

LA LUDOPÉDAGOGIE À L'UNIVERSITÉ : POUR QUOI FAIRE ?

Depuis une quinzaine d'années, la ludopédagogie s'est développée de manière très dynamique dans les universités françaises, à tel point que l'hexagone est devenu un des pays les plus innovants en la matière, alliant pratique et recherche. Souvent perçue et considérée comme pouvant être « naturellement » motivante pour les apprenants, il ne suffit pas pour autant de « jouer à un jeu » pour arriver à transmettre des connaissances et des compétences.

A l'université de Rouen Normandie, des enseignants et des équipes pédagogiques se sont engagés dès 2012, en proposant des jeux sérieux de plateau ou numériques, des simulations ou de la gamification de contenus. En effet, la ludopédagogie peut prendre différentes formes selon les objectifs pédagogiques. Pour cette raison, il paraît difficile de donner une définition simple de ce qu'est ludopédagogie au risque d'être réducteur en « rendant sa pédagogie ludique et fun ».

D'abord dans le cadre des Bonus Qualité Enseignement (BQE), puis dans celui des Aides à la Réussite Étudiante (ARE), des ingénieurs pédagogiques formés à la ludopédagogie accompagnent les enseignants et les équipes à concevoir des jeux ou à *gamifier*, par le design de quiz par exemple, leurs contenus pédagogiques. La question du temps est un élément crucial lorsque l'on souhaite s'engager dans une démarche de création ludique, les jeux sérieux en particulier peuvent mobiliser sur le long terme les équipes.

L'établissement a porté plusieurs projets de jeux sérieux ambitieux comme [Diplo-Climat](#) destinés à jouer des Conférences des Parties, des COP, un jeu pouvant être joué en travaux dirigés et pris en main facilement par toutes et tous. Il permet d'initier autrement les étudiants aux enjeux climatiques.

Cette année encore dans le cadre des ARE, des projets de jeux sérieux sont développés par les enseignants et personnels, pour lesquels ils sont accompagnés par le SAPHIRE, comme le projet LudoTech, destiné à enseigner les techniques scientifiques et la démarche expérimentale ou le projet NUMIFLE (NUMérique et Innovation en Formation en Langue Étrangère) permettant de travailler des compétences transversales en reliant deux types d'enseignements (langue et numérique).

À l'UFR Santé par exemple, la simulation numérique via des jeux sérieux forme chaque année les étudiants en médecine et pharmacie à la communication médicale à travers des scénarios à embranchements. Confrontés à des avatars de patients, ils s'exercent en autonomie à des situations complexes comme l'annonce de diagnostics graves. Cet environnement sécurisant offre un droit à l'erreur total pour développer l'empathie, adapter le langage et maîtriser la gestion émotionnelle. Un débriefing final permet ensuite d'analyser leurs choix pour mieux les transposer à la pratique réelle.

Malgré cet intérêt porté par certains enseignants, d'autres restent parfois sceptiques sur les apports du jeu sur les apprentissages. C'est pour répondre à ces doutes que Coline Laboulais a conçu pour l'INSPE et le SAPHIRE « *LudoPédaKoi* », un dispositif ludique destiné à expliquer la ludopédagogie par la pratique.

LudoPédaKoi : un dispositif immersif pour appréhender la ludopédagogie dans l'enseignement supérieur

La genèse de *Ludopédakoi* repose sur un constat simple : expliquer la ludo-pédagogie ne suffit pas pour en faire partager l'intérêt. Plutôt que de parler du jeu, il fallait un outil qui le fasse vivre.

Conçu par Coline Laboulais, ingénieure pour l'enseignement numérique à l'INSPÉ/SAPHIRE, dans le cadre du Diplôme universitaire « Apprendre par le jeu » de l'INSPÉ de Lille, ce jeu sérieux répond à un cahier des charges spécifique. Il vise un public hétérogène (formateurs, enseignants-chercheurs, personnels d'appui) sans prérequis en culture ludique, afin de promouvoir la ludopédagogie à l'URN à travers des ressources modulables adaptées au renforcement de l'engagement.

Description du dispositif

Ce dispositif immersif est structuré en trois manches. Coline Laboulais, la conceptrice du jeu, en résume les étapes clés :

- **Immersion et concepts :**

CL : « Les participants résolvent en temps limité des mini-défis sur la terminologie de la ludopédagogie. Ce brise-glace pose les premières notions et introduit les mécaniques simples du jeu. »

- **Complexification et coopération :**

CL : « Le jeu bascule ensuite vers un mode compétitif par équipes, avec des défis plus stratégiques. Entre ces deux manches, un temps de débriefing structuré permet de faire émerger des concepts théoriques à partir des ressentis vécus. »

- **Posture de concepteur :**

CL : « C'est l'aboutissement. Individuellement, les participants endossent le rôle de concepteurs en détournant un jeu existant pour créer un mini-jeu sérieux. Passer de joueur à créateur leur permet de transposer directement cette logique à leurs enseignements. »

Évaluations d'impact et résultats

Déployé à l'université de Rouen Normandie auprès d'une centaine de participants (enseignants, étudiants, doctorants), le dispositif *LudoPédaKoi* bénéficie de retours très favorables. Une enquête d'impact menée auprès de 70 usagers confirme une nette augmentation de la valeur perçue de la ludopédagogie. Néanmoins, l'intention d'intégration dans les pratiques professionnelles progressant plus faiblement, une analyse complémentaire sera conduite pour identifier les freins à sa faisabilité.

Quelques témoignages sur « ce que je retiens de l'atelier » :

« Cet atelier m'a permis de découvrir la ludopédagogie que je ne connaissais pas du tout. Ces jeux sérieux peuvent être très intéressants à mettre en place avec les étudiants. L'atelier permet de comprendre les bases en se mettant directement en situation ce qui facilite une projection avec les étudiants. »

« Le débriefing est aussi important que le jeu pour bien ancrer les connaissances/compétences acquises pendant le jeu »

« La ludopédagogie, c'est utiliser le plaisir du jeu pour rendre l'apprentissage plus efficace et captivant. »

Perspectives, essaimage et recherche

Fondé sur l'analyse des besoins du terrain et perfectionné par des bêta-tests pluridisciplinaires, le dispositif a ajusté ses modalités pour maximiser sa pertinence pédagogique. Le projet entre désormais dans une phase d'essaimage, ciblant d'abord les personnels de l'URN, puis le réseau des INSPÉ et d'autres universités. À terme, le Pôle Recherche et Innovation soutiendra l'adossement scientifique du dispositif afin d'en évaluer et d'en valoriser l'impact sur les pratiques enseignantes.

Ressources et contacts

Inscriptions : Les sessions de formation à l'atelier seront ouvertes dès la rentrée de septembre 2026.

Formation à l'animation du dispositif : Coline Laboulais (coline.laboulais@univ-rouen.fr).

Accompagnement à l'ingénierie de projets ludopédagogiques personnalisés : Service SAPHIRE (support.saphire@univ-rouen.fr).

Photo de couverture : jeu sérieux conçu par Céline Davo et Morgane Brasseur pour le DIUST (Infirmière en santé du travail) dans le cadre des entretiens infirmiers.

Publié le : 2026-06-25 11:07:01