



PROGRAMME

LE SALON DES PRATIQUES LUDIQUES AU TRAVAIL

MERCREDI 11 ET JEUDI 12 JUIN 2025

CONFÉRENCES ● **TABLES RONDES** ● **ATELIERS** ● **STANDS**



PALAIS RAMEAU, LILLE

SOMMAIRE



01 Edito

02 Informations
pratiques

03 Plan du salon

04 Grand jeu
Rameau fructifère

05 Planning des
11 et 12 juin 2025

06 Les
conférences

07 Les tables
rondes

08 Les ateliers

09 Les stands

10 Nos
partenaires

EDITO

Depuis plusieurs années, le jeu intègre le monde du travail pour le management, l'apprentissage, la transformation...

LudiNord, le plus grand festival du jeu au nord de Paris, a proposé en 2023 la première édition de son salon LudiNord Pro : un salon dédié spécifiquement à l'usage des jeux dans les pratiques professionnelles !

En 2024, pour la 2^{nde} édition, ce sont 700 personnes qui se sont réunies : des professionnels utilisant déjà des outils ludiques et d'autres souhaitant passer le cap. Les éclairages des enseignants-chercheurs, les témoignages d'experts et les nombreux ateliers ont rendu cette journée inoubliable !



LudiNord Pro revient les 11 et 12 juin 2025, sur 2 journées dans un lieu emblématique de Lille : le Palais Rameau mis à disposition par notre partenaire Junia.

Que vous soyez manager, RH, travailleur social, enseignant, formateur, professionnel de santé... venez découvrir comment nos experts utilisent le jeu pour apprendre, pour fédérer, pour prendre soin, pour accompagner, pour rencontrer !

Nous sommes fiers de vous présenter le programme co-construit avec les experts venus de France et de Belgique !

Venez côtoyer l'univers de la ludopédagogie, du game design, de la gamification, du serious game, de l'agilité et beaucoup d'autres approches !

L'équipe Ludinord Pro

Merci !

A **Ludinord** & la **Fédéjeux**, pour leur partage d'expériences et d'avoir lancé cette initiative !

Merci à tous nos co-organisateurs bénévoles de cette 3ème édition : Caroline, Gaëlle, Emilie, Laura, Audrey, Marie, Fanny, Julie, Ludovic, Olivier, Vianney, Julien, Simon, Corentin, Xavier

Merci à tous nos bénévoles qui nous ont rejoint pour le montage, le démontage et les deux jours de salon : des passionnés énergiques aux multiples compétences, envoyez leur de l'amour ! #bénélove

Merci à nos experts de nous partager toujours plus leurs méthodes, convictions et retours d'expérience !

Merci à **notre lieu partenaire, l'école d'ingénieurs Junia**, qui nous accueille au palais Rameau.



Merci à nos mécènes de compétences :
Labo du je, Projexion, Les étagères ludiques, La Collective, EntreJoueurs

Merci à notre imprimeur partenaire **Eco-essentials**

Merci à nos partenaires gustatifs
BonSigne, Cafés Méo et Le Fourgon

Merci à nos créateurs de souvenirs : **Imaginer et créer (déco), mamzellejoe (photo), Clap and Co (vidéo) et Denys (interviews).**

Et surtout, **MERCI A VOUS d'oser cette aventure !**
Nous sommes ravis de vous accueillir, d'échanger, de découvrir vos rêves et vos projets ludiques au service des transformations Humaines, culturelles, d'organisation...



INFOS PRATIQUES



Billetterie

Que vous souhaitiez un devis, payer en ligne en CB, virement ou par bon de commande, tout se passe ici

Billetterie



Palais Rameau de Lille

Nous avons l'honneur d'être accueillis par Junia, Ecole d'Ingénieurs, dans l'emblématique Palais Rameau
39 Bd Vauban, 59800 Lille



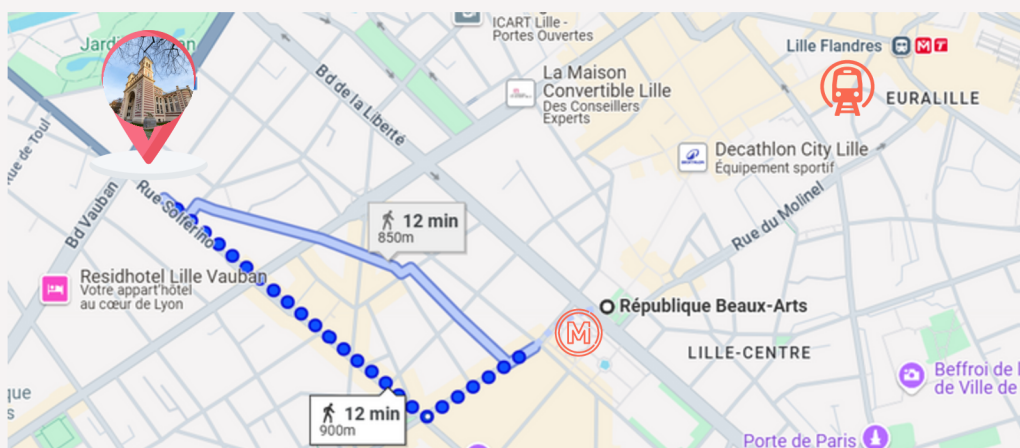
Restauration

Le petit dej', le repas du midi et les boissons sont inclus dans le prix.
En cas d'allergène, précisez le nous en validant vos billets.



Transports

Privilégiez les transports en commun !
Nous sommes à 12 min à pied du métro République Beaux Arts. Depuis la gare Lille Flandres, prévoir 24 min à pied ou 15 min via le bus L5 .
Enfin, plusieurs parking sont à proximité (Liberté, Zenpark, République, Nouveau Siècle, ...)



INFOS PRATIQUES



Hébergement

Nous avons validé un partenariat avec certains hôtels, vous permettant d'avoir des tarifs préférentiels dans ces lieux :

- L'hôtel-bar à jeux Le Napoléon (face à la gare Lille Flandres)
 - 20% de remise pour les séjours pendant la période Ludinord Pro avec le code "LUDINORD25". Le code est valable sur le site de l'hôtel (<https://www.hotel-napoleon-lille.com>) sur tous les types de chambres selon dispos.
- La Valiz 3* et Le Rosa 3* (situé devant la gare Lille Flandres), Le Kanai 3* (situé rue de Béthune), L'ambassadeur 2* (situé à côté de la gare Lille Flandres)
 - Réservation sous réserve de disponibilités sur les sites www.hotelsdelille.com (pour la Valiz, Le Rosa et le Kanai) et www.hotel-lille-ambassadeur.fr pour l'Ambassadeur.
 - Réduction de 10% avec le code préférentiel : LUDI25.
 - Sur tous les types de chambre, pour une période de séjour du 10 au 12 juin 2025, valable pour un achat dès maintenant et jusqu'au 1er juin.
- Enfin, vous pouvez aussi regarder sur le réseau <https://chtitemaisonsolidaire.mystrikingly.com/> sur lequel vous trouverez des propositions de logements solidaires sur Lille, ou dans les villes voisines de Lille (pensez à vérifier l'accessibilité en métro, bus ou tram).

"RAMEAU FRUCTIFERE"

le jeu fil rouge qui peut porter ses fruits !

Objectif

Bonjour à toi cher joueur !

L'équipe de LudiNordPro te propose un défi... à la clef, tu as une chance de gagner un jeu ! Pour cela c'est simple : tu as reçu **9 cartes plantes** identiques, à toi de **les échanger et de collecter d'autres plantes** pour **résoudre les énigmes et trouver le code**.

.....

Comment jouer ?

0. Ramification : collecte de cartes et réseautage

1. Bourgeonnement : observation et réflexion pour résoudre les énigmes

2. Fructification : résolution de l'enquête

Le savais-tu ?

En 1878, Charles Rameau, alors président de la Société lilloise d'horticulture, lègue 300 000 francs à la ville de Lille sous la condition qu'un bâtiment portant son nom soit construit et qu'il soit conçu pour accueillir des expositions de fleurs, de fruits, mais aussi des expositions artistiques ou des fêtes musicales.

Il paraîtrait que Monsieur Rameau a eu de drôles de doléances sur son testament : il a demandé que soient entretenus à perpétuité sur sa tombe un fraisier, un dahlia, un pied de vigne, un plant de pommes de terre et un rosier. Nous ne sommes pas allés vérifier au cimetière de Lille-sud, mais c'est la raison pour laquelle ces plantes sont illustrées dans ta collection.

Déroulement du jeu

1. Ramification

Ecris tes coordonnées sur tes 9 cartes plantes de départ : elles deviennent tes cartes de visite.

Rencontre, discute, partage avec un maximum de personnes de façon à collecter de nouvelles plantes et échanger vos coordonnées.

Ton but est de compléter ta collection en obtenant 9 plantes différentes (Une rumeur raconte que certaines cartes plantes ne sont disponibles que sur les stands).

2. Bourgeonnement

Une fois tes 9 cartes collectées, assemble ton puzzle face plantes. Puis retourne chaque carte et réponds aux 6 questions.

Par ton sens de l'observation et ta déduction légendaire, trouve le code à 6 chiffres. Sauras-tu le mettre dans le bon ordre?

3. Fructification

Lorsque tu penses avoir le bon code, rends-toi sur le stand de Junia et vérifie ta réponse.

Si c'est faux, cherche encore... Si c'est correct, tu obtiens un jeton ! Avec ton jeton jaune, file vite au stand cadeau et tente de gagner un jeu... bonne chance !

Pourquoi GAMIFIER ton expérience lors de ce salon ?

Nous avons plusieurs intentions à travers ce jeu :

- Te permettre de rencontrer des nouvelles personnes, d'échanger... C'est parfois plus facile quand le jeu est un prétexte pour discuter !
- Développer ton sens de l'observation : ce serait dommage de ne pas profiter de la beauté de ce lieu exceptionnel, de sa rénovation et des œuvres que le Palais offre.
- Te faire découvrir l'histoire du palais et de M. Rameau.
- Te montrer que tout peut être gamifié, même un salon pro !

Remerciements



Gaëlle Chapot pour l'illustration des cartes.



Essentials pour avoir offert l'impression des cartes.

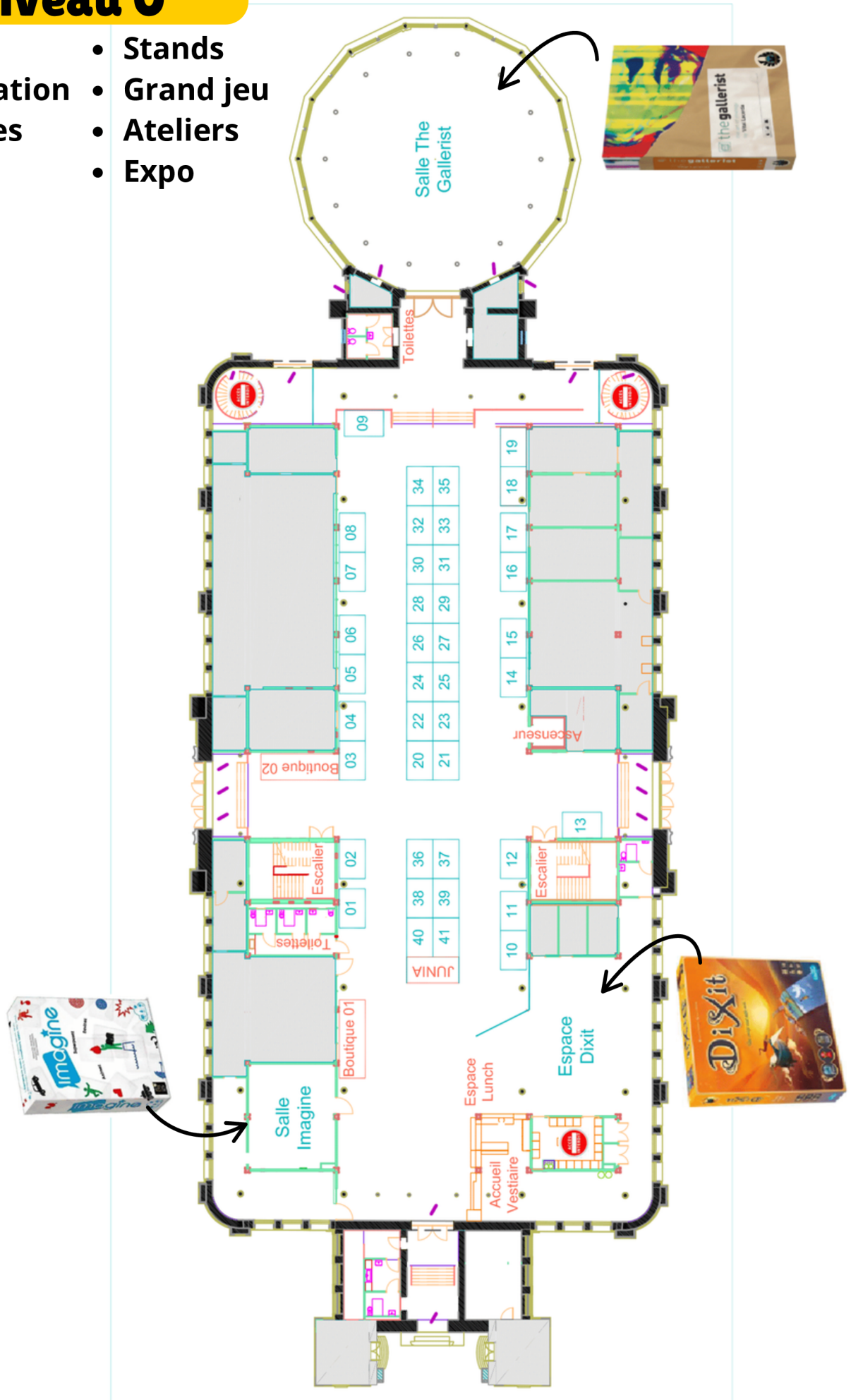


Nos boutiques partenaires pour avoir offert les jeux proposés comme lots à gagner !

PLAN DU SALON

Niveau 0

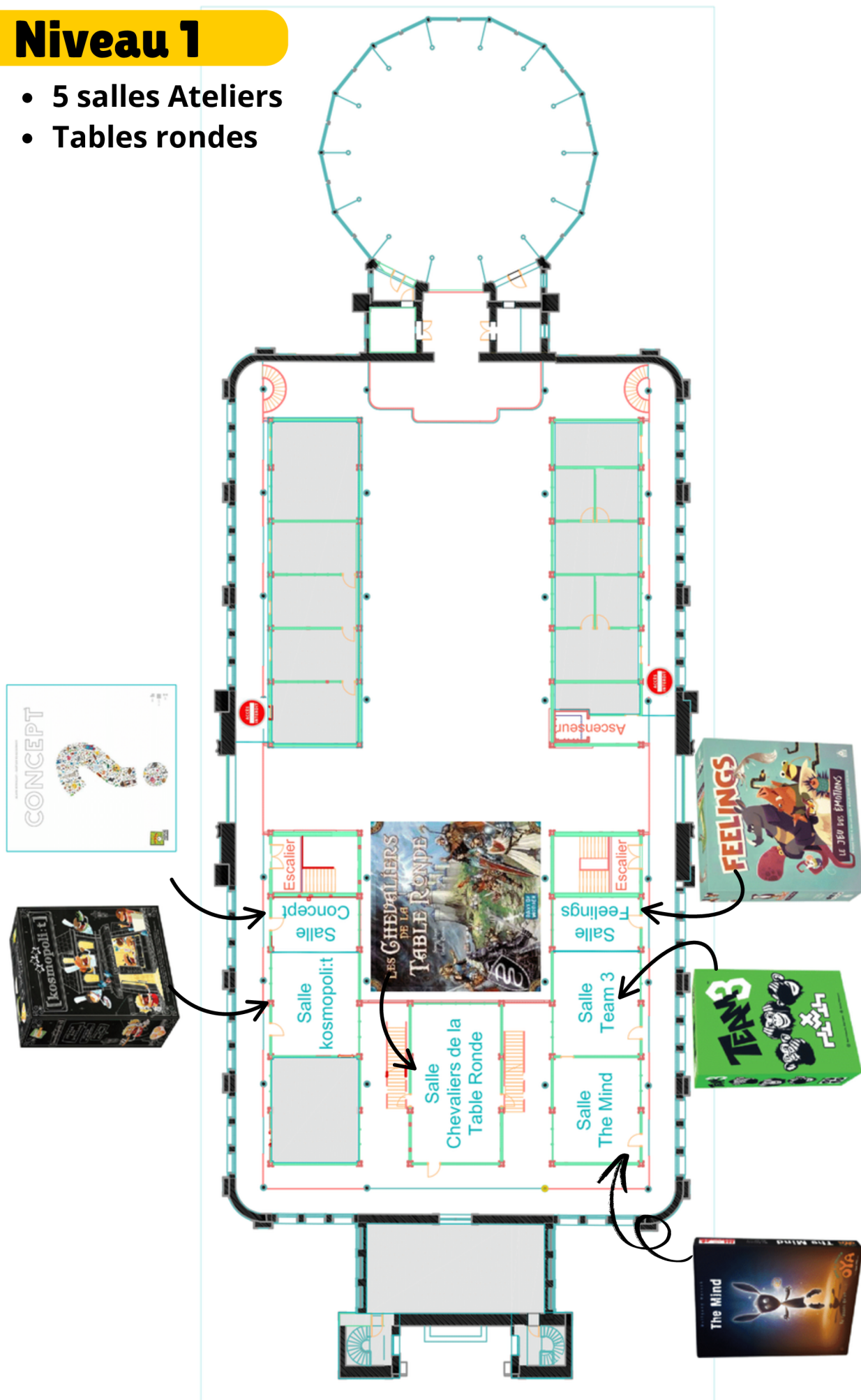
- Accueil
- Restauration
- Vestiaires
- WC
- Stands
- Grand jeu
- Ateliers
- Expo



PLAN DU SALON

Niveau 1

- 5 salles Ateliers
- Tables rondes



Mercredi 11 Juin 2025 – Matin

	Conférences Salle Dixit	Tables Rondes Salle Chevaliers de la table ronde	Ateliers Salle Concept	Ateliers Salle Kosmopolit	Ateliers Salle Team 3	
9h00						9h00
9h05						9h05
9h10						9h10
9h15	Conférence d'ouverture					9h15
9h20						9h20
9h25						9h25
9h30						9h30
9h35						9h35
9h40						9h40
9h45						9h45
9h50	Le ludique au service de l'apprentissage : mythe ou réalité ?	Du plateau à la réalité augmentée. Quel format pour un serious game ?				9h50
9h55						9h55
10h00						10h00
10h05						10h05
10h10						10h10
10h15						10h15
10h20						10h20
10h25						10h25
10h30						10h30
10h35						10h35
10h40						10h40
10h45						10h45
10h50						10h50
10h55						10h55
11h00						11h00
11h05						11h05
11h10						11h10
11h15						11h15
11h20						11h20
11h25						11h25
11h30						11h30
11h35						11h35
11h40						11h40
11h45						11h45
11h50						11h50
11h55						11h55
12h00						12h00
12h05						12h05
12h10						12h10
12h15						12h15
12h20						12h20
12h25						12h25
12h30						12h30
12h35						12h35
12h40						12h40
12h45						12h45
12h50						12h50
12h55						12h55
13h00						13h00
13h05						13h05
13h10						13h10
13h15						13h15
13h20						13h20
13h25						13h25
13h30						13h30
13h35						13h35
13h40						13h40
13h45						13h45
13h50						13h50
13h55						13h55
14h00						14h00
14h05						14h05
14h10						14h10
14h15						14h15
14h20						14h20
14h25						14h25
14h30						14h30
14h35						14h35
14h40						14h40
14h45						14h45
14h50						14h50
14h55						14h55
15h00						15h00
15h05						15h05
15h10						15h10
15h15						15h15
15h20						15h20
15h25						15h25
15h30						15h30
15h35						15h35
15h40						15h40
15h45						15h45
15h50						15h50
15h55						15h55
16h00						16h00
16h05						16h05
16h10						16h10
16h15						16h15
16h20						16h20
16h25						16h25
16h30						16h30
16h35						16h35
16h40						16h40
16h45						16h45
16h50						16h50
16h55						16h55
17h00						17h00
17h05						17h05
17h10						17h10
17h15						17h15
17h20						17h20
17h25						17h25
17h30						17h30
17h35						17h35
17h40						17h40
17h45						17h45
17h50						17h50
17h55						17h55
18h00						18h00
18h05						18h05
18h10						18h10
18h15						18h15
18h20						18h20
18h25						18h25
18h30						18h30
18h35						18h35
18h40						18h40
18h45						18h45
18h50						18h50
18h55						18h55
19h00						19h00
19h05						19h05
19h10						19h10
19h15						19h15
19h20						19h20
19h25						19h25
19h30						19h30
19h35						19h35
19h40						19h40
19h45						19h45
19h50						19h50
19h55						19h55
20h00						20h00
20h05						20h05
20h10						20h10
20h15						20h15
20h20						20h20
20h25						20h25
20h30						20h30
20h35						20h35
20h40						20h40
20h45						20h45
20h50						20h50
20h55						20h55
21h00						21h00
21h05						21h05
21h10						21h10
21h15						21h15
21h20						21h20
21h25						21h25
21h30						21h30
21h35						21h35
21h40						21h40
21h45						21h45
21h50						21h50
21h55						21h55
22h00						22h00
22h05						22h05
22h10						22h10
22h15						22h15
22h20						22h20
22h25						22h25
22h30						22h30
22h35						22h35
22h40						22h40
22h45						22h45
22h50						22h50
22h55						22h55
23h00						23h00
23h05						23h05
23h10						23h10
23h15						23h15
23h20						23h20
23h25						23h25
23h30						23h30
23h35						23h35
23h40						23h40
23h45						23h45
23h50						23h50
23h55						23h55
00h00						00h00
00h05						00h05
00h10						00h10
00h15						00h15
00h20						00h20
00h25						00h25
00h30						00h30
00h35						00h35
00h40						00h40
00h45						00h45
00h50						00h50
00h55						00h55
01h00						01h00
01h05						01h05
01h10						01h10
01h15						01h15
01h20						01h20
01h25						01h25
01h30						01h30
01h35						01h35
01h40						01h40
01h45						01h45
01h50						01h50
01h55						01h55
02h00						02h00
02h05						02h05
02h10						02h10
02h15						02h15
02h20						02h20
02h25						02h25
02h30						02h30
02h35						02h35
02h40						02h40
02h45						02h45
02h50						02h50
02h55						02h55
03h00						03h00
03h05						03h05
03h10						03h10
03h15						03h15
03h20						03h20
03h25						03h25
03h30						03h30
03h35						03h35
03h40						03h40
03h45						03h45
03h50						03h50
03h55						03h55
04h00						04h00
04h05						04h05
04h10						04h10
04h15						04h15
04h20						04h20
04h25						04h25
04h30						04h30
04h35						04h35
04h40						04h40
04h45						04h45
04h50						04h50
04h55						04h55
05h00						05h00
05h05						05h05
05h10						05h10
05h15						05h15
05h20						05h20
05h25						05h25
05h30						05h30
05h35						05h35
05h40						05h40
05h45						05h45
05h50						05h50
05h55						05h55
06h00						06h00
06h05						06h05
06h10						06h10
06h15						06h15
06h20						06h20
06h25						06h25
06h30						06h30
06h35						06h35
06h40						06h40
06h45						06h45
06h50						06h50
06h55						06h55
07h00						07h00
07h05						07h05
07h10						07h10
07h15						07h15
07h20						07h20
07h25						07h25
07h30						07h30
07h35						07h35
07h40						07h40
07h45						07h45
07h50						07h50
07h55						07h55
08h00						08h00

Mercredi 11 Juin 2025 – Matin



Mercredi 11 Juin 2025 – Après-midi

Conférences Salle Dixit

Tables Rondes Salle Chevaliers de la table ronde

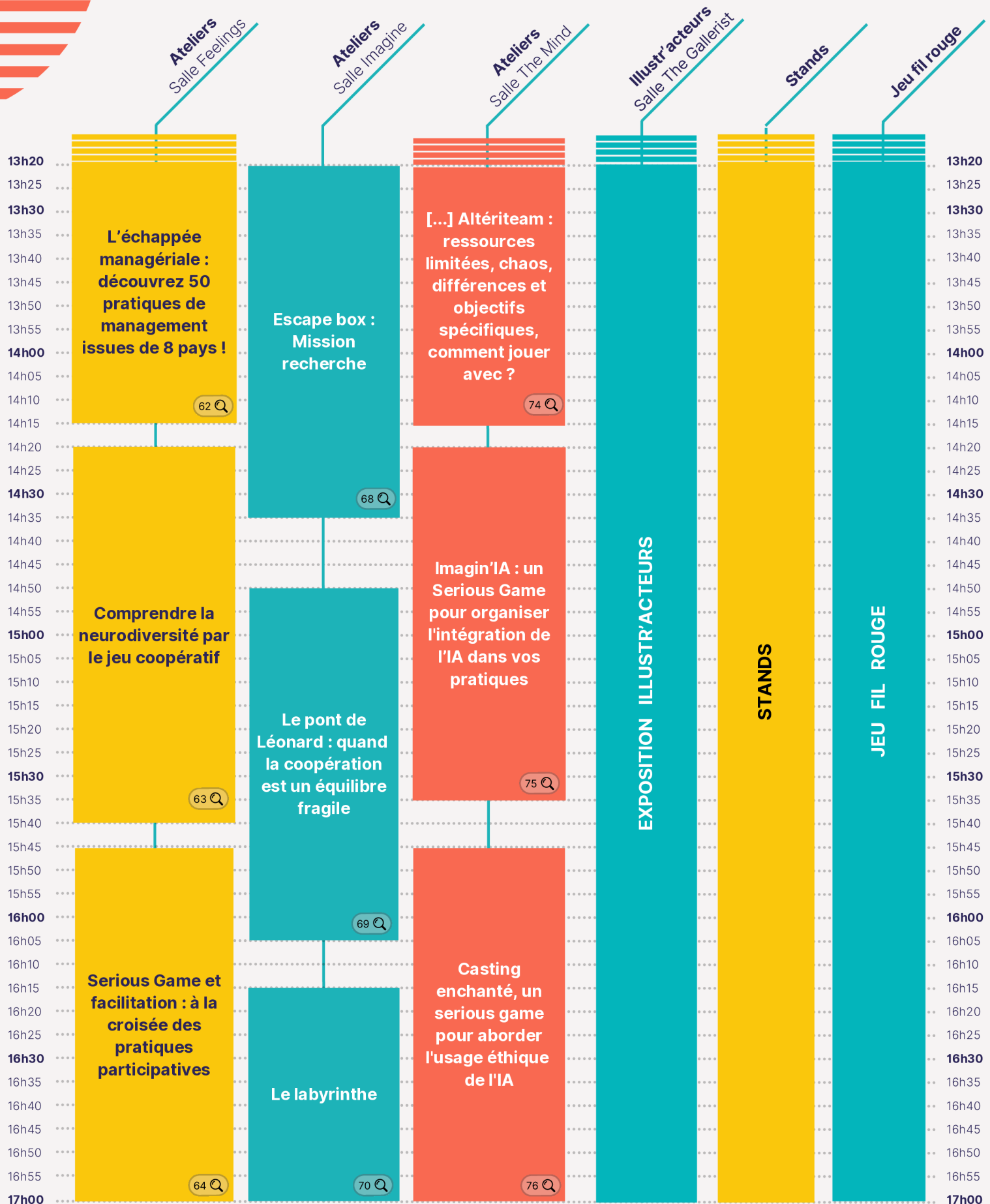
Ateliers Salle Concept

Ateliers Salle Kosmopolit

Ateliers Salle Team 3

13h20					13h20
13h25	[...] Espace Lunch	[...] Foot, RSE et Moodle, l'équation impossible ?			13h25
13h30					13h30
13h35					13h35
13h40	Comment c'était avant ?		CHAOS FERTILE : Rêve, Création, Action.	Khaleïdoscope® ou l'inclusion ludique	[...] Comment analyser un jeu de société pour l'utiliser en pratique pro ?
13h45					
13h50	06 Q				
13h55					
14h00					14h00
14h05	Les proto- compétences en ludopédagogie	Jeux et usages en entreprise : être au clair avec les droits d'auteur			
14h10	07 Q		44 Q	50 Q	56 Q
14h15					
14h20					
14h25					
14h30					14h30
14h35					
14h40	Le Playful Design : l'art de créer des terrains de jeux				
14h45					
14h50		Le jeu : un outil pour cultiver le faire- ensemble et former des leaders inclusifs	Totem : le jeu du feedback	Expérimentez Ludik'RH, le jeu pour former vos managers à la gestion d'équipe, mais pas que...	Atelier Gamifi'cartes : don du sang
14h55					
15h00	08 Q	29 Q			15h00
15h05					
15h10					
15h15	Quel est le profil type des créateurs et créatrices de serious game ?				
15h20					
15h25	09 Q		45 Q	51 Q	57 Q
15h30					15h30
15h35					
15h40	Concevoir une activité relevant du jeu : entre processus d'emprunt, de détournement et de créativité	Comment choisir une mécanique de jeu pertinente pour un Serious Game réussi ?			
15h45					
15h50	10 Q	30 Q			
15h55					
16h00					16h00
16h05	Optimiser les coûts de fabrication de votre jeu				
16h10	10b Q				
16h15					
16h20					
16h25					
16h30	Donner vie à vos jeux sérieux grâce au graphisme et à l'illustration	Éco-Conception et Jeu : Les Défis d'un Studio d'Édition Responsable	No Fault Zone : un jeu de démocratisation de la communication non-violent	Barrage au Stress !	Planète Trustee - Le jeu pour (re)créer des relations de confiance
16h35					
16h40					
16h45					
16h50					
16h55	11 Q	32 Q	46 Q	52 Q	58 Q
17h00					17h00

Mercredi 11 Juin 2025 – Après-midi



Jeudi 12 Juin 2025 – Matin

	Conférences Salle Dixit	Tables Rondes Salle Chevaliers de la table ronde	Ateliers Salle Concept	Ateliers Salle Kosmopolit	Ateliers Salle Team 3	
9h00						9h00
9h05						9h05
9h10						9h10
9h15	Conférence d'ouverture	Le jeu, expérience stratégique pour la transformation d'entreprise	Jouer pour lutter contre le harcèlement	Le Puzzle Climat, un vrai Serious Game pour préserver notre planète	Les cartes des forces de Positran	9h15
9h20						9h20
9h25						9h25
9h30						9h30
9h35						9h35
9h40	Serious game, serious diverting et gamification... racontés par une éponge !					9h40
9h45						9h45
9h50						9h50
9h55						9h55
10h00						10h00
10h05						10h05
10h10						10h10
10h15						10h15
10h20	Règles d'or pour règles du jeu et d'animation	Les métiers cachés du jeu : l'expertise au service des professionnels	"Les Aventuriers de la Draille" où comment déployer par le jeu un mode de Gouvernance Intégrale		Mundito - le petit monde des enjeux de société et d'environnement	10h20
10h25						10h25
10h30						10h30
10h35						10h35
10h40						10h40
10h45						10h45
10h50	Pratiques avancées du jeu de rôle sur table dans l'enseignement			Loup-Garou de l'Amazonie		10h50
10h55						10h55
11h00						11h00
11h05						11h05
11h10		Jeux pédagogiques pour un public étudiant, RetEx de Junia				11h10
11h15						11h15
11h20	Jouer pour développer les compétences psychosociales					11h20
11h25						11h25
11h30						11h30
11h35						11h35
11h40					Le Fil à Bascule – Penser et agir autrement pour réussir sa transition professionnelle	11h40
11h45						11h45
11h50						11h50
11h55						11h55
12h00		Le génie pédagogique de Zelda : les bonnes pratiques pour concevoir une aventure d'apprentissage !	SimCity for LPM	Pixel Art Géant : déconstruction d'un jeu de construction qui interroge le collectif		12h00
12h05						12h05
12h10						12h10
12h15						12h15
12h20						12h20
12h25						12h25
12h30						12h30
12h35						12h35
12h40	Espace Lunch					12h40
12h45						12h45
12h50						12h50
12h55						12h55
13h00		Usage des IA dans la création d'un Serious Game	ZAN&Cie : restons zen face au ZAN !	FeedBack to the Future	JeuStress - Comment aborder un sujet sérieux de façon ludique ?	13h00
13h05						13h05
13h10						13h10
13h15						13h15
13h20						13h20

Jeu fil rouge

13h20

111 🔍

JEU FIL ROUGE

Jeudi 12 Juin 2025 – Après-midi

		Conférences Salle Dixit	Tables Rondes Salle Chevaliers de la table ronde	Ateliers Salle Concept	Ateliers Salle Kosmopolit	Ateliers Salle Team 3	
13h20			[...] Usage des IA... 37 Q				13h20
13h25		[...] Espace Lunch					13h25
13h30				[...] ZAN&Cie : restons zen face au ZAN ! 80 Q	[...] Feedback to the Future, le jeu pour développer une com' constructive 86 Q	[...] JeuStress - Comment aborder un sujet sérieux de façon ludique? 92 Q	13h30
13h35		Jouer pour réapprendre à vivre 17 Q					13h35
13h40							13h40
13h45							13h45
13h50							13h50
13h55							13h55
14h00			Serious Game : du besoin à l'animation, toute la chaîne de création 38 Q				14h00
14h05		Apologie du jeu de l'oie 18 Q					14h05
14h10							14h10
14h15							14h15
14h20							14h20
14h25							14h25
14h30				Capsule OuiChange Corp "Mobilité du quotidien" 81 Q	Créer un jeu avec les NOUVELLES Mécanicartes, outil de Game Design de référence ! 87 Q	Utilisez le Framework JPMS : posez les fondations de votre jeu, seul ou en équipe 93 Q	14h30
14h35							14h35
14h40		Le SAV de la ludo-pédagogie 19 Q					14h40
14h45							14h45
14h50							14h50
14h55							14h55
15h00			Escape game et apprentissage : le jeu au service des compétences de l'équipe 39 Q				15h00
15h05							15h05
15h10							15h10
15h15		Les trois formes du wargaming 20 Q					15h15
15h20							15h20
15h25							15h25
15h30							15h30
15h35							15h35
15h40							15h40
15h45							15h45
15h50		Serious games tangibles, comment le matériel peut servir les objectifs pédagogiques ? 21 Q	Préparer son jeu pour la fabrication : De l'idée à la production 40 Q	Aleam - Révélez vos Talents pour mener à Bien vos Projets ! 82 Q	jdiwi jdinon, parlons consentement 88 Q	La Fresque de la Gamification 94 Q	15h50
15h55							15h55
16h00							16h00
16h05							16h05
16h10							16h10
16h15							16h15
16h20							16h20
16h25							16h25
16h30							16h30
16h35							16h35
16h40							16h40
16h45							16h45
16h50							16h50
16h55							16h55
17h00							17h00
				Conférence de clôture 22 Q			

Jeudi 12 Juin 2025 – Après-midi





Mercredi 11 juin

Les conférences

Les Conférences

Mercredi 11 juin 2025



01

Conférence d'ouverture

Equipe LudiNord Pro

L'équipe d'organisation vous accueille et vous partage les informations essentielles pour profiter pleinement de votre expérience LudiNord Pro !

Conférence

Salle Dixit

9h00 – 9h30

02

Le ludique au service de l'apprentissage : mythe ou réalité ?

Jyn Chérèze et Sonia Mangin

Et si on débattait ensemble ? Une conférence-débat décoiffante et passionnante animée par deux expertes de la ludopédagogie et de la gamification, Sonia Mangin et Jyn Chérèze.

Viens partager tes idées, découvrir des pratiques innovantes et repartir avec un nouveau regard sur la place du ludique dans l'apprentissage.

Conférence

Salle Dixit

9h35 – 10h15

03

L'art d'expliquer les règles

Caroline Dupas et Vianney Marcinkowski

Caroline et Vianney animent des lives de jeux de société sur Twitch depuis 2020. Ils ont expliqué des centaines de jeux à des milliers de personnes, en vidéo, en direct, en festival, en soirée... Les vidéos sont compilées sur leur chaîne Youtube 'Entre Joueurs'. Dans cette conférence, ils vous donneront leurs astuces pour bien expliquer les règles d'un jeu.

Découvrez comment bien vous faire comprendre par n'importe quel public. Initiez-vous à la vulgarisation.

Conférence

Salle Dixit

10h20 – 11h00

04

Pêle-Mêle : système de jeu sérieux pour contextes variés

Quentin Schoemacker

La Délégation d'Accompagnement à la Créativité, l'Ingénierie et la Pédagogie (DACIP) de l'Université de Lorraine présente Pêle-Mêle, son jeu de société coopératif et modulaire.

Conçu pour répondre à une multitude d'usages, ce dispositif ludique permet d'explorer une infinité de thématiques grâce à son design ouvert.

Conférence

Salle Dixit

11h05 – 11h25

Les Conférences

Mercredi 11 juin 2025



Conférence

Salle Dixit

11h30 – 11h50

05

La posture du Ludopédagogue, de l'explication de règles au debriefing

Simon Keller et Corentin Desplanques

Chaque partie de jeu est unique, et il en va de même pour chaque session ludopédagogique. L'expérience immersive, le plaisir du jeu et l'efficacité du débriefing pédagogique dépendent grandement de celle ou celui qui anime.

Alors, comment adopter la posture juste pour garantir le succès d'une séquence ludopédagogique ?



Conférence

Salle Dixit

13h35 – 13h55

06

Comment c'était avant ?

Isabelle Le Roy

- L'importance du partage des souvenirs par les personnes âgées, en se reconnectant à leur enfance, leur âge adulte...et à transmettre aux générations plus jeunes, ou même à partager entre eux.

- Présentation des jeux et supports ludopédagogiques qui permettent cette expression, tels que "Mamie, Papy, C'était comment avant" / "2 minutes ensemble".



Conférence

Salle Dixit

14h00 – 14h20

07

Les proto-compétences en ludopédagogie

Philippe Lépinard

Entre l'acquisition de connaissances et le développement d'une compétence, il existe un continuum pouvant prendre la forme de proto-compétences.

Dans un contexte de formation expérientielle à laquelle la ludopédagogie est souvent associée, la proto-compétence pourrait être une réponse pour mieux appréhender les objectifs d'apprentissage.



Conférence

Salle Dixit

14h25 – 15h05

08

Le Playful Design : l'art de créer des terrains de jeux

Michaël Burow

On peut créer des jeux qui guident les joueurs, mais on peut aussi en créer qui ouvrent des espaces d'émergence.

Explorons ensemble dans une conférence inspirante comment créer des expériences qui laissent la belle part à l'imprévu et à l'émergence.

Les Conférences

Mercredi 11 juin 2025



Conférence

Salle Dixit

15h10 – 15h30

09

Quel est le profil type des créateurs et créatrices de serious game ?

Suzon Beaussant

Découvrez leurs parcours, leurs profils et leurs points communs... et les compétences qu'ils ont développé pour exercer aujourd'hui cette profession originale.

Et si cela vous donnait des idées pour votre futur professionnel ?



Conférence

Salle Dixit

15h35 – 15h55

10

Concevoir une activité relevant du jeu : entre processus d'emprunt, de détournement et de créativité

Stéphane Gorla

Il existe de nombreuses manières d'envisager l'emploi ou la conception d'un jeu à des fins non ludiques.

Sur la base de plusieurs années de recherche sur ce sujet, nous parcourons une partie des pistes de conception envisageables ainsi que le vocabulaire très varié permettant de nommer l'une ou l'autre des démarches retenues.



Conférence

Salle Dixit

16h00 – 16h15

10b

Optimiser les coûts de fabrication de son jeu

Joeffrey COSTA

Venez découvrir les astuces et bonnes pratiques à anticiper dès la conception de votre jeu pour optimiser les coûts de fabrication de votre serious game.



Conférence

Salle Dixit

16h20 – 17h00

11

Donner vie à vos jeux sérieux grâce au graphisme et à l'illustration

Claire Allard

Un jeu sérieux repose sur une mécanique bien conçue et une narration immersive. Mais sans un univers graphique soigné et une mise en page optimisée, il est difficile de captiver votre public.

Explorons ensemble l'importance du design visuel et découvrez les fondamentaux pour collaborer efficacement avec des professionnels du graphisme.



Mercredi 11 juin

Les tables rondes & conférences co-animées

Les Tables Rondes

Mercredi 11 juin 2025



Table Ronde

Salle Chevaliers de la
table ronde

9h30 – 10h15

23

Du plateau à la réalité augmentée... Quel format pour un serious game ?

Corentin GARDIES, Guillaume JOAN, Denis DESMET et Alexis MOROZ

Jusqu'à récemment, le serious game était défini comme un outil numérique. Il peut cependant prendre des formes très diverses : jeu de plateau, jeu de rôle, paquet de cartes, jeu de piste, avec ou sans matériel, jeu vidéo, en ligne, en réalité virtuelle ou augmentée, sur mobile... Mais du coup, quel format choisir ? Et à quoi ressemblent les serious games de demain ?



Table Ronde

Salle Chevaliers de la
table ronde

10h30 – 11h15

24

Le jeu, levier d'engagement ?

Ophélie POILLON, Solenne ROMAGNI,
Michael BUROW, Alexandre DUARTE

On parle souvent du jeu pour transmettre des messages, mais parlons aussi du jeu comme un outil d'engagement. Pour faire participer, pour faire passer à l'action, pour mettre en mouvement. Au travers de points théoriques et d'exemples concrets, nous explorerons les jeux qui font agir sur nos enjeux.



Table Ronde

Salle Chevaliers de la
table ronde

11h30 – 12h15

25

Jeux Narratifs et Coopératifs : Sensibiliser et Agir Ensemble

Laura DEGRACIA et Marion FORAX

Qu'est qu'un jeu narratif ? Et comment ce type de jeu peut être utilisé en pédagogie ? Dans cette table ronde, nous verrons comment la combinaison d'une narration immersive et de mécaniques coopératives permet de sensibiliser efficacement à des enjeux complexes tout en renforçant les dynamiques de groupe.



Conférence

Salle Chevaliers de la
table ronde

12h20 – 12h40

26

Les jeux vidéo libres et open source dans l'enseignement

Philippe LEPINARD

Les jeux vidéo de type Free/Libre Open Source Software (FLOSS) sont souvent méconnus car peu mis en avant par leurs communautés respectives. Pourtant, dans un contexte de formation, ils peuvent être de meilleures alternatives que certains produits propriétaires. C'est le cas des jeux présentés dans cette conférence : Minetest/Luanti et FlighGear.

Les Tables Rondes

Mercredi 11 juin 2025



Conférence

Salle Chevaliers de la
table ronde

12h50 – 13h35

27

Foot, RSE et Moodle, l'équation impossible ? Quand le jeu rend la pédagogie plus efficace.

Laetitia COLIN & Azylis LE CLOAREC

Une plateforme Moodle ludique et graphique ?

Un jeu de piste pour sensibiliser les supporters à l'écologie ?

Un jeu pour les supporters à partir de 10 ans, gratuit, pensé pour les smartphones ?

Venez découvrir notre ambitieuse collaboration avec le Stade Brestois 29, autour des enjeux écologiques et du football.



Table Ronde

Salle Chevaliers de la
table ronde

13h50 – 14h35

29

Jeux et usages en entreprise : être au clair avec les droits d'auteur

Syndicat des Serious Game Designers

Vous devez (absolument) venir nous écouter si :

- Vous êtes salarié·e et que vous pensez que vos créations appartiennent à votre entreprise
- Vous utilisez des jeux en formation sans vous être posé la question des droits d'auteur
- Vous êtes créateur·trice de serious games et vous ne parlez pas de propriété intellectuelle à vos clients



Conférence

Salle Chevaliers de la
table ronde

14h45 – 15h05

30

Le jeu : un outil pour cultiver le faire-ensemble et former des leaders inclusifs

Anne-Ryslène ZAOUAL

Découvrez comment des activités telles que LEGO® SERIOUS PLAY® et Playmobil® Pro cultivent le faire-ensemble et le leadership inclusif. Ensemble, nous verrons comment le jeu peut révéler l'unicité des participants, favoriser leur contribution individuelle, renforcer leur sentiment d'appartenance et développer des compétences inclusives.

Les Tables Rondes

Mercredi 11 juin 2025



31

Comment choisir une mécanique de jeu pertinente pour un Serious Game réussi ?

Gaëlle BLANCHARD, Aurélien LEFRANCOIS-FIDALY, Isabelle BAPTESTE, Miguel ROTENBERG

Une bonne mécanique de jeu est un ingrédient fort de l'engagement, et donc de l'efficacité d'un Serious Game. Mais trouver une mécanique adaptée au message du jeu qui soit aussi accessible et adaptée au public visé n'est pas chose aisée : quels choix opérer, et avec quelles méthodes ? Retours d'expériences de quatre structures !

Table Ronde

Salle Chevaliers de la table ronde

15h20 – 16h05



32

Éco-Conception de Jeu : Les Défis et Bonnes pratiques de l'idée à la distribution

Laura DEGRACIA, Joeffrey COSTA

Quelles sont les choix responsables dans la conception et la fabrication des jeux ? Comment allier créativité, impact sociétal et respect de l'environnement ? Nous vous présenterons des exemples concrets avec les gammes de jeux "Insectes Aventuriers & Biodiversité" et "Voyage durable". Nous analyserons les options responsables à chaque étape.

Nos experts vous partagent leurs engagements et bonnes pratiques en tant que studios et fabricants éco-responsables.

Table Ronde

Salle Chevaliers de la table ronde

16h15 – 17h00



Jeudi 12 juin

Les conférences

Les Conférences

Jeudi 12 juin 2025



12

Conférence d'ouverture – Jour 2

Equipe LudiNord Pro

L'équipe d'organisation vous accueille et vous partage les informations essentielles pour profiter pleinement de votre expérience LudiNord Pro !

Conférence

Salle Dixit

9h00 – 9h30



13

Serious game, serious diverting et gamification... racontés par une éponge !

Julian Alvarez

Cette conférence introductive permet de découvrir tout le jargon de la ludopédagogie avec une métaphore filée afin de bien comprendre la distinction entre ces différentes pratiques.

Conférence

Salle Dixit

09h35 – 09h55



14

Règles d'or pour règles du jeu et d'animation

Catherine Mollica & Christian Martinez

Découvrez l'art de rédiger des règles de jeu limpides et percutantes.

Apprenez à transformer la complexité en clarté, à structurer vos instructions et à anticiper les questions des formateurs et joueurs pour créer des règles efficaces et compréhensibles.

Conférence

Salle Dixit

10h00 – 10h40



15

Pratiques avancées du jeu de rôle sur table dans l'enseignement

Philippe Lépinard

Notre présentation détaille des pratiques pédagogiques expertes et expérimentales concernant le déploiement de jeux de rôle sur table (JDR) dans l'enseignement supérieur : JDR Solo dans des cours de langues, JDR multitable dans des cours de management, JDR pour la découverte d'œuvres littéraires, etc.

Conférence

Salle Dixit

10h45 – 11h05

Les Conférences

Jeudi 12 juin 2025



Conférence

Salle Dixit

11h10 – 11h50



Conférence

Salle Dixit

13h35 – 13h55



Conférence

Salle Dixit

14h00 – 14h20



Conférence

Salle Dixit

14h25 – 15h05

16

Jouer pour développer les compétences psychosociales

Claire Servel

Le développement des compétences psychosociales (CPS) représente aujourd'hui un enjeu majeur au sein de la santé publique, de l'éducation et de l'action sociale.

Les CPS sont ainsi à la croisée de la prévention et de la promotion de la santé et au cœur des enjeux sanitaires, éducatifs et sociaux.

17

Jouer pour réapprendre à vivre

François Freund

Je partagerai mon expérience de l'utilisation du jeu dans le cadre du parcours de rééducation de la voix au CHRU de Nancy auprès de personnes ayant subi une laryngectomie.

Cette intervention met en lumière des moments forts et mon approche en tant que serious game designer et ludopédagogue.

18

Apologie du jeu de l'oie

Michaël Burow

Et si on prenait vraiment 20 minutes pour trouver des vraies qualités au jeu de l'oie ?

Le jeu de l'oie, c'est l'exemple parfait du "non-design" ludique. On le déteste autant qu'on l'a tous connu. Pourtant, en tant que serious game designer, je vous propose de faire un pas de côté : et si, au lieu de l'enterrer, on cherchait à en tirer des leçons ?

19

Le SAV de la ludopédagogie

Corentin Desplanques et Simon Keller

Service après vente Bonjour !

Vous avez un participant qui ne veut pas jouer ? Un groupe qui se dispute autour du jeu ? Une personne qui joue sa vie ?

Venez parler de votre situation rencontrée au SAV de la ludopédagogie et trouver une autre manière de faire en rejouant la scène avec nous.

Les Conférences

Jeudi 12 juin 2025



Conférence

Salle Dixit

15h10 – 15h30



Les trois formes du wargaming

Philippe Lépinard

Le wargaming, notamment physique, connaît actuellement un regain d'intérêt important.

Cet attrait engendre naturellement des débats au sein des différentes communautés professionnelles et scientifiques.

L'objectif de notre présentation est de proposer un état de l'art du wargaming selon ses trois usages : pédagogique, analytique et récréatif.



Conférence

Salle Dixit

15h35 – 16h15



Serious games tangibles, comment le matériel peut servir les objectifs pédagogiques ?

Corentin Gardies

Nous allons prendre ici une approche peu commune en abordant la question sous l'angle du matériel.

Avec cette présentation interactive et ludique, je vous invite à découvrir grâce à des exemples concrets, comment la conception du matériel va impacter l'expérience des joueurs et ce qu'ils vont tirer de leur partie.



Conférence

Salle Dixit

16h25 – 16h55



Conf de clôture – partie 1

15 ans de jeux Opla racontés par son créateur

Florent Toscano

Pour la conférence de clôture de cette 3^{ème} édition, nous avons l'honneur d'accueillir Florent Toscano, auteur de jeux et fondateur de la maison d'édition et de distribution jeux Opla. De [kosmopolit] à Naéco, en passant par l'adaptation en jeux des trois derniers films de cinéma de Luc Jacquet (Il était une Forêt, La Glace et le Ciel et L'Empereur)... venez découvrir la démarche et l'histoire d'un éditeur de jeux engagés qui a su trouver sa place auprès du grand public !



Conférence

Salle Dixit

16h55 – 17h10



Conférence de clôture – partie 2

2 jours résumés en 15 min ? Défi accepté !

Equipe LudiNord Pro

Venez découvrir la synthèse de ces 2 jours et célébrer avec nous le dénouement de cette 3^{ème} édition !



Jeudi 12 juin

Les tables rondes & conférences co-animées

Les Tables Rondes

Jeudi 12 juin 2025



Table Ronde

Salle Chevaliers de la
table ronde

9h00 – 9h45

33

Le jeu, expérience stratégique pour la transformation d'entreprise

Thomas BOUCHARD & Adrien NOWAK

Découvrez comment il est possible de transformer des défis organisationnels en opportunités grâce à des expériences stratégiques. Une conférence interactive pour comprendre comment le jeu, lorsqu'il est utilisé de façon pertinente, peut aligner les équipes, booster l'engagement, et soutenir les transformations d'entreprise.

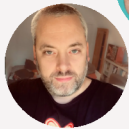


Table Ronde

Salle Chevaliers de la
table ronde

10h00 – 10h45

34

Les enjeux et métiers cachés du jeu : comparaison entre le secteur commercial et le secteur du serious game

Tanguy GREBAN, Geoffroy SIMON & Joël HACHEZ

Derrière chaque jeu se cachent des enjeux et des métiers parfois méconnus : designers, illustrateurs, graphistes, juristes, comptables, chefs de projet, community managers, agents d'auteurs, experts en financement, webmarketers, directeur-ices artistiques, distributeurs, etc. Cette table ronde vous propose de les découvrir sous l'angle de la comparaison entre deux secteurs cousins: le secteur du divertissement et le secteur du serious game.



Table Ronde

Salle Chevaliers de la
table ronde

10h55 – 11h40

35

RetEx des enseignants Junia : le jeu, un mode pédagogique efficient pour embarquer les étudiants

Benjamin DUFOSSÉ & Sébastien THIEBAUT

L'équipe pédagogique et événementielle de Junia vient vous partager ses retours d'expériences sur l'utilisation des jeux. Quelles sont les spécificités d'un public étudiant ? Pourquoi utiliser le jeu ? Quand est-il le plus pertinent de le faire ? Et comment l'utiliser pour aussi fédérer une équipe pédagogique ?



Conférence

Salle Chevaliers de la
table ronde

11h45 – 12h30

36

Le génie pédagogique de Zelda : les bonnes pratiques pour concevoir une aventure d'apprentissage !

Laurie MEZARD & Laurence LEFRANCOIS

Dans Zelda, "Breath Of The Wild", le joueur apprend à jouer en jouant, en autonomie, le jeu se suffit à lui-même !

Faisons pareil en formation, en créant un cadre qui permet à l'apprenant d'explorer, d'agir et se connaître, en toute liberté et avec plaisir.

Partons à l'aventure et explorons Zelda pour trouver des trésors de bonnes pratiques !

Les Tables Rondes

Jeudi 12 juin 2025



37

Usage des IA dans la création d'un Serious Game

Florence ALINCOURT et Yves RICHEZ

Comment le Serious Game Designer peut-il "coopérer" avec l'intelligence artificielle ? Au-delà des possibles préjugés, découvrez l'extraordinaire possibilité qu'offre cette nouvelle forme de coopération.

Exemples concrets du Serious Game Parcours Sherlock ou encore de la mise en place d'un chatbot ludo-pédagogie, et partage des gains et limites rencontrés.

Table Ronde

Salle Chevaliers de la
table ronde

12h40 – 13h25



38

Serious Game : du besoin à l'animation, toute la chaîne de création

Catherine MOLLICA & Jean-François ROCHAS

Découvrez le processus complet de création d'un jeu pédagogique efficace : compréhension des besoins, définition des objectifs pédagogiques et ludiques, conception, design, prototypage, développement, fabrication, animation et partage. Repartez avec des outils concrets et une vision claire pour des expériences ludiques marquantes.

Conférence

Salle Chevaliers de la
table ronde

13h40 – 14h25



39

Escape game et apprentissage : le jeu au service des compétences de l'équipe

Ophélie POILLON, Nathalie BOYER & Alyz K DINANT

Plongez au cœur des escape games et de leur impact sur l'apprentissage des compétences collectives. Cette table ronde explore comment ces expériences immersives renforcent la communication, la collaboration et la prise de décision en équipe. Un échange sur les mécanismes pédagogiques et les applications concrètes dans divers secteurs.

Table Ronde

Salle Chevaliers de la
table ronde

14h40 – 15h25



40

Préparer son jeu pour la fabrication : De l'idée à la production

Joeffrey COSTA & Jean-François ROCHAS

Préparez votre jeu pour la fabrication avec cette conférence pratique ! Découvrez comment choisir le bon matériel, concevoir un design attrayant, et préparer des fichiers adaptés aux imprimeurs. Apprenez les spécificités techniques comme le CMJN et les bords perdus... mais aussi comment optimiser vos coûts de production ! Découvrez les bons conseils d'un game designer et d'un fabricant.

Table Ronde

Salle Chevaliers de la
table ronde

15h35 – 16h20



11 Juin 2025
Les Ateliers

11 Juin

Salle Concept

Les Ateliers



41

Learning'Scape – L'escape game pour formateurs et enseignants

Mathieu Salgado

11 Juin

9h30 – 10h45

Salle Concept

Le LearningScape est un escape game pédagogique ayant pour objectif de sensibiliser à des rappels ou découvertes sur des méthodes pédagogiques et bonnes pratiques de conception, d'animation et d'évaluation d'un cours ou d'une formation.



42

Les neurosciences de l'engagement : Outils pratiques pour concevoir des ateliers révolutionnaires

Hafedh Messaoudi

11 Juin

10h50–12h05

Salle Concept

Libérez le pouvoir des neurosciences ! Apprenez 6 principes pour rendre vos ateliers et formations irrésistibles. Engagez, captivez et facilitez comme jamais auparavant. Améliorez votre posture avec une touche de magie cérébrale.



43

Cartzzle avec les équipes

Anthony Jungerman et Antoine Blois

Venez découvrir comment au sein du GAG nous parlons communication, vision projet... en utilisant le jeu de société Cartzzle.

Devant son aspect simple et rapide, les participants expérimentent les travers d'un manque de communication en équipe ou d'un manque de vision sur l'objectif à atteindre.

11 Juin

12h10–12h55

Salle Concept



11 Juin

Salle Concept

Les Ateliers



44

CHAOS FERTILE : Rêve, Création, Action.

Charles Fontaine

11 Juin

13h00–14h15

Salle Concept

Venez expérimenter CHAOS FERTILE au cours d'un atelier démo. CHAOS FERTILE est un jeu-outil systémique de design sprint en intelligence collective au service des organisations : imaginer, définir et préparer la réalisation d'un projet en 1h15 heures !



45

Totem : le jeu du feedback

Samuel Régent

11 Juin

14h20–15h35

Salle Concept

Comment recevoir du feedback positif de la part de ses collègues et s'en souvenir ?

Par le jeu totem, les participants repartent avec une carte animal et une carte qualité et avec surtout le pourquoi de ces 2 cartes !



46

No Fault Zone

EnVies EnJeux

No Fault Zone : un jeu de démocratisation de la communication non-violente et de médiation dans les conflits. Ce jeu permet une approche visuelle et incarnée au service de l'apprentissage de la CNV, sans prérequis.

11 Juin

15h45–17h00

Salle Concept



11 Juin

Salle
Kosmopolit

Les Ateliers



47

Roule ta bille

Antoine Blois & Bernard Klymowicz

11 Juin

9h30 – 10h45

Salle
Kosmopolit

Vous êtes 6 équipes, et ensemble vous devrez construire un seul et même édifice en Lego, mais y arriverez-vous ?! Atelier créé par le GAG, qui peut être animé avec un grand nombre de participants, il permet de montrer les impacts de l'absence de centralisation des objectifs (stratégie) ainsi que du manque de communication inter-équipes.



48

Test de prototype et itération collective autour d'un serious game

Gaëlle Blanchard & Sara Garmendia

11 Juin

10h50–12h05

Salle
Kosmopolit

Découvrez le dernier prototype de jeu pédagogique conçu par YA+K. Expérimentez la phase de test et imaginez collectivement une nouvelle version du jeu en fonction d'objectifs définis.

Cet atelier vous permettra de découvrir les coulisses de la création d'un jeu pédagogique et de participer à une phase d'idéation basée sur l'intelligence collective.



49

On s'la raconte : Un jeu d'équipe pour structurer la prise de parole et développer l'imagination

Gaëlle Blanchard & Sara Garmendia

11 Juin

12h10–12h55

Salle
Kosmopolit

A travers l'utilisation de cartes images et de connecteurs logiques, vous devrez challenger vos compétences en construction de récit pour mener votre équipe à la victoire.

Imaginé à l'origine pour aider les jeunes à préparer leur oral du brevet, ce serious game permet de stimuler la collaboration, l'imagination et l'expression orale des joueurs.

11 Juin

Salle
Kosmopolit

Les Ateliers



50

Khaleïdoscope® ou l'inclusion ludique

Cécile Cormier

Toi aussi tu veux découvrir les 9 comportements inclusifs du modèle Khaleïdoscope® et de te les approprier? Rejoins-nous autour de ce puissant outil ludique de brainstorming. Nous développerons ensemble les solutions sur mesure qui conviennent à ton équipe pour y favoriser la cohésion... et l'inclusion.

11 Juin

13h00–14h15

Salle
Kosmopolit



51

Expérimentez Ludik'RH, le jeu pour former vos managers à la gestion d'équipe, mais pas que...

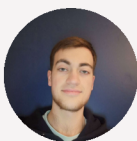
Armelle Donaint-Le Port

A la fois clé en mains et entièrement personnalisable, Ludik'RH est un serious game phygital conçu pour faciliter l'apprentissage des règles RH pour les managers, mais aussi les droits et devoirs de chacun en entreprise, faire passer vos messages (valeurs, avantages sociaux...) de façon fun et impliquante. Venez vivre l'expérience côté joueur et projetez-vous en animation auprès de vos équipes !

11 Juin

14h20–15h35

Salle
Kosmopolit



52

Barrage au stress – Game Jam Brassart

Louis Deprez, Lou Roussel, Mathys Willay, Tom N/KrolA, Anatole Lesur

Ce jeu a pour but d'informer et d'éduquer sur la gestion du stress, en particulier dans la gestion de projets en équipe. Venez découvrir le serious game lauréat de la game jam organisé par LudiNord Pro avec les étudiants de Brassart.

11 Juin

15h45–17h00

Salle
Kosmopolit

11 Juin

Salle Team 3

Les Ateliers



53

Capsule OuiChange Corp "Zéro Déchet : au boulot !"

Sophie Frys et Matthieu Polge

Grâce à la gamification et l'esprit d'équipe, on dédramatise enfin la transition écologique pour agir collectivement ! Venez jouer pour comprendre l'impact de nos déchets, leur devenir, et trouver des astuces pour les éviter au boulot !

11 Juin

9h30 – 10h45

Salle Team 3



54

Le Village Low-Tech

Benjamin Dufossé

Dans un monde aux ressources limitées, choisiriez vous la coopération ou la compétition ?

Dans ce jeu de gestion et de négociation qui vous projette en 2040, les habitants d'un village doivent échanger des ressources et construire des solutions techniques sobres pour subvenir à leurs besoins essentiels.

11 Juin

10h50–12h05

Salle Team 3



55

"Flashbacks" : un jeu pour sensibiliser les étudiant.e.s aux risques festifs

Isa Terrier & Coralie Franiatte

"Flashbacks" est un nouvel outil pour prévenir les risques festifs à destination d'étudiant.e.s. Venez découvrir cette collaboration entre BEJOUÉ et l'ESSCA, et expérimenter ce jeu dans lequel vous devrez faire face à des scénarios de "lendemains de soirée". A vous de mener l'enquête et de trouver comment cela aurait pu se passer autrement !

11 Juin

12h10–12h55

Salle Team 3

11 Juin

Salle Team 3

Les Ateliers



56

Comment analyser un jeu de société pour l'utiliser en pratique pro?

Quentin Daspremont

11 Juin

13h00–14h15

Salle Team 3

La base de l'usage du jeu en pratique pro, c'est d'être capable de l'analyser selon différents aspects. D'apparence simple, le jeu revêt pourtant de nombreuses facettes qu'il est nécessaire d'identifier. Faites-en l'expérience pour maximiser l'efficacité de vos projets ludiques. Découvrez aussi le jeu Ludovortex si vous ne le connaissez pas encore.



57

Atelier Gamifi'cartes : don du sang

Alexandre Duarte

Découvrez comment gamifier vos propres projets grâce aux Gamifi'cartes et cet atelier de mise en pratique sur le sujet "don du sang".

Les Gamifi'cartes sont un jeu de 90 cartes facilitant la génération d'idées de gamification sur n'importe quel projet.

11 Juin

14h20–15h35

Salle Team 3



58

Planète Trustee – Le jeu pour (re)créer des relations de confiance

Corentin Desplanques et Mathieu Salgado

La confiance est le fondement de toute coopération ! Mais comment accordons-nous notre confiance ? Et comment "gagner" celles des autres ? Planète Trustee permet de découvrir par le jeu et d'appliquer les bonnes pratiques pour développer des relations de confiance !

11 Juin

15h45–17h00

Salle Team 3

11 Juin

Salle Feelings

Les Ateliers



59

Jouer pour développer les compétences psychosociales

EnVies EnJeux

Le développement des compétences psychosociales (CPS) représente aujourd'hui un enjeu majeur au sein de la santé publique, de l'éducation et de l'action sociale. Cet atelier présentera une approche ludo-pédagogique du développement de ces compétences.

11 Juin

9h30 – 10h45

Salle Feelings



60

ASSERTIGO : Un jeu pour cultiver votre Assertivité

Emilie THIEFFRY & Pascale DE MEYER DETUNCQ

Vous rêvez d'exprimer vos limites avec clarté, de défendre vos droits avec confiance, et de construire des relations authentiques basées sur le respect mutuel ? Alors, embarquez sur le chemin de l'assertivité avec ASSERTIGO. Dans ce jeu captivant, vous êtes un voyageur en quête d'une communication authentique et affirmée. Votre objectif : récolter 1000 cœurs, symboles de votre progression sur le chemin de l'assertivité.

11 Juin

10h50–12h05

Salle Feelings



61

Team for the Planet : Découvrez leur modèle par le jeu

Isabelle Le Vern, Marine Mas & Sylvain Vacaresse

Au village départ du Vendée Globe est né un jeu de plateau dont l'ambition folle est d'expliquer le modèle Team for the planet au grand public. Cet atelier vous propose de tester ce jeu.

11 Juin

12h10–12h55

Salle Feelings

11 Juin

Salle Feelings

Les Ateliers



62

L'Echappée managériale

Clément Meyer et Thomas Bouchard

Vous souhaitez trouver de nouvelles pratiques de management ? Vous ne souhaitez pas qu'on vous dise à l'avance si elles sont bonnes ou mauvaises ? Vous préférez tester pour savoir si elles sont adaptées à votre organisation ? L'Echappée Managériale vous apportera des réponses à travers 50 pratiques de management issues de 9 pays.

11 Juin

13h00–14h15

Salle Feelings



63

Comprendre la neurodiversité par le jeu coopératif

Claire Servel

Les personnes ayant des troubles neurodéveloppementaux sont trop souvent stigmatisées. Les fonctions exécutives, qui permettent l'exécution de tâches «complexes» ou nouvelles, fonctionnent différemment.

Le jeu, est un excellent moyen d'exercer ces fonctions exécutives, mais aussi de démontrer que les fonctionnements cognitifs sont tous différents.

11 Juin

14h20–15h35

Salle Feelings



64

Serious Game et facilitation : à la croisée des pratiques participatives

Marjolaine Pereira

Comment animer un jeu sérieux pour en faire une expérience apprenante aussi sur soi, sur les autres, sur les fonctionnements collectifs ? Venez vivre l'expérience de jouer à un jeu en équipe animé différemment.

Le débrief final permettra d'échanger sur ce que la posture de facilitation peut apporter aux pratiques ludiques.

11 Juin

15h45–17h00

Salle Feelings

11 Juin**Salle Imagine**

Les Ateliers



65

Savoir pitcher et prendre la parole grâce au théâtre et du clown

Istvan Van Heuverzwyn**11 Juin****9h30 – 10h45****Salle Imagine**

Apprenez à captiver votre auditoire et à prendre la parole en public avec confiance grâce aux techniques de théâtre et du clown. Améliorer votre expression orale, gérer le stress de la prise de parole et transformer chaque intervention en une performance engageante et impactante, qu'il s'agisse d'une présentation, d'une réunion ou d'une négociation.



66

Boostez votre aisance relationnelle avec Les Pieds sur Scène !

Stéphanie DROUVIN**11 Juin****10h50–11h35****Salle Imagine**

Découvrez comment devenir un as de la communication grâce à des exercices ludiques et interactifs.

Au programme : explorez les secrets du verbal, du non-verbal et du para-verbal pour mieux vous exprimer, captiver votre audience et créer des connexions authentiques. Un moment fun et enrichissant pour développer votre impact relationnel au quotidien.



67

Team tower et les ingrédients de la coopération

EnVies EnJeux

Un jeu de réalisation coopératif, pour éclairer les interactions à l'œuvre lorsque nous passons en mode projet coopératif. Un débriefing et un éclairage théorique éclaireront les questions des postures, l'équilibre entre relation et projet, etc. Tous liés, comment contribuer efficacement et permettre à chacun-e de faire de même ?

11 Juin**11h45–13h00****Salle Imagine**

11 Juin**Salle Imagine**

Les Ateliers

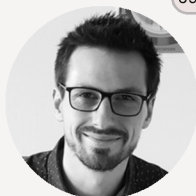


68

Escape box : Mission recherche

Camille De Visscher, Océane Devynck et Aline Freminet

La chercheuse Linda de Coirven a disparu ! Partez à sa recherche grâce aux indices disséminés dans l'université et résolvez les énigmes qui vous permettront de la retrouver... Ce jeu de société, accompagné d'une application en ligne, vous immergera dans la recherche universitaire lilloise tout en développant votre perspicacité ! Le jeu est créé par le programme de médiation scientifique "Les sciences infusent" et Suzon Beaussant.

11 Juin**13h20-14h35****Salle Imagine**

69

Le pont de Léonard

Nicolas Tondeur & Bernard Klymowicz

Cet atelier, inspiré de la célèbre architecture de Léonard de Vinci, propose à 2 équipes de construire un pont entre 2 berges d'une rivière fictive. Quels problèmes vont se présenter à eux ? Réussiront-ils à faire traverser la rivière au pont ? Les thèmes abordés dépendront des participants.

11 Juin**14h50-16h05****Salle Imagine**

70

Le labyrinthe

Nicolas Tondeur & Vianney Laburiau

Le Labyrinthe est un serious game qui immerge les participants dans une expérience de collaboration en environnement incertain. En s'appuyant sur un parcours invisible, des contraintes de communication et une gestion de budget, le jeu met en avant les valeurs suivantes : adaptation, expérimentation, apprentissage et prise de décision collective.

11 Juin**16h15-17h00****Salle Imagine**

11 Juin

Salle The
Mind

Les Ateliers



71

Libérez la parole en réunion : place au PhotoVerbaliz !

Marie Sledzianowski

Le photolangage semble vu et revu... Et si on vous proposait une technique pour le rendre ludique, attrayant, efficace et libérateur de paroles ? La méthode PhotoVerbaliz permet d'utiliser le photolangage avec tous publics, sur tous sujets, et dans tous les contextes.

Outil magique dites-vous ? On est bien d'accord 😊

11 Juin

9h30 – 10h45

Salle The
Mind



72

Construisez un serious game à utiliser dès demain !

Serious Games Editions

Nous vous fournissons le modèle, l'outil et la méthode d'animation : Vous vous concentrez sur le contenu. Vous repartez avec votre serious game personnalisé ! De retour chez vous, il ne vous reste plus qu'à l'imprimer pour l'utiliser 😊

11 Juin

10h50 – 12h05

Salle The
Mind



73

Game jam Ludovortex : concevez un jeu en 30 minutes

Michel Van Langendonck

Découvrez "Il était un jeu...", l'un des jeux phares du Ludovortex 2025. Concevoir un jeu convaincant en moins d'une demi-heure en équipe ? Chiche ! Réveillez l'auteur ou l'autrice qui sommeille en vous ! NB: Atelier ouvert à toutes, seul.e ou à plusieurs.

11 Juin

12h10 – 12h55

Salle The
Mind

11 Juin

Salle The
Mind

Les Ateliers



74

Altérитеam : ressources limitées, chaos, différences et objectifs spécifiques, comment jouer avec ?

Etienne Lafon & Matthieu Delord

11 Juin

13h00–14h15

Salle The
Mind

Comment répartir les moyens d'accompagner la progression d'équipes hétérogènes vers des objectifs différents ?

Dans ce jeu frénétique en temps réel, faites les bons choix pour équilibrer les chances et atteindre les objectifs.

Un serious game dynamique pour toute personne qui se questionne sur la posture managériale.



75

Imagin'IA : Testez le Serious Game Imagin'IA pour organiser l'intégration de l'IA dans vos pratiques

Isabelle Le Vern, Marine Mas & Sylvain Vacaresse



11 Juin

14h20–15h35

Salle The
Mind

Intégrer l'IA dans votre organisation... oui ? non ? certains sont pour, d'autres non ? pour quoi faire et comment commencer ?

En équipe, imaginez la place de l'IA dans votre organisation. Jeu adapté à tous les niveaux de connaissance sur l'IA.



76

Casting enchanté, un serious game pour aborder l'usage éthique de l'IA

Delphine Grafmeyer, Nathalie Boyer, Julie Charrier, Coline Laboulais & Yoann Gardie



11 Juin

15h45–17h00

Salle The
Mind

Comment trouver le juste équilibre entre performance et éthique d'une Intelligence Artificielle ? Une question complexe, qui peut devenir accessible si elle est adressée par le jeu.

Venez découvrir le serious game lauréat de la game jam organisée en Février 2025 par l'Université de Lille



12 juin 2025
Les Ateliers

12 Juin

Salle Concept

Les Ateliers



77

Jouer pour lutter contre le harcèlement

François FREUND & Thomas Muller

Apprenez à désamorcer les attaques verbales, à riposter avec style et à calmer le jeu avant que la situation ne tourne au feuilleton dramatique. Harcèlement ? Conflits ? Adoptez les bons réflexes pour dire stop sans perdre votre calme !

12 Juin

9h00-09h45

Salle Concept



78

"Les Aventuriers de la Draille" où comment déployer par le jeu un mode de Gouvernance Intégrale

Stephane Beilles et Yves Collenot

Découvrez "Les Aventuriers de la Draille", un jeu sérieux qui vous entraînera dans un univers paysan où les pratiques de gouvernance intégrale viennent renforcer les liens humains et concilier sérénité individuelle et robustesse collective. Ivan Dufumier et ses partenaires de l'AMAP vous attendent pour relever les défis de leur association.

12 Juin

9h50-11h05

Salle Concept



79

SimCity for LPM – Vivez le Lean Portfolio Management par le jeu

Matthieu Lecoupeau, Jean-Philippe Gillibert, Jean-Yves Klein

Vous faites partie de l'équipe municipale qui doit piloter la construction d'une nouvelle agglomération en bord de mer. Plusieurs centaines de personnes travaillent déjà pour vous !

Votre équipe a choisi d'appliquer les principes du LPM, avec plusieurs objectifs : une meilleure visibilité, prise de décisions.. à vous de jouer !

12 Juin

11h10-12h25

Maison du
Gardien (à
côté du Palais
Rameau)

12 Juin

Salle Concept

Les Ateliers



80

ZAN&Cie : restons zen face au ZAN !

Marie Le Rhun

12 Juin

12h30-13h45

Salle Concept

ZAN : Zéro Artificialisation Nette ou fin de l'urbanisation sur les terres agricoles. 3 petites lettres qui font frémir élus locaux, promoteurs et décideurs économiques tant la mise en œuvre bouleverse les habitudes de développement urbain et économique. Tester ce jeu c'est découvrir les implications et esquisser des changements de pratique.



81

Capsule OuiChange Corp "Mobilité du quotidien"

Julie Hélin & Heather Noreen

12 Juin

13h50-15h05

Salle Concept

Grâce à la gamification et l'esprit d'équipe, on dédramatise enfin la transition écologique pour agir collectivement ! Comprendre les impacts de nos déplacements sur notre santé et l'environnement, et trouver des solutions concrètes pour se déplacer différemment.



82

Aleam – Révélez vos Talents pour mener à Bien vos Projets !

Gerard Siegle

12 Juin

15h10-16h25

Salle Concept

Aléam c'est plus qu'un jeu ! C'est une pratique qui va vous aider à mettre en lumière ce qui fait obstacle à la réalisation d'un projet et qu'est-ce qu'il serait bon de mettre en œuvre pour le faire évoluer de façon harmonieuse. Aleam est un jeu modulable, qui peut s'utiliser en auto-coaching, en individuel et en groupe.



12 Juin

Salle
Kosmopolit

Les Ateliers



83

Le Puzzle Climat, un vrai Serious Game pour préserver notre planète

Aurélien Lefrançois-Fidaly

12 Juin

9h00-10h15

Salle
Kosmopolit

Un Serious Game "coopétitif" vraiment ludique pour réduire son empreinte carbone sans revenir à la lampe à huile ! Venez découvrir un jeu engageant et utile, entre puzzle, jeu de construction et jeu de gestion de ressources !



84

Loup-Garou de l'Amazonie

Sarah Legros & Anne-Laure Duprez

12 Juin

10h20-11h35

Salle
Kosmopolit

Découvrez le jeu du loup-garou proposé dans une version amazonienne. Grand jeu de rôle pour aborder les thématiques de la déforestation et la protection de l'environnement. Serez-vous un des loups qui détruisent la forêt, ou saurez-vous ruser pour la protéger ?



85

Pixel Art Géant : déconstruction d'un jeu de construction qui interroge le collectif

Etienne Lafon & Matthieu Delord

12 Juin

11h40-12h55

Salle
Kosmopolit

Soyez acteurs puis analystes d'une équipe qui reproduit un dessin en pixel art géant.

Avec cet outil simple et engageant, construisez différents axes de débrief : fonctionnement en équipe, types d'organisation, montée en compétences, amélioration continue, recherche d'efficacité.

Partagez notre expérience de sa conception et de son utilisation.

12 Juin

Salle
Kosmopolit

Les Ateliers



86

101

Feedback to the Future, le jeu pour développer une communication constructive

Emilie Clerbout & Delphine Bedu

12 Juin

9h00–10h15

Salle Imagine

13h00–13h45

Salle
Kosmopolit

Plongez dans un atelier immersif et interactif pour explorer des feedbacks variés. Découvrez comment la richesse des perspectives peut devenir un levier puissant pour votre progression en communication. Une expérience stimulante pour dépasser vos biais, enrichir vos réflexions et grandir dans une dynamique collaborative !



87

Créer un jeu avec les NOUVELLES Mécanicartes, outil de Game Design de référence !

Aurélien Lefrançois-Fidaly

12 Juin

13h50–15h05

Salle
Kosmopolit

Créées en 2014, les Mécanicartes sont un outil librement diffusé (CC-BY-SA) de création de jeux de société. 10 ans plus tard, une nouvelle version améliorée est disponible, s'appuyant sur d'innombrables retours d'expérience ! Venez découvrir cet outil et son application à la création de jeux engageants !



88

jdiwi jdinon, parlons consentement

Claire SERVEL

12 Juin

15h10–16h25

Salle
Kosmopolit

Cet atelier vous propose d'expérimenter le jeu Jdiwi Jdinon et d'aborder le consentement de manière inclusive en tenant compte des rapports de domination et stéréotypes de genre. Il s'attache à reconnaître les biais culturels et genrés ainsi que les dynamiques de pouvoirs influençant les choix individuels.

12 Juin

Salle Team 3

Les Ateliers



89

Les cartes des forces de Positran

Nicolas Tondeur

Venez découvrir mon utilisation des cartes des forces de Positran. Dans cette session vous explorerez, en binôme, vos forces en utilisant les cartes.

Un atelier plein de positif et qui donne le sourire.

PS: une version existe également pour les plus jeunes mais nous nous focaliserons sur la version adulte.

12 Juin

9h00-09h45

Salle Team 3



90

Mundito – le petit monde des enjeux environnementaux et sociétaux

Mathieu SALGADO, Aurélien BOYER & Corentin DESPLANQUES



Mundito a pour but de sensibiliser aux ODD portés par l'ONU. Ce serious game permet aussi d'aider les joueurs à se projeter sur des projets et bonnes pratiques pour rendre leurs métiers plus durables.

12 Juin

9h50-11h05

Salle Team 3



91

Le Fil à Bascule – Penser et agir autrement pour réussir sa transition professionnelle

Elodie Herquel et Pierre Moorkens

Transitions professionnelles, reconversions, évolutions de carrière... Comment traverser ces étapes avec sérénité et efficacité ? Découvrez une démarche d'accompagnement novatrice et puissante et expérimentez un outil concret et ludique pour renforcer l'autonomie, la motivation et la capacité d'action tout au long de la vie.

12 Juin

11h10-12h25

Salle Team 3

12 Juin

Salle Team 3

Les Ateliers



92

JeuStress – Comment aborder un sujet sérieux de façon ludique?

Stéphane Delbecque & Frederic Florent

12 Juin

12h30–13h45

Salle Team 3

Avec ce jeu de cartes coopératif, gagnez les atouts pour couper et défausser votre stress !

Un jeu d'équipe où chaque personne a son rôle et peut influencer le stress des autres... en bien ou en mal!

Heureusement que le joker est là pour vous apprendre comment dé-jouer le burnout!



93

Utilisez le Framework JPMS : posez les fondations de votre jeu, seul ou en équipe

David Valls y Machinant

Vous avez un projet de jeu de société ou de jeu sérieux alors le Framework JPMS est fait pour vous 😊.

L'objectif, compléter 9 cases tenant sur 1 page A4, à l'aide de post-it ou d'un crayon et réfléchir aux différentes composantes d'un jeu de manière systémique et de vous poser les bonnes questions.

En 1h15, apprenez à maîtriser ce Framework.

12 Juin

13h50–15h05

Salle Team 3



94

La Fresque de la Gamification

Alexandre Duarte

La Fresque de la gamification est un atelier ludique conçu pour découvrir la gamification, les 9 leviers d'engagement et des exemples concrets. C'est un atelier complémentaire aux Gamifi'cartes, l'outil pour avoir des idées de gamification!

12 Juin

15h10–16h45

Salle Team 3



95

Atelier annulé – Deviens le SOURCEUR 4.0

Si vous étiez inscrit.e à cet atelier, l'équipe d'organisation vous proposera un autre atelier serious game sur ce créneau.

12 Juin

9h00–10h15

Salle Feelings



96

Le jeu vidéo : un média pour accompagner les enfants à besoin éducatif particulier

Les membres du réseau Canopé

12 Juin

10h20–11h35

Salle Feelings

En plus d'être un outil de motivation, le jeu vidéo peut également permettre de mobiliser de nombreuses compétences psychosociales, linguistiques ou stratégiques. Venez découvrir ses usages lors de notre atelier !



97

Tous à bord ! Savoir valoriser ses soft skills avec talent (et un peu de bluff)

Etienne Galmiche

12 Juin

11h40–12h55

Salle Feelings

L'atelier propose de découvrir le jeu Tous à bord. En jouant, on apprend à identifier les compétences sociales (soft skills) attendues pour un job, à défendre ses compétences avec pertinence. Le bluff et la mauvaise foi sont permis mais attention à ne pas se faire démasquer !



98

SPEED LEGO – découvrir la Brick'Ô'Bag**Ludovic MAILLARD**

Tout le monde connaît les LEGO®.

Beaucoup de professionnels connaissent la méthode LEGO® SERIOUS PLAY®.

Venez découvrir une boîte adaptée à des pratiques en binôme ou en solo !

A utiliser en entreprise ou chez soi.

Proposer et présenter par un facilitateur certifié.

12 Juin

13h00–13h45

Salle Feelings



99

Comment traduire un besoin pédagogique en une mécanique ludique pour un gameplay engageant ?**Pierre Delvaux**

Et si un jeu pouvait renforcer l'apprentissage grâce à ses mécaniques ? Plongez dans Leadership Park et découvrez comment créer un gameplay qui soutient l'expérience et l'ancrage des savoirs pédagogiques. Cet atelier vous fera vivre et comprendre comment les mécaniques enrichissent l'apprentissage.

12 Juin

13h50–15h05

Salle Feelings



100

Créez votre IA génératrice de jeux éducatifs !**Chris Delepierre & Christophe Willaert**

Et si une intelligence artificielle pouvait vous aider à concevoir des jeux pour enseigner de manière ludique et innovante ! Dans cet atelier, découvrez un chatbot spécialement conçu pour générer des idées et des prompts adaptés à vos besoins pédagogiques. Un atelier interactif pour allier créativité, technologie et apprentissage.

12 Juin

15h10–16h25

Salle Feelings



102

Plus fort que le team building : le TEAM BETONING par Les Pieds sur Scène

Stéphanie DROUVIN

12 Juin

10h20–11h05

Salle Imagine

LES PIEDS SUR SCENE transforme le team-building en une aventure surprenante et créative, où chacun se découvre autrement grâce à l'improvisation théâtrale. Dans une ambiance bienveillante et fun, on lâche prise, on rit, on partage, et on explore sans crainte, car en impro, pas d'erreurs, juste des opportunités pour s'amuser et rebondir ensemble !



103

La Communication NonViolente et le jeu de rôles au service du dialogue en entreprise

Istvan Van Heuverzwyn

12 Juin

11h10–12h25

Salle Imagine

Atelier avec approche innovante de la communication en entreprise en combinant la Communication NonViolente (CNV) et les jeux de rôles avec des sketches, des mises en situation. Vous apprendrez à écouter activement, à exprimer vos besoins sans jugement et à favoriser des échanges respectueux, constructifs et adaptés aux enjeux organisationnels.



104

Expérimentez le chaos des organisations avec The Band

Nicolas Tondeur & Vianney Laburiau

Les participants sont dans un anneau de tissu capable de les supporter tous (ils peuvent s'asseoir dans l'anneau) et se mettent en équilibre. Ils doivent ensuite gérer des événements externes (envois de balles) qui vont déstabiliser leur système: toute personne qui a une balle en main doit quitter l'anneau, courir au centre et se réinsérer dans l'anneau.

12 Juin

12h30–13h15

Salle Imagine



105

Game jam Ludovortex : concevez un jeu en 30 minutes**Michel Van Langendonck**

Découvrez "Il était un jeu..." l'un des jeux phares du Ludovortex 2025. Concevoir un jeu convaincant en moins d'une demi-heure en équipe ? Chiche ! Réveillez l'auteur ou l'autrice qui sommeille en vous ! NB: Atelier ouvert à toutes et tous, seul.e ou à plusieurs.

12 Juin

13h20-14h05

Salle Imagine



106

Le Temps d'Asheer: l'escape game sur table pour comprendre l'inclusion LGBTQIA+ et le harcèlement au travail**Guillaume Duval & Alyz K Dinant**

Une expérience immersive pour sensibiliser vos équipes aux discriminations anti-LGBTQIA+ et au harcèlement au travail. Incarne une personne trans qui fait face à un harcèlement en raison de son genre.

Votre mission, si vous l'acceptez ? Récolter des témoignages pour appuyer votre signalement auprès des RH en cheminant dans les différents espaces de l'entreprise.

12 Juin

14h20-15h35

Salle Imagine



107

Expérimentez le chaos des organisations avec The Band**Nicolas Tondeur & Vianney Laburiau**

Dans ce jeu coopératif, vous allez avoir l'opportunité d'expérimenter comment le chaos peut impacter une organisation. The band se joue avec un immense ruban de tissu et des balles.

12 Juin

15h40-16h25

Salle Imagine

12 Juin

Salle The
Mind

Les Ateliers



108

Apprenez à gérer votre temps avec Chronostic

Florence Alincourt

Participez à un atelier ludique et interactif pour apprendre à gérer votre temps grâce à un jeu de cartes unique ! Explorez les lois et principes de la gestion du temps, découvrez des outils pratiques et repartez avec des astuces concrètes pour mieux organiser votre quotidien.

12 Juin

9h00-10h15

Salle The
Mind



109

Dilemme de pierre, le jeu sur mes valeurs

Simon Keller

Quelles sont les valeurs qui vous portent ? A quel point les défendez-vous ? Sont-elles à votre service ou est-ce le contraire ? Dans cette création du Labo du Je, gérez votre famille de Popotes au temps de la préhistoire !

12 Juin

10h20-11h35

Salle The
Mind



110

Genial'ly & Gamifi'cartes, un combo gagnant pour concevoir une expérience apprenante ludique

Jyn Chérèze & Alexandre Duarte

Un retour d'expérience sur la création d'un Genial.ly gamifié grâce aux Gamifi'cartes, qui illustre comment ces deux outils combinés fonctionnent en harmonie pour engager vos apprenants !

12 Juin

11h40-12h55

Salle The
Mind

12 Juin

Salle The
Mind

Les Ateliers



111

La caverne d'Alibaba des séquences ludiques pour engager les participants de vos temps collectifs

Gaëlle Blanchard & Sara Garmendia

12 Juin

13h00–14h15

Salle The
Mind

Testez plusieurs séquences ludiques et repartez avec des conseils d'animation afin de rendre vos prochains temps collectifs plus dynamiques et engageants. Objectif : permettre aux participants d'apprendre à se connaître, de lâcher prise, de se mettre en mouvement mais aussi d'activer d'autres fonctionnalités de leur cerveau.



112

Mettez les mains dans les briques !

Mathieu SALGADO, Aurélien BOYER & Vincent PERY



Un atelier de découverte et de sensibilisation à la méthode LEGO®SERIOUS PLAY®

Il s'agit d'une technique qui facilite – en temps réel – la réflexion, la communication et la résolution de problèmes. Elle est applicable à des organisations, des équipes et des individus.

Elle se base sur le concept de la « construction du savoir par les mains ».

12 Juin

14h20–15h05

Salle The
Mind



113

Situation de handicap : Jouez pour sensibiliser !

Etienne Lafon & Matthieu Delord

Jouez à un jeu de cartes simple, Handiscover, pour aborder les situations de handicap.

Grâce au cadre protecteur du jeu, participez activement, prenez conscience de votre posture et échangez autour des questions du handicap (visible, invisible, entravant ou non), pour comprendre la notion de situation de handicap.

12 Juin

15h10–16h25

Salle The
Mind



11 et 12 juin 2025
Les stands

Les stands



Stand
41

AccessiJeux

Xavier Mérand & Julie Debonne

Association fondée en 2015 par trois amis dont l'un est très malvoyant, rendre les jeux accessibles aux déficients visuels est naturellement devenu le domaine d'expertise d'AccessiJeux. AccessiJeux s'est fixée comme objectif de rendre le loisir du jeu de société plus inclusif pour les joueurs de tous âges et porteurs de divers handicaps.



Stand
03

Le Temps d'Asheer

Guillaume Duval, Alyz K Dinant

Le temps d'Asheer

Vous voulez sensibiliser à l'inclusion des personnes LGBTQIA+ et lutter contre le harcèlement au travail ? Nous vous proposons une expérience immersive et un parcours de sensibilisation pour nourrir votre culture d'entreprise, avec notre serious escape game Le Temps d'Asheer.



Stand
04

Ludinova

Charles FONTAINE, Étienne GALMICHE, Jean-François DUBREUIL, Franck OBADIA

Incubateur de serious game et expériences immersives. Accompagnement à la création, au développement, à l'édition et la distribution sous forme de résidences, ateliers, formations et événements.
#chaosfertile #ketchupmanagement



Stand
05

BEJOUE

Isa TERRIER & Coralie FRANIATTE

BEJOUE crée des outils ludiques pour les entreprises et organisations qui souhaitent former, sensibiliser et engager leurs collaborateurs de manière originale et impactante. BEJOUE fait également partie du Collectif du Jeu engagé.



Stand
40

Board Game Campus

Tanguy Gréban

Board Game Campus est une école unique en son genre, dédiée aux métiers de création et d'édition de jeux de société. À Board Game Campus, la formation est axée sur la pratique, l'expérimentation et la maîtrise des outils actuels. Elle passe par des ateliers créatifs et des travaux, de groupe ou individuels. Cette approche est complétée par la rencontre avec la réalité du terrain et des experts du jeu de société. Le programme, les détails pratiques et la liste des intervenants se trouvent sur <https://boardgamecampus.com>

Les stands



Stand
07

8gameLearn

Denis DESMET, Romain HUMBERT, Etienne DUSS

L'unique plateforme digitale 3D vous permettant de créer puis animer par vous mêmes l'exploration des connaissances à travers le jeu. Notre plateforme se destine aux écoles, organismes de formation et entreprises.



Stand
08

Brassart – Ecole de Lille

Louis DESCAMPS, Matthieu QUEVAL et les étudiants en Game Design

École supérieure d'arts appliqués formant aux métiers du design graphique, de l'animation et du jeu vidéo. Présentation de l'école et des projets étudiants.

Citynova



Stand
32

Claire ALLARD & Solenne ROMAGNI

Plongez dans un univers d'outils ludo-pédagogiques captivants, conçus sur mesure pour des organismes qui désirent transmettre leurs savoirs. Découvrez notre approche qui vise à créer des expériences transformatrices pour les participant·e·s. Rencontrez notre équipe de super designers, prête à donner vie à vos idées les plus ambitieuses.



Stand
33

St

Sahdia ICHOU & Axelle Menard

Sensibiliser les enfants aux troubles du spectre de l'autisme.

Collective adventure

Stand
38

Laura DEGRACIA & Jérémy BUISSON



Collective Adventure est un studio de création et d'édition de jeux d'aventure à impact. Création de jeux sur mesure, jeux à offrir aux couleurs de votre marque, ateliers de team building à impact... Chez Collective Adventure, nous accompagnons les entreprises, collectivités et associations pour créer des temps forts résolument humains.

Les stands



JOUER-POUR-IMPACTER.COM
LE JEU AU SERVICE DE VOS OBJECTIFS

Stand
09

Jouer-pour-Impacter.com

David VALLS Y MACHINANT

Accompagnement à la création de jeux de sociétés plus ou moins sérieux. Venez découvrir les réalisations de nos apprenants. Et apprenez à maîtriser le framework JPMS.



Stand
14

CONCEPTEO

Catherine Mollica, Jean-François ROCHAS & Christian MARTINEZ

Découvrez Concepteo, agence de game design à Lyon. Nous imaginons, illustrons, protétypons et fabriquons des jeux de société. Notre expertise ? Créer des jeux sérieux sur-mesure pour entreprises et collectivités, adaptés à vos besoins pédagogiques. Pour des formations, événements ou ajouter une dimension ludique à votre quotidien professionnel, notre savoir-faire en ludification est à votre service. Rencontrons-nous !



Stand
15

Des Pois Chiches au Bureau

Ophélie POILLION & Vincent FLEURY

Booster l'engagement social et écologique de l'entreprise grâce au jeu.



Stand
16

E-learning Touch'

Azylis LE CLOAREC & Laetitia COLIN

E-learning Touch' accompagne les entreprises et centres de formation à la digitalisation de leurs formations. Le hub de services met son expertise au service des professionnels de la formation pour la création de plateformes LMS Moodle 100% gamifiées, la conception de ressources e-learning ludiques sur-mesure et la fourniture de logiciels pour concevoir, soit même, ses contenus pédagogiques engageants.



Stand
17

Editions de l'Homo-Viator

Yves Richez, Séverine Maurice & Caroline Dauxerre

Les Éditions de l'Homo-Viator présentent leur premier serious game : Le Parcours-Sherlock. Venez découvrir ce dispositif ludo-pédagogique gamifié dédié à l'orientation, la mobilité, le RSE, la GPEC, la médiation sociale, la collaboration en équipe, et rencontrez le créateur du jeu, Yves Richez, ainsi que deux Maîtres de l'Animation, Séverine Maurice et Caroline Dauxerre.

Les stands

Essentials

Stand
12



Joeffrey COSTA

Le maître d'œuvre du jeu. Fabricant de jeux : fabrication et prototypage en France, jeux sur mesure, jeux hybrides (alliance jeu physique et digital).

Format ludique – Kit de self-défense relationnelle

Stand
18



François FREUND & Thomas MULLER

Nous avons créé et édité plus de 30 jeux, mobilisés dans les entreprises, les universités, les écoles et les familles pour faire évoluer les pratiques relationnelles. Venez à notre rencontre et découvrez nos dernières créations !

Le fil à bascule

Stand
19



Elodie HERQUEL & Pierre MORKENS

Le "fil à Bascule" présente des jeux de cartes pour permettre aux formateurs, coachs et accompagnants d'aider les personnes à trouver de nombreuses compétences cachées en elles et de travailler sur leurs blocages pour retrouver une sérénité dans leurs décisions, actions personnelles et professionnelles.

Banque de France

Stand
34



Valérie Francine CANIVEZ

Dans le cadre de sa mission d'éducation financière et budgétaire, la Banque de France a créé un jeu innovant, ludique pour comprendre l'importance de la gestion financière. Dédié aux élèves, apprentis, étudiants, porteurs de projets ou de nouveaux entrepreneurs, avec ce jeu les chefs d'entreprise c'est vous !

Junia – Grande école d'ingénieurs

Stand
Junia



Staff de l'école

Grande école d'ingénieurs proposant des formations en sciences et technologies, avec un accent sur l'innovation. Maths, informatique, culture scientifique... Découvrez comment les pratiques ludiques s'invitent dans la formation des futurs ingénieurs.

Les stands



Stand
20

L'échappée managériale

Clément Meyer & Thomas Bouchard

Découvrez 50 pratiques de management issues de 8 pays, discutez-en et engagez vous à les tester !



Stand
01

Labo du Je

Simon KELLER & Laura MADDENS

Traiter de sujets sérieux, c'est chouette... Et les aborder par le jeu c'est encore mieux !



Stand
21

Learning Salad

Isabelle LE VERN, Marine MAS & Sylvain VACARESSE

LearningSalad accompagne ses clients dans la conception et la production de jeux pédagogiques et serious games, de la prise en charge complète du développement du jeu à la formation des équipes. Nous avons développé une méthode de design d'expérience ludopédagogique : SaladGameCraft.



Stand
22

Les pieds sur scène

François SAMIER, Stéphanie DROUVIN & Mathilde SAMIER

"Être imPRO, c'est développer les compétences relationnelles individuelles et collectives au boulot " ... ou les techniques issues de l'improvisation théâtrale au service des soft skills et de la communication interpersonnelle.



Stand
23

Ludik'Métiers

Armelle DONAINT-LE PORT & Camille COLEGRAVE

Société développant des jeux sérieux pour la formation professionnelle et le développement des compétences.

Les stands



Stand
24

Ludovortex.games

Michel Van Langendonck & Quentin Daspremont

Venez découvrir et vous procurer le Ludovortex 2025 (pour concevoir, adapter, analyser ou animer des jeux). Venez découvrir le diplôme en Sciences et techniques du jeu (Master 1 HE2B 1 an à Bruxelles, passerelle Master 2 Paris 13- Sorbonne)



Stand
25

Maxilud

Guillaume Joan

Création, édition, impression de jeux de société., Spécialisé dans la personnalisation, l'impression court tirage, les jeux de société GOODIES et la création de jeux de société sur mesure pour les professionnels,



Stand
39

Nextoo – démarche Hacoer

Nicolas TONDEUR, Antoine BLOIS, Vianney LABURIAU, Bernard, KLYMOWICS & Anthony JUNGEMAN

Venez rencontrer les experts du GAG (Groupe d'Agilisation et de Gamification) de chez Nextoo pour découvrir comment la démarche hacoer (Humain au Coeur) utilise la gamification. Créateurs, co-créateurs, animateurs de serious games depuis plus de 10 ans, nous sommes au service de l'évolution de vos organisations.



Stand
26

Péda GO !

Cyrielle Byczek et Marie Sledzianowski

Notre vocation depuis 10 ans : accompagner les managers, les animateurs et formateurs à rendre leurs prestations (ateliers, réunions, formations...) captivantes, percutantes et efficaces grâce à la pédagogie active et ludique. Notre devise : Le ludique demande beaucoup de sérieux !



Stand
31

Plaine images

Equipe de la plaine images

Écosystème dédié aux industries créatives, regroupant entreprises, startups et laboratoires de recherche.

Les stands



Stand
37

Prismatik

Léo CAPOU, Aurélien LEFRANCOIS, Marjolaine PEREIRA & Roman GRZEGORZEWSKI

Prismatik est une SCOP ancrée dans l'Économie Sociale et Solidaire. Depuis 10 ans, nous accompagnons la création de jeux, de dispositifs ludiques sur-mesure et responsables, adaptés aux besoins et enjeux de celles et ceux qui oeuvrent à une société éthique, écologique et épanouissante.



Stand
02

Projexion

Corentin DESPLANQUES, Mathieu SALGADO, Séverine MONDON, Emmanuelle GRIGNY & Sara BEQUIN

Des serious games sur mesure ou sur étagère pour répondre à vos enjeux d'intégration, de formation, de transformation culturelle et organisationnelle !



Stand
36

Rbean

Laurie Mézard & Mathieu Mahé

Rbean est une entreprise d'innovation pédagogique. Depuis 2019, nous mettons à disposition nos compétences en learning XP design et une plateforme LMS gamifiée qui propose de nombreuses mécaniques intéressantes (graphe de projets, économie interne, gestion de ressources).



Stand
30

Réseau Canopé

Ewa Wyremblewski, Marion Forax, Matthieu Boucher

Sous la tutelle du ministère de l'Éducation nationale, Réseau Canopé est l'opérateur de la formation tout au long de la vie des enseignants et de la communauté éducative.



Stand
27

Serious Games @ Coaching

Gerard Siegle

Structure combinant les approches du jeu sérieux et du coaching pour le développement professionnel.

Les stands



Stand
10

Syndicat des Serious Games Designers

Suzon BEAUSSANT, Vincent VIGNOT, Matthieu BOUCHER

Le Syndicat Français des Serious Game Designers œuvre pour la reconnaissance et l'éthique de ce métier émergent. Sur notre stand, découvrez comment les serious games transforment la formation, la communication et l'engagement en entreprise. Échange avec des experts, explore des projets concrets et rejoins un réseau professionnel dédié à l'innovation ludique.

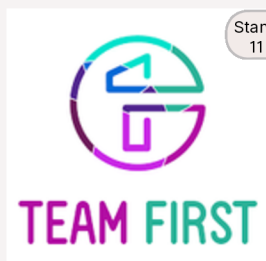


Stand
12

Tangira – Créateur de serious games tangibles

Corentin GARDIES

Transformez vos enjeux en réussites. Des serious games où le matériel sur mesure est pensé pour répondre aux objectifs pédagogiques. Analyse du contexte, game design, prototypage, test et production de jeux sans écran à partir de 1 exemplaire.



Stand
11

Team First

Adrien NOWAK

Et si le jeu devenait votre meilleur levier de transformation ? Plongez dans une expérience stratégique et humaine, conçue pour booster l'engagement, révéler les talents et renforcer durablement la performance de vos équipes. Le jeu ne se contente plus de divertir : il inspire, aligne et transforme.



Stand
28

Team Spirit

Ludovic MAILLARD & Juliette SOBIESKI

Team Spirit propose des programmes de renforcement d'équipe et de motivation pour les organisations. A l'occasion du Salon, venez découvrir en avant-première le nouvel outil professionnel conçu par notre Agence pour les pro' : le Brick'Ô'Bag ! Et tentez d'en gagner 1 exemplaire !!



Stand
29

Théâtre Moderne

Istvan Van Heuverzwyn

Theatremoderne.com, organisme de formation en communication, en management, certifié Qualiopi et théâtre d'entreprise. Il anime des formations immersives et participatives, des coachings et des séminaires avec la pédagogie renversante : jeux de rôles, théâtre, Communication NonViolente, jeux ludiques, sketches,...Intérêt particulier RSE.

Les stands

Belugames

Stand
06

Thomas Pittau, Isabelle Bapteste

belugames

L'art d'utiliser les jeux, pour accompagner vos ressources humaines, vos équipes... Aux différentes étapes de votre développement, mettre en valeur vos talents, booster la convivialité, faciliter l'évolution, préparer la transformation au cœur de vos établissements, par le jeu, vecteur de développement individuel et collectif

Les étagères ludiques

Stand
13

Olivier DURAND

Ça fait du bien de jouer ! L'art d'utiliser les jeux, pour illustrer vos démarches et pour animer vos ressources humaines et les personnes qui vous entourent... Des solutions, adaptées aux enjeux RH et managériaux, qui permettent de :

- Booster la convivialité,
- Fédérer les talents et renforcer la connaissance des talents présents dans vos équipes,
- Stimuler la créativité, la culture de recherche de solution et la stratégie tout en valorisant les compétences,
- Encourager le leadership et l'engagement pour promouvoir l'analyse des transformations.

Les boutiques

EnVies EnJeux

Bout.
01

Chloé DI CINTIO, Thomas DESSET, Aurélia KILGUS & Claire SERVEL



Jouer pour faire société. Site web : <https://www.jeux-cooperatifs.com/>
Choisir et vivre des relations coopératives plutôt que compétitives, cela s'apprend. EnVies EnJeux milite pour le développement de l'éducation relationnelle, une approche qui vise à gérer les conflits autrement que par la fuite, la domination ou la soumission

Pot de colle et chewing-gum

Bout.
02

Claire BOMBA



Pot de Colle et Chewing-gum est une boutique itinérante de vente de jeux de société. Entre la métropole Lilloise et la Côte d'Opale, retrouvez Claire, la gérante, sur des événements comme des salons et des temps fort familiaux. Animatrice et formatrice spécialisée en Ludo-pédagogie, elle accompagne les familles, les établissements scolaires et les structures privées dans leur volonté de développer le jeu comme outil d'engagement dans l'apprentissage. Sa devise : parce qu'apprendre doit se faire avec plaisir ! Vous pouvez la contacter sur Facebook, Instagram et LinkedIn pour tout renseignement.

[illegible]



11 et 12 juin 2025

Nos Partenaires

JUNIA Grande
école
d'ingénieurs

 **essentials**



Nos Mécènes de Compétence

projexion


LaCollective

