

# La ludo-pédagogie : c'est pas du jeu !

Découvrir et concevoir des jeux et des pratiques ludiques innovantes, un véritable levier pour motiver nos élèves ! De la théorie à la pratique, comment favoriser motivation et mémorisation grâce à la ludo-pédagogie.

**Public cible :** enseignants de la classe de CM1 à la classe de seconde (Public volontaire)



PRÉSENTIEL

SYNCHRON

ASYNCHRON

## MF1 : Session 1 – Apports théoriques : Motivation et ludification

**Objectif :** - Connaître  
les théories et leviers  
de la motivation des  
adolescents

Meyzieu le 24/03/27  
(09:00 - 12:00)

## MF1 : Session 2 - Découverte et création de jeux pour sa classe

**Objectif :** - Découvrir  
des jeux et des  
pratiques ludiques  
innovantes -  
Concevoir des  
activités, des séances,  
des séquences,  
enrichies avec des  
pratiques ludiques

Meyzieu le 25/03/27  
(09:00 - 16:30)

## MF2 : Systèmes de mémoire

**Objectif :** - Connaître  
le fonctionnement  
des différents  
systèmes de mémoire  
; - Mettre en oeuvre  
des activités ludiques  
pour favoriser une  
meilleure  
mémorisation à long  
terme.

Du 25/03/27 au  
07/05/27, durée  
asynchrone 2h

## MT : MT1 : Transférer dans sa pratique

**Objectif :** Transférer  
les apports dans sa  
pratique

Du 25/03/27 au  
07/05/27, durée  
asynchrone 2h

## MP : Facultatif – Instant canopé : « Le jeu en classe »

**Objectif :** Approfondir  
ses connaissances

Du 25/03/27 au  
07/05/27, durée  
asynchrone 1h

## MT : MT2 : Analyse réflexive et bilan du parcours

**Objectif :** - Partager  
son expérimentation -  
Réguler les activités

13/05/27 (17:00 -  
18:00)

# La ludo-pédagogie : c'est pas du jeu !

Découvrir et concevoir des jeux et des pratiques ludiques innovantes, un véritable levier pour motiver nos élèves !  
De la théorie à la pratique, comment favoriser motivation et mémorisation grâce à la ludo-pédagogie.

**Type de candidature :** Public volontaire

**Public cible :** enseignants de la classe de CM1 à la classe de seconde

**Durée :** 9h en présentiel, 1h en distanciel synchrone, 5h en distanciel asynchrone

**Objectifs de la formation :** A la fin du parcours, les stagiaires seront capables de : - comprendre les différents leviers de motivation des adolescents ; - intégrer des jeux et des pratiques ludiques innovantes dans leurs séquences ; - produire des activités ludiques type escape game, jeux de quizz, memory...

## MF1- Question de motivation : pratiques ludiques

**Durée :** 9h en présentiel

### Objectifs :

A la fin du parcours, les stagiaires seront capables de :

- Connaître les théories et leviers de la motivation des adolescents
- Découvrir des jeux et des pratiques ludiques innovantes
- Concevoir des activités, des séances, des séquences, enrichies avec des pratiques ludiques

### Contenu :

- Découverte ludique des théories et leviers de la motivation
- Apports et mises en activité sur la place du jeu dans l'enseignement
- Découverte de nombreux jeux dans plusieurs disciplines
- Fabrication de jeux pour sa classe

## **MF2- Fonctionnement des systèmes de mémoire**

**Durée :** 2h en distanciel asynchrone

**Objectifs :**

A la fin du parcours, les stagiaires seront capables de :

- Connaître le fonctionnement des différents systèmes de mémoire ;
- Mettre en oeuvre des activités ludiques pour favoriser une meilleure mémorisation à long terme.

**Contenu :**

- Apports théoriques sur les systèmes de mémoire ;
- Découverte d'outils ludiques permettant une meilleure mémorisation et l'acquisition d'automatismes.

## **MF3-**

**Durée :**

**Contenu :**

## **MT-MODULE DE TRANSFERABILITE**

**Durée :** 1h en distanciel synchrone, 2h en distanciel asynchrone

**Contenu :**

Activités, séances, séquences ludiques

## **MP-MODULE DE PERSONNALISATION**

**Durée :** 1h en distanciel asynchrone

**Objectifs :**

- Approfondir les théories abordées.
- Découvrir le jeu pédagogique.
- Identifier les principes de mise en oeuvre en classe.

Parcours Magistère : "Le jeu, un atout pédagogique"

**Contenu :**

La place du jeu dans les apprentissages n'est pas un fait nouveau. Cependant, depuis plusieurs années, l'utilisation du jeu en classe suscite un regain d'intérêt et de curiosité.

Ce parcours d'une heure trente s'adresse à tous les enseignants du primaire et du secondaire désireux d'en savoir plus sur la manière d'intégrer le jeu dans leur pratique pédagogique et d'identifier des partenaires possibles pour les accompagner.