

JIP 2026

« De la ressource à la capacité : favoriser le pouvoir d'apprendre et le pouvoir d'agir »

1 avril 2026

# Rank It - Jeu pédagogique de classement par et pour toutes et tous



Pauline Delpéuch  
Florian Delcourt  
Jonathan Piard  
Jeanne Parmentier  
Thomas Planques

# Intervenants



**Florian Delcourt**

Responsable formation, animation de réseau et prospection

école  
normale  
supérieure  
paris-saclay



**Jonathan Piard**

Enseignant

**Obtention d'un appel à projet (AAP) –Jeu sérieux en 2023**

*Rank-it : Digitalisation en mode DIY d'un jeu de cartes éducatif*

*Rank-it*, un jeu pédagogique de classement conçu par **Ikigai** en mode DIY (*Do It Yourself*, à créer et personnaliser soi-même), inspiré de *Timeline*.

Version digitale (jeux vidéo) sur ordinateur ou smartphone  
ou print and play



# Déroulé de l'atelier

## **Tour de table (10')**

*Nom, prénom, établissement, profession et discipline, moi et la ludopédagogie*

## **Activité 1 (30')** 1-3/4-Tous

Le projet Rank-it : de sa genèse à sa réalisation (10')

## **Activité 2 - Let's play (30')** 3/4

## **Activité 3 (30')** 1-3/4-Tous

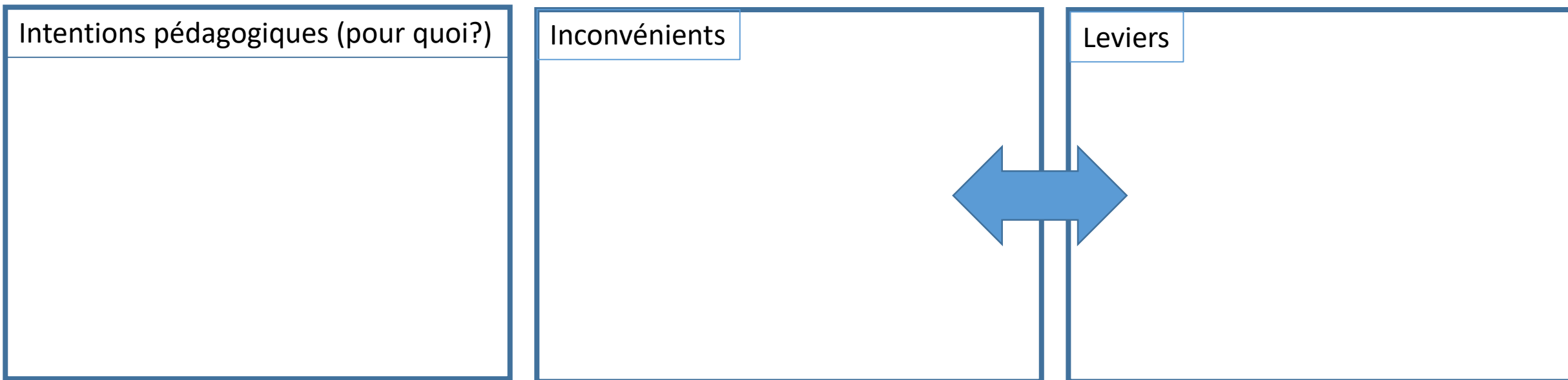
Au-delà de Rank-it – Le catalogue Ikigai (5')

## **Point personnel (5')**

# Activité 1 – 1 (5') / 4 (10') / Tous (20')



## A. Ludifier ses enseignements



Exemples d'activités de ludopédagogie avec ses objectifs pédagogiques

# Genèse à l'ENS Paris Saclay - 2019



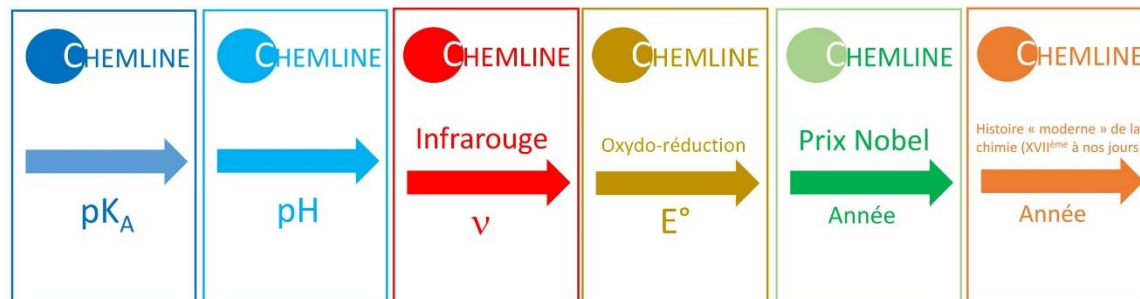
## Enseignant de chimie de l'ENS Paris-Saclay

- Envie de proposer de nouvelles formes d'apprentissage aux étudiant-es
- Souhait de partager ses pratiques pédagogiques avec les collègues
- Joueur de jeux de société

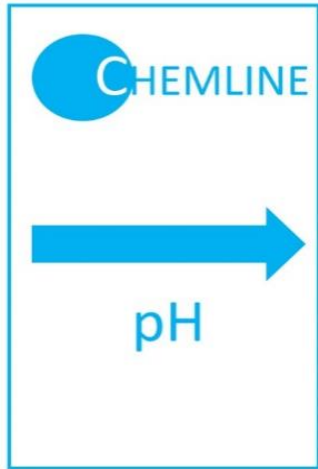
Depuis 2019-2020 = création de jeux pédagogiques à bas coûts et accessibles à toutes et tous.



Création du jeu Chemline (inspiré du jeu Timeline) sur plusieurs thématiques de chimie – Même mécanique de jeu que le jeu original



# Mises en œuvre



Cours de L3 à l'Institut Villebon-Charpak par Jonathan Piard

BTS métier de la chimie à l'ENCPB par des collègues chimistes



Moments informels avec les étudiant.es en L3, M1 ou M2 FeSup de l'ENS.

- **Très bon retour de la part des étudiant·es et des enseignant·es**
- **Engagement et motivation importante** des étudiant·es lors du jeu
- **Impossibilité d'évaluer l'impact sur les apprentissages** car effectif trop faible

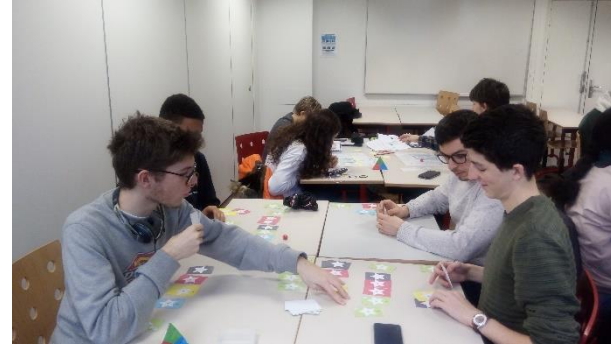
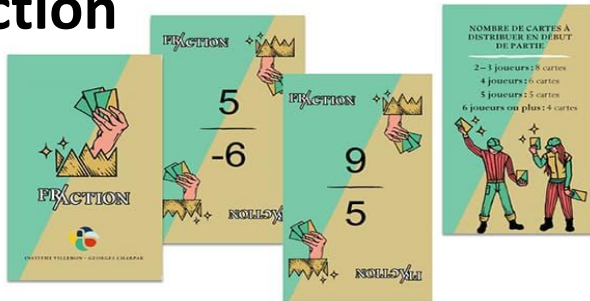
Discussions informelles (café découverte) au CEP à l'invitation de J. Bobroff en février 2022 pour évoquer ma pratique



## Enseignante en maths et physique à l'institut, Responsable du Centre d'Expérimentation Pédagogique

- Développement de jeux à expérimenter dans son cours de maths
- Soutien à des jeux dans d'autres disciplines

### Fr/action



- Sur le principe de Timeline
- Classer les fractions de la plus petite à la plus grande
- Difficulté qui s'adapte au nombre de cartes posées, et donc à tous les niveaux (même les profs et les stagiaires polytechniciens y ont joué !)

# Diffusion et élargissement - 2022



Rencontre avec Valentine Duru (ingénieure pédagogique) au CEP en 2022 pour généralisation du concept à d'autres disciplines et début de digitalisation

- Développement du jeu à d'autres disciplines
- Code permettant aux enseignant.es de pouvoir créer leur propre jeu avec le logiciel Nandeck.
- Enseignant.es très enthousiast.es et intéressé.es



Nous pensions que ce **projet possédait un très gros potentiel** et que beaucoup de collègues pourraient être intéressé·es.

La diffusion plus large passe par la digitalisation



**Nous contactons, sur les conseils de Romuald Drot Ikigai en juillet 2022**

Rencontre en septembre 2022 avec Thomas Planques de Ikigai pour accompagnement



# Appel à projet – Jeux sérieux



**Projet : répondre à AAP « jeux sérieux » mai 2023**

université  
PARIS-SACLAY

Ce projet propose de **digitaliser et rendre accessible à toutes et tous le principe d'une série de jeux de cartes s'inspirant du jeu Timeline** en :

1. **améliorant le graphisme** des cartes,
2. permettant à des enseignant·es de l'Université Paris-Saclay de créer leur propre version du jeu (Mode DIY)
3. permettant à **toutes et tous (enseignant.es et étudiant.es)** de disposer d'une **version digitale** (multi-support) **ou** d'imprimer une version physique
4. permettant un mode multi-joueurs en ligne.

À terme, ce jeu sera nommé **Rank-it**

**Coût total : 57638 euros TTC**

 Institut Villebon  
Georges Charpak

Fonctionnement + personnel (15h éq TD)  
(Jeanne Parmentier)

 ikigai  
games  
for citizens

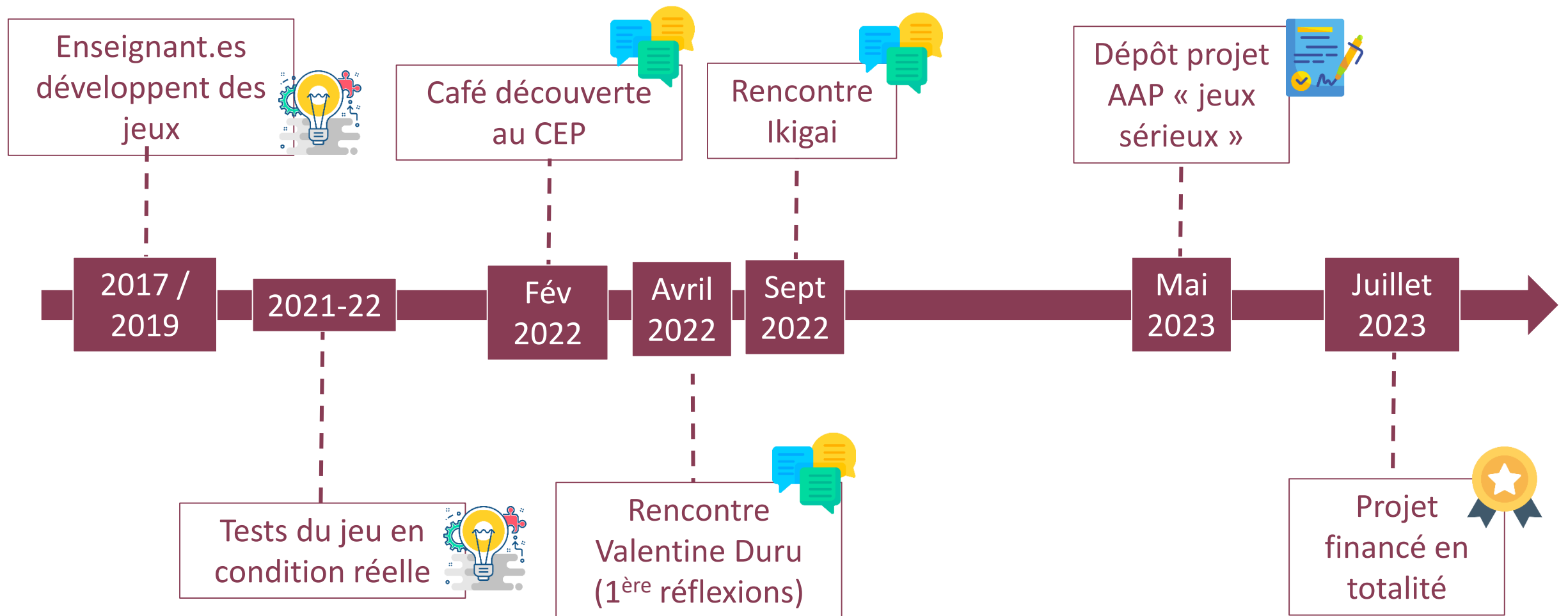
Fonctionnement

école  
normale  
supérieure  
paris-saclay

université  
PARIS-SACLAY

Personnel (Jonathan Piard) – 15h éq TD


# Timeline 😊 – En route vers l'AAP



# Le jeu au temps t

[Retour au catalogue de jeux](#)

## Rank it



1

Classez les cartes selon leur valeur !

**Disciplines :** Pluridisciplinaire, Divers  
**Genre :** Réflexion, Jeu de société  
**Date de parution :** 4 décembre 2024  
**Développeur :** Ikigai, ENS Paris-Saclay, Université Paris-Saclay, Institut Villebon Georges Charpak  
**Langues :** Français

[Télécharger pour Windows](#)

Vous ne disposez pas des droits d'administration sur votre ordinateur ?

[Téléchargez la version sans installer](#)

[Autres plateformes](#)

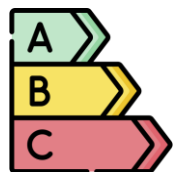


<https://ikigai.games/games/gameDetails/rank-it>

# Le jeu au temps t



# Objectifs d'apprentissages possibles



**Classer** des grandeurs, des étapes d'un processus, des dates ...

Et en profiter pour ...



**Mémoriser** des notions, des dates ...



**Réaliser** des calculs simples



**Estimer** des ordres de grandeur



## TESTER LE JEU !!!!!

### 5 jeux à disposition en format papier

- Les monuments nationaux (**par année**)
- Les pays du monde par superficie (**en milliers de km<sup>2</sup>**)
- CÇCCO<sub>2</sub> : Combien Ça Coûte en CO<sub>2</sub> ? (**poids équivalent CO<sub>2</sub>**)
- Circuit d'une formation (par étape)
- Write an article like a chemist (**par order in the article**)

En ligne en téléchargeant l'application ou sur ordinateur

**Les enseignant.es des établissements partenaires Ikigai peuvent faire leurs propres paquets de cartes.**

**Des variations infinis selon les disciplines, niveaux, axe de valeurs.**

## Exemples de paquets

### Les monuments nationaux

27 cartes, à trier par année

### Quiz carbone de l'ADEME

20 cartes, à trier par kg CO<sub>2</sub>e

### Chemline-pH

36 cartes, à trier par pH

## Exemples de niveaux et disciplines

Licence 1 | Licence 2 | Licence 3

Lycée | Pluridisciplinaire

Sciences de la Terre et des planètes

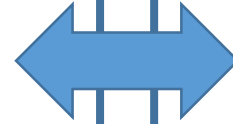
Génie chimique

# Activité 3 – 1 (5') / 4 (10') / Tous (20')



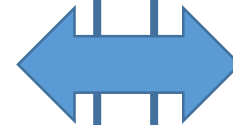
Points positifs

Propositions d'utilisation du jeu ou nouveaux paquets  
(valeurs des axes, niveaux, thèmes, objectifs visés ...)



Points d'amélioration

Evolutions possibles (fonctionnalités,  
ergonomie...)



# Ce que l'AAP a permis



- 1. Digitalisation** d'un jeu de plateau
- 2. Essaimage** (accessible à plusieurs enseignant.es)
- 3. Visibilité** (catalogue IKIGAI)
- 4. Mode DIY**
- 5. Travail collectif** avec une équipe de conception de jeu sérieux (aventure humaine)
- 6. Accompagnement** dans la communication
- 7. Compréhension des contraintes et spécificités** liées à la création d'un jeu sérieux

# Aller plus loin ...sur Rank-it

## Formations sur Airtable (catalogue de formation)



## Let's play



[https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=F\\_QAGxAoiC4](https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=F_QAGxAoiC4)

# Au-delà de Rank-it – Le catalogue Ikigai



## Word Master

Maîtrisez les mots, maîtrisez les idées !

**Genre :** Vocabulaire

**Disciplines :** Pluridisciplinaire, Langues et lettres, Culture générale, Français, Anglais, Divers, Anglais - Généralités, Français - Généralités



## GreenShift

Apprenez à investir durablement : conciliez performance économique et impact sociétal.

**Genre :** Quiz



## Audit Enigma

Sensibilisez-vous à l'audit comptable en résolvant des enquêtes !

**Genre :** Enquête, Narratif, Visual novel, aventure narrative

**Disciplines :** Économie et gestion, Sciences de gestion, Comptabilité



## On vous rappellera

Excellez dans vos entretiens d'embauche !

**Genre :** Visual novel, aventure narrative

**Disciplines :** Pluridisciplinaire, Divers



## Supreme Court

Endossez les responsabilités d'un juge de la Cour Suprême des États-Unis !

**Genre :** Enquête, Narratif

**Disciplines :** Sciences humaines, Langues et lettres, Anglais, Histoire du droit et des institutions, Science politique, Géographie



## Rank it

Classez les cartes selon leur valeur !

**Genre :** Réflexion, Jeu de société

**Disciplines :** Pluridisciplinaire, Divers



## Alaia et le secret de Ming-Ha

Résolvez les énigmes sur le codage correcteur d'erreur pour sauver votre petit frère et découvrir le secret de Ming-Ha !

**Genre :** Narratif

**Disciplines :** Ingénierie, Génie informatique et génie logiciel, Mathématiques appliquées, Automatique et traitement du signal



## Magna Carta

Découvrez la genèse de la Magna Carta !

**Genre :** Narratif

**Disciplines :** Anglais



## To be in the norms

Reconstituez les normes bibliographiques pour citer vos sources parfaitement !

**Genre :** Réflexion

**Disciplines :** Pluridisciplinaire, Sciences humaines, Information et communication, Sciences de l'information, Archivistique et bibliothéconomie



## Ex Decreto

Immergez-vous dans l'Empire romain pour y rendre la justice et maintenir la paix dans les territoires conquis.

**Genre :** Enquête, Réflexion

**Disciplines :** Sciences humaines, Histoire, Mondes anciens et médiévaux



# Point personnel (5')



Ce que j'ai retenu

Ce que je vais en faire ou mettre en place

Ce que je souhaiterais approfondir



# MERCI DE VOTRE ATTENTION

Contacts :

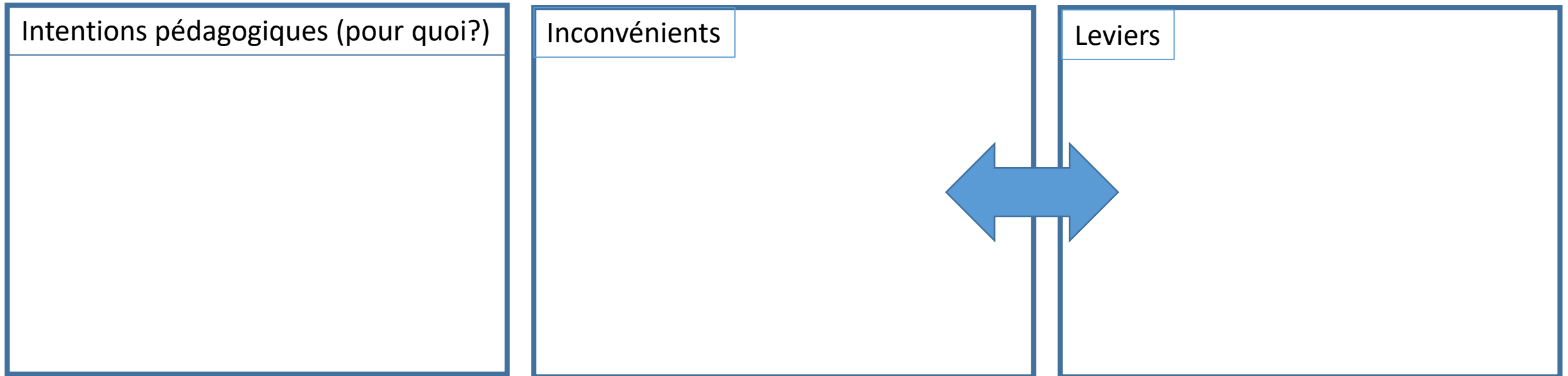
[florian.delcourt@ikigai.games](mailto:florian.delcourt@ikigai.games)

[Jonathan.piard@ens-paris-saclay.fr](mailto:Jonathan.piard@ens-paris-saclay.fr)

# Activité 1 – 1 (5') / 4 (10') / Tous (20')



## A. Ludifier ses enseignements



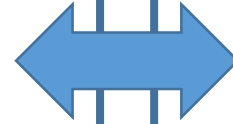
Exemples d'activités de ludopédagogie avec ses objectifs pédagogiques

# Activité 3 – 1 (5') / 4 (10') / Tous (20')



Points positifs

Propositions d'utilisation du jeu ou nouveaux paquets  
(valeurs des axes, niveaux, thèmes, objectifs visés ...)



Points d'amélioration

Evolutions possibles (fonctionnalités,  
ergonomie...)

