jeux intéressants à jouer en ligne »
- Le jeu de la Nasa
- Fiche introduction pour le jeu débat « Le procès du siècle »
- Diaporama de Mme BUTTARD sur le lien entre neurosciences et jeu

Synthèse de cette réunion de bassin en lien avec les objectifs attendus :

Ce fut une journée riche et très intéressante.

L'intervention des médiatrices du « nouveau » musée Savoisien était la bienvenue. Nous avons pu découvrir les nouvelles thématiques proposées. Les médiatrices construisent la visite et les ateliers avec les enseignants, en fonction du projet pédagogique.

Le thème de la ludopédagogie a été apprécié par les collègues, que ce soit l'utilisation des Lego comme outils facilitant les jeux de connaissance ou la présentation de différents jeux de plateaux. La découverte de nombreux jeux d'expression ou d'émotion permettra d'enrichir nos CDI. Il est dommage toutefois que nous n'ayons pu aller jusqu'au bout du jeu débat.

Mme Amélie Buttard, Mme Marie-Laure Saladié
Bassin de Chambéry, réunion de bassin du 24 mars 2026