

Portfolio

Elisabeth Godeau

2



2

6

Conceptrice d'outils pédagogiques

- Designer petite enfance • Illustratrice jeunesse • Ludopédagogie
- Professeure des écoles 2020•2024



Présentation

A propos



Professeure des écoles et designer spécialisée dans la conception de dispositifs au croisement du design et des enjeux éducatifs, je m'appelle Elisabeth Godeau. Engagée dans un design social, durable et inclusif, j'illustre et j'imagine des dispositifs qui favorisent l'apprentissage et créent des expériences ludiques.

Après un parcours de formation en design process, spécialisée dans la création d'outils et de jeux pédagogiques pour la petite enfance, j'ai choisi de poursuivre un master MEEF du 1er degré afin de devenir professeure des écoles et de mieux comprendre les besoins du terrain. Après mes années d'expérience en tant qu'enseignante en maternelle et en primaire, ainsi qu'au fil de mes expériences de responsable d'animation, j'ai affiné ma compréhension du développement de l'enfant et du système éducatif.

Je poursuis désormais les projets et les sujets qui me passionnent : illustration jeunesse, ludopédagogie, création d'outils pédagogiques, développement d'ateliers pour les enfants et les professionnels de l'éducation, l'entrée dans la lecture, et bien d'autres encore : comme les émotions !

Collaboration :

Premiers Cris
Réseau REG(ART)D
Le Bus Magique
Les Petits Plus
Cafézoïde
Rainbow School
Paris
La fondation pour
l'enfance
Agir pour la
petite enfance

Client :

Mayéjem
Melissa Burell
123 mon école
Défenseurs des
droits
IFIS

Site internet :

elisabethgodeau.com

Instagram : [@elisabethgodeau](https://www.instagram.com/elisabethgodeau)

Linkedin : [@elisabethgodeau](https://www.linkedin.com/company/elisabethgodeau)



Présentation

Sommaire

1

Jeux d'apprentissage

- Vozzule
- Discrimination à Bougainville
- Allo j'écoute ?
- Erreur fatale
- Serious game

2

Outils pédagogiques

- Chuchot'
- Les émotions
- Monti Book
- Collection LITU

Graphisme & illustration

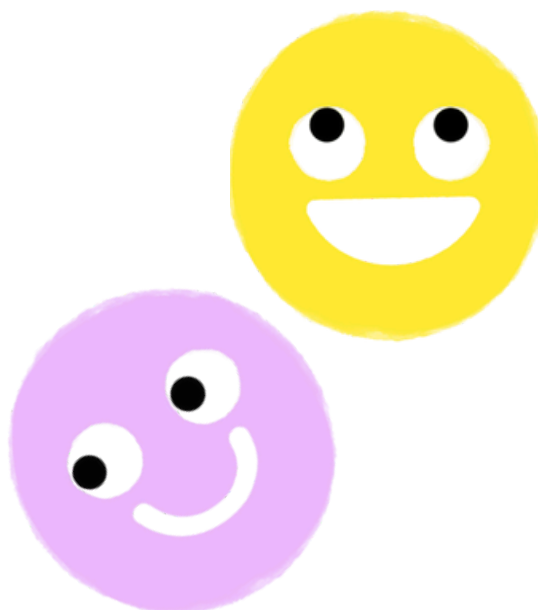
- Qu'est ce qu'il manque ?
- SOS Villages d'enfants
- Fresque murale
- Essai de DNAP
- Illustrations
- Un jour un dessin

3

Ateliers & Workshops

4

- Installation au Grand Palais
- Workshops CHAPP
- Ateliers sur les émotions
- Papiers recyclés
- L'école du dehors
- Des mondes imaginaires
- Tu lis où ?
- Dans ma cabane



Jeux d'apprentissage

1

● Le jeu peut prendre de nombreuses formes : puzzle, jeu de société, dispositif coopératif ou serious game. Cette sélection rassemble des projets conçus pour répondre à des objectifs variés, qu'il s'agisse de développer des compétences, sensibiliser à des enjeux de société, favoriser la communication ou accompagner des apprentissages. Chaque projet explore à sa manière la capacité du jeu à susciter l'engagement, l'expérimentation et la réflexion.



Vozzule

1.1



Vozzule est un projet pensé comme un manifeste autour d'une question centrale: donne-t-on réellement aux enfants la place nécessaire pour expérimenter la matière ? Face à la peur qu'ils cassent, nous limitons souvent leur accès aux objets sensibles. Pourtant, s'ils y étaient initiés plus tôt, ne sauraient-ils pas mieux les comprendre ? Vozzule est un puzzle en volume, proche d'un jeu de construction, qui peut être assemblé en formes variées et aléatoires. Il invite les plus jeunes à explorer, manipuler et imaginer librement, en renouant avec une expérience matérielle essentielle à leur développement.

Jeux d'apprentissage

1

1.2

Discrimination à Bougainville



Le jeu de cartes **Discrimination à Bougainville** est un jeu inspiré du principe du Loup-Garou, conçu en collaboration avec le Défenseur des droits en 2019 pour animer des ateliers auprès de jeunes de 11 ans et plus. Il aborde la thématique centrale de la discrimination en mettant en scène différents rôles et acteurs qui interviennent dans ces situations. Le jeu encourage le débat, aide à comprendre les mécanismes à l'œuvre et permet aux participants de mieux identifier et appréhender les responsabilités de chacun.

Jeux d'apprentissage

1

Allô j'écoute ?

1.3



Allô, j'écoute ! est un jeu coopératif destiné aux enfants, dans lequel les joueurs doivent communiquer efficacement pour reproduire des modèles à partir d'instructions orales. Tour à tour, ils observent, mémorisent, décrivent et écoutent afin de relever des défis tout en affrontant un adversaire commun. Conçu pour développer l'écoute active, le langage oral, la mémoire et la coopération, ce jeu invite les enfants à découvrir l'importance de bien transmettre une information pour réussir ensemble.



Jeux d'apprentissage

1

Erreur fatale

1.4



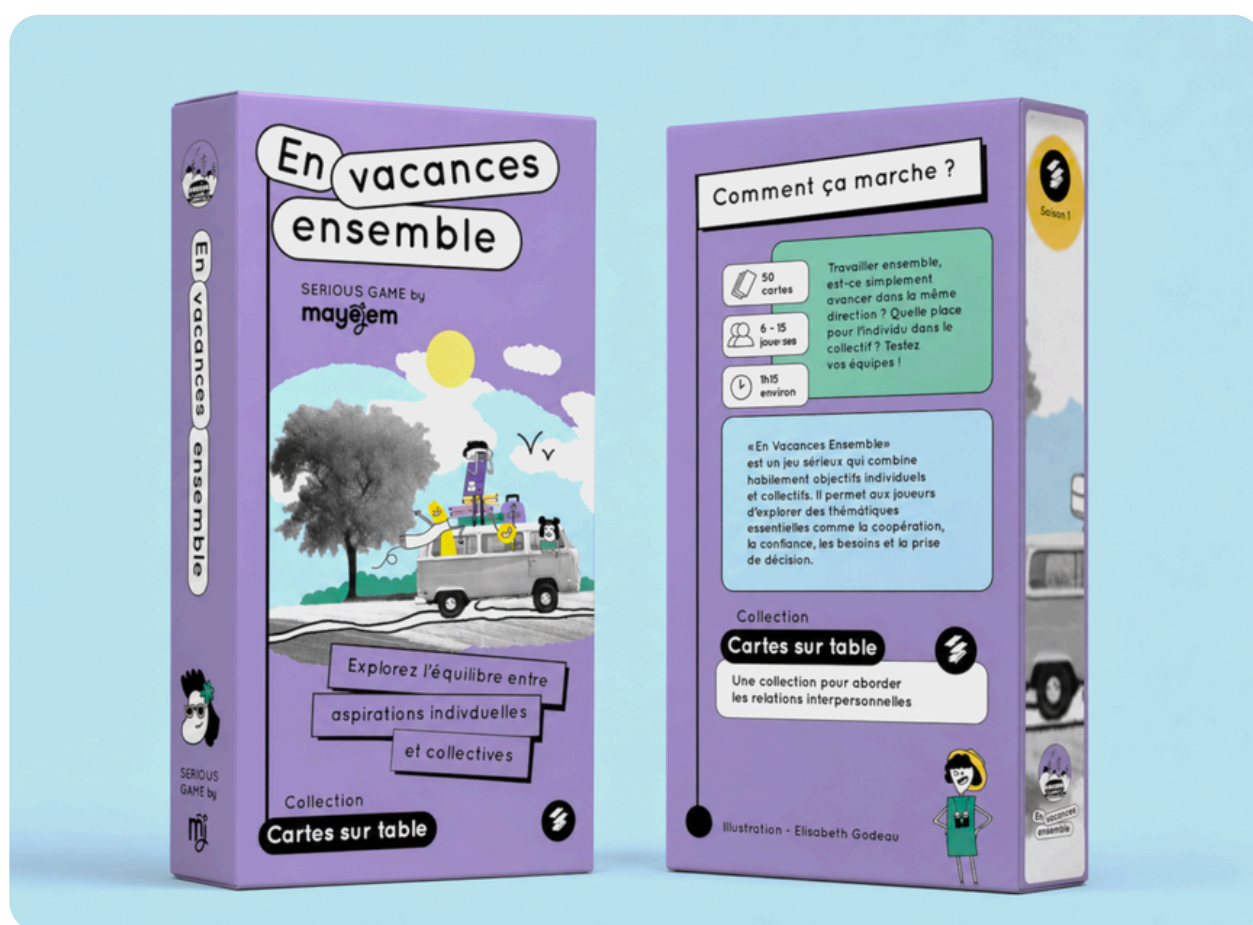
Depuis 2025, je collabore avec l'IFIS au développement de dispositifs ludiques intégrés aux formations professionnelles. Parmi eux, **Erreur Fatale** repose sur une série d'illustrations conçues sur mesure pour répondre à des objectifs pédagogiques spécifiques. À partir de situations inspirées du terrain, ces supports permettent d'engager la discussion, d'identifier les erreurs potentielles et de sensibiliser les apprenants à des thématiques telles que les "Bonnes Pratiques de Fabrication" (BPF). Ce travail s'inscrit dans une démarche plus large visant à utiliser le jeu et l'illustration comme leviers d'apprentissage et de mémorisation.

Jeux d'apprentissage

1

Serious Game

1.5



Visuels en cours de changement

Depuis 2023, je collabore avec l'entreprise Mayéjem pour concevoir l'identité visuelle d'une collection de jeux **Cartes sur table** dédiés au développement des compétences de communication, à destination des adolescents et des adultes. **Grabuge** et **En vacances ensemble** sont des jeux de cartes autoportés qui abordent la question du conflit de manière ludique et la communication au sein d'un groupe. Ils permettent d'explorer le vivre-ensemble malgré des besoins différents et notamment d'adopter des rôles pour développer l'empathie.

Outils pédagogiques

2

Au fil des années, j'ai imaginé, testé et fait évoluer des supports pour répondre à des besoins observés sur le terrain : apprendre à lire, développer le langage, gagner en autonomie, mieux comprendre ses émotions ou encore explorer le monde qui nous entoure. Chaque projet est conçu avec une attention particulière portée à l'enfant, à sa manière d'apprendre et à son besoin d'expérimenter.



Chuchot'

2.1



Chuchot' est un objet conçu à partir de matériaux recyclés – des tubes peints et vernis – pour accompagner les élèves qui débutent l'apprentissage de la lecture. Dans des classes de 20 à 30 élèves, lire à voix haute peut être difficile. Chuchot' permet de s'entendre sans faire de bruit, en lisant à voix basse dans un dispositif qui renvoie directement la voix à l'enfant.

En 2020, le prototype a été testé en classes de GS et de CP à Lille et Loos, avec des retours très positifs des enseignant.e.s et des élèves.



Outils pédagogiques

2

Chuchot'

2.1



Outils pédagogiques

2

2.2

Les émotions



Depuis plusieurs années, je développe des outils pédagogiques autour des émotions, issus de mes expérimentations en classe et auprès des enfants. Actuellement en cours de prototypage, ces supports – **planches émotions-besoins, roue des émotions et outils d'expression émotionnelle** – ont été conçus pour aider les enfants à identifier ce qu'ils ressentent, enrichir leur vocabulaire émotionnel et faire le lien entre émotions, besoins et stratégies d'apaisement.

Pensés pour être utilisés en famille, à l'école ou dans les structures d'accueil, ces outils s'appuient sur une approche visuelle, ludique et accessible favorisant le dialogue et la connaissance de soi.



Outils pédagogiques

2

Montibook

2.3



Le **Monti Book** est un ebook de plus de 600 pages, conçu en collaboration avec Melissa Burell en 2024 (@montibymelissa), destiné à accompagner les parents souhaitant pratiquer le co-schooling avec leurs enfants de 2 à 6 ans. J'ai travaillé sur la mise en page des ressources pédagogiques, le design et les illustrations du document, ainsi que sur la création de l'identité visuelle complète de l'outil.

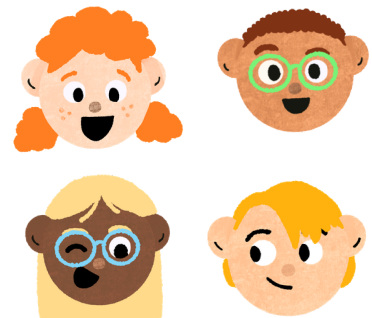


Collection LITU

LITU est une collection de livres de jeunesse pour l'entrée dans la lecture, en cours de création depuis novembre 2025. Ce travail est mené en collaboration avec des professionnels de l'éducation : enseignant·es et orthophonistes. Cette collection s'appuie sur des histoires courtes, des illustrations riches en détails et une progression adaptée aux jeunes lecteurs.

La collection accorde une place particulièrement importante à la conscience phonologique.

À travers des univers doux et accessibles, LITU cherche à faire de l'apprentissage de la lecture une expérience à la fois rassurante, joyeuse, fière, stimulante et plaisante.



Cette section rassemble des projets d'illustration, d'édition et de création visuelle menés dans des contextes variés : commandes, concours, recherches personnelles ou expérimentations artistiques. Du livre jeunesse à la campagne de sensibilisation, en passant par les projets de fresques ou les séries de dessins, ces réalisations témoignent de mon intérêt pour les images qui racontent, questionnent et créent du lien.

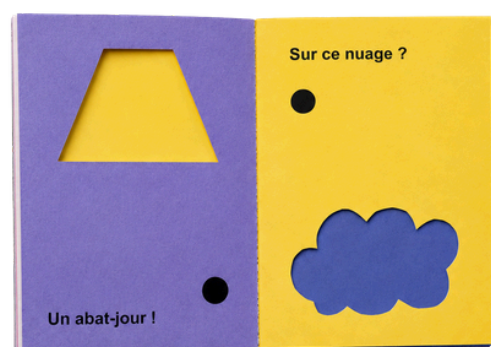


Qu'est ce qu'il manque ?

3.1



Qu'est-ce qu'il manque ? est un projet de livre jeunesse sous forme de fanzine, imaginé comme un objet à lire, manipuler et explorer. À travers le jeu, l'observation et la participation du lecteur, ce livre invite les enfants à porter attention aux détails et à construire leur propre expérience de lecture. Un projet personnel mêlant illustration, narration et expérimentation autour de l'objet-livre.



SOS Villages d'enfants



En 2026, j'ai participé aux Mille Pitch Awards aux côtés de la photographe Catherine Falls, en concevant une campagne de sensibilisation pour SOS Villages d'Enfants. Ce projet mettait en lumière les liens uniques qui unissent les frères et sœurs et l'importance de leur permettre de grandir ensemble lorsqu'ils sont accueillis par l'association. À travers un travail mêlant photographie, illustration et direction artistique, nous avons cherché à raconter avec sensibilité ces relations qui se construisent au quotidien.



3.2

SOS Villages d'enfants



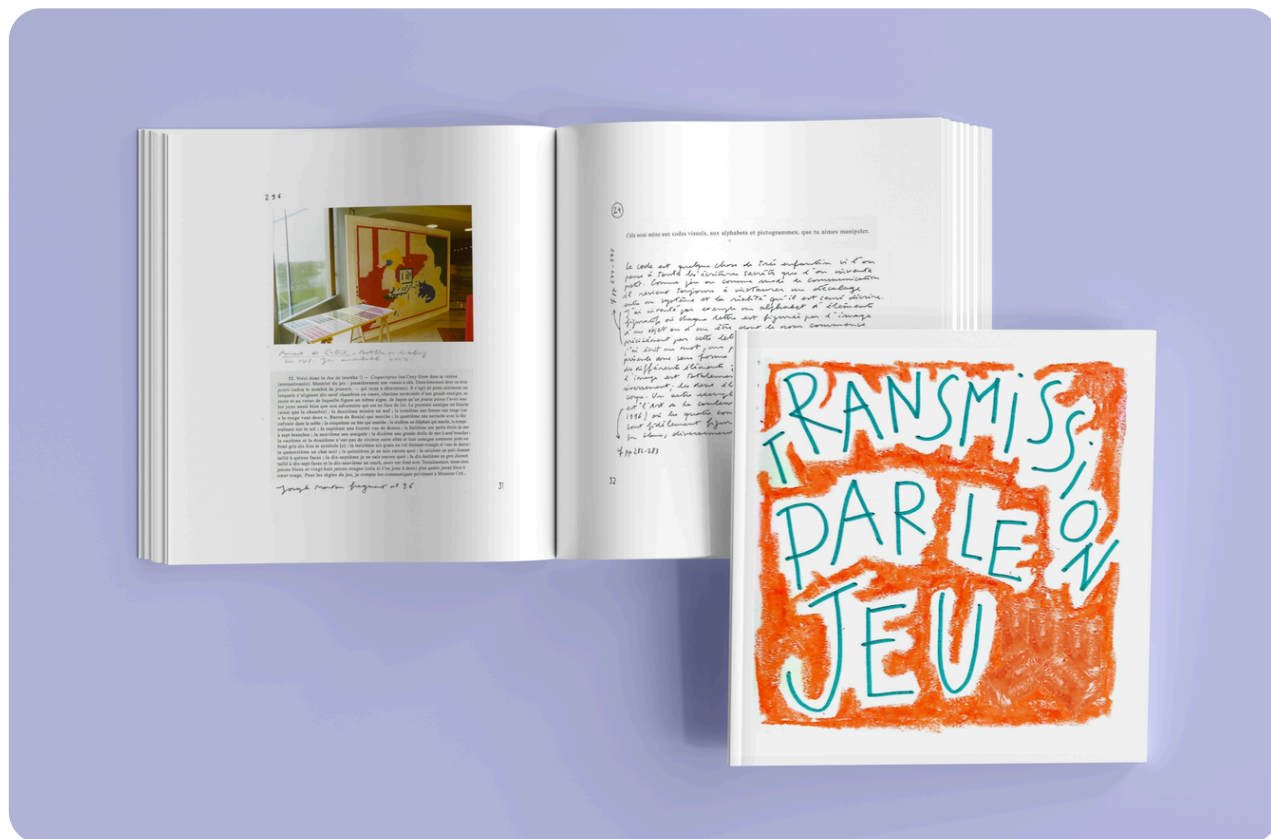
Fresque murale

3.3



J'aime imaginer des espaces colorés, poétiques et vivants, où l'illustration vient enrichir le quotidien des enfants. Ces projets visent à transformer les cours et les lieux de vie en environnements propices à l'imaginaire, au jeu et à l'émerveillement.

Essai de DNAP



J'ai structuré mon essai de DNAP (Diplôme National d'Art Plastique) en design, à la HEAR, autour de trois axes de réflexion qui ont guidé ma démarche de designer : la transmission par le jeu, les matériaux et l'expérimentation, l'interaction avec l'environnement. 'y analyse le travail de différents concepteurs et la manière dont ils abordent ces thématiques, tout en mettant au centre la place de l'enfant : ses besoins, ses usages et la façon dont les créations et dispositifs existants y répondent.

3.5

Illustrations



Illustration

numérique & collage -
Impression - 2026

3.5

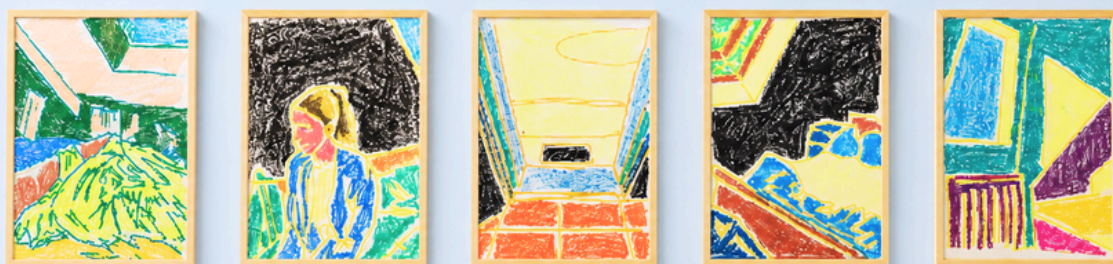
Illustrations



Illustration numérique & collage - Impression -
Pour l'évènement LudiNord Pro - 2026

Un jour un dessin

3.6



Un jour, un dessin est un projet personnel qui a donné naissance à une édition En conserve, réalisée durant les deux périodes de confinement liées au Covid en 2020 et 2021. Chaque jour, j'ai créé un dessin à la craie grasse pour capturer un instant de vie, une image ou un portrait, accompagné d'une phrase résumant l'humeur ou l'événement du jour. Au total, ce projet m'a permis de constituer une collection d'environ 160 dessins.

Workshops & ateliers

4

Depuis 2019, j'ai expérimenté de nombreux dispositifs pédagogiques auprès d'élèves de la Toute Petite Section au collège, en favorisant notamment la pédagogie de projet, la discipline positive, l'école du dehors, l'inclusivité, la création, l'expérience et la matière. Ces principes ont guidé ma pratique afin d'offrir aux enfants un environnement d'apprentissage ouvert, exploratoire et profondément humain.



Installation au Grand Palais

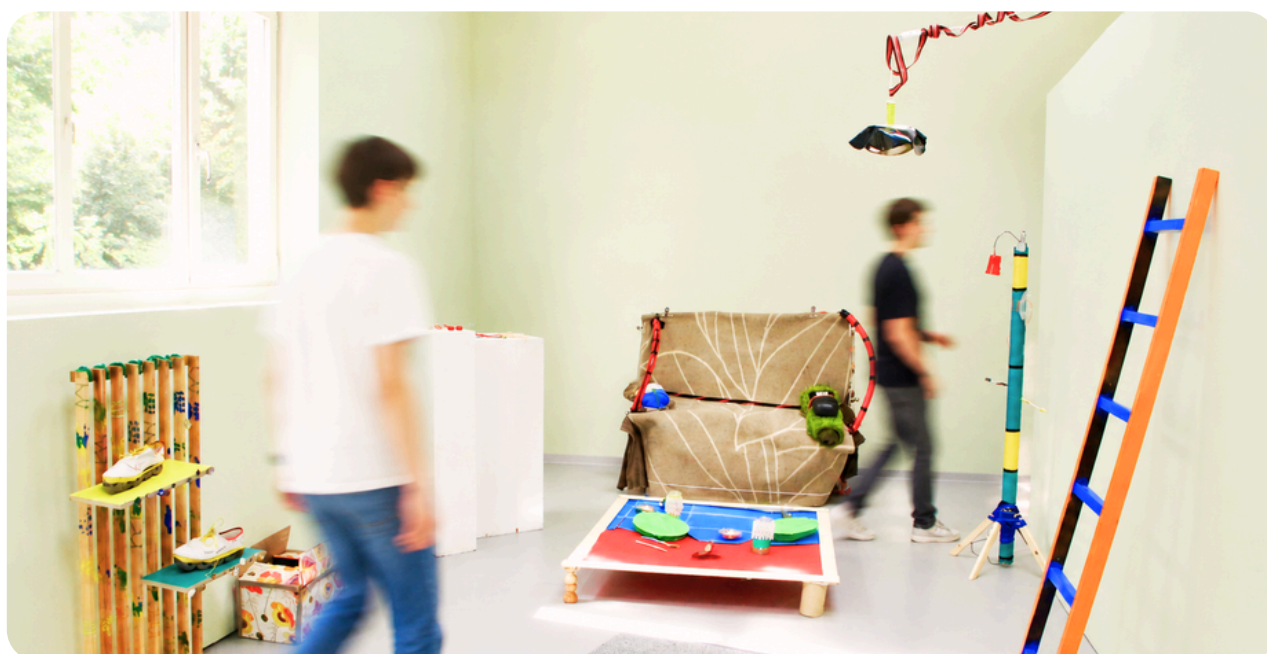
4.1



En septembre 2026, je participerai à l'événement Le design à hauteur des tout-petits au Grand Palais Immersif. À cette occasion, j'animerai un atelier destiné aux professionnel·les de la petite enfance et co-concevrai, avec Thomas Ulmann, une installation immersive à destination des enfants et de leurs familles. Cette participation s'inscrit notamment dans une réflexion autour de la place du livre jeunesse dans les premiers apprentissages.

Workshops CHAAP

4.2



En collaboration avec le Collège Jean XXIII à Mulhouse, et dans le cadre d'un projet mené avec quatre autres étudiantes de la HEAR, nous avons animé pendant un an des ateliers mensuels auprès d'une classe de 6^e. Ces ateliers avaient pour objectif de sensibiliser les élèves aux enjeux écologiques, au design social et à la réutilisation d'objets ou de matériaux du quotidien. À partir des matières collectées, les collégiens ont conçu une pièce de mobilier manifeste, présentée en fin d'année dans les locaux de la HEAR.



4.3

[illegible]

Papiers recyclés

4.4



Lors de ces ateliers de fabrication de papier recyclé, les enfants découvrent qu'un simple morceau de papier peut devenir la matière première d'une nouvelle création. En déchirant, mélangeant, tamisant puis faisant sécher la pâte à papier, ils expérimentent chaque étape de la transformation et observent peu à peu apparaître une nouvelle feuille entre leurs mains. Une activité à la fois créative, sensorielle et scientifique qui invite à porter un autre regard sur les objets du quotidien et leur cycle de vie.



L'école du dehors



Après avoir pratiqué **l'école du dehors** pendant une année en maternelle (TPS/PS/MS/GS) de 2022 à 2023, je propose aujourd'hui des ateliers permettant aux enfants d'explorer les apprentissages du programme scolaire en extérieur. À travers des activités ludiques et sensibles, ils découvrent autrement la lecture, les sciences ou encore les arts, au contact de leur environnement.



4.6

Des mondes imaginaires



Lors d'un atelier mené en janvier 2026 dans l'école primaire de la Garenne-Colombes avec la designer Charlotte Smidt, les élèves ont exploré leurs mondes imaginaires inspirés des jeux vidéo. À travers le collage, le dessin et la discussion, ils ont partagé leurs récits, inventé de nouveaux univers et donné forme à ce qui nourrit leur imagination, loin des écrans.

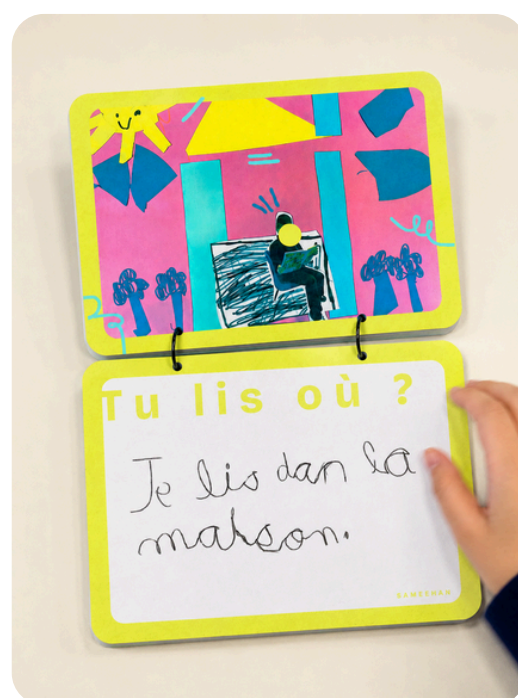


Tu lis où ?

4.7



En octobre 2024, mes élèves de CP décident d'écrire un livre. Pendant plusieurs semaines, ils imaginent l'histoire, réalisent les illustrations et participent à toutes les étapes de création. Imprimé puis offert à chaque enfant, ce livre garde la trace de leurs premiers pas dans l'apprentissage de l'écrit.



4.8

Dans ma cabane



Lors d'un projet mené auprès d'élèves de FLE en 2023, nous avons exploré l'univers du livre **Le concours de cabanes.** Pendant plusieurs semaines, les enfants ont enrichi leur vocabulaire, imaginé leur propre cabane et créé collectivement une grande **Cabane de FLE** à partir de leurs productions. Un projet mêlant langage, créativité et coopération.

