

Projet création de jeu

Guillaume le Conquérant



Le projet

Conception d'un jeu de société sur le thème de Guillaume le Conquérant, par les élèves de 6^{ème} (2026-2027) du collège Guillaume de Conches.

Le projet sera réalisé en partenariat avec plusieurs services de la Ville, Communauté de Communes ou partenaire :

- Médiathèque
- Ludothèque
- Fablab
- Micro-folie
- Espace Public Numérique de Mailiso

Nombre d'élèves participants estimé : 125

Objectifs pédagogiques

- Comprendre le contexte historique
- Etudier la vie de Guillaume le Conquérant
- Découvrir les notions de seigneurie, conquête et pouvoir
- Développer des compétences en lecture et recherche documentaire

- Travailler en groupe
- Développer la créativité
- Structurer une démarche projet
- Liaison école/collège

Objectifs pour les services/partenaires mobilisés

- Visibilité auprès du public jeunesse. Tous les 6^{èmes} sont sollicités, donc potentiellement tous les jeunes du territoire âgés de 11 ans. Ils découvriront chaque service et les usages qu'ils peuvent en faire, seuls ou en famille.
- Image des services (médiathèque et ludothèque notamment). Le projet permettra de montrer que la ludothèque n'est pas réservée aux enfants, que les ados peuvent également trouver une offre pour eux. Pour la médiathèque cela permettra de montrer qu'il s'agit d'un lieu convivial et d'échanges en plus du prêt de documents.



Déroulement du projet



Phase 1 : Découverte/Présentation du projet

1 séance de 2h par classe = 5 séances (10h)

Septembre/octobre 2026

Lieu : Médiathèque et Ludothèque

- Pendant les séances de découverte de la médiathèque/ludothèque
- Présentation de Guillaume le Conquérant
- Découverte des ressources documentaires à disposition
- Test de supports jeux pour inspiration

Phase 2 : Conception du jeu

3 séances d'1h par classe (estimation) = 15 séances (15h)

D'octobre 2026 à Mars 2027

Lieu : médiathèque, ludothèque ou CDI/classe

- Chaque classe se verra confier une mission et un service référent pour la conception du jeu :
 - Idée/règles du jeu (ludothèque)
 - Commande visuel (médiathèque)
 - Rédaction des questions (médiathèque)
 - Maquettage cartes + plateau (EPN)
 - Marketing et diffusion (Micro-folie + médiathèque)
- Rencontre avec illustrateur.ice retenu.e pour le projet

Phase 3 : Fabrication du jeu

1 séance de 1h30 par classe = 5 séances (7h30)

Mars/avril 2027

Lieu : Fablab et Micro-Folie

- Fabrication du jeu et des éléments (Fablab) : utilisation découpeuse laser et imprimantes 3D + découverte du lieu > 45 minutes
- Quiz Guillaume le Conquérant (Micro-folie) + autre > 45 minutes

Phase 4 : Lancement du jeu

Avril/Mai 2027

- Fin du travail de la classe marketing avec le tournage d'une vidéo publicitaire
- Séance de lancement du jeu
- Utilisation et promotion



RÉPARTITION ÉQUIPES/CLASSES



JEU

- type de jeu
- principes
- matériel
- règles du jeu



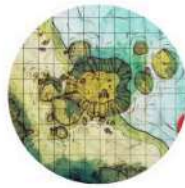
VISUEL

- choix de l'illustrateur.ice
- cahier des charges
- idée du plateau et des accessoires
- préparation rencontre



QUESTIONS

- recherches documentaires
- élaboration des questions utiles au jeu
- Brainstorming nom du jeu



MAQUETTAGE

- maquette des cartes
- maquette du plateau
- intégration et déclinaison du visuel



MARKETING

- plan de communication
- conception clip publicitaire
- promotion du jeu

Calendrier détaillé (à retravailler)



Quoi	Qui	Avec qui	Quand	Où	Comment	Temps estimé
Présentation du projet / séances découverte	5 classes de 6 ^{ème}	Médiathèque Ludothèque	Sept/oct 26	Médiathèque Ludothèque		10h
Travail idée du jeu / règles	Classe jeu	Ludothèque	Octobre 26 avant vacances	Ludothèque ou CDI/classe		1h
Travail sur la commande du visuel + élaboration plateau	Classe visuel	Médiathèque EPN ?	Octobre 26 avant vacances	CDI		1h
Conception des questions	Classe questions	Médiathèque	Nov. 26	Médiathèque ou CDI		1h
Maquettage des cartes	Classe maquettage	EPN	Nov. 26	CDI		1h
Point intermédiaire commande visuel + prépa rencontre illustrateur.ice	Classe visuel	Médiathèque	Déc. 2026	CDI		1h
Séance test avec CM1-CM2	Classe jeu CM1-CM2	Ludothèque Périscolaire	Début Déc.2026	Ecole Victor Hugo		1h
Finalisation questions	Classe questions	Médiathèque	Mi-Déc. 2026	CDI		1h
Retravail du jeu selon retour test	Classe jeu	Ludothèque	Mi-Déc. 2026	CDI/classe		1h
Maquettage des cartes	Classe maquettage	EPN	Nov. 26	CDI		1h
Rencontre avec illustrateur.ice + visuel dévoilé	5 classes en même temps	Médiathèque Ludothèque	Janvier 2027	SDS		1h
Présentation du jeu en cours de conception à l'équipe marketing	Classe jeu Classe marketing	Ludothèque	Fin janvier 2027	CDI		1h
Elaboration plan de com	Classe marketing	Médiathèque Com ?	Début Février 2027	CDI		1h
Finalisation cartes + plateau + boîte	Classe maquettage	EPN	Début Février 2027	CDI		1h
Fabrication	5 classes de 6 ^{ème}	Fablab	Mars 2027	Fablab		45mn
Séances ludiques et numériques autour de Guillaume le Conquérant et la tapisserie de Bayeux (à confirmer)	5 classes de 6 ^{ème}	Micro-folie	Mars 2027	Micro-folie		45mn
Tournage vidéo publicitaire	Classe marketing	Micro-folie	Mars/Avril 2027	CDI		1h
Publicité Diffusion			Mi-avril 2027			
Lancement du jeu – séance avec CM2 et invités	5 classes 6 ^{ème} + CM2	Tous les intervenants	Avril/mai 2027	CDI		
Utilisation du jeu			Mi-mai 2027			

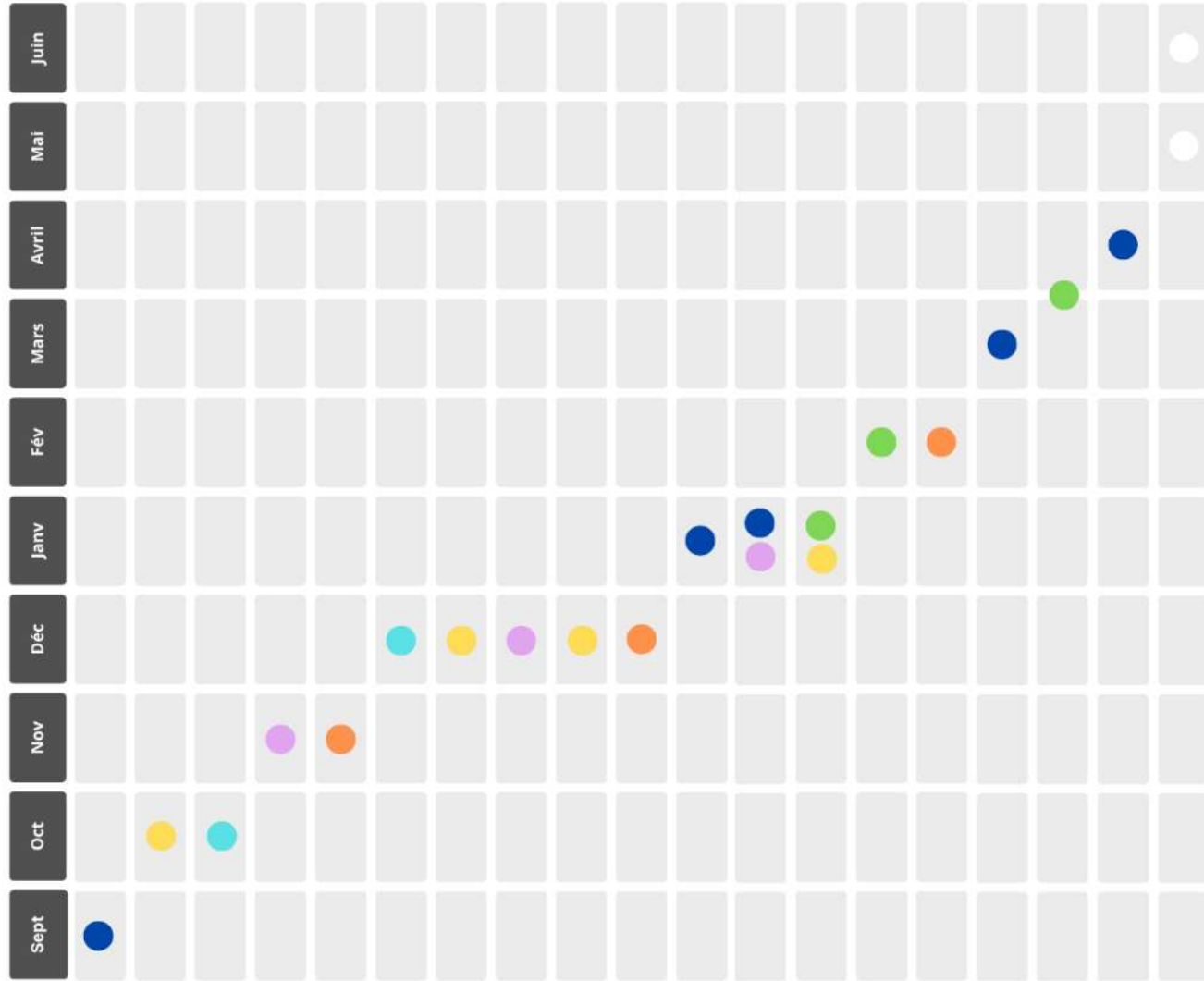


Rétroplanning

PLANNING PROJET

VUE GLOBALE

- Gème
- VISUEL
- JEU
- QUESTIONS
- MAQUETTAGE
- MARKETING



Informations diverses



- La répartition des missions/classe pourra se faire par vote des élèves, à la fin de la séance de présentation :
 - Urne avec jetons et les 5 missions à choisir
 - Vote avec système de classement pour répartir
- Commande auprès d'un.e illustrateur.ice pour le visuel
 - Positionne la classe en charge de cette mission en commanditaire avec le choix de l'artiste et le cahier des charges.
 - Ils seront également missionnés pour organiser la rencontre.
- Séance avec l'Office de Tourisme à envisager
 - Faire le lien avec Conches
 - Faire découvrir aux élèves l'histoire de la ville afin de rendre cet apprentissage plus concret et proche d'eux.
- Liaison école collège :
 - Favorise les échanges entre les CM2 et les 6^{èmes}
 - Envisagé en deux temps :
 - Séance de test avec les CM1-CM2 pendant la phase de conception pour évaluation intermédiaire
 - Séance de présentation/lancement du jeu avec les CM2 au collège
- Séance avec service com ?
 - Pour travailler le plan de communication du jeu
 - Pour donner des pistes sur le maquettage des cartes et de la boîte
- Il est possible de mobiliser le Club Media pour promouvoir le jeu.
- Plusieurs utilisations du jeu sont d'ores et déjà envisageables :
 - Au sein de l'école primaire (jeu à partir de 8 ans)
 - A la ludothèque
 - Auprès de personnes âgées
 - Possibilité de le faire circuler dans les écoles du Pays de Conches à la demande
 - Atelier parents-enfants Mailiso



Points de vigilance



- Tenir compte des contraintes de planning de chaque intervenant + collège :
 - Solution : anticiper au maximum les dates de rdv.
 - Les dates de visites Médiathèque/Ludothèque sont déjà balisées puisqu'elles sont prévues par le collège comme ½ journée d'intégration pour les 6^{èmes}. Pour 2026-2027 nous partons sur les jeudis 17, 24 septembre et 1^{er} octobre.
 - Les autres dates ne pourront être définies qu'une fois les emplois du temps des classes donnés (septembre 2026)
 - Les séances en classe entière avec le Fablab et la Micro-folie doivent être planifiées en amont car nécessitent la disponibilité des services et un déplacement (il faudra compte 2h30 environ pour chaque classe).
- Des points d'étape devront être faits entre les différents services, partenaires et collège afin de s'assurer du bon déroulement du projet et procéder à des réajustements si besoin.
 - Un point à la fin de chaque période (octobre/décembre/février/avril) semble être adapté (à confirmer)
 - Il est possible de faire un point à la demande d'un intervenant si besoin

Budget

Trois points de dépenses ont été identifiés :

- Commande du visuel > environ 400€
- Rencontre avec l'illustrateur.ice > 300€ (tarif CNL)
- Matériaux et utilisation du Fablab pour 3 exemplaires du jeu > 300€

Coût global du projet : 1000€

La répartition des coûts est à travailler en collaboration avec les directions, notamment pour tenir compte des éventuels financements liés au millénaire de Guillaume le Conquérant.

