



JKUB

Le générateur de jeux de plateaux

LE PROJET

CONTEXTE

À l'ère du numérique, toutes les structures de formation et d'enseignement doivent faire face à de nouvelles problématiques tout en répondant à des impératifs de formation des apprenants.

L'évolution des outils numériques, la massification des enseignements, le changement des attitudes et des mentalités sont autant de défis à relever. Les enseignants-formateurs doivent s'adapter à un nouveau public (Digital Natives) dont le rapport au savoir, à l'apprentissage a évolué.

Pour faciliter l'adhésion des équipes pédagogiques à cette nouvelle forme d'apprentissage et les accompagner à l'élaboration de jeux pédagogiques, l'Université de Caen Normandie a développé un générateur de jeux de plateau virtuels : JKub (J³ pour Je Joue et J'apprends).

BUT

1

Proposer à tout enseignant-formateur, quelle que soit sa discipline, d'élaborer un jeu pédagogique en ligne, en impliquant ses apprenants, quels que soient leur profil et leur niveau, dans une démarche de co-construction du savoir.

2

Amener plus de formateurs à utiliser les outils numériques dans leurs pratiques pédagogiques.

3

Initier une démarche de mutualisation, collaboration entre les enseignants-formateurs.

PUBLIC CIBLE

APPRENANTS DU SECONDAIRE ET DU SUPÉRIEUR

Les apprenants seront invités par mail par leurs enseignants-formateurs à rejoindre la plateforme pédagogique JKub et à jouer à un ou plusieurs jeux de plateaux virtuels. Une fois connectés, ils pourront contribuer à travers une banque d'activités et jouer au sein d'une équipe. Ils pourront suivre leurs progrès et améliorer leurs connaissances.

ENSEIGNANTS-FORMATEURS

Ils auront la possibilité de créer un compte utilisateur en tant que constructeur de jeux et le droit d'en déployer autant que souhaité. Trois univers de jeux seront à terme proposés. Il s'agit de leurs mettre à disposition un outil pédagogique à la fois ludique et collaboratif afin d'animer leurs sessions de cours et faciliter l'apprentissage de leurs apprenants.

UN PREMIER UNIVERS DE JEU DÉPLOYÉ

Découvrez la planète Méduland, le premier univers de jeu en place.

Chaque enseignant pourra créer avec son groupe de contributeurs ses propres questions rattachées à ses disciplines respectives et configurer les sessions de son propre jeu.

Le but est de sauver des créatures (les Médouchoux) à travers un parcours semé d'embûches intellectuelles. Ce jeu permettra ainsi de vérifier les connaissances de ses apprenants et de développer leur sens de la stratégie.

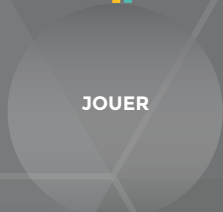
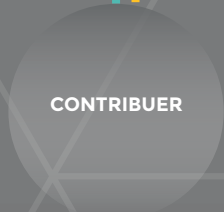
Deux autres univers se préparent à sortir pour varier les mécaniques de jeux et permettre à chaque enseignant-formateur de trouver le jeu adapté à son enseignement.



FONCTIONNEMENT DE LA PLATEFORME

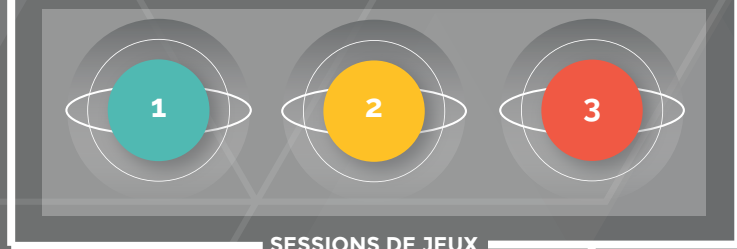
APPRENANTS

ENSEIGNANTS FORMATEURS



Banque d'activités

UNIVERS DE JEUX



SESSIONS DE JEUX



PARTIES

BIENVENUE SUR MEDULAND

L'univers de jeu qui cultive votre savoir

L'HISTOIRE DE CETTE PLANÈTE



Un terrible fléau s'est abattu sur Méduland et ses créatures, les Médouchoux.

Une bactérie tueuse a contaminé l'ensemble de ces petites créatures inoffensives. Certains Médouchoux infectés ne montrent aucun symptôme mais certains perdent brutalement leurs roulettes (ce qui les paralyse) ou leurs phares (ce qui les rendent aveugles).

Certains Médouchoux infectés perdent également le sens de l'équilibre et chutent dans les ravins qui parsèment leur territoire. Paralysées, aveuglées ou coincées au fond des ravins, ces créatures meurent de faim et dans d'atroces souffrances. Sans aucune raison, la bactérie sécrète parfois brutalement une toxine induisant la mort fulgurante des créatures.

BUT DU JEU

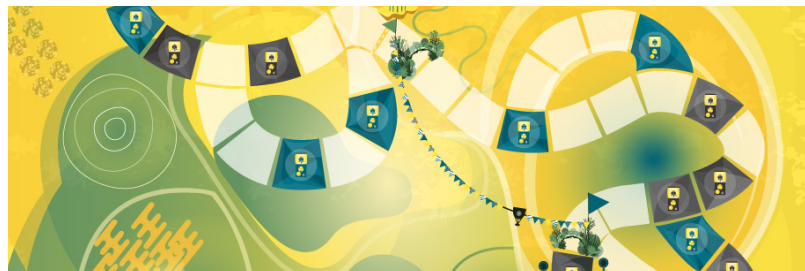


La planète est constituée d'une colonie de cinquante médouchoux et de la reine, seule créature féconde.

Celle-ci est chargée de sauver un maximum de Médouchoux en les ramenant dans un champ où prospère les rois de Méduland, eux seuls détiennent une sève antidote.

Votre mission en tant qu'agent Jkub est d'aider la reine et la colonie à atteindre le champ miracle. Pour cela vous devrez suivre un parcours semé d'embûches intellectuelles et stratégiques !

Lors de votre parcours, si vous répondez bien aux questions posées, la reine pourra donner naissance à de nouveaux Médouchoux. Au contraire, si vous perdez, certains médouchoux mourront brutalement sous l'effet du poison de la bactérie.



DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Pour faire progresser la reine des Médouchoux vers l'antidote, vous avancez en lançant un dé à quatre faces.

À certains moments, vous devez faire un choix entre plusieurs chemins.

Jouez donc les fins stratégies !

LES CASES CONNAISSANCES

Différents types de questions vous sont proposés.

Les questions sont aléatoires et définies avec trois niveaux de difficulté.

Elles conditionnent le nombre de Médouchoux gagnés ou perdus.

NIVEAU DE LA QUESTION POSÉE	CONSÉQUENCE D'UNE MAUVAISE RÉPONSE	CONSÉQUENCE D'UNE BONNE RÉPONSE
★	- 6 Médouchoux	+2 Médouchoux
★ ★	- 4 Médouchoux	+4 Médouchoux
★ ★ ★	- 4 Médouchoux	+6 Médouchoux

Si validation de trois bonnes réponses d'affilée, un joker est reçu (selectionnez celui de votre choix).

LES AIDES ET PÉNALITÉS

LES PONTS

Après le passage du premier pont, vous devez estimer le nombre minimum de Médouchoux que vous aurez sauvés au second pont.



Si vous parvenez à sauver au moins ce nombre de Médouchoux lorsque vous arrivez sur le deuxième pont, alors la reine des Médouchoux donnera naissance au nombre de Médouchoux misé au premier pont.

LES COUPS DE POUCE



En fin de parcours, si vous n'avez pas eu de chance au lancé de dé, votre dé à quatre faces se métamorphosera en dé à six faces pour avancer plus vite.

Si vous n'avez pas atteint la quinzième case en moins de dix lancers de dé, alors votre prochain score au lancé de dé sera doublé (Si votre jet tombe sur '1', il ne sera pas pris en compte).

LES JOKERS ET MALUS



Case joker

Case malus

Dans les cases malus, vous perdez de nombreux Médouchoux.



Exemple de capsules joker

Vous pouvez néanmoins aider la reine à les retrouver grâce aux capsules que vous aurez pu gagner en amont sur les cases jokers.

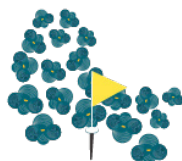
LES COUPS DE POMPE



En fin de parcours, si vous avez eu de la chance au tirage au dé pour avancer rapidement, alors celui à quatre faces perdra une face.

Vous disposerez d'un dé à seulement trois faces pour finir le parcours.

FIN DE LA PARTIE



La partie est terminée quand la reine, sa colonie et l'agent Jkub ont réussi à rejoindre le champ des rois de Meduland où la sève antidote se trouve.

Votre score correspond au nombre de Médouchoux sauvés.

La partie peut également se terminer lorsque la reine n'a plus de Médouchoux dans sa colonie.



CERTIC



UNIVERSITÉ
CAEN
NORMANDIE

CEMU