

Le Ludovortex : Vingt mille jeux sous les mers

2023 - fiche modifiée le 27 février 2024

Des cartes pour concevoir, adapter, analyser, animer et débriefer des jeux. Les jeux du Ludovortex permettent de ludifier les pratiques professionnelles.

Support	Cartes
Âge du public	A partir de 18 ans
Thèmes associés à cet outil	Techniques d'animation
Obtention	Acquisition En centre de prêt
Participants	A partir de 1
Prix	39,00 €



PIPSa propose des pistes d'utilisation pour cet outil

Sur l'outil

Description selon l'éditeur

Matériel :

Le Ludovortex comporte 196 cartes, dont 15 cartes noires de présentation et 181 cartes réparties en 8 catégories :

- **Déterminants**
10 cartes, 1 carte INTRO et 1 carte vierge
- **Compétences**
30 cartes, 1 carte INTRO et 2 cartes vierges
Sur chaque carte figurent les intelligences sollicitées
- **Structures relationnelles**
12 cartes numérotées, 1 carte INTRO et 1 carte vierge
- **Matériel**
25 cartes, 1 carte INTRO et 2 cartes vierges
11 cartes fréquentes, 14 moins fréquentes
- **Mécanismes**
65 cartes, 1 carte INTRO et 2 cartes vierges
29 cartes fréquentes, 18 moins fréquentes et 18 rares
- **Animation**
10 cartes numérotées, 1 carte INTRO et 1 carte vierge
- **Expérience**
10 cartes numérotées, 1 carte INTRO et 1 carte vierge
- **Débriefing**
8 cartes numérotées, 1 carte INTRO et 1 carte vierge

Matériel complémentaire disponible sur le site www.ludovortex.games :

- [La version complète des règles des jeux](#)
- Un [glossaire ludique commenté](#)
- Une [bibliographie](#)
- [Documents à télécharger](#) (après achat)

Concept :

Le Ludovortex vous invite à vous immerger dans l'univers des jeux.

Quel que soit votre public et votre milieu de travail (ludothèque, enseignement, formation, animation socioculturelle, éducation permanente, animation en promotion de la santé), tout en jouant, le Ludovortex va vous permettre d'approcher les jeux de société pour les intégrer dans vos pratiques : les analyser et les indexer, les adapter à vos publics ou contextes d'utilisation, vous en inspirer pour concevoir de nouveaux jeux, animer vos séances de jeu.

Jeux proposés :

Découvrir les cartes => [Poulpe fiction](#)

Concevoir un jeu => [Il était un jeu](#)

Analyser et indexer un jeu => [Ludo-take-care](#)

Adapter un jeu => [Il était un autre jeu](#)

Tester ses connaissances ludiques => [Game us](#)

Interroger l'expérience ludique => [C'est son jeu!](#)

[Débriefing](#)

Conseils d'utilisation

Voir l'onglet "[Pistes d'utilisation](#)"

Bon à savoir

Le Ludovortex est une création de LUDO asbl, en partenariat avec PIPSA. Ce jeu de cartes est l'aboutissement d'un processus de travail commun de 2 ans, articulant pédagogie et mécaniques ludiques, pédagogie et prévention / promotion de la santé. => [Pour en savoir plus](#)

Le Ludovortex facilite l'articulation des mécaniques ludiques et des compétences à mobiliser pour atteindre les objectifs de prévention et de promotion de la santé.

Une proposition d'utilisation dans ce cadre est en cours d'élaboration avec les professionnels impliqués dans l'accompagnement des acteurs locaux.

N'hésitez pas à nous contacter si vous êtes intéressé.e par **une formation à l'utilisation du Ludovortex** : info@pipsa.be

Sur le site www.ludovortex.games vous trouverez [des actualités](#) ainsi que le [Formulaire de commande](#).

Où trouver l'outil

Chez l'éditeur :

LUDO asbl c/o Sophie Hanozet
Rue Franz Merjay 120
1050 - Bruxelles - info@ludobel.be
<https://www.ludovortex.games>

Dans les centres de prêt :

Centre liégeois de promotion de la santé
+32 (0)4 279.50.52 - promotion.sante@clps.be
<http://www.clps.be>

Centre local de promotion de la santé du Brabant wallon
+32 (0)10 62 17 62 - info@clps-bw.be
<http://www.clps-bw.be>

Centre local de promotion de la santé de Huy-Waremme
+32 (0)85 25 34 74 - info@clps-hw.be
<http://www.clps-hw.be>

Centre local de promotion de la santé de Mons-Soignies
+32 (0)64 84 25 25 - clps.documentation@yahoo.com
<http://www.clps-mons-soignies.be>

Centre local de promotion de la santé du Hainaut Occidental
+32 (0)69 22 15 71 - contact@clpsho.be
<http://www.clpsho.be>

Centre local de promotion de la santé de Namur
+32 (0)81 75 00 46 - info@clpsnamur.be
<http://www.clpsnamur.be>

Centre de ressources documentaires provincial (Namur)
+32 (0)81 77 67 29 – 77 67 99 - anastasia@province.namur.be
Catalogue : <http://anastasia.province.namur.be>

Réseau IDée (Bruxelles)
02 286 95 70 - info@reseau-idee.be
<http://www.reseau-idee.be>

Centre Local de Promotion de la Santé de Charleroi-Thuin
071/ 33 02 29 - secretariat@clpsct.org
<http://www.clpsct.org>

Pistes d'utilisation

Description

Voir l'onglet «[Sur l'outil](#)»

Comment l'utiliser

Le Ludovortex propose une gamme d'activités ludiques pour faciliter la conception, l'adaptation, l'analyse ou le débriefing de jeux. Chaque jeu utilise des catégories de cartes telles que Déterminants, Compétences, Structures relationnelles, Matériel, Mécanismes, Animation, Expérience et Débriefing.

En combinant ces catégories avec des règles spécifiques, les utilisateurs sont amenés à produire un travail collaboratif. Ces activités offrent ainsi une approche interactive et structurée pour explorer différents aspects des jeux et favoriser l'engagement et la réflexion du groupe tout au long du processus.

Public

Adultes professionnels.

Rôle de l'animateur

L'animateur est chargé de choisir les jeux appropriés en fonction des objectifs pédagogiques ou des besoins des participants, de les animer de manière à favoriser l'engagement, la réflexion et le dialogue, et de débriefier les sessions de jeu pour en tirer des enseignements et des apprentissages.

L'animateur doit être familiarisé avec les jeux disponibles sur le site Internet et être capable de les intégrer de manière efficace dans ses pratiques professionnelles.

Aménagement de l'espace

Les cartes sont sélectionnées et placées au centre de la table.

A quel moment d'un projet ?

Le Ludovortex peut être utilisé à différents stades d'un projet, que ce soit en phase de conception, d'adaptation, d'animation ou d'évaluation d'un jeu, d'une animation, d'un outil d'animation.

En quoi il est soutenant pour la promotion de la santé ?

Le Ludovortex offre une approche ludique pour concevoir, adapter, animer ou évaluer un jeu. En proposant une diversité d'activités ludiques, il favorise l'interaction sociale, stimule la réflexion critique ainsi que la résolution de problèmes. Le Ludovortex encourage la participation active et la créativité et met en valeur les compétences et les idées de chacun autour de la table.

Une proposition d'utilisation dans le cadre de la promotion de la santé est en cours d'élaboration.

Temps de préparation :



Points forts :

Large choix d'activités ludiques, adaptabilité à différents contextes professionnels et publics cibles.

Points d'attention :

Une formation préalable au Ludovortex est recommandée. Nécessité de se référer à des informations complémentaires disponibles en ligne.

Sujets abordés :

Analyse, indexation, adaptation, création de jeux de société; mécanismes, compétences, expériences ludiques

Complémentarité :

Le site Internet [LUDOVORTEX – Vingt mille jeux sous les mers](#) indispensable pour avoir les différentes règles de jeux proposés.

Date de l'avis : 27 février 2024

Autour de l'outil

[Découverte des jeux du Ludovortex \(Namur\)](#)

[Autour des outils](#) - publié le 30 novembre 2023

Journée de formation. Jeux de société et développement des compétences psychosociales

[Lire la suite](#)



[Découverte des jeux du Ludovortex \(Bruxelles\)](#)

[Autour des outils](#) - publié le 09 avril 2024

Journée de formation. Jeux de société et développement des compétences psychosociales

[Lire la suite](#)



[Le Ludovortex au Festival International des Jeux de Cannes](#)

[Autour des outils](#) - publié le 26 février 2024

Ce Festival, incontournable pour les professionnels du secteur et des passionnés des jeux, a eu lieu du 23 au 25 février 2024.

[Lire la suite](#)



<https://www.pipsa.be/outils/export-2139614273/le-ludovortex-vingt-mille-jeux-sous-les-mers.html?export>

09-05-2024 07:15