Ludicademy
ENGLISH

Un couple du Mans publie le jeu d'anglais qu'il a créé pour ses enfants

Ludicademy : 21 jeux, 324 leçons pince-sans-rire et un tournoi mondial permanent, pour apprendre l'anglais du CP au niveau bilingue — sans abonnement, sans publicité imposée.



L'HISTOIRE

D'abord construit à la maison, pour deux enfants

Céline Bollondi et Fabrice Hautin forment un couple, ont deux enfants, et un problème connu de tous les parents : faire travailler l'anglais sans que ce soit une corvée. Leur réponse tient en 21 jeux.



CÉLINE BOLLONDI & FABRICE HAUTIN

Elle dirige la pédagogie et l'univers artistique : les 324 leçons, écrites dans une voix pince-sans-rire de précepteur anglais, sont produites avec l'aide d'outils d'intelligence artificielle puis **relues, corrigées et validées une à une** par ses soins. Lui code : vingt-cinq ans de web et d'intelligence artificielle linguistique derrière lui, dont la création puis la cession d'une société d'IA spécialisée dans la génération de textes.

Le tout depuis Le Mans, sans financement extérieur, sous l'enseigne familiale KAMEHA SARL. Les premiers testeurs de l'application ont été — évidemment — leurs propres enfants.

> « Se présenter, ce n'est pas réciter trois adjectifs tristes comme une étiquette de yaourt. Bref, prouver qu'on est une vraie personne, pas une fiche de personnage oubliée dans un tiroir. »
>
> EXTRAIT RÉEL — LEÇON « SE PRÉSENTER », NIVEAU SECONDE



OSCAR, LE COACH DU JEU

L'application sort cette rentrée sur Google Play. Tout le contenu est gratuit ; le Premium — 7,99 €, une seule fois, pour tout le foyer — retire les limites quotidiennes. Sans abonnement, sans publicité imposée.

> **« L'humour comme méthode, l'analyse comme moteur, la compétition comme terrain de jeu. »**
>
> LA LIGNE DU PRODUIT, EN UNE PHRASE

LE JEU

21 jeux, un tournoi mondial, et un coach qui sait tout

78 000
niveaux répartis sur 1 299 cartes et 67 parcours

13 000+
mots calibrés sur 18 sous-niveaux, du Pre-A1 au C2

3 111
citations commentées — de Shakespeare à Lincoln

≈1 000
compétitions par an dans le tournoi mondial ETP

- ✓ **Toute la famille sur une application** — plusieurs profils, chacun à son niveau : l'enfant de 7 ans, l'adolescent qui prépare le bac, le parent qui vise le TOEIC*.
- ✓ **Un moteur d'analyse** — chaque mot appris a un état (découvert, solide, rouillé, en détresse) ; le coach Oscar dresse un bilan sur 72 points et ressert chaque mot au bon moment.
- ✓ **Un tableau de bord parents** — thèmes maîtrisés, mots appris, régularité : le parent voit le progrès, pas seulement le temps d'écran.
- ✓ **La voix au cœur du jeu** — dictée vocale et prononciation évaluée par reconnaissance vocale embarquée : le son ne quitte jamais l'appareil.
- ✓ **La culture, pas seulement les mots** — 3 111 citations commentées et plus de 5 000 questions d'histoire et de culture britanniques et américaines : on apprend la langue avec la civilisation, pas « my tailor is rich ».
- ✓ **Une compétition permanente** — classements, podiums, séries, coffres : on concourt sérieusement, sans se prendre au sérieux. Et tout se gagne au mérite : les 400 avatars ne s'achètent pas, ils se méritent.



NÉ AU MANS — LA COURSE DANS LE SANG



72 POINTS D'ANALYSE

Le modèle : généreux par choix

Tout le contenu est gratuit — la limite porte sur le volume quotidien de jeu. Le Premium la retire pour **7,99 €, une seule fois, pour tout le foyer** : pas d'abonnement. La publicité n'existe que sous forme de vidéos récompensées, à l'initiative du joueur, jamais imposées — et non personnalisées sur les profils enfants.

* TOEFL, TOEIC, IELTS, Cambridge et Linguaskill sont des marques déposées de leurs propriétaires respectifs. Ludicademy est un outil d'entraînement indépendant, sans affiliation ni approbation de ces organismes.

Du test de placement à l'examen : on ne monte pas, on valide

Ludicademy ne demande pas son niveau au joueur : il le mesure. Et il ne donne pas le niveau suivant : il le fait valider.

1 · Le test de placement

À la première ouverture, quelques questions suffisent à situer le joueur sur l'un des 18 sous-niveaux, du Pre-A1 au C2. Ceux qui connaissent déjà leur niveau peuvent le choisir directement — le moteur ajustera de lui-même. Ce test déverrouille aussi les examens blancs des grands tests internationaux.

2 · La carrière : 20 échelons par niveau

Chaque sous-niveau est une carrière de 20 échelons, gagnés à l'expérience — chaque partie rapporte selon la qualité de la réponse ET la vitesse : répondre vite rapporte jusqu'à deux fois plus. Du « Néophyte » au « Stratège », l'échelle donne un nom à chaque marche, et le joueur voit toujours où il en est.

3 · L'examen de validation

Au sommet des 20 échelons, l'application le dit : « Prêt pour le test ! ». Trente questions en conditions réelles. Réussi, l'examen ouvre le sous-niveau suivant — le niveau n'est jamais donné, il est **prouvé**. Échoué, on retravaille et on se représente : exactement la logique d'un vrai examen, sans l'enjeu qui paralyse.

S'y ajoutent plus de 20 examens blancs aux formats des grands tests (type TOEFL, TOEIC, IELTS, Cambridge) : typologie, chronos et nombre d'épreuves réels.



LA CARRIÈRE — 20 ÉCHELONS, L'EXAMEN AU SOMMET

L'ARSENAL

Les 21 jeux, un par un

MindWords — traduire le mot proposé, dans les deux sens. Épuré, redoutable.

WordRunners — le runner : on avance à toute allure tant qu'on répond juste.

Mots Croisés — des grilles géantes : traductions, synonymes, antonymes.

BubbleWords — exploser la bulle de la bonne traduction avant qu'elle s'échappe.

CircleWord — relier les lettres en cercle pour former le mot.

LineGame — redonner vie à la phrase en remettant ses mots dans l'ordre.

Memory Words — retrouver les paires français/anglais — ou synonymes, en mode 100 % anglais.

WordJump — bondir de nuage en nuage vers la bonne réponse.

MatchWords — le « speed dating linguistique » : relier chaque mot à sa traduction.

Quiz — vocabulaire, grammaire, culture : questions chronométrées façon jeu télévisé.

Grammar Shuffle — reconstruire la phrase anglaise, mot à mot.

Anagram Matrix — « un Scrabble sous stéroïdes » : un maximum de mots avant la fin du chrono.

PuzzleWords — tracer la traduction cachée dans la grille de lettres.

Anagram Rush — remettre le chaos des lettres en ordre, à la chaîne.

Dual HangWords — le pendu double : deviner le mot anglais ET sa traduction.

WordSnake — le serpent des années Nokia, qui mange les lettres dans l'ordre.

WordGram — glisser chaque lettre à sa place, façon Minority Report.

Fill in the Blank — compléter la phrase à trous sans en trahir le sens.

> Et trois variantes **vocales** — Quiz, BubbleWords et LineGame — où l'on répond en *parlant* anglais : la reconnaissance vocale embarquée évalue la prononciation, sans que la voix quitte jamais l'appareil.
>
> 21 JEUX : 18 MÉCANIQUES + 3 VARIANTES VOCALES

Chaque jeu existe dans les 5 univers de l'application — Apprendre (324 leçons), Jouer, S'entraîner, Réviser et Culture — et s'adapte au sous-niveau du profil.

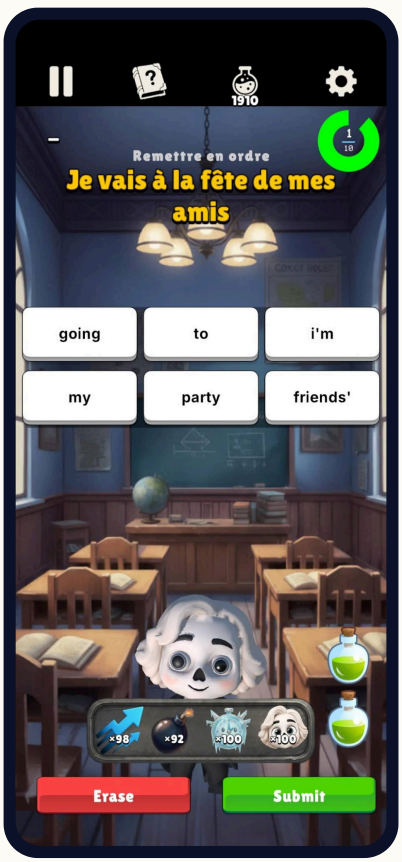
Le jeu, tel qu'il est



Mots croisés — 106 définitions sur une grille, clavier intégré : le jeu des grands, aussi.



Mots Bulles — traduire avant que la bulle ne s'échappe, avec Oscar au milieu de la partie.



Phrases à reconstruire — la grammaire en jouant, dans la salle de classe du manoir.

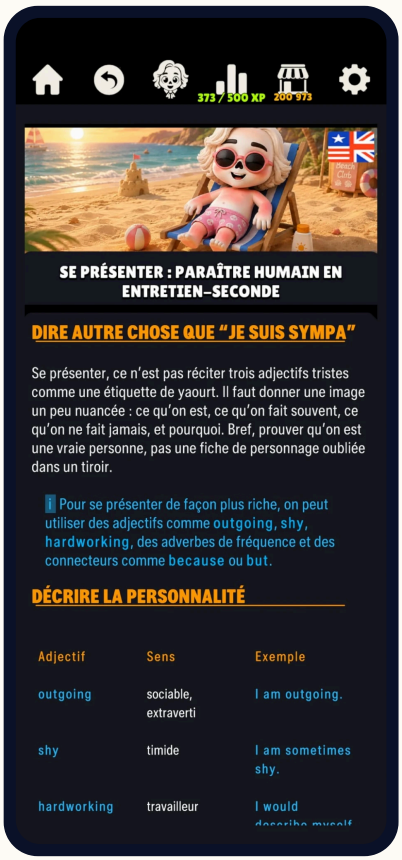


La carrière — 20 échelons par niveau, du Néophyte au Stratège, l'examen au sommet.

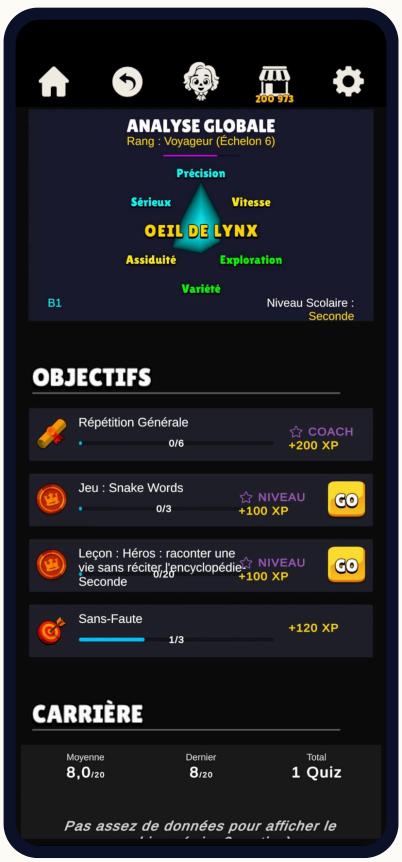
Le suivi, tel qu'il est



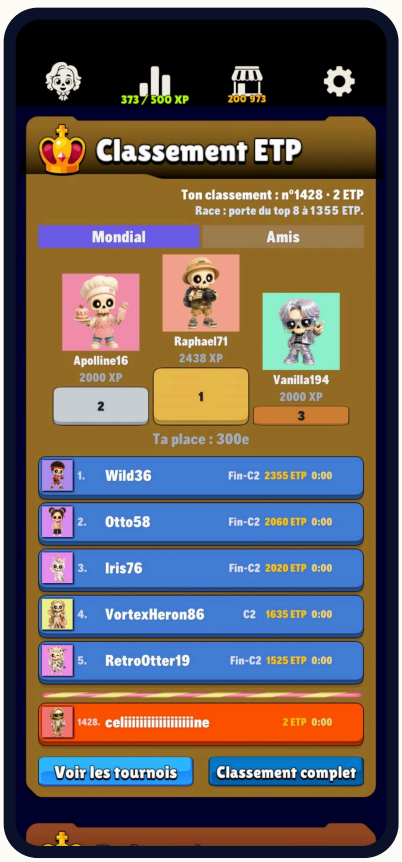
L'accueil — le coach, la série du jour, et Oscar et Skelet qui se chamaillent à chaque visite.



Une leçon réelle — « Se présenter, ce n'est pas réciter trois adjectifs tristes comme une étiquette de yaourt. »



L'analyse du coach — précision, vitesse, assiduité, exploration : le profil du joueur, mis à jour à chaque partie.



Le classement mondial ETP — podiums et catégories par niveau : la compétition qui fait revenir chaque jour.

Visuels haute définition, logo et illustrations d'Oscar et Skelet disponibles sur demande — libres de droits pour la presse.

QUESTIONS PROBABLES — RÉPONSES COURTES

Ce qu'on nous demande toujours

Les leçons sont écrites par une IA ?

Avec son aide, oui — et nous l'assumons publiquement. L'IA propose, la direction pédagogique dispose : chaque leçon est relue, corrigée et validée par un humain avant d'entrer dans l'application. L'IA écrit vite ; l'humain décide de ce qui est juste et de ce qui est drôle.

Encore une application pour enfants ?

Non — une application pour familles. Les mots croisés, le pendu à deux et les niveaux C1-C2 sont joués par des adultes ; les profils séparés permettent à chacun de progresser à son niveau sur le même téléphone.

Qu'est-ce qui fait revenir les joueurs ?

Une raison de revenir chaque jour : le tournoi mondial — près de 1 000 compétitions par an, des classements et des séries à défendre. On apprend mieux quand on joue pour gagner.

Et les données des enfants ?

La reconnaissance vocale est traitée sur l'appareil — la voix ne le quitte jamais. Les profils enfants n'ont aucune publicité personnalisée. Le jeu fonctionne sans création de compte en ligne.

Apprendre en jouant, ce n'est pas superficiel ?

Le jeu embarque 3 111 citations commentées — Shakespeare, Churchill, Lincoln — et plus de 5 000 questions d'histoire et de culture britanniques et américaines. L'enfant qui joue apprend la langue et la civilisation qui va avec, pas des phrases de manuel.

Combien ça coûte ?

Rien : tout le contenu est gratuit. Le Premium — 7,99 € une seule fois, sans abonnement — retire les limites quotidiennes pour toute la famille.

Informations pratiques

- ✓ **Disponibilité** — Google Play (Android), rentrée 2026. Portage iPhone/iPad à l'étude.
- ✓ **Langues** — interface français/anglais ; mode « 100 % anglais » pour l'immersion.
- ✓ **Éditeur** — KAMEHA SARL, Le Mans.
- ✓ **Visuels** — logo, captures d'écran et illustrations d'Oscar et Skelet disponibles sur demande, libres de droits pour la presse.
- ✓ **Interviews** — Céline Bollondi et Fabrice Hautin sont disponibles (téléphone, visio ou au Mans).

Contact presse — Céline Bollondi & Fabrice Hautin
contact@kameha.fr · kameha.fr