

# Ludothèque SAPS

# Catalogue des jeux



## Crédits

L'équipe Science avec et pour la société de l'université de Bordeaux tient à remercier :

- Laure Berne, Judith Bourguille, Solenn Buan, Virgile Charenat, Lucie Gallardo, étudiants et étudiantes bordelaises en communication et médiation scientifique.
- Julien Dumercq, responsable pédagogique du master "Médiation et communication des sciences et des techniques" de l'Université Bordeaux Montaigne et université de Bordeaux, et toute son équipe.

# La ludothèque

## Présentation du projet

### **Donner envie de sciences par le jeu**

Accompagnée d'une médiation pour mieux cerner les notions abordées dans les différents jeux, la ludothèque est une initiative portée par l'université de Bordeaux dans le cadre de sa labellisation Science avec et pour la société en 2022.

Basée sur des sujets scientifiques qui nous entourent, la dizaine de jeux de cette nouvelle ludothèque vous permet d'expérimenter et comprendre des notions simples de sciences. Faire grandir des arbres, entendre les langues du monde entier, aiguïser votre esprit critique... que vous soyez expérimenté ou joueur occasionnel, ces parties vous feront découvrir l'univers infini des sciences.

## Comment emprunter les jeux de la ludothèque?

- **Demande par mail** : envoi d'un mail à l'équipe Science avec et pour la société (SAPS) avec la nature de la demande ainsi que le contexte (type d'événement, public, lieu, durée d'emprunt...).
- **Préparer une feuille de caution** : si vous êtes interne à l'université de Bordeaux, une feuille de caution à faire signer par votre chef de service, vous sera transmise. Si vous êtes partenaires ou externes à l'université de Bordeaux, un chèque de caution sera demandé.
- **Récupérer et rendre les jeux** : la récupération des jeux se situe au niveau du local de la Guilde du dé libéré (Bâtiment A22 à Talence) selon un rendez-vous fixé par mail (principalement entre 12h30 et 13h30 les midis et après 16h30 / Hors période scolaire). Rendu des jeux selon les mêmes conditions.

### Contacts :

saps@u-bordeaux.fr

## Index des jeux

- Affreuses IST
- Agir ou Subir
- Can't Stop
- Les Clés du débat
- Dobble
- Comment j'ai adopté un robot
- Femmes en sciences
- Jeu à Débattre Flash!
- Kluster
- Kosmopoli:t
- N'[empreint]ons pas sur l'avenir
- Wikeys
- CODEX NATURALIS
- Crazy Theory
- Ecosystème - forêt
- Evolution
- Foune et flore
- Pandemic
- Photosynthesis
- Turing Machine
- Wingspan
- Earth

# Affreuses IST

Jeu de 7 familles

Éditeur : Sexualités Info Santé

Niveau : **Débutant**



2 à 6  
personne



30 minutes  
environ



16 ans et +



Bâtiment A22  
33400 Talence

## Thèmes

**Santé sexuelle**  
**Prévention**  
**Infections Sexuellement**  
**Transmissibles**



Ludique

Savoirs

## Description

Dans ce jeu de cartes, les sept familles ont été remplacées par sept IST : chlamydia, hépatite B, VIH, syphilis, papillomavirus, herpès, gonorrhée. Chaque joueur et joueuse reconstitue sa famille en récupérant les différentes catégories "A savoir", "Transmission", "Symptômes", "Traitement", "Prévention", "Dépistage", apprenant ainsi sur chacun de ces domaines pour 7 les infections concernées.

# Agir ou Subir

## Jeu de plateau compétitif

Éditeur : Yaplay

Niveau : **Débutant**



5 personnes  
et +



90 minutes  
environ



12 ans et +



Bâtiment A22  
33400 Talence

### Thèmes

**Climat**

**Littoral**

**Éco-citoyenneté**



**Ludique**

**Savoirs**

### Description

Ce jeu de plateau mêle compétition et coopération pour susciter un débat quant à l'élévation du niveau de la mer.

Joueurs et joueuses incarnent y incarnent des propriétaires de restaurants, hôtels, entreprises, installés autour du littoral. A chaque tour, les propriétaires empochent le résultat de leurs activités économiques, qui sont d'autant plus fructueuses qu'elles sont installées proches du front de mer. Cependant, entre chaque tour, le niveau marin est susceptible de monter et la mer emportera alors tout ce qui a été construit.

Tous et toutes sont invité·e·s à prendre conscience des conséquences du changement climatiques, et à questionner la portée de nos actes sur le niveau de la mer dans le futur.

# Can't stop

Jeu de dés

Éditeur : Oya

Niveau : **Débutant**



2 - 4  
personnes



30 minutes  
environ



7 ans et +



Bâtiment A22  
33400 Talence

## Thèmes

**Probabilités**  
**Combinatoire**  
**Aléatoire**



**Ludique**

**Savoirs**

## Description

Les joueurs et joueuses s'affrontent sur onze voies d'alpinisme, et tentent d'être le ou la plus rapide à terminer l'ascension de trois voies.

Pour progresser sur celles-ci, chaque tour commence par un lancer de quatre dés dont il faudra sommer deux à deux les résultats et ainsi déterminer les voies sur lesquelles le joueur ou la joueuse peut progresser. Une mécanique "Stop ou encore" permet de continuer l'ascension,, quitte à risquer de chuter de la voie.

La stratégie à développer permet des concepts de combinatoire probabiliste.



# Comment j'ai adopté un robot

## Jeu de dés et d'imagination

Éditeur : S[cube]

Niveau : **Débutant**



3 à 8  
personnes



15 minutes  
environ



8 ans et +



Bâtiment A22  
33400 Talence

### Thèmes

Futur  
Imagination  
Fiction



Ludique

Savoirs

### Description

Ce jeu est basé sur le hasard et l'imagination des joueurs et des joueuses. À partir d'un thème lié au futur, l'objectif est de construire seule ou de manière collaborative une histoire en s'aidant des débuts de phrases notées sur des dés de couleurs.

Des règles simples qui permettent de s'adapter à tous les publics, pour tous les âges et tous les niveaux de maîtrise des sujets scientifiques, l'idéal pour démarrer une session jeux de société.

# Les Clés du débat

Jeu de cartes collaboratif



Nécessite une vidéo de débat politique sur un support quelconque

Éditeur : Le Drenche

Niveau : **Débutant**



2 personnes  
et plus



30 minutes -  
1 heure



15 ans et +



Bâtiment A22  
33400 Talence

## Thèmes

**Débat**  
**Rhétorique**  
**Esprit critique**



## Description

Le jeu se passe en deux temps. Le premier est le visionnage d'un débat, sélectionné en amont par le médiateur, la médiatrice ou tout autre personne encadrant le jeu. On accorde une attention particulière aux arguments des différents partis. Le second temps sert à réfléchir et juger si les pratiques utilisées sont bonnes, douteuses ou mauvaises. Les cartes du jeu disposent pour cela de nombreux outils utiles à l'analyse de la rhétorique observée.

# Dobble

## Jeu de réflexes

Éditeur : Zygomatic

Niveau : **Débutant**



2 - 8  
personnes



20 minutes  
environ



6 ans et +



Bâtiment A22  
33400 Talence

### Thèmes

**Mathématiques**  
**Combinatoire**  
**Géométrie**



Ludique

Savoirs

### Description

Ce jeu est composé de 55 cartes, et chacune porte 8 symboles différents. Elles ont ceci de particulier que chaque carte a un unique symbole commun avec n'importe quelle autre carte du paquet. Cette propriété permet de décliner le *Dobble* en 5 mini-jeux qui reposent sur la même mécanique : être le ou la plus rapide à identifier le symbole en commun entre deux cartes.

Le second atout de cette propriété est son lien avec les mathématiques. Le *Dobble* permet ainsi d'illustrer de façon ludique des concepts de géométrie ou de combinatoire.

# Femmes en sciences

## Jeu de cartes

Éditeur : Ingenium

Niveau : **Débutant**



3 à 6  
personnes



30 minutes  
environ



11 ans et +



Bâtiment A22  
33400 Talence

### Thèmes

**Stéréotypes**  
**Invisibilisation**  
**Reconnaissance**



**Ludique**

**Savoirs**

### Description

Joueurs et joueuses vivent le quotidien semé d'embûches de femmes scientifiques à travers de vraies anecdotes et de contraintes qu'elles ont endurées.

L'objectif est de compléter les cartes "Scientifiques" en leur donnant les cartes "Ressources" nécessaires à l'élaboration de leurs projets, tout en se méfiant des modifications qui entravent joueurs et joueuses en leur imposant des changements que les femmes scientifiques doivent vivre au quotidien.

# JAD Flash !

## Jeu à débattre

Certains options peuvent nécessiter un crayon et du papier.

### Thèmes

Éditeur : L'Arbre des connaissances

Niveau : **Débutant**



3 équipes équilibrées



30 minutes environ



14 ans et +



Bâtiment A22  
33400 Talence

**Santé**  
**Transports**  
**Intelligence artificielle**



Ludique

Savoirs

### Description

En incarnant les habitants et habitantes d'une ville futuriste fictive, les joueurs et joueuses réfléchissent et débattent quant à l'implémentation de l'intelligence artificielle dans différents domaines du quotidien : santé, transports en commun...

Dans ce jeu de débat, qui encourage la réflexion et développe les capacités d'argumentation, deux équipes s'affrontent pour tenter de convaincre la municipalité de la validité de leurs arguments. Elles peuvent utiliser ceux proposés par le jeu et dans certains cas en créer de nouveaux, multipliant ainsi les pistes de dialogue.

# KLUSTER

## Jeu d'adresse

Éditeur : Borderline Editions

Niveau : **Débutant**



1 -4  
personnes



10 minutes  
environ



14 ans et +



Bâtiment A22  
33400 Talence

### Thèmes

**Physique**  
**Champ de force**  
**Magnétisme**



Ludique

Savoirs

### Description

Dans ce jeu d'adresse, les joueurs et joueuses posent tour à tour des pierres magnétiques dans la zone de jeu. Le défi : se débarrasser de toutes ses pierres en les posant sans qu'elles ne s'aimantent à celles qui sont déjà posées.

A partir de ce principe simple, de nombreuses stratégies peuvent être mises en place pour déstabiliser ses adversaires en exploitant le champ magnétique créé par les pierres en jeu.

# Kosmopoli:t

## Jeu d'ambiance collaboratif



Nécessite un smartphone ou une tablette ainsi qu'un crayon

Éditeur : Opla

Niveau : **Débutant +**



4 à 8 personnes



6 minutes



10 ans et +



Bâtiment A22  
33400 Talence

### Thèmes

Langues  
Vocabulaire  
Gastronomie



Ludique

Savoirs

### Description

Dans ce jeu, une personne désignée “serveuse” écoute sur mobile ou tablette les commandes en diverses langues étrangères ou régionales de clients à satisfaire en un temps limité. La “serveuse” transmet les ordres à son “maître d’hôtel” qui, à l’aide de ses coéquipiers cuisiniers, tente de retrouver le plat prononcé dans la langue qui sera également à identifier.

Une bonne occasion d’aborder la pluralité des langues existant sur notre planète ainsi que leurs origines et les évolutions possibles.

# N'[empreint]ons pas sur l'avenir

## Jeu de l'oie

### Thèmes

**Empreinte carbone**  
**Consommation**  
**Éco-citoyenneté**

**Création :** Maison pour la science

**Niveau :** Débutant



2 - 4  
personnes



30-60 minutes  
environ



10 ans et +



Bâtiment A22  
33400 Talence



Ludique

Savoirs

### Description

En reprenant les mécaniques du jeu de l'oie, ce jeu propose aux joueurs et joueuses de prendre conscience de l'empreinte carbone de différents modes de vie. Au fil d'une partie, parcourir le plateau permet de découvrir des initiatives pour permettre à chacun et chacune de réduire cette empreinte.

*N'[empreint]ons pas sur l'avenir* permet donc d'aborder la thématique des gestes éco-citoyens, sous la forme d'un jeu accessible dans lequel on ne peut que s'améliorer. Une invitation à aller de l'avant, qui met en valeur l'impact des initiatives citoyennes.



# WIKEYS

## Jeu de plateau collaboratif

Éditeur : Wikimedia France

Niveau : **Débutant**



1 - 6  
personnes



20 minutes  
environ



10 ans et +



Bâtiment A22  
33400 Talence

### Thèmes

**Wikipédia**  
**Partage de savoirs**  
**Esprit critique**



Ludique

Savoirs

### Description

Dans Wikeys, les joueurs et joueuses font équipe pour rédiger un article encyclopédique sur Wikipédia. Pour mener ce travail de collaboration à bien, il est nécessaire de sourcer les informations, d'équilibrer différents points de vue, tout en prenant garde aux erreurs.

Tour par tour, l'équipe fait progresser l'édition de l'article en plaçant des cartes de contributions sur le plateau. Lorsque l'édition de l'article est suffisamment avancée, on calcule son niveau de qualité en fonction des contributions.

Ce jeu de coopération permet de découvrir de manière ludique le processus de collaboration qui se cache derrière chaque article sur Wikipédia.

# CODEX NATURALIS

Jeu de cartes, stratégie

## Thèmes

**Biologie**  
**Taxinomie**  
**Collection**

Éditeur : Bombyx

Niveau : **Intermédiaire**



2 - 4  
personnes



25 minutes  
environ



7 ans et +



Bâtiment A22  
33400 Talence



**Ludique**

**Savoirs**

## Description

Dans ce jeu, le CODEX naturalis est un manuscrit dédié au recensement des espèces vivantes de la forêt. Cet ouvrage a été laissé inachevé par son créateur. Les joueurs et joueuses ont alors pour objectif de reprendre ce travail de taxinomie.

Explorer l'aire de jeu permettra de découvrir les différents règnes (végétal, animal, fongique et entomologique), et d'obtenir de nouvelles ressources à placer dans son manuscrit. En ordonnant les ressources suivant un schéma, ou en incluant des dorures, le manuscrit gagne en qualité, ce qui rapportera davantage de points en fin de partie.

# Crazy Theory

Écriture, réflexion, chacun pour soi

Éditeur : Le Droit de perdre

Niveau : **Intermédiaire**



3 à 6  
personnes



30 minutes  
environ



14 ans et +



Bâtiment A22  
33400 Talence

## Thèmes

**Théories du complots**

**Fake news**

**Esprit critique**



**Ludique**

**Savoirs**

## Description

En usant d'une logique parfois absurde, les joueurs et joueuses de ce jeu s'affrontent pour élaborer mots par mots les meilleures théories complotistes et démasquer Illuminati et Reptiliens.

Un jeu amusant qui permet de comprendre l'importance de l'esprit critique, la naissance de fake news et la place de la vérification des informations en sciences.

# Ecosystème - forêt

Jeu de cartes & stratégie

Éditeur : Origames

Niveau : **Intermédiaire**



1 à 6  
personnes



20 minutes



8 ans et +



Bâtiment A22  
33400 Talence

## Thèmes

Écologie  
Écosystème  
Biodiversité



Ludique

Savoirs

## Description

Dans ce jeu de cartes, joueurs et joueuses construisent leur propre écosystème « forêt » en posant à chaque tour un animal ou un environnement que l'on y trouve.

Attention cependant à ne pas placer un renard près d'un ours ou à laisser un aigle trop loin des truites ou des lapins, vous perdrez des points. N'oubliez pas non plus d'essayer d'avoir la forêt la plus diverse possible, la biodiversité rapporte elle aussi des points en fin de partie.

Il y a autant de possibilités d'organisation d'une forêt qu'il y a de parties et de joueurs et joueuses.

# Evolution

Jeu de stratégie

Éditeur : Funforge

Niveau : **Intermédiaire**



2 - 6  
personnes



1 heure  
environ



12 ans et +



Bâtiment A22  
33400 Talence

## Thèmes

Sélection naturelle  
Évolution  
Écosystème



Ludique

Savoirs

## Description

Dans ce jeu, les joueurs et joueuses s'affrontent pour faire survivre des espèces animales et végétales. Pour subsister, une espèce doit développer sa population, et disposer de nourriture en quantités suffisantes.

Au fil de la partie la prolifération des prédateurs perturbera l'écosystème en place, mettant alors en danger les espèces en jeu. Le seul moyen de rendre les individus aptes à survivre dans ce nouveau milieu est d'introduire des mutations génétiques, et ainsi faire évoluer l'espèce.

En développant leurs stratégies, les joueurs et joueuses jouent avec les mécanismes d'évolution et de sélection naturelle.

# Foune et flore

## Jeu de cartes

Éditeur : Université Paris-Saclay

Niveau : **Intermédiaire**



3 à 6  
personnes



30 minutes  
environ



14 ans et +



Bâtiment A22  
33400 Talence

### Thèmes

**Flore vaginale**

**Microbiologie**

**IST**



**Ludique**

**Savoirs**

### Description

Avec ce jeu haut en couleur, joueurs et joueuses découvrent le fonctionnement de la flore vaginale. Stratégie et fourberies sont au rendez-vous pour éduquer sur le microbiote intime.

Accumuler des points avec des microbes, distribuer des malus avec des IST ou consolider ses défenses avec des probiotiques et des préservatifs sont autant de manières de découvrir de façon ludique des notions de microbiologie et de santé.

# Pandemic

Jeu de plateau collaboratif

Éditeur : Z-Man Games

Niveau : **Intermédiaire**



2 à 4  
personnes



45 minutes  
environ



14 ans et +



Bâtiment A22  
33400 Talence

## Thèmes

Santé  
Pandémies  
Épidémiologie



Ludique

Savoirs

## Description

Dans ce jeu de plateau collaboratif, joueurs et joueuses doivent allier leurs capacités spéciales respectives pour vaincre les maladies avant d'atteindre le stade fatidique de la pandémie.

En tentant d'empêcher la propagation de virus mortels, les joueurs et joueuses comprennent les mécanismes d'apparition des épidémies globales et le fonctionnement des moyens d'action mis en place pour les contrer.

# Photosynthesis

Jeu de plateau & stratégie

Éditeur : Blue Orange

Niveau : **Intermédiaire +**



2 à 4  
personnes



30 min - 1h



10 ans et +



Bâtiment A22  
33400 Talence

## Thèmes

Nature  
Photosynthèse  
Cycle de vie



Ludique

Savoirs

## Description

Dans ce jeu de plateau et de stratégie, joueurs et joueuses doivent utiliser au mieux les atouts de la photosynthèse afin de récolter des points.

En plantant leurs arbres et en les faisant pousser à des endroits stratégiques pour faire de l'ombre à leurs voisins et récolter le plus de points Soleil, les joueurs et joueuses apprennent les mécanismes des transformations énergétiques chez les plantes.



# Turing Machine

## Jeu de déduction

Éditeur : Le Scorpion Masqué

Niveau : **Intermédiaire**



1 - 4  
personnes



20 minutes  
environ



14 ans et +



Bâtiment A22  
33400 Talence

### Thèmes

**Informatique**

**Logique**

**Cryptologie**



**Ludique**

**Savoirs**

### Description

Dans ce jeu de déduction, le but est de décrypter un code secret. Pour y arriver, les joueurs et joueuses composent des codes à l'aide de cartes perforées, puis interrogent la Machine du jeu. Selon les critères testés et les réponses de la machine, chaque réponse obtenue permet d'obtenir par déduction de précieux indices.

Les joueurs et joueuses s'initient à la logique informatique et découvrent comment l'utiliser pour décrypter un code. La manipulation des cartes perforées pour composer les codes permet d'aborder les premières méthodes utilisées pour représenter les données numériques.

# Wingspan

## Jeu de collection

Éditeur : Matagot

Niveau : **Intermédiaire +**



1 à 5  
personnes



1 à 2  
heures



10 ans et +



Bâtiment A22  
33400 Talence

### Thèmes

**Ornithologie**  
**Collection**  
**Écosystèmes**



**Ludique**

**Savoirs**

### Description

Joueurs et joueuses adoptent des démarches d'ornithologie, de recherche, d'observation ou de collection pour créer la plus belle volière. En agissant sur les différents habitats mobilisés dans la partie, il est possible de gagner de la nourriture, de pondre ou d'agrandir sa collection d'oiseaux de prairies, de forêts ou marais.

Il ne reste plus qu'à adopter la meilleure stratégie pour remporter le plus de points possible à la fin de la partie, en apprenant au passage de nombreuses informations sur les espèces aviaires de notre planète.

# Earth

## Jeu de plateau

Éditeur : Lucky Duck Games

Niveau : **Expert**



1 à 5  
personnes



45 à 90  
minutes



14 ans et +



Bâtiment A22  
33400 Talence

### Thèmes

Écosystèmes

Biosphère

Climat



Ludique

Savoirs

### Description

Le but de ce jeu est de construire l'environnement permettant d'accumuler le plus de points possibles, en s'appuyant sur les ressources naturelles et leur synergie.

En alliant stratégie et gestion, joueurs et joueuses découvrent le fonctionnement d'un écosystème et des relations qui unissent biosphère et planète, mais également l'importance du climat, de la faune et de la flore, avec plus de 25 600 possibilités de départ de jeu.

