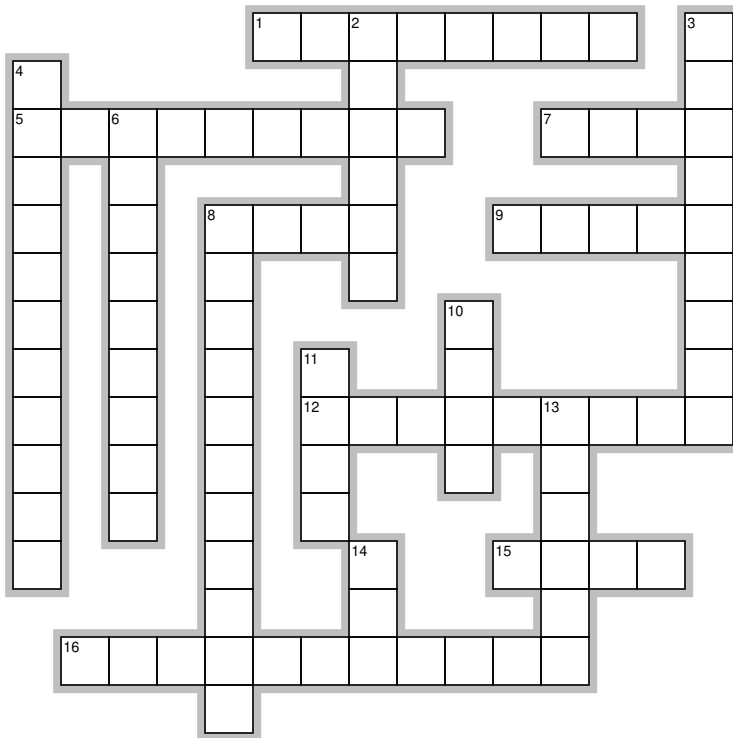


Jeu du 1er mai

Thierry Secqueville - Guilde des Ludopédagogues Francophones



EclipseCrossword.com

Horizontal

1. Jeu de société populaire dont le concept a été développé pour la création du jeu ChronoLine LP de Thierry Secqueville permettant de découvrir les éléments de la ludopédagogie (2 mots anglais)
5. Utilisé en nombre dans notre parcours ludique en ligne LudiNordPro2023, terme anglais désignant une fonction cachée au sein d'un jeu (généralement vidéo) permettant aux joueurs de découvrir des informations secrètes (2 mots en anglais).
7. À la fin du XIXe siècle, un parfumeur célèbre fait du muguet sa fleur favorite
8. Cette année cet événement ludopédagogique se déroulera les 25 et 26 mai 2023, en distanciel
9. Nombre de briques de gameplay proposées par Julian Alvarez en 2018 pour spécifier ou décrire les différents mécanismes ludiques d'un jeu vidéo, vu cette machine
12. En 1941 Pierre replace cette fleur par le muguet comme symbole du 1er mai car jugé trop révolutionnaire
15. Nombre de couleurs du cercle des couleurs francophones visible sur le logo de la Guilde des Ludopédagogues Francophones
16. Jeu vidéo utilitaire (terme anglais constitué de 2 mots)

Vertical

2. Fleur emblématique du 1er mai
3. Ville française où se situe le siège social de la Guilde des Ludopédagogues Francophones
4. Type de jeu utilitaire avec lequel vous êtes en train de jouer
6. Endroit particulier dans la nature où l'on trouve généralement du muguet (mot composé avec tiret)
8. Nombre de membres (au 1er mai 2023) dans le groupe LinkedIn de la Guilde des Ludopédagogues Francophones (3 mots)
10. Le jeu, en anglais, se décline en 2 termes permettant de spécifier un élément particulier du jeu. Le 1er terme est le game. Quelle est le 2ème terme anglais ?
11. Nombre de techniques ludopédagogiques identifiées dans le domaine du management et proposées par Philippe Lépinaud et Isabelle Vandangeon-Derumez en 2019
13. Nombre idéal de clochettes sur un brin de muguet pour qu'il puisse porter bonheur
14. Méthode de classification, proposée par Julian Alvarez, Damien Djaouti et Jean-Pierre Jessel en 2011, permettant de classer les Serious Games (Jeux Sérieux Vidéo) et d'établir des critères de recherche pour une base de données (3 lettres).