

CONCOURS

DES ARCHIVES AUX JEUX VIDÉO

L'objectif ? Montrer que l'Histoire peut être passionnante, immersive et accessible à travers le jeu vidéo !

Niveaux concernés

Élèves des collèges et lycées du Puy-de-Dôme, en classe de :

- > 5ème (général et SEGPA)
- > seconde
- > 1ère HGGSP ;
- > élèves engagés dans des enseignements liés à la programmation, au design ou aux arts (Histoire des arts, STD2A, etc.).

Un accompagnement tout au long du projet :

- > accès à l'exposition et aux ressources pédagogiques des Archives du Puy-de-Dôme ;
- > formation à l'outil *Explorers* et livret d'accompagnement fourni par la DRANE ;
- > possibilité de visite-découverte des Archives.

VIS MA VIE À L'ABBAYE

Dans le cadre de leur exposition *Présences clunisiennes. L'héritage de Cluny dans le Puy-de-Dôme* (20 septembre-18 décembre 2025), les Archives départementales du Puy-de-Dôme, en partenariat avec la DRANE de l'Académie de Clermont-Ferrand et l'entreprise Toxicode, vous invitent à faire vivre l'Histoire à vos élèves grâce à la création de jeux vidéo éducatifs.

OBJECTIF : CRÉER UN JEU À PARTIR DE DOCUMENTS D'ARCHIVES

Le joueur incarne un abbé ou une abbesse à la tête d'un monastère clunisien. Inspirées de documents d'archives, les élèves imagineront des situations liées à sa fonction : gérer sa communauté, maintenir de bonnes relations avec la population locale, composer avec les exigences des seigneurs locaux. Chaque décision influencera le développement du monastère et son équilibre politique et social.

Vous avez envie de jouer à ce jeu ? Il ne tient qu'à vous et à vos élèves de le créer !

POURQUOI INSCRIRE VOTRE CLASSE ?

- > **développer des connaissances historiques** : travailler sur un projet concret en lien avec l'exposition qui entre dans les programmes d'Histoire de ces classes ;
- > **développer des compétences historiennes** : étudier des documents d'archives (originaux et copies) et apprendre à les lire comme des historiens ;
- > **allier Histoire et numérique** : concevoir un jeu vidéo interactif sur la plateforme *Explorers* (inspirée du modèle *Reigns*) ;
- > **développer des compétences transversales** : mener une recherche documentaire, développer sa créativité, imaginer une narration interactive ;
- > **travailler en équipe et en mode projet** : des compétences essentielles pour les études et le monde professionnel ;
- > **valoriser le travail des élèves** : les jeux créés seront mis en ligne et pourront être joués dans vos établissements, aux Archives du Puy-de-Dôme ou ailleurs.

CALENDRIER : COMMENT PARTICIPER ?

- > **inscription avant le 15 juin 2025** : un enseignant référent par équipe (classe ou groupe) doit être désigné au moment de l'inscription. 12 équipes seront sélectionnées.
- > **mercredi 24 septembre 2025** : participez à la formation obligatoire ;
- > **du 18 septembre au 20 décembre** : visitez l'exposition et bénéficiez si vous le souhaitez d'une séance pédagogique ;
- > **de septembre 2025 à avril 2026** : accompagnez vos élèves dans la conception de leur jeu et soumettez le projet avant le 20 avril 2026.

Assistez à la remise des prix en juin 2026 !

UN CONCOURS QUI VALORISE L'ESPRIT CRITIQUE ET LA CRÉATIVITÉ !

Les jeux seront évalués sur leur pertinence historique, leur intérêt ludique, leur clarté pédagogique et leur qualité technique.



Inscriptions en ligne avant le **15 juin 2025** [via ce formulaire](#)

Contact et renseignements

William Brou - william.brou@ac-clermont.fr

Archives départementales du Puy-de-Dôme - 04 73 23 45 80 - archives@puy-de-dome.fr

Règlement du concours de création de jeux vidéo historiques

« Des Archives aux jeux vidéo », édition 2025-2026

Ce document présente l'ensemble des règles régissant la première l'édition 2025-2026 du concours **Des Archives aux jeux vidéos** initié par les Archives départementales du Puy-de-Dôme en partenariat avec la DRANE de l'Académie de Clermont-Ferrand, à l'occasion de l'exposition des Archives départementales *Présences clunisiennes. L'héritage de Cluny dans le Puy-de-Dôme*, du 20 septembre au 18 décembre 2025.

Article 1 – Objet du concours

Le concours **Des Archives aux jeux vidéos - édition 2025-2026** : « **Vis ma vie à l'abbaye** » vise à encourager la création de jeux vidéo pédagogiques sur des thématiques historiques. Il s'adresse **aux élèves scolarisés dans le département du Puy-de-Dôme** et a pour objectif de favoriser l'apprentissage et la diffusion de la culture historique à travers le jeu vidéo.

Article 2 – Organismes

Le concours est organisé par le **Conseil départemental du Puy-de-Dôme/direction des Archives départementales** (75 rue de Neyrat, 63100 Clermont-Ferrand), en partenariat avec le **Rectorat de Clermont-Ferrand** et l'entreprise **Toxicode**, propriétaire de l'outil de création *Explorers*.

Article 3 – Public concerné

Le concours s'adresse principalement aux élèves des niveaux suivants, en lien avec les programmes d'Histoire et le thème de l'exposition :

- o Classe de **Cinquième** (général et Segpa) ;
- o Classe de **Seconde** ;
- o Classe de **Première HGGSP**.

En outre, en raison de la dimension numérique et vidéoludique du projet, la participation est ouverte aux élèves suivant des enseignements liés à la programmation, au design ou à la création artistique, notamment :

- o Arts : Histoire des arts, Théâtre, Arts plastiques, Arts du spectacle, etc.
- o Sciences et technologies du design et des arts appliqués (**STD2A**)

En cas de doute sur l'éligibilité de votre classe, il convient de contacter le chargé de mission « Ludicisation, réalité augmentée, réalité virtuelle » de la DRANE.

Article 4 – Conditions de participation

Le concours est ouvert à **12 équipes d'élèves** (classes ou groupes)

Les élèves impliqués doivent être inscrits dans **une des classes indiquées à l'article 3**, dans un établissement du **département du Puy-de-Dôme**.

La participation est **gratuite** et implique l'**acceptation** du présent règlement.

Chaque équipe devra désigner un **enseignant référent**, qui devra participer à une journée de formation **OBLIGATOIRE le mercredi 24 septembre 2025 aux Archives départementales**.

Tout déplacement aux Archives départementales est à la charge de l'établissement.

Article 5 – Modalités d’inscription

Les participants doivent s’inscrire avant le **1^{er} juin 2025 (23h59)** via ce [formulaire en ligne](#).

L’inscription comporte notamment les éléments suivants :

- o Nom de l’enseignant ou référent (le cas échéant)
- o Son adresse mail académique
- o Établissement
- o Nombre de participants prévus

En cas d’inscriptions plus nombreuses que de places disponibles, les organisateurs se réservent le droit de sélectionner les candidatures, selon des critères à sa discrétion.

Article 6 – Thématique et contraintes

Les jeux doivent traiter d’une ou plusieurs thématiques en lien avec l’exposition.

Les jeux seront réalisés sur le moteur *Explorers* en s’inspirant du modèle de jeu [*Reigns*], utilisable sur navigateur internet.

Les jeux doivent respecter les droits d’auteur (pas d’éléments sous copyright sans autorisation).

Les jeux doivent être accessibles et adaptés à un usage pédagogique.

Les jeux ne doivent pas contenir de langage vulgaire, d’insultes, de propos homophobes, sexistes ou racistes.

Article 7 – Engagement des organisateurs

Les équipes des Archives départementales s’engagent à accueillir les groupes inscrits pour une visite guidée de l’exposition (entre le 20 septembre et le 19 décembre).

Les équipes des Archives départementales s’engagent à fournir aux enseignants un livret pédagogique de l’exposition et un corpus de reproductions de documents en lien avec la thématique du concours accessibles à leurs élèves.

Les équipes de la DRANE Aura – Site de Clermont, à travers le chargé de mission « Ludicisation, réalité augmentée, réalité virtuelle », s’engagent à fournir un livret d’accompagnement de l’outil de création de jeux vidéo *Explorers* et un accompagnement technique des équipes durant le concours.

Article 8 – Critères d’évaluation

Les jeux seront évalués par un jury représentatif des trois organisateurs selon les critères suivants :

1. **Pertinence historique** : exactitude des faits par rapport aux documents fournis.
2. **Gameplay et interactivité** : intérêt ludique et engagement du joueur.
3. **Clarté pédagogique** : capacité du jeu à transmettre des connaissances.
4. **Qualité technique** : Fonctionnalité et ergonomie du jeu.

Article 9 – Prix et récompenses

Un Grand Prix sera remis aux trois premiers projets sélectionnés par un jury composé de représentants du Conseil départemental du Puy-de-Dôme et du rectorat.

L’ensemble des jeux sera présenté au public et valorisé aux Archives départementales lors de la Semaine internationale des Archives (juin 2026) et à l’occasion du festival « Connexions : cultivons le numérique ! » (novembre 2026).

Les jeux seront présentés au public sur le site des Archives départementales du Puy-de-Dôme.

Article 10 – Déroulement du concours

1. Lancement de l'appel à participation : 7 avril 2025
 2. Clôture des inscriptions : 1er juin 2025
 3. Formation **OBLIGATOIRE** des enseignants référents : mercredi 24 septembre 2025
 4. Visite de l'exposition (le cas échéant accompagnée d'un atelier) : du 25 septembre au 18 décembre 2025
 5. Développement des jeux : du 24 septembre 2025 au 20 avril 2026 (date limite)
 6. Remise des projets : 20 avril 2026
 7. Délibération du jury : autour du 20 avril 2026
- Annonce des résultats et remise des prix : juin 2026

Article 11 – Droits d'auteur et diffusion

Les jeux resteront la propriété de la plateforme « Explorers », qui s'engage à garantir leur accessibilité durant toute la durée du concours et jusqu'à un an après.

Les organisateurs se réservent le droit de diffuser les jeux à des fins pédagogiques et promotionnelles, avec mention des auteurs.

Article 12 – Acceptation du règlement

Toute participation implique l'acceptation du présent règlement. Les décisions du jury sont souveraines et sans appel.