



© Thierry Secqueville - 2022

Horizontalement

- 1** Jeu sérieux pour apprendre (3)
- 2** Activité physique ou mentale dont le but essentiel est le plaisir qu'elle procure (3)
- 5** Diplôme universitaire proposant de maîtriser le potentiel du jeu, du jouet, de la gamification au service de l'enseignement, la formation, la simulation, la communication et l'évaluation (6)
- 7** Application web ludique de gestion de communauté virtuelle (10)
- 9** Utilisables à la fois pour spécifier des mécanismes ludiques que pour

réaliser un produit en formation de gestion de projet (7)

- 10** Ensemble des règles de fonctionnement d'un jeu (8)

Verticalement

- 1** Apprendre en faisant (3)
- 3** Célèbre plateforme de développement de jeu vidéo (5)
- 4** État mental atteint par un joueur lorsqu'il est totalement absorbé par son jeu (4)
- 6** Type de pédagogie ayant pour objectif de rendre l'apprenant acteur de ses apprentissages (6)

- 7** Document spécifiant ce que doit être un jeu (3)

- 8** Nom de la tour d'un jeu sérieux permettant d'apprendre la gestion de projet en 2 jours, en formation (5)

- 9** Initiales du célèbre jeu agile de la valeur métier (3)