

Print and Play : Mode d'emploi

Comment réussir l'impression de mes jeux Ludopedagogie.org ?

Ce document est là pour vous accompagner dans l'impression des serious games personnalisés ou non, téléchargés sur <https://ludopedagogie.org> 😊

Recommandation générale

L'impression, le découpage et la finition des jeux print and play doivent être réalisés par une personne adulte.

De quel matériel ai-je besoin ?

Matériel recommandé

- ☐ Une imprimante (*la couleur c'est plus jolie, le noir et blanc c'est plus économique ^^*)
- ☐ Des feuilles de papier (180g minimum, 210g de préférence)
- ☐ Une paire de ciseaux (*des grands c'est mieux 😊*)
- ☐ Un cutter
- ☐ Un tapis de découpe
- ☐ Une règle métallique
- ☐ De la colle (*si vous voulez fabriquer des étuis pour vos cartes 😊*)

Matériel facultatif

- ☐ Une plastifieuse ou des slives
- ☐ Un plioir
- ☐ Une perforatrice d'angle

Sur quel papier imprimer ?

Le plus efficace est d'utiliser du **papier épais** (180g minimum) vous retrouverez la sensation de cartes normales.

Si vous n'avez que du **papier ordinaire**, la meilleure solution sera la **plastification** de vos feuilles avant la découpe des cartes. Écologiquement, la question se pose mais vos cartes auront la bonne « texture » et seront plus solides, donc plus durables.

Une dernière option est possible, mettre vos cartes dans des **slives**, que vous trouverez chez tous les bons ludicaire, et qui ont deux avantages : augmenter la durée de vie de vos cartes et être **réutilisables**. Si vous optez pour les slives, nous vous conseillons d'imprimer sur du papier ordinaire, **SANS recto-verso**. Chaque slive aura donc en son sein 2 feuilles (une face et un dos), ce qui donnera une bonne épaisseur et limitera la transparence.

Comment régler mon imprimante ?

Lors de votre impression, vérifiez que le mode « **RECTO-VERSO** » est activé. Notez que la qualité de l'ajustement entre les deux faces recto et verso sera dépendant de la qualité de votre imprimante. Nous avons choisi notre mise en page pour réduire autant que possible la visibilité des petites « erreurs d'ajustement » de votre imprimante, mais à l'impossible nul n'est tenu !

La plupart de nos serious games à personnaliser sont en format A4 **paysage**. Pensez donc à choisir l'option « retourner sur le **bord court** » ou équivalent.

Pensez à vérifier que le **papier est bien calé dans le bac** (avec les guides), pour que les feuilles soient le plus alignées possible.

Nos fichiers sont prêts à l'emploi, pas besoin de les ajuster à la taille de votre papier.

Dans la rubrique « support et qualité », vous pouvez choisir le **type de papier adéquat** (sinon, laissez papier ordinaire), et sélectionner une qualité optimale d'impression pour un meilleur rendu.

Enfin, pour les pages à imprimer, optez pour « **plage de** » et indiquez **3-X** (X étant le nombre total de pages de votre document, les 2 premières pages ne vous sont pas utiles dans le jeu).

Pour la découpe, ciseaux ou cutter ?

Le **meilleur compromis** temps/résultat est **mixte** ! Un cutter pour couper des bandes de cartes dans le sens de la longueur et des ciseaux (grands de préférence ^^) pour couper ensuite les « bandes » dans la largeur.

Pour l'utilisation du cutter, un **tapis de découpe** associé à une **règle métallique** est vraiment très pratique. Il faut faire attention à bien couper droit (d'où la règle métallique !). En effet, nos fichiers sont **prévus pour limiter le nombre de découpes** (et donc le temps passé à la fabrication), les cartes sont donc collées les unes ou autres. Un coup de cutter mal maîtrisé et se sont 2 ou 3 cartes à refaire... Pour que ce soit plus esthétique, nos fichiers n'ont pas de

traits de coupes visibles. Des différences de couleurs entre les cartes voisines vous permettront de bien visualiser où couper.

Et pour les finitions arrondies ?

Une **perforatrice de coin** donnera à vos cartes une allure presque parfaite ;)

En revanche, très peu de perforatrices de coin permettent d'avoir des angles arrondis propres si vous avez opté pour la **plastification**. Dans ce cas, nous vous conseillons donc de **conserver les angles droits** pour vos cartes.

Pas besoin non plus de couper les arrondis **pour les slives** (qui ont des coins carrés ^^)

Encore merci d'avoir choisi Ludopedagogie.org !

Des **serious games accessibles et personnalisés** :

- Serious games personnalisés : Personnalisez et imprimez facilement vos jeux.
- Extensions imprimables : Personnalisez et imprimez facilement des extensions.
- Jeux de base disponibles : Achetez des jeux en commerce pour une utilisation immédiate.

Un **engagement et une interactivité renforcés** :

- Nos jeux analogiques favorisent l'interaction directe et augmentent l'engagement
- des participant·e·s, sans nécessiter de technologies complexes.

Une **offre flexible et sur mesure** :

- Adaptabilité à vos besoins spécifiques, pour une solution pédagogique sur mesure.

"Trouvez le bon jeu pour animer vos formations et ateliers."

Des séquences pédagogiques clés en main pour rendre vos cours, formations, ateliers et séminaires plus engageants. Jeux, serious games et assistants numériques prêts à l'emploi, avec licences officielles pour vous faciliter la vie sur le terrain.

