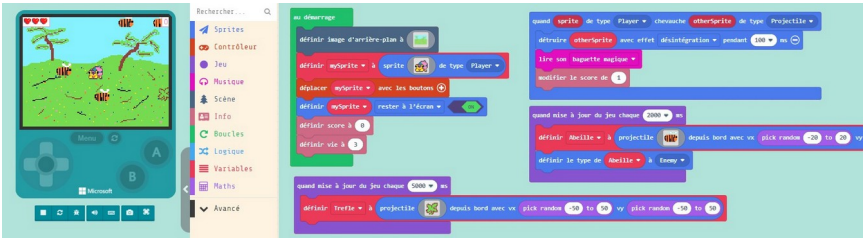
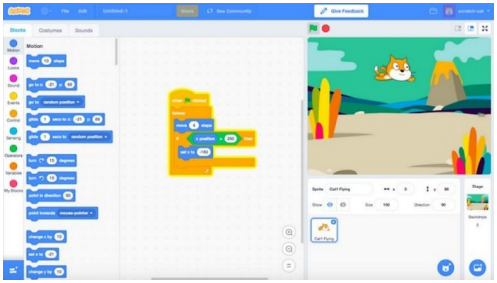
ACADÉMIE
DE BORDEAUX
Liberté
Égalité
Fraternité

CRÉE TON JEU VIDÉO !

CONCOURS ACADÉMIQUE

ÉDITION 2027 • ***Deviens concepteur de jeux et programme ton univers !***







Inscription jusqu'au 31 décembre 2026

Niveau 4e • Enseignants de Technologie • 1 jeu par classe

Scannez le QR code pour vous inscrire →

CRÉE TON JEU VIDÉO 2027

Concours académique – Technologie, cycle 4 – niveau 4e

ACADÉMIE DE BORDEAUX
Liberté Égalité Fraternité

Présentation du concours

Le monde du retro gaming fait référence aux jeux des années 1980-1990, période qui a vu la naissance des jeux vidéo. Les moyens techniques de l'époque étaient limités (écran, graphismes, mémoire, puissance de calcul). Depuis, les jeux et consoles se sont développés et imposés dans la culture des jeunes.

Aujourd'hui, le « Do It Yourself » (fais-le toi-même) et la programmation par blocs permettent à chacun de créer ses propres jeux vidéo, ludiques et partageables, dans un esprit de retour à la simplicité et de partage intergénérationnel.

Ce concours a pour but de permettre aux élèves de **4e** de créer des jeux vidéo faisant référence aux grands classiques du passé, en liaison directe avec les programmes, tout en développant leur créativité et leurs compétences en programmation.

Objectifs pédagogiques

- Favoriser la pratique du codage en créant son propre jeu vidéo ;
- Développer les compétences de programmation incluses dans les programmes ;
- Favoriser la transversalité disciplinaire dans des projets ;
- Donner du sens par le ludique, lier les savoirs et faire vivre de belles réussites.

Règlement

Article 1 : Chaque établissement participant devra développer le projet en classe. Projet exploitable sur le niveau 4e. Chaque équipe de conception est mixte, avec une implication équilibrée de ses membres.

Article 2 : Le concours s'adresse aux enseignants de Technologie : **1 jeu par classe d'un même collège** (un concours interne peut permettre de le choisir).

Article 3 : La thématique du jeu est libre ; sa construction devra en revanche avoir été réalisée exclusivement par des groupes d'élèves.

Article 4 : La programmation du jeu permettra de développer des compétences de codage et de programmation incluses dans les programmes scolaires. L'utilisation d'un langage de programmation par blocs est obligatoire (ex. : **MakeCode Arcade**, **Scratch 3**…). **Les jeux réalisés en « No Code » sont interdits.**

Article 5 : Le jeu doit respecter une éthique propre à la réglementation PEGI 12 en vigueur dans l'Union européenne.

Article 6 : L'évaluation du jeu sera réalisée par un jury compétent à l'aide d'une grille d'évaluation fournie.

Article 7 : Le jeu devra être remis **avant le 15 mars 2027 à 18 h** (indications fournies avant la date de remise) sous forme de diaporama ou de carte mentale comportant : nom du collège, nom de la classe, noms et prénoms des auteurs, titre du jeu, pitch (scénario),

règles du jeu, une image du jeu, ainsi qu'un lien vers le jeu en fonctionnement en ligne. **Le fichier du jeu au format .UF2 devra obligatoirement être joint** en complément du diaporama et des liens.

Article 8 : Les jeux proposés au concours sont développés dans un cadre scolaire et seront tous publiés gratuitement sous licence Creative Commons CC BY-NC-SA sur les sites académiques.

Calendrier 2026-2027

31 décembre 2026	Date limite d'inscription
Janvier – mars 2027	Développement des jeux en classe (environ 1 à 2 mois)
15 mars 2027 – 18 h	Date limite de remise des jeux
Mars 2027	Évaluation de l'ensemble des jeux par le jury
Avril 2027	Publication des résultats
Mai 2027	Finale académique des 10 meilleurs jeux

Conditions d'inscription

Pour s'inscrire, utiliser le lien suivant ou scanner le QR code :

https://forms.gle/BXe9CunfQ7jEKkon6

La date limite d'inscription est le **31 décembre 2026**.

Remise des jeux créés

Les jeux seront remis **avant le 15 mars 2027 à 18 h** dans un espace partagé fourni ou par mail à : **carine.cadaugade@ac-bordeaux.fr**. Chaque envoi comprend le diaporama (ou la carte mentale), les liens vers le jeu et **le fichier du jeu au format .UF2**.

Évaluation des jeux et finale

Les jeux seront évalués en mars 2027 par un jury composé des enseignants participants. Le classement des 10 premiers jeux sera présenté sur le site académique de Technologie. Un coup de cœur sera également identifié et mis en avant par chaque membre du jury.

Les résultats seront publiés en **avril 2027**. Les équipes des 10 meilleurs jeux seront invitées à la **finale académique en mai 2027**, où elles pourront présenter leurs créations. La date et le lieu de la finale seront déterminés ultérieurement.

Récompenses

Les jeux gagnants seront publiés sur les sites académiques de l'académie de Bordeaux. Des récompenses seront également remises aux participants des jeux gagnants.

Assistance technique

Contact : **carine.cadaugade@ac-bordeaux.fr**

CC BY NC SA