



Explication succincte

«**Swissmilk Planets**» **École** est un jeu éducatif numérique autour de la production laitière suisse qui fait partie de l’offre pédagogique «**Du pré au verre**».

En jouant, les élèves répondent à des questions et récoltent des points. Dans ce cadre, la classe cherche à atteindre un **objectif commun**.

Durée recommandée: env. 45 minutes



d'introduction



de jeu



de conclusion en commun

Le jeu peut être utilisé avant, pendant ou après le travail sur l’offre pédagogique.

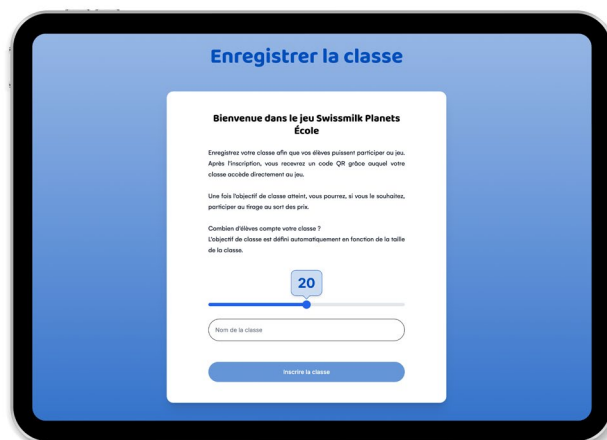
Avant la leçon: inscrire la classe

1. Ouvrez le lien vers la **fenêtre dédiée aux enseignant·es**:

 gamification.swissmilk-planets.ch/fr

2. Sélectionnez le nombre d'élèves (10-30).
3. Donnez un nom à votre classe.
4. Cliquez sur «Inscrire la classe».

L'objectif de la classe est calculé automatiquement en fonction du nombre d'élèves.



Pendant la leçon: afficher la page de la classe

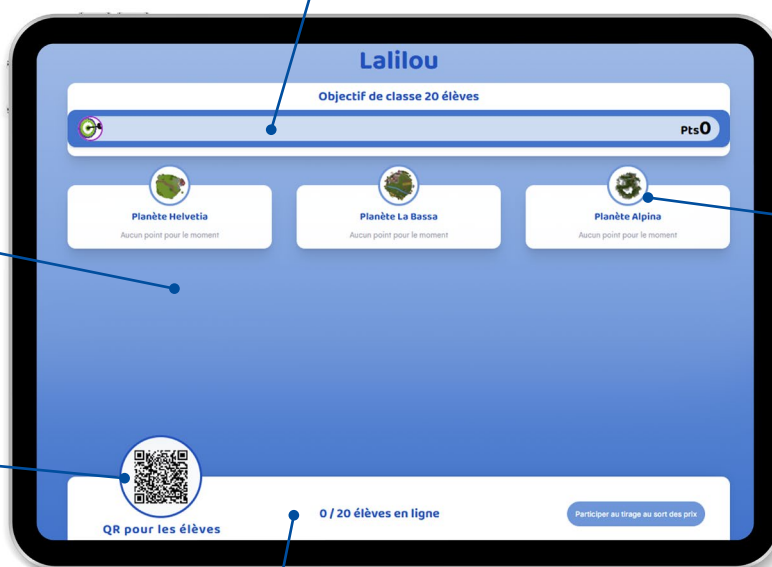
Une fois la classe inscrite, vous accédez à la page de la classe. Laissez-la ouverte pendant la leçon et, si possible, projetez-la à l'aide d'un vidéoprojecteur.

Vous pourrez voir en direct...

... les **progress de la classe**

... les **cinq meilleurs joueurs·euses** par planète

... le **code QR** pour accéder au jeu



En cliquant sur une planète, vous pouvez afficher le **classement complet**.

... **combien d'élèves** sont en train de jouer

Lancement du jeu

Les élèves...

1. scannent le **code QR** sur la page de la classe,
2. saisissent un nom de joueur et choisissent une photo de profil,
3. cliquent sur **«C'est parti!»**,
4. choisissent une planète et lancent le jeu.

Il y a trois planètes:



Planète Helvetia



Planète La Bassa



Planète Alpina

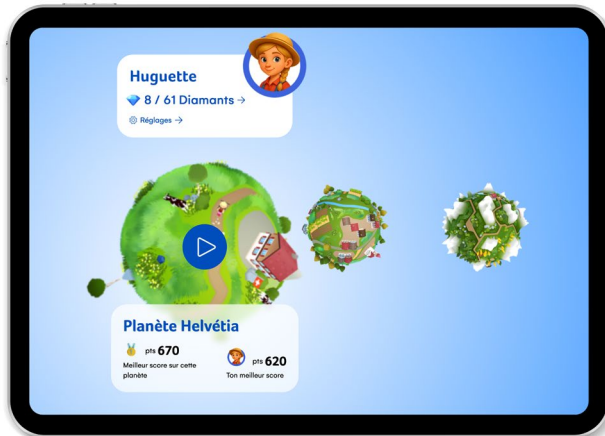
Les planètes présentent des niveaux de difficulté de jeu différents. Les questions ont toutefois le même niveau de difficulté. Les élèves peuvent passer librement d'une planète à l'autre.

Une partie sur chaque planète dure environ **2 minutes** et peut être rejouée autant de fois que souhaité.

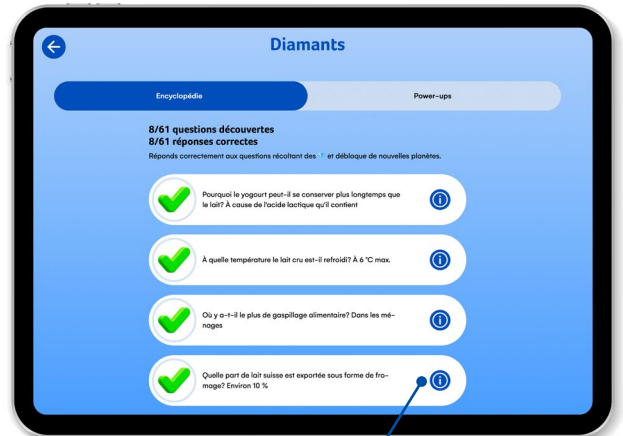
Fonctionnement du jeu

L'objectif est de récolter le plus de points possible pour la classe.
Pour récolter des points il faut...

- ramasser de l'herbe,
- répondre correctement aux questions (💎 diamants).



Sur la page de départ, les élèves peuvent voir leur meilleur score et le nombre de questions auxquelles ils ont déjà correctement répondu (diamants).



Ils peuvent en outre relire les questions et les bonnes réponses dans l'encyclopédie et consulter la source correspondante.



Dans «**Réglages**», ils peuvent choisir les effets sonores et la musique, revoir le tutoriel ou modifier leur profil.

Atteindre ensemble l'objectif de la classe

Tous les élèves récoltent ensemble des points pour atteindre l'objectif de la classe.
En même temps, les classements des meilleurs joueurs et joueuses créent une petite compétition ludique.



Conseil: Laissez la page de la classe affichée avec le vidéoprojecteur pendant toute la durée de la leçon. La classe peut ainsi suivre en direct sa progression.

Objectif atteint

Dès que la classe a atteint son objectif, le bouton **«Participer au tirage au sort des prix»** devient actif sur la page de la classe.

Si vous le souhaitez, vous pouvez inscrire votre classe au tirage au sort.

Amusez-vous bien avec Swissmilk Planets!

Remarque

Si vous souhaitez vous faire une idée du jeu du point de vue des élèves, vous pouvez l'ouvrir via ce lien direct:

[🔗 gamification.swissmilk-planets.ch/game](https://gamification.swissmilk-planets.ch/game)

Attention: Cet accès direct vous permet de jouer indépendamment de la classe. Aucun objectif de classe n'est fixé et les points gagnés ne comptent pas pour la progression collective de la classe. Pour jouer en tant que classe, les élèves doivent utiliser le code QR figurant sur la page de la classe.

Producteurs Suisses de Lait PSL

Swissmilk

Santé & saveur

Laubeggstrasse 68

3006 Berne

ecoles_creches@swissmilk.ch

swissmilk.ch/dupreauverre

© Swissmilk 2026

Suisse. Naturellement.