

DOSSIER DE PRESSE



Les révisions scolaire à l'ère du numérique.

Jouez avec vos connaissances.

Un jeu plateau avec un Smartphone comme vecteur de motivation.

Un premier jeu de société qui concerne trois millions de familles ayant des enfants en âge du collège.



Créé et distribué par OuiGame SAS, nouvelle société d'édition en Avignon

Une nouvelle approche ludique du travail scolaire pour aider parents à motiver leurs enfants, et à s'impliquer activement dans leurs parcours de réussite au collège.

Contact : OuiGame SAS – Max Athénour, Président, 2, place Alexandre Farnèse
– 84000 – Avignon

Tel : +33 769285151 – Courriel ; contact@ouigame.fr - Site : www.ouigame.fr

Siret : 837489541 RCS Avignon

Sommaire

Table des matières

Table des matières	2
Les créateurs	3
Gymnasium, un outil pédagogique puissant de mémorisation à la disposition des familles	3
Présentation du jeu	4
Fabrication du jeu	5
La société Ouigame	6
Les associés:	6
Nos valeurs:	6
Partage et transmission	6
Perspectives et chiffres	7



Les créateurs

Les **co-auteurs** des jeux ont eu tous les deux une carrière au sein de l'Education Nationale. Une expertise dans le domaine éducatif.



Max Athénour, retraité de l'Éducation Nationale: professeur de marketing et webmarketing, diplômé ESC du CNAM, il a enseigné les fonctions commerciales en lycée professionnel, le marketing en IUT. Puis il s'est impliqué dans le domaine de l'ingénierie éducative en devenant personnel de direction, d'abord en lycée et ensuite au collège en tant que Principal.

En tant que Chef d'Établissement, Max Athénour a présidé des centaines de conseils de classes et a maintes fois constaté un besoin récurrent: le travail à la maison et la mémorisation des savoirs. Le jeu a été une évidence pour répondre à ces besoins.



Gérard Maignan retraité de l'Éducation Nationale: professeur de français, il a exercé en collège. Il a effectué une grande partie de sa carrière à l'étranger, développant des systèmes éducatifs francophones, ceci dans plusieurs pays africains et en Syrie où il a participé activement à la création du lycée français d'Alep.

Très au fait du fonctionnement des collèges en France, les auteurs ont souvent constaté, malgré les efforts des professeurs, la difficulté pour les élèves à mémoriser des fondamentaux. Ils essayent souvent de comprendre sans apprendre et ont de grandes difficultés à restituer des connaissances fondamentales.

Forts de cette expertise, les auteurs ont créé le jeu Gymnasium, un support très ludique à utiliser en famille pour réviser, apprendre et réussir au collège. Les adultes s'approprient aussi ce jeu pour jouer avec leurs connaissances et partager de bons moments en famille.

Gymnasium, un outil pédagogique puissant de mémorisation à la disposition des familles

La difficulté pour les parents reste toujours la même : impliquer les enfants dans les révisions scolaires.

Le jeu lève bien des freins à l'apprentissage. Il permet une mémorisation rapide.



Un challenge pour les parents: les révisions scolaires

Les parents achètent souvent des jeux éducatifs mais ils sont plus souvent destinés à l'âge de l'éveil ou la petite enfance. Pour les préadolescents, très sollicités par nombres de possibilités de

sports, cours périscolaires ou distractions, il est difficile de les motiver à un temps de révision à la maison indispensable à la réussite au collège. **Gymnasium ramène le temps scolaire dans les temps récréatifs.**

Présentation du jeu

GYMNASIUM, un jeu plateau pour les enfants de 10 à 16 ans. Ce support ludique de révision est basé sur les référentiels pédagogiques des programmes scolaires du collège.



Vidéo de présentation : <https://youtu.be/8bUXrbzE9sw>

Contenu de la boîte

Un paquet de 50 cartes-questions « Prof » par niveau 6ème, 5ème, 4ème, 3ème, soit 200 questions de cours dans plusieurs disciplines. Quatre paquets de 10 cartes-jeux. Sport, culture, infirmière, CPE. Du fun et de la rigolade, des questions sur le thème et des gages!

Un plateau avec un circuit – 5 pions et un dé.

Le jeu dispose d'un plateau comportant 4 échelles de points (les règles jaunes) annotées de 1 à 20 points, un circuit et des cases pour poser des cartes.



Les **questions « prof »** correspondent aux programmes de CM2, 6ème, 5ème, et 4ème pour rentrer et réussir en 6ème, 5ème, et 4ème et 3ème au collège.. Chaque joueur pioche dans



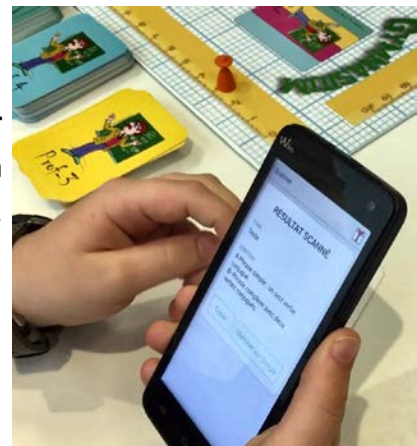
le paquet de cartes « Prof » qui correspond à sa classe. Un élève de 6ème peut jouer en même temps qu'un élève de 3ème.

Carte « CPE » : chaque fois qu'un joueur s'arrête sur une case CPE, il pioche une carte et exécute un gage à faire ; des cartes à connotation positive (exemple : avancer d'une case sur l'échelle pour bon comportement) ou négatives et tu recules !.

Carte « Infirmierie » : des connaissances santé et nutrition, et des gages.

Cartes sport et culture : elles comportent des questions d'ordre général sur ces deux thèmes.

Les réponses sont codées sur chaque carte : Le joueur utilise un Smartphone avec un lecteur de QR code (gratuit à télécharger dans les applis). Pour les joueurs non équipés, les réponses sont en téléchargement sur le site.



Fabrication du jeu



Le jeu est fabriqué en Allemagne par une grande société, Ludo Fact qui garantit le respect des normes européennes: 2009/48/EC „Safety of Toys“ of the European Parliament.

[Présentation du fabricant:](#)

<https://www.youtube.com/watch?v=uvrmG7G7XqU>

Les auteurs/fondateurs de la société OuiGame SAS ont la volonté de sécuriser leurs produits tout en minimisant le bilan carbone de l'acheminement et la distribution.

La société Ouigame

Une association de compétences

Les associés:

Max Athénour. En charge du marketing, de la création et de l'évolution des produits de Ouigame SAS

Gérard Maignan: en charge des contenus pédagogiques, de la création et de l'évolution des produits de Ouigame SAS

Monique Maignan: A exercé des fonctions commerciales. Avec des compétences en gestion, elle assurera le suivi comptable de la société en relation avec le cabinet Christal Expertise à Alençon.

Pascal Thomas: cadre commercial et cadre dirigeant dans le secteur de l'équipement de production dans le secteur agroalimentaire, Pascal à une grande expérience de développement commercial à l'international. Spécifiquement en charge de la logistique et du développement commercial en France et en direction des marchés européens.

Nos valeurs:

Partage et transmission

Les valeurs ne se disent pas, elles se mettent en pratique.

Ce qui a conduit les fondateurs à s'associer et à créer Ouigame SAS, ce sont des valeurs communes de partage et de transmission.

Partage et association de compétences, transmission des savoirs, sont les fondations de notre société.

Les associés, en âge de retraite, se lancent dans cette aventure afin de créer des supports éducatifs pour aider les jeunes à réussir. L'acquisition des savoirs fondamentaux, nécessaires et indispensables à la réussite scolaire, nécessite une approche pédagogique à la portée de cette nouvelle génération qui bouscule tous les codes sociaux des relations entre professeurs et apprenants.

Nombre de parents, grands-parents sont en difficulté pour accompagner les enfants dans leurs parcours scolaires. La mise au travail à la maison est souvent une zone de conflit. Le jeu permet de se réunir d'une manière conviviale autour d'un moment d'échange dans la bonne humeur.

Ouigame SAS a une ambition: **Créer une niche spécifique, proche de la scolarité dans le marché des jeux de société.** Ceci dans un contexte de valeurs sociétales en optimisant l'impact environnemental du projet.

Ouigame SAS se propose de travailler en toute conscience de sa responsabilité sociale.

Perspectives et chiffres

La société Ougame souhaite développer son concept de "jeu scolaire" pour les familles et l'étendre à plusieurs niveaux de scolarité.

Gymnasium pour les collèges fera l'objet d'une deuxième édition avec des correctifs et améliorations issues de l'expérience depuis son lancement.

Gymnasium est vendu aux collèges, depuis son lancement nous en avons équipé plus de 150¹ sur les 7200 collèges de France. Il est plébiscité par les professionnels de l'éducation. Il est proposé aux familles ayant des enfants de 11 à 15 ans scolarisés en collège ou allant y entrer (CM2). Cela concerne 3 410 100 collégiens dans un peu plus de 3 millions de familles. Ce vivier potentiel de renouvellement de 20% tous les ans avec les entrants et sortants au collège.

Ougame est en train de créer la version école primaire du jeu dont le potentiel est bien plus important. Il y a 6 714 000 élèves en primaire répartis dans 50490 écoles.

Le challenge Ougame est de pénétrer le marché cible avec des moyens de communication adaptés pour créer la demande qui s'exprimera auprès des réseaux de distribution et de la vente en ligne.

La presse en a parlé

Le 19 juillet 2018, reportage dans le JT 19h45 de M6



<https://youtu.be/5fY0Q-xlEnk>

OUEST –France

<https://www.ouest-france.fr/normandie/alencon-61000/alencon-le-jeu-gymnasium-une-alternative-au-cahier-de-vacances-5803348>

¹ A la date de parution 01-2020