



**Guide pour la conception, l'animation et l'évaluation d'une activité ludo-pédagogique**  
 inspiré du modèle CEPA Je de Julian Alvarez et Pascal Chaumette

	Conception du scénario	Introduction du jeu	Animation du jeu	Debriefing retour aux objectifs	Evaluation Apprentissages Jeu
<b>Pédagogie</b>	Définir les objectifs	Annoncer les objectifs	Activer les objectifs	Approfondir les objectifs	Objectifs acquis ? Jeu facilitant ?
<b>Jeu</b>	Scénariser le jeu	Présenter le jeu	Réguler le jeu	Rejouer les étapes clés	Adéquation entre apprentissages et jeu ?
<b>Contexte</b>	Penser à l'ergonomie et à la facilitation	Faire découvrir l'environnement de jeu	Stimuler et cadrer la progression	Revenir sur les difficultés (technos nmt)	Adéquation entre apprentissages et environnement ?
<b>Apprenant</b>	Prendre en compte le profil des joueurs	Expliquer la dynamique entre joueurs	Stimuler et réguler les joueurs	Ecouter le vécu et les questions	Adéquation entre apprentissages et dynamique ?
<b>Enseignant</b>	Définir le rôle de l'animateur	Annoncer le rôle de l'animateur	Observer, animer	Atterrir en douceur	Adéquation entre apprentissages et animation ?

