



**CENTRE-
VAL DE LOIRE**

onisep

ÉQUIPES ÉDUCATIVES

Jeux sérieux

ou

Serious games



La Région Centre-Val de Loire :
un partenaire de l'information
et de l'orientation des jeunes





Le développement du numérique à l'école permet d'utiliser de nouveaux supports et de développer de nouvelles pratiques pédagogiques. Les jeux sérieux (ou serious games) en sont un exemple.

Ce sont des outils numériques, disponibles sur ordinateur, tablette et mobile, qui permettent aux élèves d'apprendre par le jeu. Les membres des équipes éducatives peuvent ainsi aborder différemment l'orientation avec les élèves dans le cadre du parcours Avenir (parcours individuel d'information d'orientation et de découverte du monde économique et professionnel).

Ce document recense les jeux gratuits et en langue française autour des métiers, des formations et de l'orientation, utilisables par exemple dans les enseignements des différentes disciplines, en accompagnement personnalisé, dans le cadre des enseignements pratiques interdisciplinaires (EPI).

Vous le trouverez aussi dans l'application Folios, qui peut aussi être utilisée dans le cadre d'une séquence pédagogique intégrant un jeu sérieux.

Le classement reprend les rubriques du Kiosque Onisep.

Chaque jeu est présenté sous forme de fiche : brève description, public visé, inscription, type et nom de l'éditeur, lien vers le jeu.





Ministère de l'Éducation nationale
et de la Jeunesse
Ministère de l'Enseignement supérieur,
de la Recherche et de l'Innovation.

Office national d'information
sur les enseignements et les professions

Office national d'information
sur les enseignements et les professions
12 mail Barthélemy Thimmonier
CS 10450 Lognes
77437 Marne-la-Vallée Cedex 2
Tél : 01 64 80 35 00

DÉLÉGATION RÉGIONALE D'ORLÉANS
55 rue Notre Dame de Recouvrance, BP 40609
45016 Orléans cedex 1
Tél : 02 38 42 16 42
fax 02 38 42 16 43
Courriel : droorleans@onisep.fr

Directeur de la publication :
Michel Quéré

Directeur délégué : Bruno Etienne
Rédactrice en chef : Raniha Oultache

ISBN : 978-2-37501-000-6
Date de publication : décembre 2018



Le kiosque

Rejoignez-nous sur facebook et twitter :



[www.facebook.com/
onisepcentre](http://www.facebook.com/onisepcentre)



[@OnisepCentre](https://twitter.com/OnisepCentre)

Consultez nos guides gratuitement :



Sommaire

Emploi, alternance, métiers	p. 4
Environnement, agriculture	p. 5
Industries	p. 6
Bâtiment, travaux publics	p. 7
Maths, physique, informatique, électronique	p. 7
Information, communication	p. 8
Arts, spectacle	p. 8
Lettres, sciences humaines	p. 9
Fonction publique, sécurité	p. 9
Économie, gestion	p. 10
Commerce, transports, logistique	p. 11
Hôtellerie, tourisme, sports	p. 11
Divers	p. 14
Portail jeux sérieux du Ministère, des académies	p. 15



**POUR COMMANDER
NOS PUBLICATIONS**
librairie.onisep.fr

Artisans du changement

Devenir propriétaire d'une entreprise et faire fortune tout en respectant l'économie, la société et l'environnement. Prendre des décisions d'affaires, faire face à des situations imprévues.

Public : lycée

Inscription : non

Type : en ligne

Éditeur : Productions Vic pelletier

www.artisansduchangement.tv/jeu-de-simulation



Mission Knut

Jeu d'enquête et de stratégie politique (Europe) : jeu en plusieurs langues.

Incarner un/e commissaire européen/ne qui doit proposer des mesures en réponse à un cas de pollution marine. C'est l'occasion de découvrir par la pratique les rouages des institutions européennes.

Public : collègue, lycée

Inscription : non

Type : en ligne

Éditeur : Région Bretagne

http://jeunes.bretagne.bzh/jcms/preprod_189947/fr/serious-game-mission-knut

Casques verts juniors

En fonction du profil (j'ai quitté l'école sans diplôme, je suis au collège ou au lycée, je suis bachelier/e ou étudiant/e...), on obtient un parcours personnalisé, des offres de contrat, des fiches sur les métiers et les formations...

Public : collège, lycée, étudiants

Inscription : oui

Type : en ligne

Éditeur : Maptoom

www.casques-verts-juniors.com



SimAgri

Créez votre exploitation agricole

Public : primaire, collège (9-11 ans)

Inscription : oui

Type : en ligne

Éditeur : Expone

www.simagri.com/inscription.php



Science en jeu : Forestia

Simuler toutes les étapes de l'industrie forestière. Espace enseignants pour choisir les activités liées au niveau des élèves et guides pédagogiques.

Public : collège, lycée

Inscription : non

Type : en ligne

Éditeur : Société CREO (produit et diffuse des outils de vulgarisation scientifique multiplateformes et innovants).

www.scienceenjeu.com/forestia



Métiers de la propreté

Découvrir les métiers et les techniques. Appréhender l'environnement professionnel. Aborder le contexte économique de l'entreprise. Proposer un accès direct aux filières de formation, aux diplômes et à de nombreux témoignages.

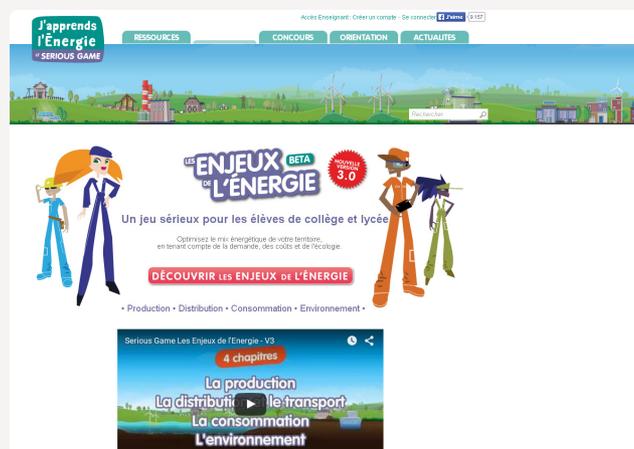
Public : collège (14- 16 ans)

Inscription : oui

Type : en ligne

Éditeur : Fédération des entreprises de Propreté et des Services associés. Reconnu d'intérêt pédagogique par l'Onisep.

<http://orientation-proprete.com/accueil-orientation-proprete>



J'apprends l'énergie

Optimiser le mix énergétique de votre territoire, en tenant compte de la demande, des coûts et de l'écologie. Production, distribution, consommation, environnement.

Public : collège, lycée

Inscription : oui

Type : en ligne

Éditeur : Engie (ex-GDF)

www.japprends-lenergie.fr/serious-game

Les Maîtres de l'eau

Informier et sensibiliser à la qualité de l'eau à Paris.

Public : collège, lycée

Inscription : non

Type : en ligne

Éditeur : Régie municipale des eaux, KTM Advance de Paris.

<http://eau.paris/>





Technocity : génie civil

Réaliser en Flash par l'Académie de Toulouse, le site «Technocity» propose des jeux et des vidéos sur des métiers dans ces cinq domaines industriels : énergétique-électrotechnique, informatique-électronique, maintenance systèmes, ingénierie mécanique et bâtiment-génie civil.

Public : collège, lycée

Inscription : non

Type : en ligne

Éditeur / réalisateur : Ja Games Société Sumotori

<http://pedagogie.ac-toulouse.fr/technocity/Technocity.swf>

Magic collège 2

Ce jeu, conçu et développé par la Fédération française du Bâtiment, en coopération avec ses unions et syndicats de métiers, propose de faire découvrir la réalité des métiers d'un chantier du BTP.

Public : collège, lycée

Inscription : non

Type : en ligne

Éditeur / réalisateur : Fédération française du Bâtiment

magic-chantier.lebatiment.fr



Tapis rouge 2.0

Ce jeu interactif permet de découvrir de façon ludique des carrières passionnantes en informatique.

Public : collège, lycée

Inscription : non

Type : en ligne

Editeur : Ellicom

www.ellicom.net/ppo/PPOMain.html

Tapis rouge 2.0

Ce jeu interactif permet de découvrir de façon ludique des carrières passionnantes en informatique.

Public : collège, lycée

Inscription : non

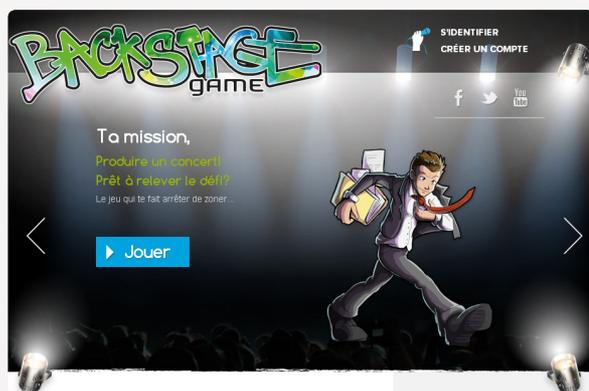
Type : en ligne

Éditeur : Ellicom

ellicom.net//ppo/PPOMain.html



Arts, spectacle



Backstage (version gratuite mais aussi version payante pro)

Le principe du jeu est simple et très complet : suivre les étapes de méthodologie d'un projet pour concevoir une salle de concert.

Le scénario se place sur deux niveaux :

- La mise en place du projet : gestion et management d'une équipe, budget, délais...
- La construction de la salle de concert : emplacement, état des lieux...

Public : collège, lycée

Inscription : oui

Éditeur : id6 et CCP

www.backstage-game.com



Truelles et Pixels

Ce jeu est consacré aux métiers, aux techniques et à l'approche scientifique en archéologie. Il permet de s'initier au métier d'archéologue en découvrant des civilisations peu connues.

Public : collège, lycée

Inscription : non

Type : en ligne Flash

Éditeurs : Maison de l'Orient et de la Méditerranée, Université de Lyon 2 et CNRS

<http://www.truelles-pixels.mom.fr>

Fonction publique, sécurité

Secteur 18

Le joueur doit s'occuper de son centre de secours, préparer ses véhicules, son matériel, former ses pompiers pour finalement envoyer ses moyens en intervention et sauver la population !

Public : collège, lycée

Inscription : oui

Type : en ligne

Éditeur : Novalis

www.secteur18.com





Les maîtres de l'eau

Réalisé par KTM Advance pour Eau de Paris, ce jeu vise à partager les problématiques de gestion de l'eau avec les adolescents et les adolescentes. Le jeu aborde la question de la collecte de l'eau, son traitement, sa distribution. Chaque mission se déroule en trois phases : une phase d'échange avec le ou la coach, une phase de mini-jeu inspiré de classiques tels que le démineur, puzzle, casse-tête... et un affrontement avec le maître de l'eau.

Public : collège, lycée

Inscription : non

Type : en ligne

Éditeur : <http://eau.paris/>

Cyber budget

Découvrir et expérimenter les différentes étapes de l'élaboration du budget de l'État. Incarner un Ministre du budget qui vient juste de prendre ses fonctions. Quatre grandes étapes de la constitution et de la gestion du budget de l'État doivent être franchies : préparation de la loi de finance, programmation du budget, passage de la loi à l'Assemblée Nationale et perspectives sur l'avenir.

Public : lycée

Inscription : non

Type : en ligne

Éditeur : Etat

www.citedeconomie.fr/Cyber-Budget



J'apprends, j'entreprends

Jeu qui permet de se projeter dans la création d'activités.

Se mettre dans la peau d'un personnage qui rêve de gagner le prix du meilleur entrepreneur de l'année. Le joueur ou la joueuse va ainsi, de façon ludique, appréhender les enjeux de la création d'entreprise et être sensibilisé aux bonnes pratiques grâce à différents mini jeux : la gestion d'une nouvelle boutique, identifier la clientèle potentielle.

Public : lycée

Inscription : oui

Type : en ligne; flash

Éditeur : Interaction Game

www.japprendsjentreprends.fr





Terre et ciel

Effectuer différentes missions qui feront découvrir les facettes des métiers du secteur de l'aéronautique, de la construction de l'avion jusqu'à sa navigation, en passant par l'univers caché des pistes de l'aéroport...

Public : collègue, lycée

Inscription : oui

Type : en ligne

Editeur : Airemploi

www.airemploi.info



Hôtellerie, tourisme, sports



Powerplay manager

PowerPlay Manager est un jeu de gestion sportive. Le joueur ou la joueuse peut créer sa propre équipe (hockey, football, handball et basket-ball) et gérer un club sportif. Il faut apprendre à sélectionner les bons joueurs et les bonnes joueuses et également les bonnes tactiques, à créer les bonnes compositions et à entraîner les joueurs ou les joueuses. Le joueur ou la joueuse sera également responsable de la construction de la structure sportive (patinoire/stade/gymnase...), des infrastructures du club et, bien sûr, de la gestion financière.

Public : collègue, lycée

Inscription : oui

Type : en ligne

Éditeur : Powerplay

www.ppm.powerplaymanager.com

Basket-ball manager

Découvrir le milieu du basket-ball de haut niveau à travers un jeu de gestion. Devenir le manager d'une équipe de basket-ball, créer son équipe, et la faire participer à des matchs contre d'autres équipes créées par d'autres joueurs ou joueuses. Engranger les bénéfices et faire évoluer les stratégies, les joueurs et les joueuses... Dans Basket-ball Manager, on peut collaborer avec la communauté pour obtenir de précieux conseils et même échanger des joueurs ou des joueuses avec des équipes amies.

Public : collègue, lycée

Inscription : oui

Type : en ligne

Éditeur : Sublimet

www.basketball-manager.net



Hand Manager

Handball Manager est un jeu de management d'une équipe de handball. Objectif : recruter les joueurs et les joueuses, les entraîner et les préparer pour les nombreuses compétitions du jeu : championnats, ligues, tournois et même coupe du monde !

Public : collègue, lycée

Inscription : oui

Type : en ligne

Éditeur : Playnitide

www.handmanager.com

Handball Manager

Handball Manager propose d'être aux commandes d'une équipe de handball. Devenir le manager du club de handball de son choix, gérer l'équipe, les abonnements au stade, la formation des joueurs et des joueuses. Participation à toute sorte de match, contre l'ordinateur pour se préparer et améliorer ses stratégies, contre les joueurs et les joueuses où les matchs rapportent d'autant plus en fonction du classement.

Public : collègue

Inscription : oui

Type : en ligne

Éditeur : Sublinet

www.handball-manager.fr





11 Manager/Football Champion / Football Masters

Avec ces 3 jeux, entrer dans la peau d'un manager d'équipe de football, créer sa propre équipe, l'entraîner, acheter du matériel, préparer et analyser ses matchs...

Public : collège, lycée

Inscription : oui

Type : en ligne

Editeur : 11 Manager (Playnitude) ; Football Champions (Sublinet) ; Football Masters (Looki et Sublinet)

www.11manager.com

Rugby Manager/XV Manager

Se mettre à la place d'un manager d'une équipe de rugby, tel est l'objectif de ces 2 jeux.

Public : collège, lycée

Inscription : oui

Type : en ligne

Editeur : Rugby Manager (Sublinet) et XV Manager (Playnitude)

www.rugby-manager.com

www.xvmanager.com



L'avenir s' imagine

Un jeu d'aventure et d'énigmes pour ouvrir les horizons professionnels et l'imaginaire. Concours de productions sur une vision d'un métier dans vingt ans dans une société égalitaire entre les femmes et les hommes, « L'avenir s' imagine ! » se joue à titre individuel ou classes.

Jeu concours du 15 octobre 2018 au 12 mai 2019.

Public : école (CM1-CM2), collège, lycée

Inscription : oui

Type : en ligne. Possibilité de jouer sur tablette (Androïd, IOS Apple)

Éditeur : Onisep Montpellier, réseau des chambres de métiers et de l'artisanat, délégation régionale aux droits des femmes et à l'égalité, Académie de Montpellier, Ville de Montpellier et Région Languedoc-Roussillon.

www.lavenirsimagine.com



@miclik pour éduquer aux réseaux sociaux

@miclik est un jeu sérieux interactif destiné à aider les enfants de 9 à 12 ans à utiliser de manière raisonnée les réseaux sociaux, à en percevoir risques et limites. Comme dans un jeu de rôle classique, l'enfant doit accomplir des missions qui mettent en pratique les différents aspects d'un réseau social. Ils peuvent y jouer en autonomie et terminer le jeu.

Public : collège

Inscription : oui

Type : en ligne

Editeur : Académie d'Orléans-Tours

<http://tice45-ac-orleans-tours.fr/ph5/amiclik>

Tsara, jeu pédagogique pour acquérir des compétences sur l'autisme

Ce jeu pédagogique gratuit est destiné aux enseignants, personnels en charge de l'aide humaine, famille, amis...

Des scènes de la vie quotidienne à l'école, à la cantine ou à la maison amènent le joueur à résoudre des situations délicates, liées à l'autisme.

Public : Équipes éducatives

Inscription : oui

Type : en ligne

Editeur : CREA Aquitaine

www.tsara-autisme.com



■ Site Eduscol

<http://eduscol.education.fr/numerique/dossier/apprendre/jeuxserieux>

■ Académie de Clermont

www.ac-clermont.fr/disciplines/index.php?id=3063

■ Académie de Paris

www.ac-paris.fr/portail/jcms/p2_815254/espace-jeux-serieux