

Intérêts du jeu dans la formation continue : exemples des vétérinaires, des éleveurs et des personnes en situation d'illettrisme

The benefits of games in ongoing education: focusing on veterinarians, livestock farmers, and people with low literacy levels

Gérard Bosquet¹

Manuscrit initial reçu le 25 septembre 2025, manuscrit révisé reçu le 4 novembre 2025 et accepté le 12 novembre 2025, révision éditoriale le 8 juillet 2026.

Communication présentée lors de la séance de l'Académie vétérinaire de France du 17 avril 2025

Résumé

Utilisé dans la formation continue des vétérinaires, des éleveurs ou des personnes en situation d'illettrisme, le jeu constitue un levier méconnu pour l'acquisition de connaissances et de pratiques. Employé dès l'Antiquité, il connaît aujourd'hui un essor exponentiel grâce au développement du numérique et de l'intelligence artificielle tout en s'appuyant sur le succès incontesté des jeux de société classiques. Deux exemples concrets sont présentés ici : tout d'abord la « Visite sanitaire 2025-2026 », formation destinée aux éleveurs et conduite par le vétérinaire sanitaire, puis l'apprentissage de personnes en situation d'illettrisme au sein de l'association Mots et Merveilles du site de Fourmies (Département du Nord).

Mots-clés : formation, apprentissage, jeu, jeu sérieux, jeu d'évasion, ludification, vétérinaire, éleveur, illettrisme

Abstract

Used in continuing education for veterinarians, livestock farmers, and person facing literacy challenges, games are an underappreciated tool for acquiring knowledge and skills. Used since ancient times, they are now experiencing exponential growth thanks to advances in digital technology and artificial intelligence, while building upon the established success of classic board games. Two specific examples are presented here: first, the "2025-2026 Health Inspection", a training program for livestock farmers led by a veterinary health officer; and second, the learning program offered by the Mots et Merveilles Association in the city of Fourmies (Département du Nord) for people with literacy challenges.

Keywords: training, learning, game, serious game, escape game, gamification, veterinarian, livestock farmer, functional illiteracy

¹ Docteur vétérinaire, 21 route de Rocroi, Éteignières, France
Email : gerard.bosquet@wanadoo.fr



Citation

Bosquet G (2026) Intérêts du jeu dans la formation continue : exemples des vétérinaires, des éleveurs et des personnes en situation d'illettrisme [The benefits of games in ongoing education: focusing on veterinarians, livestock farmers, and people with low literacy levels] *Bulletin de l'Académie vétérinaire de France* 179: 71172. <https://doi.org/10.3406/bavf.2026.71172>

Introduction

Alors que l'ingénierie de la formation et de l'apprentissage évolue et se réinvente régulièrement afin d'être de plus en plus efficace, le jeu, dans toute sa diversité, devient un médium très intéressant. Si son utilisation dans l'apprentissage remonte à l'Antiquité, comme le jeu royal d'Ur datant de – 2600 av. J.-C. (Botermans *et al.*, 1987), son développement a été fortement favorisé par la naissance de la pédagogie active. Celle-ci se définit comme une méthode d'assimilation par l'appropriation et la découverte par l'enfant lui-même. Bernadette Moussy indique que Comenius (1650) est à l'origine des méthodes actives intégrant l'importance de l'éveil sensoriel, du jeu, de la vie en commun, de l'intérêt de l'enfant et du respect de son développement par l'éducateur (Moussy, 2016). L'ensemble de ces méthodes a été théorisé au XXe siècle et c'est Adolphe Ferrière qui a donné le nom de pédagogie active à cette démarche. Elle s'oppose à la pédagogie traditionnelle, qui considère que l'adulte est le seul détenteur du savoir et transmet à l'enfant ses connaissances. Il fait autorité, sanctionne ou récompense. La pédagogie active offre de nouvelles façons d'apprendre, dont celles qui utilisent le jeu. D'abord consacrées au domaine de l'enfance, les pédagogies actives furent adaptées, en premier lieu en Allemagne et en Grande-Bretagne, aux jeunes, puis aux adultes.

Parmi l'offre de jeux très diversifiée et utilisée en pédagogie active, les serious games, ou jeux sérieux, sont définis comme des outils hybrides alliant des objectifs utilitaires (éducation, formation, communication) et des mécanismes ludiques (Alvarez *et al.*, 2016). Deux cas concrets illustrent cet article : la première partie de la « Visite sanitaire 2025-2026 » destinée aux éleveurs et aux vétérinaires sanitaires, conçue par la Société Nationale des Groupements Techniques Vétérinaires (SNGTV), et la visite d'un élevage laitier s'adressant aux personnes en situation d'illettrisme dans le cadre de l'association Mots et Merveilles. Parallèlement aux jeux sérieux, des jeux d'évasion deviennent de plus en plus utilisés, chacun d'eux ayant ses atouts et ses limites en fonction des objectifs à atteindre.

Méthodologies

La visite sanitaire 2025-2026

Préambule : la SNGTV au cœur de la formation des vétérinaires en productions animales

Forte de ses 2 000 adhérents exerçant dans les productions animales, la SNGTV a pour missions de fédérer les vétérinaires impliqués dans ces productions, de parfaire leur formation, de contribuer au développement de leur activité, de les promouvoir dans leur environnement professionnel et dans la société civile, et de les soutenir face aux différents enjeux liés à leur exercice.

La formation continue des vétérinaires y occupe une place essentielle, sous différents supports : les Journées Nationales des Groupements Techniques Vétérinaires (GTV ; congrès annuels de trois jours), des formations en présentiel et en distanciel, ainsi qu'une revue de formation à comité de lecture, le Bulletin des GTV.

L'ingénierie de la formation à la SNGTV a considérablement évolué au cours des 30 dernières années. D'abord axée sur l'apport d'un maximum de connaissances en version descendante, elle a progressivement évolué grâce à la mise en place d'une formation pédagogique destinée aux formateurs et aux personnes-ressources de la SNGTV. La méthodologie inclut la définition d'objectifs pédagogiques et du ratio entre apport de connaissances, savoir-faire et appropriation de ces connaissances. Cette évolution a permis de réduire considérablement la taille des diaporamas et de laisser plus de place aux échanges. Des études de cas pratiques, des cas cliniques, des quiz se sont greffés aux formations, qui sont devenues beaucoup plus pratiques, interactives, attractives et efficaces.



Progressivement, des jeux sérieux et des jeux d'évasion prennent leur place dans l'ingénierie de formation. En plus des formations « Métier », la SNGTV participe à l'habilitation sanitaire des vétérinaires ainsi qu'à l'élaboration des visites sanitaires, toutes filières confondues, à destination des éleveurs et menées par le vétérinaire sanitaire. Toutes deux ont un caractère obligatoire et font l'objet d'une convention avec la Direction Générale de l'Alimentation (DGAL).

Création du jeu sérieux destiné à la première partie de la visite sanitaire 2025-2026

La visite sanitaire a été recommandée par Jacques Risse – vétérinaire alforien, spécialisé en alimentation aviaire et membre de l'Académie d'Agriculture de France – dans un rapport destiné au ministre de l'Agriculture et de la Forêt, ainsi que dans un article publié dans le Bulletin de l'Académie vétérinaire de France (Risse, 2002). Cette visite a été mise en place par la SNGTV et la DGAL une dizaine d'années plus tard, en partenariat avec les Organismes Professionnels Vétérinaires et Agricoles. Elle concerne aujourd'hui la majorité des espèces d'élevage et est obligatoire pour les élevages éligibles. Tous les ans ou tous les deux ans, selon les filières, le thème change. Défini par la DGAL et la SNGTV, son contenu scientifique est créé par la SNGTV via une convention, tandis que la validation et le financement sont du ressort de la DGAL.

Cette visite sanitaire, destinée aux éleveurs de porcs et de petits ruminants, et aux détenteurs d'équidés qui ne sont pas tous des éleveurs au sens strict du terme, est conduite en face-à-face par le vétérinaire sanitaire de l'élevage. C'est ainsi que Éric Collin, Henri Touboul et moi-même avons été contactés pour concevoir la première partie de la visite sanitaire 2025-2026 commune aux porcins, petits ruminants et équidés sur le thème « Une seule santé ». Pour 2025-2026, ces trois espèces disposaient donc d'une partie commune dédiée à « Une seule santé » et d'une partie spécifique propre à chaque espèce (antibiothérapie, traitements antiparasitaires et zoonoses). Notre trio de jeunes retraités de clientèle mixte a conservé des centres d'intérêt professionnels complémentaires, des liens étroits avec les organismes vétérinaires, une ouverture d'esprit et une curiosité professionnelle intactes.

Nous avions carte blanche. Nous ne souhaitions pas reprendre le format d'un « QCM papier », qui était le support classique des visites sanitaires. Dès le départ, notre projet commun était de réaliser une matrice ludique sur un support à définir. Parmi l'offre diversifiée de jeux disponibles, notre choix s'orienta vers un jeu sérieux dans lequel l'apport pédagogique fait partie intégrante de sa conception. Sans la matrice du jeu, la transmission de savoir-faire est impossible. À l'inverse du jeu d'évasion, le jeu sérieux permet de mener la visite sanitaire en face à face éleveur-vétérinaire, comme l'exige la réglementation. Sur l'outil de construction du jeu, après avoir consulté Isabelle Coupey, permanente de la SNGTV, et Mathilde Carpentier, référente pédagogique de l'association Mots et Merveilles, nous avons conclu que l'application Genially était tout à fait adaptée à notre futur travail. Des recherches sur Internet ont mis en évidence l'intérêt de cette application, utilisée par certains enseignants pendant le confinement lié à l'épidémie de COVID-19, pour créer des énigmes qui suscitent et maintiennent la motivation et le savoir des élèves confinés. Cette application a donc été utilisée pour la création de cette formation, le groupe de trois écrivant le scénario « Une seule santé » et Isabelle Coupey réalisant l'animation.

Visite d'une ferme laitière avec les apprenants de l'association Mots et Merveilles

Préambule : présentation de l'association Mots et Merveilles et de ses missions

Mots et Merveilles est une association de prévention et de lutte contre l'illettrisme qui propose l'accompagnement, la formation et le suivi des publics jeunes ou adultes les plus éloignés de l'écrit et de la langue française. Située dans la région Hauts-de-France, elle compte 14 sites dans la Sambre-Avesnois et dans le Bassin Minier. Trente salariés œuvrent à l'encadrement pédagogique et technique, ainsi qu'au pilotage de l'association. Environ 350 bénévoles assurent l'accompagnement personnalisé de plus d'un millier d'apprenants. Ceux-ci sont des personnes en situation d'illettrisme ou allophones, le français n'étant pas leur langue maternelle. Vingt-cinq jeunes en service civique viennent en appui.

En 2022, en France métropolitaine, 10 % des personnes âgées de 18 à 64 ans ayant suivi une partie de leur scolarité en France ne maîtrisaient pas les fondamentaux de la lecture, de l'écriture ou du calcul ; la région Hauts-de-France est particulièrement touchée (INSEE, 2025).

Selon les besoins de l'apprenant, l'accompagnement se fait de manière individuelle ou en groupe, dans le cadre d'ateliers. Chaque apprenant peut bénéficier d'une aide personnalisée d'une à deux heures par semaine grâce aux bénévoles qui préparent, en collaboration avec les référents pédagogiques de chaque site, les séances de cours individuels selon des objectifs définis : autonomie dans les démarches administratives, accès à une formation, retour à l'emploi, aide aux devoirs des enfants, faire ses courses, prendre un rendez-vous, la parentalité. Au sein de l'association, des activités et ateliers sont proposés en complément du travail individualisé : cuisine, calligraphie, code de la route, écriture de poèmes, découvertes culturelles, appui numérique, etc.



Une démarche pédagogique fondée sur le jeu sérieux

Les personnes en situation d'illettrisme ont généralement connu un parcours scolaire et personnel difficile. Afin de remobiliser les apprenants dans leur parcours d'apprentissage et de rompre avec le schéma classique de l'école, il est important de proposer des méthodes différentes et novatrices pour renforcer la confiance en soi et favoriser l'acquisition des savoirs de base. Le jeu constitue ainsi un outil intéressant pour faire progresser les apprenants.

En les questionnant, nous avons remarqué qu'ils connaissaient relativement peu leur environnement immédiat, ainsi que les activités économiques, agricoles, industrielles et culturelles développées sur leur territoire. Nous avons donc proposé la visite d'un élevage laitier à proximité du site de Fourmies. Parmi l'offre de jeux, nous avons choisi le jeu sérieux, qui permettait de mieux réaliser nos souhaits qu'un jeu d'évasion (ou *escape game*). Rencontres avec des professionnels, découverte du terroir, jeux sur le vocabulaire technique, relations humaines et expression orale constituent les objectifs pédagogiques. En collaboration avec le vétérinaire libéral conseiller de l'élevage, un groupe de travail, réunissant encadrants, bénévoles et apprenants, a ébauché les différentes étapes pour concrétiser ce projet. La sensibilisation à la découverte de l'élevage, la création de supports pédagogiques, la promotion de la visite, son déroulement et le prolongement de cette activité ont été définis.

Résultats

La visite sanitaire 2025-2026

Le jeu, d'une durée de trente minutes, propose trois énigmes consécutives permettant de passer successivement de la santé animale à la santé humaine, puis à la biodiversité, et de discuter des relations éventuelles entre les trois univers, matérialisées par l'infographie de conclusion (**Figures 1 et 2**). Le jeu est accessible via le lien <https://view.genially.com/6728eafb3a88a2bf20950cf8> ou le QR code.



Chaque énigme dispose d'un univers propre : un code couleur, un environnement et une partie du logo « Une seule santé ». Un vademécum destiné aux vétérinaires sanitaires formateurs explique le fonctionnement du jeu au fur et à mesure de son déroulement et fournit des éléments de discussion cliniques, épidémiologiques et diagnostiques afin de guider les confrères dans la conduite du jeu. Celui-ci peut se faire en ligne, hors ligne après téléchargement, ou sur un support papier issu des illustrations du jeu. Les concepteurs espèrent que ce cas de figure restera marginal. Les premiers écrans indiquent qu'il s'agit d'un jeu sérieux précisant le thème et les objectifs, en insistant sur le fait qu'il s'agit bien de jouer ensemble, en tandem éleveur-vétérinaire, et de résoudre trois énigmes successives. Le jeu étant destiné aux détenteurs d'équidés et aux éleveurs de petits ruminants et de porcs, les concepteurs ont pris l'option de traiter d'une maladie X qui n'existe pas et de parler d'animaux sans en préciser les espèces, tout en reprenant des faits épidémiologiques réels tirés de maladies existantes. La définition du concept « Une seule santé » est présentée dans l'infographie de la **figure 2**, qui termine le jeu.

L'énigme 1 concerne la santé animale. L'objectif pédagogique est de faire réfléchir le tandem éleveur-vétérinaire sur la conduite à tenir face à une maladie inconnue. Au gré des appels téléphoniques, des visites in situ, des examens complémentaires réalisés, la discussion s'oriente progressivement vers l'apparition d'une maladie méconnue ou inconnue, éventuellement émergente et contagieuse pour l'homme, puisque le salarié de l'élevage a contracté une « grippe » sans en connaître l'étiologie précise. Le dernier écran de cette énigme propose des recommandations dans la conduite à tenir.

L'énigme 2 concerne la santé humaine. L'objectif pédagogique est de faire réfléchir le tandem éleveur-vétérinaire sur la transmission éventuelle d'une maladie animale à l'homme, en reliant la santé animale à la santé humaine. En se déplaçant dans un village fictif, l'éleveur et le vétérinaire vont rechercher des informations pour identifier l'agent pathogène. Des SMS échangés entre les éleveurs, le vétérinaire et le médecin font suspecter une zoonose. Les recherches réalisées dans les laboratoires de référence indiquent qu'il s'agit d'un virus commun aux animaux et aux hommes et qu'il est déjà connu en Amazonie.

L'énigme 3 concerne la biodiversité. L'objectif pédagogique est de faire réfléchir le tandem éleveur-vétérinaire à l'impact de l'activité humaine sur la biodiversité, susceptible de conduire à l'apparition de maladies émergentes animales et humaines. Le duo dispose d'une lampe de poche pour explorer une grotte dans un pays d'Amérique du Sud. Des silhouettes apparaissent au gré de la manipulation de la torche : bulldozers, chars, avions, animaux sauvages, chauves-souris et un chercheur brésilien. En cliquant sur chaque silhouette, on peut obtenir un court texte qui fournit des explications sur l'impact des activités humaines sur les écosystèmes : déforestation, conflits, transports internationaux, commerce illégal d'animaux sauvages vivants et de viande de brousse, déplacements de populations animales autochtones, dont les chauves-souris, porteuses de nombreuses familles de virus. La conclusion est apportée par l'explication audio du chercheur brésilien.

Le dernier écran du jeu est l'infographie réalisée par le groupe de travail. L'objectif pédagogique de cette synthèse est de montrer la porosité entre les santé animale et humaine, ainsi que l'impact des activités humaines sur la biodiversité, entraînant un déséquilibre des écosystèmes pouvant faire émerger des maladies animales ou humaines.





Figure 1. Schéma de la succession des énigmes et du lien qui les unit

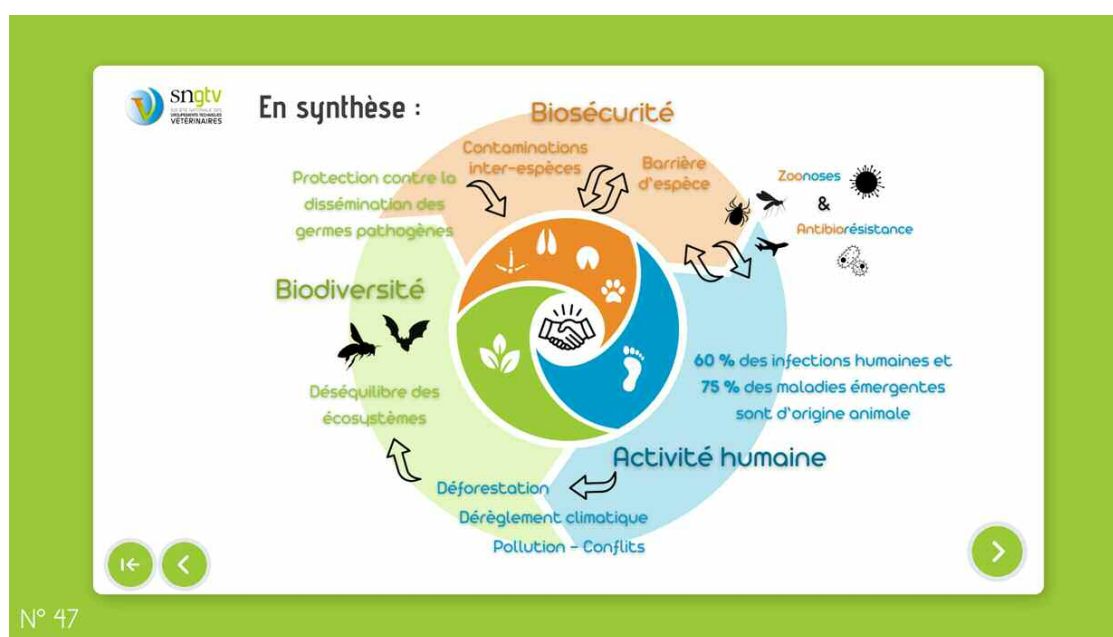


Figure 2. Infographie présentant une synthèse du concept « Une seule santé »

Visite d'une ferme laitière avec les apprenants de l'association Mots et Merveilles

La sensibilisation des apprenants a consisté en une découverte du vocabulaire utilisé lors de la visite. Les supports pédagogiques ont été réalisés par les bénévoles. Deux jeux composés de mots de vocabulaire associés à des visuels ont été créés afin de familiariser les apprenants avec les termes qui seront entendus lors de la sortie (Figures 3 et 4). Le premier jeu consistait à classer les animaux sauvages par classe zoologique et les animaux domestiques par activité (loisir, travail, élevage, animaux sacrés) ; les animaux d'élevage devaient également être catégorisés par production. Le second jeu consistait à relier des images et des mots de vocabulaire liés aux activités d'élevage et d'agriculture.



La présentation de vidéos, notamment sur la rumination, a permis de faire découvrir la particularité des ruminants, qui sont polygastriques. Les vidéos sur la collecte des fourrages et la traite ont suscité de nombreuses questions et préparé les participants à la visite sur site.



Figure 3. Préparation de la visite : vocabulaire et images sur les animaux sauvages et domestiques



Figure 4. Préparation de la visite : vocabulaire et images sur l'activité dans un élevage laitier

Lors de la visite de l'élevage laitier, les éleveurs ont consacré deux heures de leur temps pour parler de leur travail, de leur passion, du goût du travail bien fait, du machinisme agricole et de leur cinquantaine de vaches laitières associées à des jeunes bêtes et veaux. Les apprenants étaient à l'aise, car le vocabulaire utilisé avait été travaillé en amont. Ils disposaient d'un petit carnet de travail pour identifier les photos et les mots qu'ils ont reconnus. Les éleveurs étaient disponibles pour répondre à toutes les questions posées par l'ensemble des apprenants dont l'implication fut exemplaire. Cet échange a été l'occasion de discuter de l'alimentation, de la production de lait et du commerce local (Figure 5).



Figure 5. Visite de la ferme laitière



Pour maintenir l'acquisition des mots de vocabulaire et le bénéfice de cette visite, une exposition de photos a été organisée sur le site de Fourmies, durant laquelle tous les apprenants et bénévoles étaient invités à écrire des commentaires sur des Post-its. La découverte de leur territoire, que les apprenants ne soupçonnaient pas, et la visite de l'élevage ont suscité de nombreux échanges entre les éleveurs, les apprenants et les bénévoles. Ceux-ci ont amélioré la qualité des relations humaines, point clé de la progression des apprenants dans l'acquisition des savoirs de base.

Discussion : les jeux pédagogiques, intérêts et limites

Évaluation des deux expériences

La visite sanitaire 2025-2026 manque d'évaluation standardisée, la DGAI n'ayant pas prévu d'exploitation statistique des données relatives à la présentation du concept « Une seule santé ». Seules trois questions simples, relatives au format du jeu et à la capacité de détection d'une maladie émergente, ont été posées aux éleveurs, sans analyse quantitative ni qualitative, ce qui est regrettable.

L'évaluation des visites d'apprenants en difficulté reste complexe, compte tenu des profils hétérogènes (25 allophones, 14 nationalités et 25 Français en grandes difficultés) et du fort turnover. Les indicateurs mesurables sont les apprenants qui obtiennent un stage de formation, un emploi, une piste de réinsertion. Mais comment quantifier une meilleure confiance en soi, la découverte de son environnement, une amélioration des relations personnelles avec les autres ?

Dans les deux cas présentés, nous n'avons donc pu bénéficier des données permettant d'évaluer et discuter de manière approfondie les intérêts et limites des jeux mis en œuvre. Néanmoins, nous avons souhaité rapporter ces deux expériences de terrain, intéressantes, originales, et qui nous tiennent à cœur, même si la démarche dans laquelle elles s'inscrivent ne dispose pas des outils méthodologiques et statistiques permettant d'évaluer leur portée.

Les jeux sérieux : définition et applications

En l'absence d'éléments factuels permettant d'évaluer les deux exemples développés dans cet article, nous avons choisi de nous appuyer sur des éléments bibliographiques relatifs aux jeux en général afin d'analyser leurs applications, intérêts et limites. Dans ces deux cas précis, des jeux sérieux avaient été choisis, car ils étaient mieux adaptés à nos objectifs et à nos cibles. Mais, selon les objectifs pédagogiques et les situations, différents types de jeux peuvent être mis en œuvre. Ainsi, lors du Congrès annuel national de la SNGTV en mai 2026, une activité ludique nommée « USS-Express » sur le thème « Une seule santé », créée dans un environnement ferroviaire, a combiné trois types de jeu : jeu sérieux, jeu d'évasion et jeu de rôles, liés à trois objectifs pédagogiques (La Dépêche vétérinaire, 2026).

Les jeux sérieux combinent des aspects utilitaires (enseignement, apprentissage, communication) avec des ressorts ludiques, s'écartant du simple divertissement. Julian Alvarez, Damien Djaouti et Olivier Rampnoux (Alvarez *et al.*, 2016) les définissent comme un « dispositif, numérique ou non, dont l'intention initiale est de combiner, avec cohérence, à la fois des aspects utilitaires ("serious") tels, de manière non exhaustive et non exclusive, l'enseignement, l'apprentissage, la communication ou encore l'information, avec des ressorts ludiques issus du jeu, vidéoludique ou non ("game") ». Une telle association a donc pour but de s'écarter du simple divertissement ». Les applications sont diverses et nombreuses : gestes de premiers secours ([Save Lives](#)), histoire de la vie quotidienne sous l'occupation allemande ([Les grandes vacances](#)), diabète ([Rififi à Daisy Town](#)), lutte contre les fake news ([Hellink](#)), réseaux sociaux ([2025 Ex Machina](#)).

Intérêts des jeux pédagogiques

Engagement actif. Les apprenants deviennent acteurs de leur apprentissage, prennent des décisions, résolvent des problèmes et appliquent concrètement leurs connaissances (Tricot, 2017 ; Lim, 2024 ; Munoz & Boucher, 2025).

Mémorisation renforcée. Le projet DANT 40 en Italie, qui concerne 10 000 élèves et 1 000 enseignants sur une période de quatre ans, montre des gains de 2 points en mathématiques et 3,5 en italien (Alvarez *et al.*, 2016). La diversité des capacités cognitives mobilisées, l'attention et le plaisir renforcent la mémorisation. L'activation des circuits de récompense par la dopamine facilite la mémorisation et la motivation (Kakos *et al.*, 2025 ; Lim, 2024 ; Munoz & Boucher, 2025). Les interactions collectives favorisent la mémorisation des notions abordées (Arnaud, 2022).

Motivation accrue. L'approche innovante supprime l'ennui, brise la monotonie et fait appel à la curiosité. Dans le projet DANT 40, 30 % des élèves continuent d'utiliser les jeux à domicile (Alvarez *et al.*, 2016).

Dimension sociale. Le jeu brise la relation sachant-apprenant et passe outre les générations. Il bouscule également l'ordre établi, car ce n'est pas toujours le ou la meilleur(e) qui gagne. Il favorise les interactions sociales, le déblocage émotionnel et la communication, ainsi que l'ouverture aux autres. Il développe les soft skills et améliore les relations cognitives. Le jeu développe également un volet collectif et collaboratif. La compétition et la coopération apportent une nouvelle dynamique et une adhésion accrue des étudiants (Arnaud, 2022).



Droit à l'erreur. L'apprentissage par essais-erreurs permet d'adapter sa stratégie sans conséquences réelles dans la vie quotidienne. Les simulateurs de vol illustrent parfaitement ce droit à l'erreur.

Bien-être émotionnel. Le jeu offre plaisir et joie, fait appel aux souvenirs ludiques, renforce la mémorisation et la compréhension. Le psychologue Mihály Csíkszentmihályi définit le « flow » comme une zone d'équilibre ludo-pédagogique optimale entre plaisir et apprentissage. Le flow apporte un bien-être émotionnel important qui permet une plus grande immersion dans l'activité.

Limites des jeux pédagogiques

Qualité variable. La pertinence du jeu choisi est primordiale. L'accompagnement des apprenants reste essentiel ; la simple mise à disposition ne suffit pas (Alvarez *et al.*, 2016). Un débriefing et des apports en amont semblent pertinents.

Contraintes logistiques. Temps de création long, savoir-faire spécialisé, coûts non négligeables, acceptation idéologique des formateurs constituent les inconvénients majeurs. Créer un jeu efficace nécessite de réussir à la fois le jeu et l'apprentissage (Arnaud, 2022). Certains adultes peuvent se sentir infantilisés ou estimer que le jeu simplifie trop la réalité professionnelle. Pour la visite sanitaire 2025-2026, 15 jours de création ont été nécessaires pour le groupe de trois vétérinaires, sans compter la mise en forme avec l'application Genially réalisée par Isabelle Coupey, qui en a appris les fonctionnalités en avançant sur le projet. Le coût a été maîtrisé grâce à une conception réalisée en interne par la SNGTV, de façon artisanale, mais efficace aux dires de certains spécialistes de la communication.

Des recommandations de prudence. Matisse Lerer, utilisant l'échelle MERSQI², souligne une qualité modérée des preuves malgré les effets positifs rapportés sur l'efficacité des jeux ; il souligne le manque d'intégration des jeux dans une stratégie pédagogique globale (Lerer, 2021). Peter Fedorcsak recommande l'insertion dans un parcours pédagogique plus large avec des sessions complémentaires (Fedorcsak, 2024). Buchner *et al.* (2022) proposent des apports préalables de connaissances.

Résultats d'études récentes sur les jeux d'évasion

Méta-analyse de Kakos *et al.* (2025). Cette méta-analyse concerne l'enseignement des sciences de la santé. Les jeux d'évasion améliorent significativement les résultats d'apprentissage : +20 à 30 % d'amélioration moyenne, +25 % du score des connaissances, +30 % d'engagement et de taux d'implication par rapport aux méthodes traditionnelles.

Étude randomisée de Gordillo & López-Fernández (2024). Sur un effectif de 326 étudiants en génie informatique, l'étude note une amélioration des scores finaux de 18 à 20 % pour le groupe « jeu d'évasion », ainsi qu'une meilleure compréhension des concepts et une confiance accrue. L'étude souligne également une réduction de l'anxiété et une meilleure intégration de la théorie à la pratique.

Étude de Fedorcsak (2024). Une seule session montre des gains immédiats de 10 à 12 %, mais cet effet est limité dans le temps, nécessitant la réalisation de sessions complémentaires.

Étude de Buchner *et al.* (2022). Les jeux d'évasion sont plus efficaces (+15 à 20 % de mémorisation) lorsqu'ils ont lieu après une session traditionnelle.

Études sensorielles (Lim, 2024 ; Shams & Seitz, 2008). Les versions immersives surpassent les versions conceptuelles de 15 à 20 %. L'engagement multisensoriel améliore l'apprentissage de 10 à 15 % avec deux sens, jusqu'à 20 % avec trois ou quatre sens. Ceci montrerait l'avantage des jeux d'évasion par rapport à d'autres types de jeux.

Résultats en médecine vétérinaire

La plateforme Gamae (<https://ludotheque.gamae.fr/>) regroupe plus de 100 jeux actuellement développés autour de l'agriculture au sens large. La profession vétérinaire n'est pas en reste et produit de nombreux jeux sur des thèmes très variés, souvent dans le cadre de thèses de doctorat en médecine vétérinaire. Baptiste Arnaud, qui a élaboré un jeu d'évasion sur la déclaration de maladies réglementées, souligne que 88 % des étudiants préfèrent un *escape game* aux travaux dirigés classiques (Arnaud, 2022). Emma Saugues, qui a conçu un *escape game* sur les pathologies respiratoires du veau, indique que 61,8 % des présents jugent le jeu supérieur au cours magistral ; 97 % le recommandent en formation SNGTV (Saugues, 2024).

Conclusion

Les jeux pédagogiques pour la formation professionnelle ne sont pas simplement une tendance. Ils existent depuis des millénaires, mais leur utilisation s'est fortement accélérée avec le numérique. Les acteurs de la formation initiale et continue vétérinaire multiplient les initiatives dans tous les domaines d'activité : théorie, pratique, clinique, épidémiologique, réglementaire... C'est un signal de la vitalité de notre profession, qui évolue pour garantir notre professionnalisme. Dans ce bouillonnement créatif professionnel dont nous avons mesuré l'ampleur et la diversité en rédigeant cet article, la prudence est

2- L'échelle MERSQI (*Medical Education Research Study Quality Instrument*) est un outil validé d'évaluation de la qualité méthodologique des études en éducation médicale (expérimentales, quasi-expérimentales et observationnelles). Elle comporte dix items répartis en six domaines clés, notés chacun de 0 à 3, pour un score total maximal de 18 points.



de mise. Apprendre en jouant n'est pas si facile que cela. Bien conçus, avec un équilibre entre jeu et apport de connaissances, et un dosage de difficulté bien mesuré, les jeux peuvent être intégrés de manière stratégique dans les programmes de formation. Ils constituent alors de puissants leviers d'apprentissage. Ce dernier devrait combiner plusieurs formes et modalités pédagogiques, utilisées à des moments clés. La répétition des sessions de jeu, tout comme l'apport de connaissances en amont, semble intéressante et efficace. Un équilibre entre le jeu et l'apport de connaissances, ainsi qu'un dosage de la difficulté du jeu, en détermine la qualité et l'utilisation.

Conflits d'intérêts

L'auteur déclare n'avoir aucun conflit d'intérêts.

Références

- Alvarez, J., Djaouti, D., & Rampnoux, O. (2016). *Apprendre avec les serious games ?* Réseau Canopé. ISBN: 978-2-240-04883-7. hal-02533902
- Arnaud, B. (2022). *Élaboration d'un escape game comme outil d'apprentissage de la démarche de suspicion et de déclaration de maladie réglementée* [Thèse de Doctorat Vétérinaire, Université Claude Bernard Lyon 1]. HAL Id : dumas-03576919
- Botermans, J., Burrett, T., van Delft, P., & van Splunteren, C. (1987). *Le monde des jeux*. Éditions du Chêne. ISBN: 2-85108-512-3
- Buchner, J., Rüter, M., & Kerres, M. (2022). Learning with a digital escape room game: before or after instruction? Research and practice in technology-enhanced learning, 17(1), 10. <https://doi.org/10.1186/s41039-022-00187-x>
- La Dépêche Vétérinaire. (2026). USS-Express, initiative ludique de la SNGTV pour accélérer l'engagement dans une approche One Health. 1^{er} juillet 2026. Consulté le 8 juillet 2026 sur https://www.depecheveterinaire.com/uss-express-initiative-ludique-de-la-sngtv-pour-acceler-l-engagement-dans-une-ap-proche-one-health_67984C7DB667A465.html
- Fedorcsak, P. (2024). Moderate benefit of escape room game on learning outcome in medicine. BMC Medical Education, 24(1), 1353. <https://doi.org/10.1186/s12909-024-06352-8>
- Gordillo, A., & López-Fernández, D. (2024). Are Educational Escape Rooms More Effective Than Traditional Lectures for Teaching Software Engineering? A Randomized Controlled Trial. IEEE Transactions on Education. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2407.12355>
- INSEE. (2025). Facteurs de risque au regard de l'illettrisme : près d'un adulte sur deux peu ou pas diplômé dans les Hauts-de-France. Paru le 18 mars 2025. Consulté le 24 juin 2026 sur <https://www.insee.fr/fr/statistiques/8383240>
- Kakos, N. J., Lufler, R. S., Cyr, B., Zwirner, C., Hurley, E., Heinrich, C., & Wilson, A. B. (2025). Unlocking knowledge: a meta-analysis assessing the efficacy of educational escape rooms in health sciences education. *Advances in health sciences education: theory and practice*, 30(3), 837–857. <https://doi.org/10.1007/s10459-024-10373-9>
- Lerer, M. (2021). *Création et évaluation d'un jeu sérieux traitant du diabète sucré chez les carnivores domestiques destiné aux étudiants vétérinaires* [Thèse de Doctorat Vétérinaire, Faculté de Médecine de Créteil]. HAL Id : dumas-04828841
- Lim, I. (2024). A physical neuroscience-themed escape room: Design, implementation, and students' perceptions. *Education and Information Technologies*, 29(7), 8725–8740. <https://doi.org/10.1007/s10639-023-12173-x>
- Munoz, J., & Boucher, L. (2025). Escape from traditional learning: A neuroscience escape room activity for neuroscience education. *Journal of undergraduate neuroscience education*, 23(2), A89–A94. <https://doi.org/10.59390/DSQC2202>
- Moussy, B. (2016). *Les pédagogues de l'histoire, entre invention et continuité*. Éditeur Chronique sociale. ISBN-13: 978-2367171845
- Risse, J. (2002). Constats et propositions pour la Médecine Vétérinaire rurale. *Bulletin de l'Académie vétérinaire de France*, 155, 35–42. https://www.persee.fr/doc/bavf_0001-4192_2002_num_155_1_11844
- Shams, L., & Seitz, A. R. (2008). Benefits of multisensory learning. *Trends in Cognitive Sciences*, 12(11), 411–417. <https://doi.org/10.1016/j.tics.2008.07.006>
- Saugues, E. (2024). *Création et évaluation de l'intérêt pédagogique d'un escape game sur les maladies respiratoires chez les veaux* [Thèse de Doctorat Vétérinaire, Université Claude Bernard Lyon 1]. HAL Id : dumas-04662657
- Tricot, A. (2017). *L'innovation pédagogique*. Éditions Retz. ISBN: 978-2-7256-3582-8

