

Créer des jeux avec GLUP

GLUP (générateur ludopédagogique) est un service en ligne du CRDP de l'académie de Versailles. Il permet de transformer des exercices à base de texte en mini-jeux téléchargeables. Les jeux peuvent être créés selon deux principes pédagogiques : souligner des éléments, ou trier des éléments, que ce soit des mots, groupes de mots, expressions, ... 3 modèles de jeux sont pour l'instant disponibles :

- **Mots-tris** : il s'agit d'un jeu inspiré du célèbre Tétris. Des phrases, groupes de mots tombent du haut de l'écran et s'empilent. Il faut, dans ces phrases, cliquer sur les mots attendus (définis selon la consigne) pour que les phrases disparaissent et ainsi, empêcher la pile d'atteindre le haut de l'écran.

- **Brûle-mots** : ici aussi, il s'agit d'un jeu de sélection dans lequel le joueur doit essayer de mettre le feu à tous les éléments attendus en cliquant dessus. Mais attention, les feux s'éteignent peu à peu et surtout, à la moindre erreur, ils s'éteignent tous d'un coup !

- **Pop-mots** : dans ce jeu, des énoncés apparaissent et disparaissent à un rythme soutenu, il faut cliquer sur ceux qui répondent à la consigne pour les faire éclater.

Ces jeux peuvent ensuite être téléchargés et placés sur des plateformes de type ENT, Moodle, ...

Pour réaliser un jeu, il suffit de lire les consignes données par le site ☺ mais pour ceux qui auraient besoin de davantage d'explications, voici la démarche à suivre, expliquée pas à pas.

I. Réaliser un mots-tris

① Se rendre sur le site dédié et cliquer sur l'onglet *Créer un jeu*

② Le sous-onglet Démarrer explique la démarche générale. Cliquer sur le bouton n°1 *Principe Pédagogique*

1. Principe pédagogique

2. Contenu

3. Principe ludique

③ Sélectionner l'option *Souligner les éléments* puis cliquer sur le bouton n°2 *Contenu*

1. Principe pédagogique

Pour l'instant, seuls deux types d'exercices sont disponibles

Le principe actuellement sélectionné figure en bleu.

- Souligner les éléments
- Triier les éléments
- Completer la phrase avec les mots

2. Contenu pédagogique

Veillez saisir les contenus de votre exercice

Nom du jeu

Des verbes au présent

Consigne présentée à l'élève

Clique sur les formes verbales correctement conjuguées

④ Renseigner les deux champs textes en donnant un nom (titre) à votre jeu, ainsi qu'en inscrivant la consigne que devront respecter les élèves

Textes de l'exercice

⑤ Cliquer sur le bouton avec le plus vert *Ajouter une phrase*



Textes de l'exercice

ich singe du kommt er trinkt ich bist Leo surft

⑥ Taper sa phrase (ici, j'ai choisi des formes verbales), puis cliquer sur la coche verte

NB : il est possible de supprimer une phrase en cliquant sur l'icône poubelle

Textes de l'exercice

⑦ Au survol de la zone de texte, 4 icônes s'affichent

ich singe du kommt er trinkt

Le balai inactif pour l'instant, permettra d'effacer d'un clic toutes les bonnes réponses

Le crayon permet de repasser en mode d'édition du texte, pour éventuellement corriger / modifier la phrase¹

Le pouce levé va permettre d'identifier les éléments sélectionnés comme valides (cf consigne donnée)

Le cadenas va permettre de grouper des termes. Le regroupement apparaîtra marqué d'un tiret du 8

⑧ Sélectionner du texte à l'aide de la souris (a), en la déplaçant tout en maintenant le clic gauche appuyé (comme pour du traitement de texte classique) puis cliquer sur l'icône pouce levé (b)

a
ich singe du kommt er trinkt
b

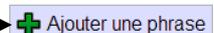
⑨ Les éléments validés ensemble sont automatiquement regroupés. Pour les autres, utiliser l'outil cadenas afin de les regrouper, faute de quoi, ils apparaîtraient comme des mots isolés dans l'exercice final.

ich singe du kommt er trinkt ich bist Leo surft

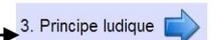
Les bonnes réponses apparaissent encadrées de vert, les autres mots groupés, reliés par le tiret du 8

ich_bist

⑩ Répéter la manœuvre en ajoutant de nouvelles phrases via le bouton dédié, et en leur appliquant les transformations nécessaires.



⑪ Passer ensuite à l'étape n°3 en cliquant sur le bouton *Principe ludique*



1. Attention : le retour en mode d'édition supprime automatiquement les regroupements effectués ou sélections de bonnes réponses

3. Choix du principe ludique

Voici les jeux disponibles pour le principe pédagogique : Souligner

Le principe actuellement sélectionné figure en bleu.

Mots-tris

Dans ce jeu inspiré de Tétris, les phrases tombent du haut de l'écran et s'empilent. Cliquez sur les mots attendus pour empêcher la pile d'atteindre le haut de l'écran.
[Exemple en ligne](#)

Brule-mots

Essayez d'allumer simultanément tous les mots attendus. Les mots s'éteignent peu à peu, et surtout, à la moindre erreur, ils s'éteignent tous d'un coup.
[Exemple en ligne](#)

⑫ Sélectionner le type de jeu (ici : Mots-tris), puis passer à l'étape n°4 en cliquant sur le bouton correspondant

4. Options

4. Configurer les options du jeu

Vous pouvez si vous le souhaitez modifier les caractéristiques du jeu : Mots-tris

[Revenir aux options par défaut](#) [Sauvegarder le mode d'emploi](#)

Largeur totale du jeu	<input type="text" value="600"/>	a	Hauteur totale du jeu	<input type="text" value="450"/>
Taille des textes dans le jeu	<input type="text" value="20"/>			
Afficher un score	<input checked="" type="checkbox"/>	b	Jouer la musique	<input type="checkbox"/>
Afficher le décompte des réponses restant à trouver	<input type="checkbox"/>		Afficher un chronomètre	<input type="checkbox"/>
			Durée du chronomètre	<input type="text" value="0"/>
Intervalle minimum entre deux phrases (en secondes)	<input type="text" value="3"/>	c	Intervalle maximum entre deux phrases (en millisecondes)	<input type="text" value="10"/>
Le premier terme est de type "x=" (jeux mathématiques)	<input type="checkbox"/>			

5. Mode

⑬ Procéder aux modifications souhaitées :

- régler la taille (a): 600 x 450 semblent être un bon compromis pour l'ENT, avec une police de caractères de 20

- activer ou désactiver l'affichage des scores (b) en cochant / décochant l'option

- définir le timing de défilement des phrases (c)

NB : certaines options ne sont pas disponibles avec ce jeu (cases grisées)

5. Mode d'emploi

⑭ Passer à l'étape n°5 en cliquant sur le bouton *Mode d'emploi*

5. Mode d'emploi du jeu

Vous pouvez compléter ou modifier le mode d'emploi par défaut

[Revenir au mode d'emploi par défaut](#) [Sauvegarder le mode d'emploi](#)

[Ajoutez un paragraphe](#)

Dans Mots-tris, les phrases tombent les unes après les autres et s'empilent. Attention, si le haut de la fenêtre est atteint, c'est perdu !

Pour gagner, il faut faire disparaître les phrases le plus vite possible. Pour cela, clique sur les mots qui répondent à la consigne !

Mais attention : si tu te trompes, le mot va grossir et la phrase va rester bloquée. Elle ne pourra plus descendre...

Si tu trouves un mot correct et qu'il devient vert, c'est qu'il y a encore d'autres mots à trouver dans la phrase.

Lorsqu'il ne reste plus de phrases, c'est gagné ! Tu connaîtras alors ton score. Et si tu réussis le "zéro faute", une surprise t'attend !

6. Import

⑮ Il est possible d'éditer les instructions de jeu pour les modifier, d'en ajouter via le bouton *Ajoutez un paragraphe*, ou d'en supprimer via un clic sur les icônes poubelles

⑯ Une fois les modifications éventuelles apportées, cliquer sur le bouton *Import - Export*

6. Import - export

⑰ Différentes options vous sont proposées :

- tester le jeu (a)
- télécharger le jeu (b)
- exporter les données du jeu (c) > utile si l'on souhaite le modifier plus tard, ou en créer une 2^{ème} version sous forme de Brûle-mots, ...
- importer les données d'un jeu préalablement réalisé (d)

6. Créer le jeu

Construisez, testez, téléchargez votre jeu

a Testez votre jeu

Testez votre jeu en ligne (dans votre navigateur)

Téléchargez votre jeu **b**

Téléchargez votre jeu sous forme d'une animation flash (fichier swf) compressée au format zip

Exportez les données du jeu

Sauvegardez toutes les données du jeu sous forme d'un fichier glup

c

Choisissez un fichier

Rechargez un fichier glup **d**

⑱ Pour exporter les données du jeu afin éventuellement d'y revenir plus tard, de le transmettre à un collègue qui souhaiterait le modifier, ... cliquer sur le bouton *Exportez les données du jeu*. Un fichier avec l'extension *.glup* est automatiquement téléchargé

Exportez les données du jeu

5368d903e442f.glup

⑲ Pour télécharger le jeu, cliquer sur le bouton *Téléchargez votre jeu*. Un dossier *.zip* automatiquement téléchargé. **NB** : la création du jeu peut prendre un peu de temps d'où l'affichage d'une icône rouge

Téléchargez votre jeu

jeu_5368d99147e2f.zip

Testez votre jeu

Testez votre jeu en ligne (dans votre navigateur)
[Cliquez ici pour voir votre jeu si la fenêtre popup ne s'est pas ouverte](#)

⑳ Pour tester le jeu, afin d'être sûr qu'il ne comporte pas d'erreur, cliquer sur le bouton *Testez votre jeu*. Celui-ci s'affiche sous forme de pop-up. Si le navigateur bloque les pop-ups, un lien s'affiche vous permettant de tester le jeu dans une nouvelle fenêtre. Cliquer dessus.

Affichage plein écran

Activation / Désactivation du son

glup présent

Clique sur les formes verbales correctement conjuguées

Consigne

Accès au jeu

Jouer

Instructions

Accès aux instructions détaillées

Indication de score

SCÉRÉN
CRDP
Académie de Versailles

II. Réaliser un brûle-mots

La réalisation d'un brûle-mots suit les mêmes étapes que pour un mots-tris, la seule différence réside à l'étape 4 où nous n'avons pas forcément les mêmes options à paramétrer. Nous retrouvons les options de taille (a), puis il s'agit de paramétrer la durée du jeu (b), l'affichage éventuel du score et le décompte des éléments restant à trouver (c) ainsi que le temps durant lequel un mot restera enflammé (d)

4. Configurer les options du jeu

5. Mode

Vous pouvez si vous le souhaitez modifier les caractéristiques du jeu : Brûle-mots

[Revenir aux options par défaut](#)

[Sauvegarder les options](#)

Largeur totale du jeu	<input type="text" value="600"/>	a	Hauteur totale du jeu	<input type="text" value="450"/>
Taille des textes dans le jeu	<input type="text" value="24"/>			
Afficher un score	<input checked="" type="checkbox"/>	c	Jouer la musique	<input type="checkbox"/>
Afficher le décompte des réponses restant à trouver	<input checked="" type="checkbox"/>		Afficher un chronomètre	<input checked="" type="checkbox"/>
			Durée du chronomètre	<input type="text" value="60"/>
Durée d'extinction d'un mot (en secondes)	<input type="text" value="10"/>	d	Mélanger les phrases	<input checked="" type="checkbox"/>
Mélanger les phrases	<input checked="" type="checkbox"/>			

III. Réaliser un pop-mots

1. Principe pédagogique

Pour l'instant, seuls deux types d'exercices sont disponibles

Le principe actuellement sélectionné figure en bleu.

- Souligner les éléments
- Trier les éléments
- Compléter la phrase avec les mots

① Démarrer comme pour le mots-tris puis à l'étape 3, sélectionner l'option *Trier les éléments*. Cliquer ensuite sur le bouton *Contenu*.

2. Contenu

2. Contenu pédagogique

Veillez saisir les contenus de votre exercice

Nom du jeu

Consigne présentée à l'élève

Textes de l'exercice
 Vous avez saisi réponse(s) juste(s) et réponse(s) fausse(s)
[+ Ajouter un énoncé \(mot, expression, phrase\)](#)

② Comme pour le mots-tris, entrer un titre ainsi que la consigne que devront suivre les élèves.

③ Cliquer sur le bouton avec la croix verte *Ajouter un énoncé (mot, expressions, phrase)*.

④ Entrer une expression et cliquer sur la coche verte pour valider l'item.

Textes de l'exercice
 Vous avez saisi réponse(s) juste(s) et réponse(s) fausse(s)

[+ Ajouter un énoncé \(mot, expression, phrase\)](#)

⑤ Le crayon d'édition permet de revenir en arrière pour corriger une erreur. Par défaut la réponse est fausse (cf consigne), cliquer sur le bouton FAUX pour qu'elle soit considérée juste.

Textes de l'exercice
 Vous avez saisi réponse(s) juste(s) et réponse(s) fausse(s)

 FAUX
 JUSTE
[+ Ajouter un énoncé \(mot, expression, phrase\)](#)

⑥ Entrer et paramétrer de la même façon une quinzaine d'autres termes, puis cliquer sur le bouton *Principe ludique* pour passer à l'étape suivante.

3. Principe ludique →

Pop'mots

Les énoncés apparaissent et disparaissent à un rythme très rapide : juste le temps de cliquer sur ceux qui répondent à la consigne !
[Exemple en ligne](#)

⑦ Seule l'option Pop'mots est disponible. Cliquer par conséquent sur le bouton *Options*

4. Options →

⑧ Paramétrer :

- la taille du jeu et de la police de caractères (a)
- l'affichage du score, la durée du jeu ... (b)
- le déroulement du jeu (c)

Puis cliquer sur le bouton *Mode d'emploi*

4. Configurer les options du jeu

Vous pouvez si vous le souhaitez modifier les caractéristiques du jeu : Pop'mots

Revenir aux options par défaut | Sauvegarder les options

Largeur totale du jeu	600	a	Hauteur totale du jeu	450		
Taille des textes dans le jeu	18		Afficher un score	<input checked="" type="checkbox"/>	Jouer la musique	<input checked="" type="checkbox"/>
		b	Afficher le décompte des réponses restant à trouver	<input checked="" type="checkbox"/>	Afficher un chronomètre	<input checked="" type="checkbox"/>
			Nombre minimum de ballons affichés simultanément	3	Nombre maximum de ballons affichés simultanément	5
		c	Délai moyen d'apparition des ballons (en secondes)	1		

5. Mode d'emploi →

+ Ajoutez un paragraphe

Les ballons apparaissent et disparaissent à un rythme effréné... Seras-tu assez rapide pour les faire éclater ?

Mais attention ! N'oublie pas de lire le texte inscrit sur chaque ballon ! Ne crève un ballon que si le texte répond à la consigne...

Pour chaque ballon qui éclate, si c'est une bonne réponse, tu gagnes un point. Mais si tu t'es trompé, tu perds un point !

Le jeu s'arrête lorsque tu as trouvé toutes les bonnes réponses...

⑨ Modifier / Supprimer / Ajouter les consignes détaillées de jeu puis cliquer sur le bouton *Import - Export*

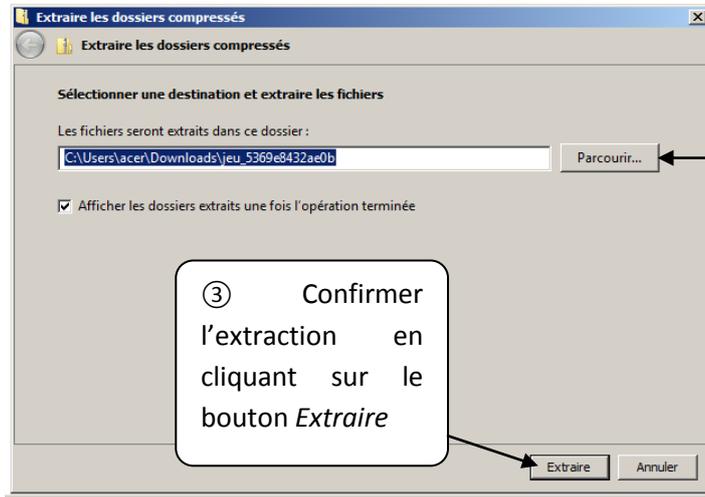
6. Import - export →

⑩ Pour la suite, se référer au Mots-tris (étape 17)

IV. Intégrer un jeu dans un article ENT

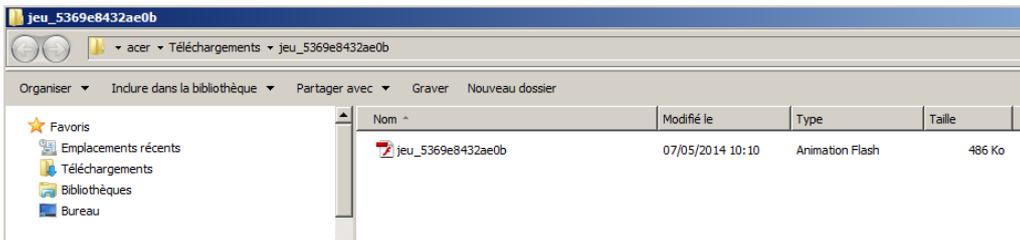
Par défaut les jeux téléchargés se situent dans le dossier *Téléchargements* de l'ordinateur

① Faire un clic droit sur le dossier zippé téléchargé et sélectionner l'option *Extraire tout*



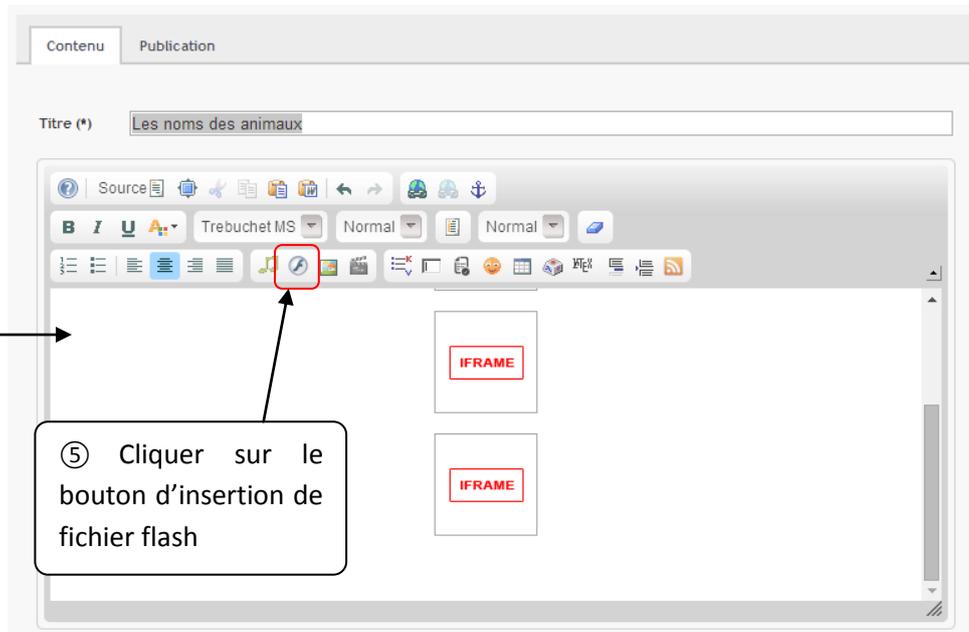
② Cliquer sur le bouton *Parcourir* pour éventuellement préciser un autre lieu d'extraction pour le dossier zippé

③ Confirmer l'extraction en cliquant sur le bouton *Extraire*

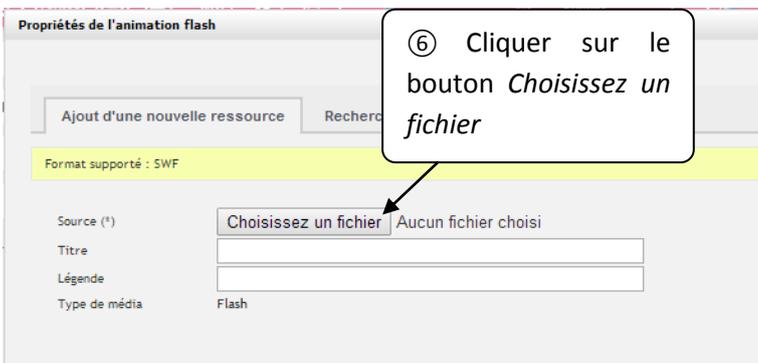


④ Le dossier contenant le jeu s'ouvre. Il s'agit d'un fichier flash au format .swf

⑤ Se rendre sur l'ENT et créer un nouvel article (ici un article contenant d'autres jeux intégrés par iframe à partir de learningapps > voir tuto correspondant)

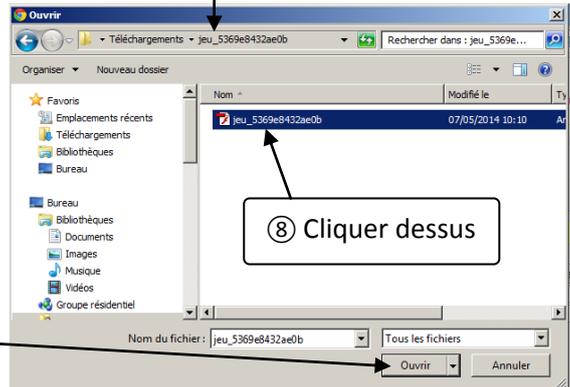


⑤ Cliquer sur le bouton d'insertion de fichier flash



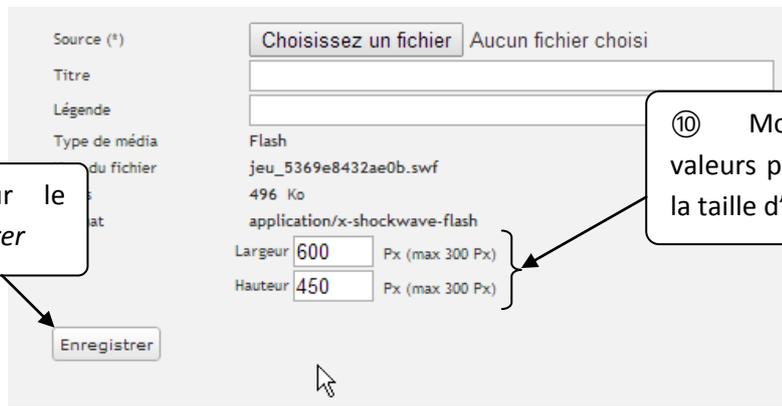
⑥ Cliquer sur le bouton *Choisissez un fichier*

⑦ Naviguer dans l'arborescence de l'ordinateur pour retrouver le jeu



⑧ Cliquer dessus

⑨ Confirmer son ouverture à l'aide du bouton *Ouvrir*

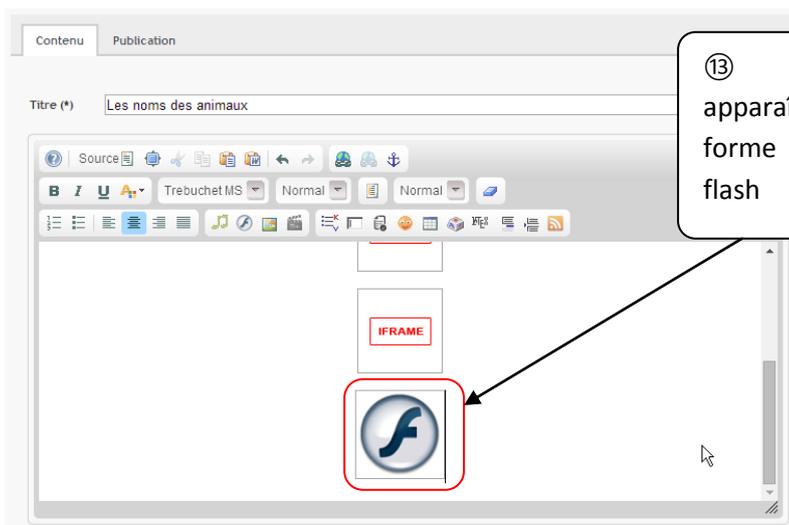


⑪ Cliquer sur le bouton *Enregistrer*

⑩ Modifier les valeurs par défaut de la taille d'affichage



⑫ Modifier à nouveau les valeurs affichées, puis cliquer sur le bouton *OK*

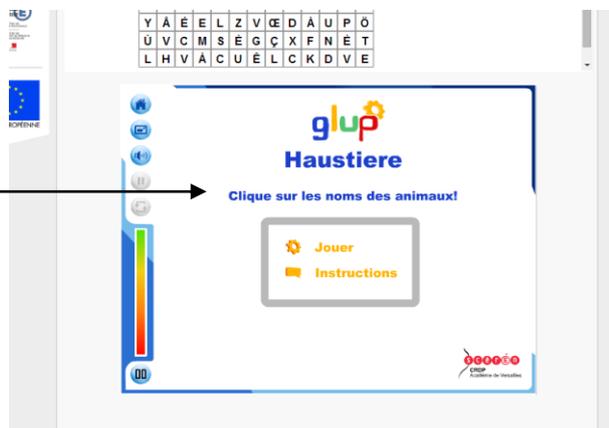


⑬ Le jeu apparaît sous forme d'icône flash

⑭ Cliquer sur le bouton *Valider* pour que la création de l'article soit effective



⑮ Le jeu apparaît dans l'article et les élèves peuvent y jouer 😊



Remerciements au CRDP de l'académie de Versailles pour la mise à disposition de cette application
<http://glup.crdp.ac-versailles.fr/>