

Les Ludoboxes:

Des kits à imprimer
pour créer à l'école
et à la maison.

Que sont les ludobox* ?

** Les ludobox ont été créés par l'artiste Cléo Duplan et l'équipe de la Fabulerie.*

What are the ludoboxes ?

Comment, dans une situation d'enseignement à distance, les enseignants peuvent-ils proposer des activités créatives pour assurer la continuité pédagogique ? La Fabulerie, accompagnée d'enseignants et d'artistes, a répondu à cette question avec la Ludobox. Il s'agit de petites activités papier que l'enseignant peut imprimer ou partager avec les parents grâce à un lien téléchargeable envoyé par email. Les instructions se trouvent dans un tutoriel vidéo, sans paroles.

La Fabulerie a conçu ces ludoboxes pour entretenir l'intérêt pour son fabuleux musée, alors que les visites des classes avaient été reportées en raison de restrictions sanitaires. Mais ces ressources sont aussi conçues pour être partagées et remixées. Elles sont sous licence Creative Common et peuvent être adaptées à tout projet scolaire.

<https://lefabuleuxmusee.com/les-ludobox-du-fabuleux-musee>

Dans ce module, nous allons expliquer comment elles ont été créées et nous donnerons des conseils pour fabriquer vos propres ludobox.



Capture d'écran de la ludobox "L'amulette du climat" #4

**Pourquoi a-t-on créé
ces ludobox ?**

Pourquoi a-t-on créé ces ludobox ?

Les ludoboxes ont été développées pour répondre aux ambitions pédagogiques de La Fabulterie. Ces ambitions sont proches du processus pédagogique défini dans le projet **keep in touch**.

- Blending learning : Favoriser les apprentissages en utilisant tous types de supports : vidéos, exposés, exercices, débats, etc.
- Apprendre par le faire : préférer l'expérimentation à la théorie.
- Social learning : Nous partons du principe que les enseignants, les éducateurs, les enfants et les parents sont les membres d'une même communauté d'apprentissage. Le rôle de La Fabulterie à travers ce projet est d'animer et de dynamiser cette communauté qui fera ses apprentissages par elle-même.

Lorsque nous mettons en place un projet éducatif comme le Fabuleux Musée, nous pensons qu'il est important de l'intégrer dans une histoire avec des personnages principaux, un monde à découvrir et des éléments narratifs. Avec tous ces ingrédients, les enfants apprennent par le jeu et la découverte et établissent un terrain favorable à l'apprentissage.

**Lire la lecture 3 du module 3 pour plus de détails sur comment utiliser le storytelling dans des projets pédagogiques*

Comment intégrer les ludobox à votre projet éducatif ?

Basée sur l'expérience de le Fabulerie et son fabuleux musée

Le Fabuleux musée : quésaco ?

Le fabuleux musée est une création de La Fabulterie associée à la ville de Marseille. Il s'agit d'une exposition mixte, qui associe les collections numériques ouvertes des musées de la ville à des dispositifs immersifs et à une narration théâtrale....



Les classes qui allaient visiter le musée ont été invitées par une lettre envoyée par **Edith Labruyère**, le personnage principal. Sur le site internet du musée, un jeu de piste était proposé pour faire connaissance avec **Edith**. Ce personnage, inventé par La Fabulterie, est une exploratrice qui parcourt le monde pour en découvrir les mystères avant de se réfugier à Marseille dans les années 1900, après un terrible événement climatique.

Le Fabuleux musée : quésaco ?

Afin de poursuivre l'histoire commencée avec la lettre d'Edith lue par les enseignants à leurs élèves, nous avons créé les Ludobox. Chaque Ludobox apporte des éléments supplémentaires sur le personnage d'Edith, son histoire et ses voyages. Elles explorent chacune une utilisation créative du papier, faisant souvent référence à des techniques utilisées dans l'industrie du spectacle, le théâtre ou l'ingénierie. Ces activités hybrides, créatives, qui explorent la science et le voyage, rappellent les caractéristiques du personnage d'Edith.



Lien vers le site web du musée :

<https://lefabuleuxusee.com/>

Le second confinement a contraint la Fabulterie à reporter l'ouverture de son musée des Fabulous. Les ludobox ont été utilisés pour maintenir un lien émotionnel avec les enfants pendant la pandémie. Elles nous ont permis de maintenir l'intérêt pour le musée tout en donnant plus de détails sur les personnages de l'histoire. C'était aussi un moyen de rester en contact avec notre communauté de parents, d'enseignants, d'éducateurs et d'enfants. De cette expérience, nous avons appris :

- Demandez aux parents de prendre et d'envoyer des photos des créations de leurs enfants pour les partager avec la communauté.
- Veillez à ce que votre contenu numérique soit facilement accessible par tous sur internet.
- Veillez à ce que les instructions soient simples et accompagnez-les d'une explication vidéo. Une vidéo mal enregistrée sur un téléphone, c'est bien mieux que rien.
- Le défi, quant on crée des ressources libres d'utilisation, est leur distribution. Il est important d'animer votre communauté (et pas seulement en temps de crise) pour que les gens restent impliqués dans votre projet. Le storytelling* est un bon moyen d'attirer l'attention sur votre projet.

**Nous donnons des conseils sur le sujet dans le module 3 lecture 3*



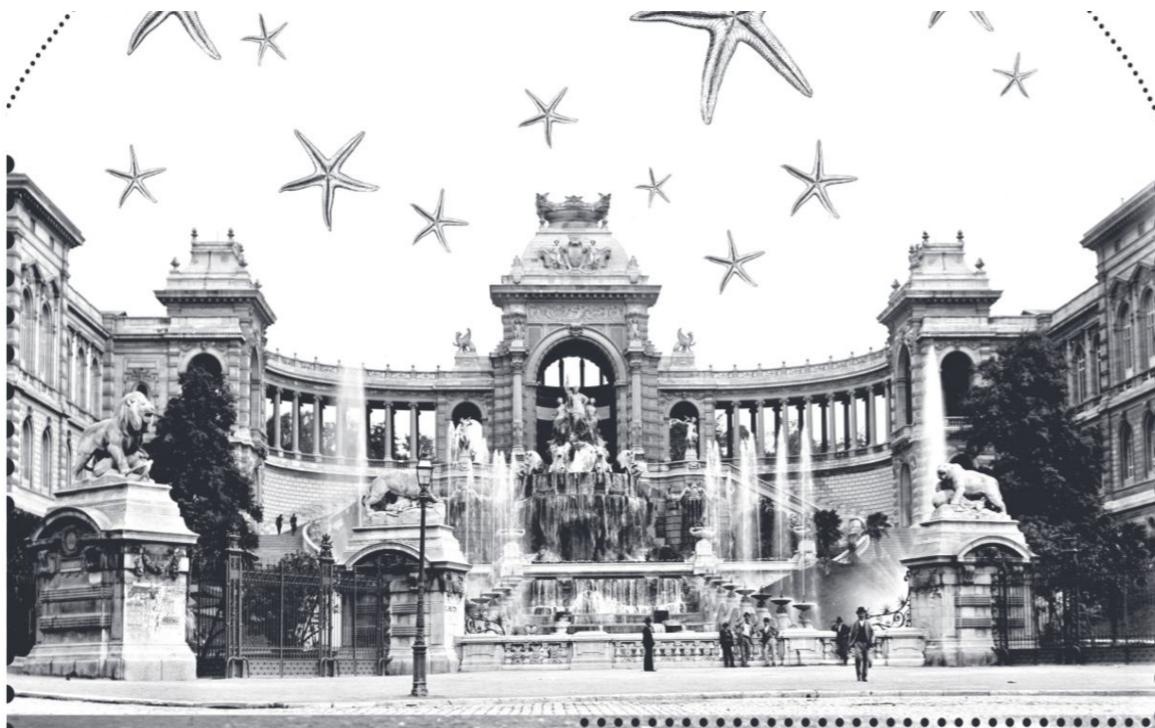
Images magiques réalisées dans une école maternelle avec la ludobox "L'amulette du climat" #7

**Maintenant on
pratique !**

A quoi ressemblent les
ludobox ?

Maintenant on pratique !

Un proverbe fabuleux dit *“un tuto vaut mieux que des mots”*. Vous pouvez télécharger toutes les ludoboxes dans le tableau ci-dessous. Téléchargez le support imprimable à l'aide du lien vers le PDF, puis réalisez l'activité en suivant les instructions vidéos.



**Liens vers les PDF et
les tutoriels**

Créer un pop-up sous-marin

[Ludobox Vivant.es #1](#) (pdf)

[Ludobox - Exposition Vivant.e.s ! #1](#) (tutorial)

Le coffre aux papillons

[Ludobox Vivant.es #2](#) (pdf)

[Ludobox - Exposition Vivant.e.s ! #2](#) (tutorial)

Créer un puzzle végétal

[Ludobox Vivant.es #3](#) (pdf)

[Ludobox - Exposition Vivant.e.s ! #3](#) (tutorial)

Créer une marionnette de papier

[Ludobox L'amulette du climat #1](#) (pdf)

[LudoBox#1 - Créer une marionnette de papier à partir des fonds d'archives municipales de Marseille](#) (tutorial)

Créer un carnet de voyage de poche

[Ludobox L'amulette du climat #2](#) (pdf)

[LudoBOX #2 - Créer un carnet de voyage de poche avec les archives municipales de Marseille](#) (tutorial)

Créer une scène pop-up

[Ludobox L'amulette du climat #3](#) (pdf)

[LudoBox#3 PopUp Le ballet aquatique du Palais Longchamps Fonds d'archives municipales de Marseille](#) (tutorial)

Créer un thaumatrope

[Ludobox L'amulette du climat #4 \(pdf\)](#)

[Ludobox #4 Créer des thaumatropes à partir des archives municipales de Marseille \(tutorial\)](#)

Créer un mini-diorama

[Ludobox L'amulette du climat #5 \(pdf\)](#)

[Ludobox #5 Créer un mini diorama dans une boîte origami, avec les fonds des archives de Marseille \(tutorial\)](#)

Créer une mini-animation en papier

[Ludobox L'amulette du climat #6 \(pdf\)](#)

[Ludobox #6 - Créer une animation de papier à partir des fonds des archives municipales de Marseille \(tutorial\)](#)

Créer une image magique

[Ludobox L'amulette du climat #7 \(pdf\)](#)

[LUDOBBOX #7 - Créer une image magique à partir des fonds des archives municipales de Marseille \(tutorial\)](#)

Créer la couronne de la cité phocéenne

[Ludobox L'amulette du climat #8 \(pdf\)](#)

[Ludobox #8 Créer la couronne de la cité phocéenne à partir des archives municipales de Marseille \(tutorial\)](#)

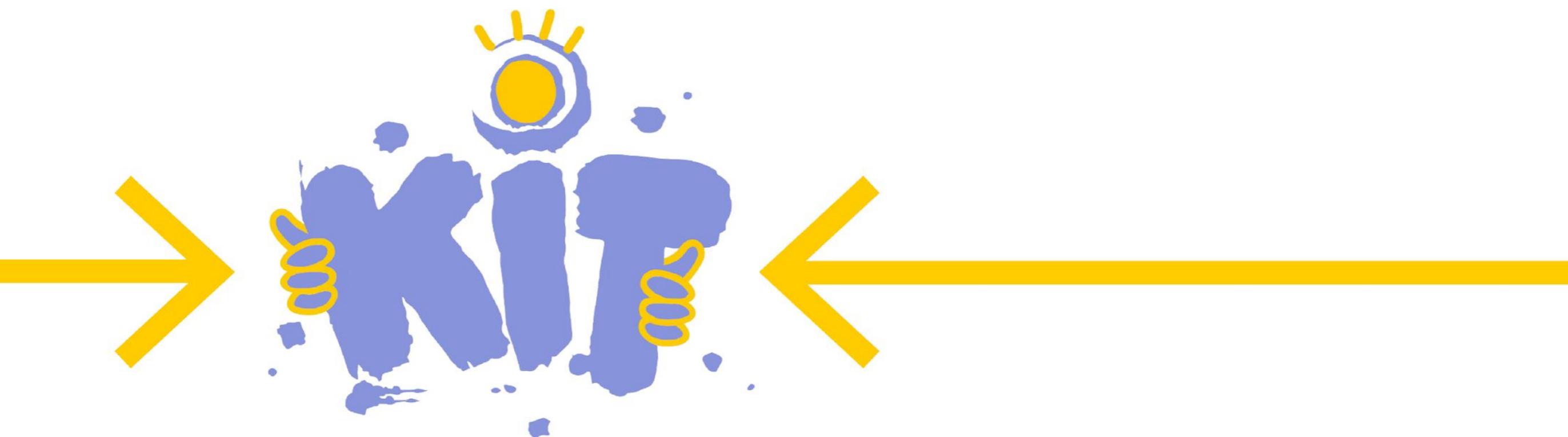
Diffusion et impact

La Fabulerie a imaginé les ludoboxes comme une ressource pour les enseignants qui peut être utilisée en cas d'enseignement distanciel. Notre objectif est que les enseignants utilisent ces ressources pour découvrir l'histoire d'Edith mais aussi pour créer leurs propres histoires et faire rêver leurs élèves.

Cette logique d'ateliers modulables s'inscrit dans celle du projet Keep In Touch. Ces ressources permettent aux enseignants de dispenser un enseignement à distance de qualité en diversifiant les outils afin de maintenir l'intérêt pour l'école. Elles offrent un éventail d'activités créatives et éducatives à faire à la maison, là où certains enfants ont tendance à ne consommer que du divertissement.

Près de **9000** enfants ont testé les ludobox et les retours étaient très positifs.

C'est pourquoi nous avons choisi de digitaliser ces activités print & play dans le cadre du projet keep in touch. Rendez vous dans la prochaine lecture pour découvrir ces ludobox augmentées.



PARTNERS



Zaffiria
CENTRO PER L'EDUCAZIONE AI MEDIA

média
ANIMATION

JFF
JFF – Institut für
Medienpädagogik

**LA
FABU
LERIE**
Tiers lieu culturel
& fabrique numérique



Agrupamento de Escolas
de Santo António, Barreiro – Portugal



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

The contents of this publication are the sole
responsibility of the author and can in no way be taken
to reflect the views of the European Commission.