

# Brochure ludopédagogique

Renaud Keymeulen & Aurélie Berger



## Centres Ludopédagogiques Des Talents (CLDT)



Plus d'infos sur nos activités ? [kmim.eu](http://kmim.eu) & [ludopedagogie.be](http://ludopedagogie.be)



**KMIM**



**CLDT**  
*Ludopédagogie*



Une initiative de KMIM Asbl,  
Centre de formation en pédagogie, ludopédagogie et intelligences multiples

Rejoignez-vous sur : Facebook : <https://www.facebook.com/centresludopedagogiques/>

En partenariat avec :

**HE2B**  
**IESSID**

La HE2B - IESSID  
pour sa logistique  
et son cadre  
scientifique et  
ludopédagogique

 **éditions**  
**Érasme**

Les éditions  
Erasmus-Averbode  
pour l'utilisation du  
logo de la ligue des  
talents



Le Festival Out of  
the books qui  
partage les  
mêmes valeurs  
sociales et  
éducatives et qui  
nous aide à diffuser  
notre projet

La Haute-École Bruxelles Brabant (HE2B) et plus spécifiquement son baccalauréat de spécialisation en sciences et techniques du jeu proposent, pour les enseignants et les parents, des parcours ludopédagogiques ayant pour objectif le développement, de façon ludique, des compétences des enfants.

Créés par Aurélie Berger et Renaud Keymeulen, ces parcours ont été élaborés dans le cadre de l'installation d'un centre ludopédagogique des talents au sein de l'école fondamentale de l'institut fondamental Saint Joseph à Carlsbourg.

Afin d'aider les enseignants de cette école à organiser des séances de jeux à visée pédagogique, un processus spécifique a été mis en place pour favoriser l'autonomie des enfants. En premier lieu, nous proposons une identification des jeux éducatifs, des jeux de société et du matériel Montessori. Le choix de ceux-ci est fait en fonction des programmes scolaires et des référentiels de compétences. L'outil est donc sélectionné en fonction de sa thématique, des savoir-faire qu'il développe ou des compétences qu'il exerce grâce à sa mécanique ludique.

En fonction de ces caractéristiques, les jeux ont été classés en s'appuyant sur les intelligences multiples d'Howard Gardner.

- |                            |                       |
|----------------------------|-----------------------|
| ● jeux linguistiques       | ● jeux naturalistes   |
| ● jeux logicomathématiques | ● jeux musicaux       |
| ● jeux interpersonnels     | ● jeux visuospatiaux  |
| ● jeux intrapersonnels     | ● jeux kinesthésiques |

Cette logique d'identification a pour but de faciliter la sélection et le rangement d'un jeu par l'éducateur ou le joueur.

Un parcours ludopédagogique est une suite de jeux mis dans un ordre précis. Cela aide les joueurs à déterminer le jeu qu'ils devront choisir par la suite s'ils veulent poursuivre le développement de la compétence visée. Le parcours est présenté à l'aide d'un "schéma en plan de métro" (tubbing) afin de fournir une vue d'ensemble aux joueurs. Dans les centres ludopédagogiques, lorsqu'un enseignant travaille avec sa classe, il peut afficher le ou les parcours utilisés afin d'aider l'enfant à identifier le jeu qui serait le plus approprié pour la suite de l'activité.

Voici plusieurs compétences que nous proposons de développer au sein de parcours ludopédagogiques :

- Développer son vocabulaire
- Développer son orthographe
- Discours narratif
- Parcours matériel Montessori & jeux de manipulation : découverte de l'écriture/lecture
- Parcours matériel Montessori & jeux de manipulation : découverte des nombres
- Les opérations de base
- Développer sa logique
- Se reconnaître dans ses émotions et celles des autres - empathie
- La coopération/collaboration
- Le respect de la règle
- Développer son sens du rythme
- Développer son adresse
- Découverte de la nature
- Développer sa discrimination visuelle et l'association
- Visualisation en deux et trois dimensions
- Le dessin, la schématisation
- Saisir, traiter, utiliser et communiquer l'information
- Analyser et comprendre un message
- Développer la mémoire
- et d'autres dans un futur proche ou plus lointain...

Dans chacune de nos brochures, nous avons regroupé trois ou quatre parcours qui visent à développer l'une ou l'autre compétence scolaire. Les jeux ou le matériel utilisés se trouvent aisément dans le commerce ou en ludothèque.

Cette brochure propose trois parcours :

- Saisir, traiter, utiliser et communiquer l'information
- Analyser et comprendre un message
- Développer la mémoire

Dans le futur, des parcours ludopédagogiques seront créés pour l'enseignement secondaire. En effet, l'Institut Ilon Saint-Jacques de Namur, l'Institut du Sacré-Cœur de Barvaux ainsi que l'Institut de la Providence de Champion ont décidé de mettre en place un centre ludopédagogique des talents à destination de la communauté éducative.

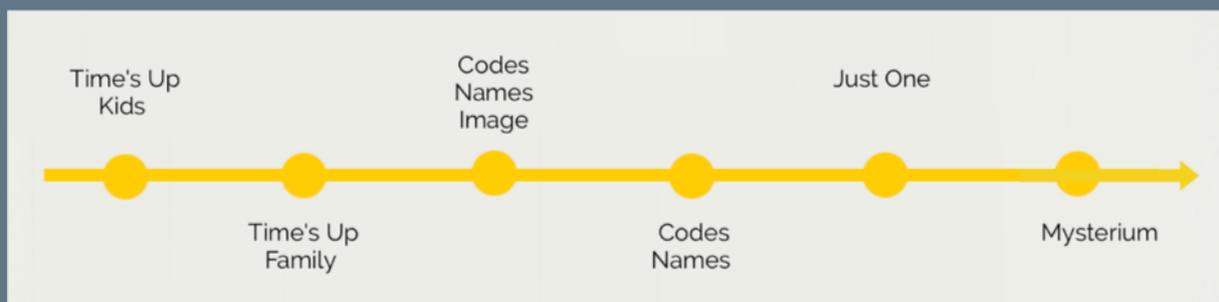
Nous vous proposons d'autres ressources :



Keymeulen R., Massin C., Van Langendonck M., Motivez les enfants par le jeu, De Boeck Supérieur, 2019, Bruxelles.



Site internet : [www.ludopedagogie.be](http://www.ludopedagogie.be)





### Saisir, traiter, utiliser et communiquer l'information

De nos jours, la communication est devenue un point faible et c'est en partie dû à l'utilisation abusive des nouvelles technologies, qui pour la plupart, se chargent de communiquer à notre place. Il est important de pouvoir aider l'enfant à transmettre, communiquer une information claire, précise et pertinente.

De très nombreux jeux peuvent développer ces compétences. Nous avons fait le choix de nous concentrer sur des jeux connus, simples d'apprentissage.

# Time's Up Kids

Repos production

De 2 à 12 joueurs

Time's Up kids est un jeu qui se joue à partir de 4 ans. Le but est de faire découvrir autant de cartes-images que possible à son coéquipier en expliquant ce qui se trouve sur la carte.



## Intérêts didactiques

Nous conseillons réellement ce jeu pour le commencement : il permet aux non-lecteurs de jouer, car contrairement aux autres Time's Up les mots sont représentés par des images. Il y a un sablier qui permet de rythmer la partie. Mais celui-ci est assez long pour que tous les enfants puissent marquer des points. Il introduit en quelques sortes le sablier et sa contrainte de temps.

L'enfant doit d'abord associer l'image qu'il voit à un nom. Mais, celui-ci doit expliquer, donner une définition de cet objet ou animal. Pour le coéquipier, il y a un travail plus ou moins long de recherche pour pouvoir trouver le bon mot de vocabulaire et ainsi marquer le point. Tout dépendra de la manière dont le joueur aura transmis l'information.

N'hésitez pas à faire des parties devant toute la classe, et quand un message n'est pas précis, demandez au groupe-classe comment compléter l'information et ainsi prendre conscience de l'importance de la précision.

On peut également, pour les plus forts, augmenter le niveau de difficulté et utiliser le jeu sous forme des trois manches :

- 1) Je donne une définition complète du mot
- 2) Je ne peux donner qu'un mot
- 3) Je ne peux que mimer pour le faire deviner

Ainsi, si l'on a été assez complet durant la première manche, le coéquipier aura plus de facilités pour trouver le mot.

# Time's Up Family

Repos production

De 2 à 12 joueurs



Continuons dans la même gamme avec le Time's Up family. Il se joue exactement de la même façon (les trois manches sont obligatoires) sauf que les joueurs n'ont plus que des mots sur leurs cartes. La difficulté de lecture s'ajoute également.

## Intérêts didactiques

Dès que l'enfant devient lecteur, il peut jouer à ce jeu. Ici, le temps de chaque manche est beaucoup plus court, ce qui augmente le rythme de la partie. Par expérience, beaucoup d'enfants seront stressés par ce sablier et s'arrêteront sur des mots assez simples. Si vous voyez des difficultés, n'hésitez pas à retirer le sablier ou ajouter du temps. Il ne faut jamais perdre de vue l'objectif que l'on s'est donné.

# Code Names Image

Iello

De 2 à 8 joueurs



Code Names Image est un jeu où l'on prend la place d'espions/informateurs, dans le but de faire deviner à son coéquipier différents mots donnés dès le départ. Pour cela, l'informateur va devoir associer différentes images et trouver des points communs entre celles-ci afin de deviner le plus rapidement possible tous les mots.



## Intérêts didactiques

Les images permettent aux enfants d'avoir un point de repère visuel et facilite le jeu. L'enjeu est de trouver le bon mot qui rassemble le plus d'images. Il faut faire attention que ce mot n'aïlle pas également à d'autres images du camp adverse.

Dans ce jeu, la difficulté est que le joueur doit se limiter à un seul mot et non plus à des phrases comme précédemment.

Ne pas hésiter à sélectionner quelques images avant la partie, afin d'en faciliter les premières.

# Code Names

Iello

De 2 à 8 joueurs

Code Names est un jeu où l'on prend la place d'espions/informateurs, dans le but de faire deviner à son coéquipier différents mots donnés dès le départ. Pour cela, l'informateur va devoir associer différents mots et trouver des points communs entre ceux-ci afin de deviner le plus rapidement possible tous les mots.



## Intérêts didactiques

Ce Code Names est le premier de sa collection. Ce qui diffère du précédent, sont les cartes-mots. On ne se base plus sur des images, qui pouvaient être une aide comme un frein, mais bien sur des mots. Les enfants ne seront plus contraints au cadre de l'image et pourront se créer eux-mêmes leurs images mentales et avoir d'autres références. C'est pourquoi nous l'utiliserions en deuxième position.

# Just One

Repos production

De 3 à 7 joueurs

Just One est un jeu d'association de mots. Une personne doit essayer de trouver quel est le mot en commun avec tous les indices écrits sur les tablettes. Avant cela, les autres joueurs, sans se concerter auront écrit un mot/indice pour aider le joueur en question à deviner le mot donné au début de la partie. Mais attention, le choix du mot est très important, si c'est trop évident, et que celui-ci revient plusieurs fois, ils sont effacés et le joueur a moins d'indice.



## Intérêts didactiques

L'enjeu de la communication ne réside pas dans le fait d'orthographier ou non correctement le mot, on se rend compte que les enfants comprennent facilement même si celui-ci possède des erreurs. Mais l'enjeu réside dans le fait que l'on essaie de communiquer par écrit un mot qui ne soit ni trop évident, ni trop éloigné de l'original. Il faut faire appel au référentiel commun et trouver des indices à partir de celui-ci.

Comme l'objectif premier n'est pas l'orthographe, nous vous conseillons de ne pas corriger les enfants, cela pourrait devenir un frein à l'avenir.

Une leçon d'orthographe pourrait découler de celle-ci !

# Mysterium

Libellud

De 3 à 8 joueurs



Ce jeu a décidément plus d'un tour dans son sac ! Comme cité précédemment dans la compétence « Analyser, comprendre un message », celui-ci demande au maître du jeu (au fantôme) de transmettre des visions aux autres joueurs pour que les médiums puissent trouver l'assassin, le lieu et l'objet du meurtre. Celui-ci doit alors, à partir des cartes piochées au hasard, choisir les images et visions les plus pertinentes pour les autres.

## Intérêts didactiques

Celui-ci vient en fin de parcours car la communication du message se fait via des images, il n'y a pas de support oral pour se justifier ou compléter l'information au besoin.

De plus, une seule personne à la fois communique le message. Les autres joueurs reçoivent et traitent l'information.

Les cartes laissent une grande place à l'imagination et créativité des élèves. Il donne une autonomie et des responsabilités aux membres du groupe.





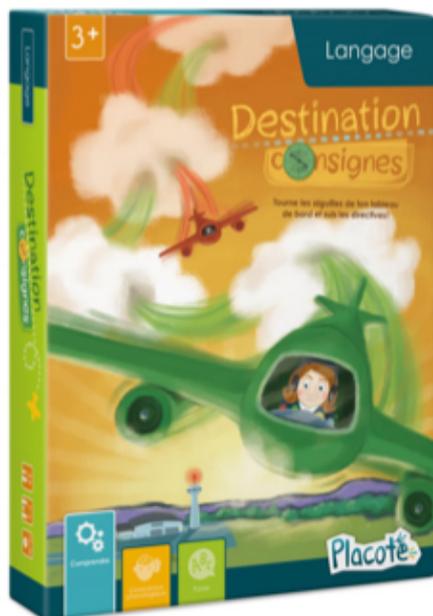
### Analyser, comprendre un message

De plus en plus, nos élèves et nos enfants sont en difficulté devant des consignes orales, écrites, devant des énoncés de problèmes scolaires, etc. Le problème est notamment dû au fait qu'on ne permet pas aux enfants de prendre le temps de comprendre ces messages et d'analyser sous différentes formes la situation. Grâce aux jeux proposés dans ce parcours, nous avons essayé de balayer un maximum de façon de comprendre, d'analyser un message : oralement, par écrit, via des dessins, via une communication non verbale, etc. Plus on multiplie différents canaux d'apprentissage, plus les enfants se sentiront à l'aise dans ces compétences.

# Destination consigne

Placote

De 2 à 4 joueurs



L'enfant doit faire tourner la roue pour savoir quelle action il devra effectuer.

## Intérêts didactiques

Le premier jeu à utiliser pour développer la compréhension et l'analyse d'un message serait « Destination consignes » des éditions Placote.

En effet, l'attention de l'enfant est entièrement concentrée sur la consigne énoncée et non par quelconques dessins ou travail de lecture.

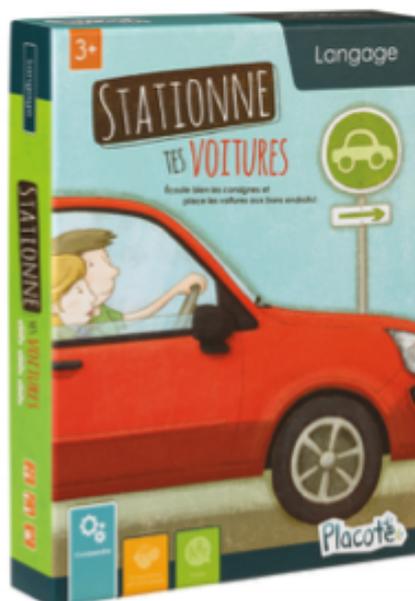
Le type d'actions choisies par ce jeu est en lien avec les besoins d'un enfant de 3 ans et plus : le besoin de mouvement et d'affection. On y trouve des petits défis kinesthésiques ainsi que des défis qui demandent un geste doux, gentil, amical envers quelqu'un. Il permet donc de développer également des gestes sociaux et des habiletés sociales.

L'enfant comprend alors que, de l'écoute d'une consigne, d'un message, il y a réception et réaction et ainsi des conséquences.

# Stationne tes voitures

Placote

De 2 à 4 joueurs



Accessible à partir de 3 ans, le but est de garer des voitures sur un immense plateau imagé, selon les instructions précises d'un joueur.

## 👍 Intérêts didactiques

Utiliser ce jeu en deuxième lieu pour la compréhension d'un message, l'analyse, ... est très pertinent. On demande l'utilisation de plus d'habiletés que le jeu précédent. En effet, nous ajoutons ici diverses informations visuelles à prendre en compte.

Les faits sont objectifs et présents de façon entière et non-cachée sur le plateau. Il est donc plus aisé pour l'enfant débutant de traiter un message et de l'analyser quand toutes les données sont visibles.

La complexité du jeu est que l'orateur doit donner des informations précises pour aiguiller l'autre joueur.

Ce travail est donc préalable à la compréhension de consignes (on pourrait même le comparer au célèbre jeu « Jacques a dit », généralement utilisé au même âge). À l'inverse de certains jeux, celui-ci permet de se mettre dans la peau de l'orateur, ce qui est un bon exercice. Il est plus fréquent que l'enfant reçoive les consignes, changer les rôles est bénéfique.

L'enfant comprendra, grâce à ce jeu, l'importance de la précision du message donné : se garer devant un mur, ce n'est pas la même chose que de se garer devant un muret.

Il développe également le vocabulaire.

De plus, il est intéressant car il s'appuie sur deux façons différentes pour transmettre l'information : l'audition et le visuel (intelligences musicale et visuospatiale).

Si l'enfant arrive à capter le message et à correctement garer des voitures, il pourra seulement accéder au jeu suivant, travaillant la même compétence mais à un niveau supérieur.

# Ne mange pas la consigne

Cat's family

De 2 à 8 joueurs



## Règles de jeu :

- Tous assis : cet exercice est parfait pour les intelligences kinesthésiques, car ce jeu qui ressemble très fortement au célèbre « Jacques a dit ». Un enfant lit la consigne écrite à ses camarades, elles comportent des parties précises du corps, des verbes également précis, etc. En premier lieu, et à temps raisonnable, ce jeu peut être très pertinent pour voir comment les élèves assimilent les consignes : regardent-ils systématiquement leurs copains pour se rassurer ? Mettent-ils beaucoup de temps avant de se rendre compte de leurs erreurs ? Durant ce jeu, le professeur doit bien observer pour pouvoir rebondir par la suite et suivre de plus près les élèves qui le demandent.
- Photo de famille : un maître du jeu lit une carte de descriptions qui explique qui se trouve à côté de quel membre de la famille. Le but est de retrouver le personnage dont on parle. Ce niveau de difficulté est supérieur car on ne se base que sur un seul type d'élément : les personnages. Pour les retrouver, on fait appel à des repères spatiaux (à côté, entre, au-dessus, etc.), cela demande donc certaines compétences. Il faut davantage de concentration pour pouvoir analyser l'information. Comme c'est un jeu de rapidité, il faut pouvoir la cerner
- Qui a mangé la pizza ? : jeu sur la description physique à la « qui est-ce ? ». Je l'utiliserais en deuxième position car on énonce des consignes positives et négatives. On sait très bien que l'enfant a plus de mal avec ces dernières, ce pour quoi les professeurs s'efforcent d'en formuler des positives. Cependant il est important de maîtriser les deux.

# Nom d'un renard

Game factory

De 2 à 4 joueurs



Le but du jeu est de retrouver le renard coupable d'un vol dans le poulailler. Pour cela, l'enfant qui jouera la poule détective aura plusieurs choix lors de son tour et cela en fonction des dés (prise de risques, de décisions) : soit prendre un indice, de démasquer le suspect ou alors de faire avancer le renard. Lorsqu'il reçoit un indice, il le place dans un scanner qui lui dit quelle caractéristique le suspect a. Ainsi, il peut éliminer les différents suspects au cours de la partie avec la caractéristique suivante : « j'ai, je n'ai pas » et ainsi établir des liens, comprendre le message donné par différents indices.

## Intérêts didactiques

Pourquoi l'utiliser maintenant ? Car à cet âge, l'enfant aura un peu plus le respect de la règle du jeu de société et sera plus apte à attendre son tour, laisser la place aux autres, etc. On joue réellement avec un jeu d'édition contemporaine créé dans le but du plaisir, de l'amusement et non de l'apprentissage. La ludicité dans ce jeu augmente d'un « cran ».

# Detective club

IGAMES

De 3 à 8 joueurs



Chaque personne reçoit un deck de cartes magnifiquement illustrées. Le maître du jeu en pose deux sur la table et choisit un mot commun à ces deux cartes, et secrètement, les notes dans tous les carnets des joueurs, sauf un. Les joueurs ayant le mot pourront aisément trouver à leur tour deux cartes y correspondant et expliquer pourquoi ils les ont choisies. Le traître devra alors s'adapter aux discours et adapter le sien.

## Intérêts didactiques

Presque en fin de parcours, nous utiliserions ce jeu pour deux grandes raisons :

- 1) Le message que les enfants doivent intégrer, comprendre est soit juste ou soit un mensonge : en effet, dans ce jeu il faut démasquer le traître qui invente une fausse histoire.
- 2) Grâce aux nombreuses illustrations, l'enfant choisit le message qu'il veut transmettre aux autres et ainsi les persuader. Donc, on établit un message, mais on l'analyse également, car à la fin de la manche, tous les joueurs doivent voter pour le message le moins convainquant et ainsi trouver le traître.

On augmente ainsi le niveau de difficulté.

# Mysterium

Libellud

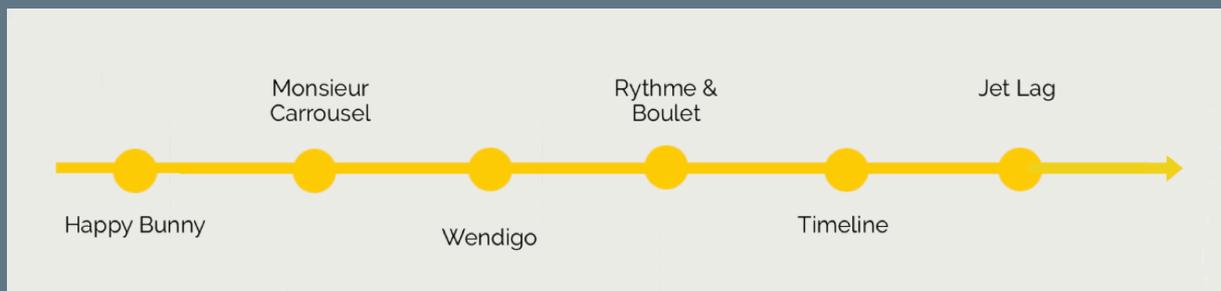
De 3 à 8 joueurs



Mysterium est un jeu de coopération. Un maître du jeu, jouant le rôle du fantôme doit transmettre des messages et visions aux visiteurs, qui doivent trouver qui a assassiné cet homme. La communication se fait uniquement via des images, et n'est donc pas verbale. Les cartes laissent une grande place à l'imagination et créativité des élèves. Il donne une autonomie et des responsabilités aux membres du groupe.

## Intérêts didactiques

Ce jeu est à utiliser avec un public à l'aise dans cette compétence, en guise de « drill ». Car l'information transmise n'est pas orale, mais implicite. Il s'agit de comprendre, cerner un message à travers des images, une personne « ressource » et de créer des liens entre toutes les images proposées.





## Développer sa mémoire

Depuis maintenant quelques années, les neurosciences ont mis en lumière ce que nous appelons les fonctions exécutives. Celles-ci sont le pilier des fondations biologiques de l'apprentissage.

Parmi elles, on retrouve :

- le **contrôle inhibiteur** : se contrôler, se concentrer, inhiber les distractions, etc. (abordé notamment dans le parcours « discrimination visuelle »)
- la **flexibilité cognitive** : se corriger, repérer ses erreurs, etc.
- la **mémoire de travail** : se souvenir de certaines informations, les organiser, etc.

Ici, nous nous concentrerons sur le développement de la mémoire de travail. Pour que cet apprentissage ait lieu, il faut observer l'enfant quand il joue: voir où son travail de mémorisation se complique, observer si les distractions extérieures entravent son apprentissage et surtout, lui permettre d'adopter quelques moyens mnémotechniques en donnant des exemples et en l'accompagnant dans le jeu. Simplement répéter une information ne permet pas de la retenir à plus long terme. Il faut pouvoir créer des liens, situer cette nouvelle information parmi les anciennes, etc. Comment peut-on repérer un manque de mémoire ou de travail ? Par exemple, c'est le cas si l'enfant ne comprend pas et peine à appliquer des consignes ou encore s'il ne parvient pas à organiser ses actions<sup>1</sup>.

---

<sup>1</sup> Source : ASBL Freinetiquement Montessorienne

# Happy Bunny

Blue orange

De 2 à 4 joueurs



Happy Bunny est un jeu coopératif de parcours et de mémoire : il faut aider le lapin à retrouver les carottes mangées dans le potager avec que le fermier ne l'attrape.

Chacun son tour, les élèves lancent le dé et avancent le pion jusqu'à la prochaine case de couleur qu'annonce le dé. Le chiffre sur la case d'arrivée indique le nombre de carottes que l'élève peut déterrer. Si la carotte est grignotée, on peut la mettre près de son plateau, elle est gagnée ! Mais si elle est intacte, il faut la remettre à sa place et se souvenir où elle est placée pour ne plus reprendre la même.

Il y a deux conditions de fin de partie :

- Le plateau a une règle sur son côté, si les élèves ont réussi à la remplir de carottes mangées, ils gagnent.
- Si le lapin atteint le fermier avant, alors malheureusement la partie est perdue.

## Intérêts didactiques

Le principe du jeu ne repose pas totalement sur la mémoire, ce qui est très positif pour les enfants ayant plus de difficultés à ce niveau. Ils pourront jouer sans trop de contraintes.

Mettre ce jeu en première position permet d'aller progressivement dans la place que prend la mécanique de mémoire dans le jeu.

Sur le côté de la boîte, une règle est dessinée. On peut l'utiliser pour aborder la notion d'étalon commun dans les grandeurs. L'enfant apprendra à mettre côte à côte les étalons pour les mesurer.

# Monsieur Carrousel

Loki

De 1 à 6 joueurs



Monsieur Carrousel est un jeu collaboratif. Les enfants placent dans le manège une feuille avec différents éléments (animaux, objets) qui serviront de base pour le jeu de mémoire. Le but est de faire monter tous les enfants dans le carrousel avant que la pluie n'arrive. Pour cela, les enfants lancent le dé pour les placer et il faudra retenir sur quels sièges ils seront placés. Durant la partie, monsieur Carrousel demandera où sont placés les enfants, si la réponse est correcte, le soleil continuera à briller, mais si les élèves se trompent, la pluie arrivera tout doucement.

## Intérêts didactiques

Les images de « memory » sont très diversifiées au niveau des niveaux de difficultés. On peut donc jouer avec des enfants de trois ans, jusque six, sept ans.

On sort vraiment de la mécanique simple de « memory », je retourne des cartes pour retrouver les paires.

Il y a aussi un côté d'appréhension des grandeurs : pour les rayons de soleil, l'enfant doit prendre celui qui complètera la ligne en estimant la bonne longueur.

Comparé au jeu précédant Happy Bunny, celui-ci repose entièrement sur la mécanique de mémorisation. De plus, le fait qu'il soit coopératif permet aux autres enfants de s'aider et de développer ensemble des moyens pour retenir les emplacements.

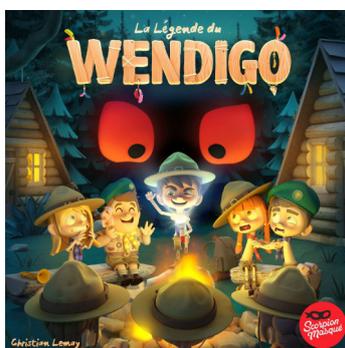
Conseils didactiques :

En jouant près de l'enfant, vous pourrez l'aider à se créer des moyens mnémotechniques : dessiner dans l'air l'animal, associer des couleurs, le prononcer plusieurs fois, etc.

# Wendigo

Scorpion masqué

De 2 à 6 joueurs



Le but du jeu est de retrouver le méchant Wendigo dans la troupe de scouts. C'est un jeu qui se joue en « tous contre un », c'est-à-dire qu'un élève incarnera le wendigo et les autres les scouts. En secret, le Wendigo remplace un des 32 scouts étalés au centre de la table par un scout identique mais qui a à son verso, l'image de la créature.

Chaque manche est divisée en deux phases : la nuit et le jour. Durant la nuit, le Wendigo devient un monstre et durant ce temps, les joueurs endormis ferment les yeux. Il choisit un personnage et le retire du jeu et y met son scout imposteur à la place.

Durant le jour, les scouts se réveillent et vont devoir retrouver quel ami a été enlevé, en retenant la place de chaque scout.

## Intérêts didactiques

Wendigo est un jeu semi-coopératif, car l'élève incarnant le Wendigo jouera contre le groupe, tandis que les scouts s'entraideront.

Il est important de laisser jouer sans conseils les élèves une première fois à ce jeu. Car retenir tous les emplacements seul, est presque impossible en si peu de temps. Il faut arriver à la conclusion qu'une répartition des tâches est importante pour vaincre le monstre.

Chaque personne devient donc indispensable à la partie, il y a le sentiment d'appartenir au groupe qui augmente la motivation. Le jeu se complexifie par rapport au dernier dans la mécanique de mémorisation car la partie est rythmée par un sablier.

# Rythme and boulet

Asmodée

De 4 à 12 joueurs

En frappant des mains sur le rythme de « We will rock you » de Queen, les élèves doivent s'appeler les uns les autres en faisant le signe qui leur correspond (suggéré par les cartes).

## Intérêts didactiques

Il faut retenir de nombreux gestes, qui peuvent s'ajouter au cours de la partie. Ce jeu convient parfaitement aux intelligences kinesthésique et musicale. On peut donc observer quels élèves se débrouillent mieux dans cette voie de mémorisation et leur proposer des idées et conseils pour retenir les leçons par après.

Ce jeu est donc un super moyen d'observer qui est à l'aise dans ces deux voies. Attention, ce n'est pas parce qu'un enfant a du mal à recréer les mouvements à la perfection, qu'il n'aura pas retenu quel geste allait avec quelle personne.

De plus, les jeux musicaux sont très rares. Il nous a donc semblé logique de l'intégrer car il développe bien plus qu'uniquement la mémorisation : le sens du rythme, l'interactivité, l'observation, etc.

## Timeline

Asmodée

De 1 à 6 joueurs

Timeline est un jeu de sériation : il faut remettre dans l'ordre chronologique les différents événements mentionnés sur les cartes.

Ces événements sont historiques, comme des guerres, des inventions, etc.

## Intérêts didactiques

Ce jeu est intéressant si les leçons d'histoire associés ont été vues au préalable. En fonction de la matière vue, nous vous conseillons de créer vos propres cartes adaptées. Il servirait alors d'exercice avant une interrogation, ou pour simplement se souvenir d'événements importants.

Le petit « plus » est l'ouverture facile du dialogue et débat si celui-ci est joué en mode coopération : tout le monde possède ses cartes, mais l'erreur est fatale au groupe. Il faut donc communiquer, mettre à profit ses connaissances, etc. Il faut donc puiser dans sa mémoire ce qui a été vu, lu en classe.

C'est un bon moyen d'effectuer un transfert : se servir de ce qui a été appris en classe dans la vie de tous les jours.



# Jet Lag

Cocktail games

De 3 à 8 joueurs



Jet Lag est un jeu de questions-réponses, mais pas du tout commun : il faut sans cesse répondre à la question posée, mais avec la réponse précédente :

Par exemple, dans la catégorie « à poils ou à plumes ? »

Le renard ?

L'oie ? À poils.

Le chat ? À plumes.

L'ours ? À poils, etc.

## Intérêts didactiques

Ce jeu est à utiliser en fin de primaire. Car il demande une concentration et une bonne mémorisation. La partie est rythmée par le sablier et souvent, l'ambiance autour de la table est « explosive ». Les cartes thèmes sont très variées et bien pensées. Elles satisferont un maximum d'élèves. Pas besoin d'être un génie dans la culture générale.



## Auteurs :

Renaud Keymeulen : auteur, pédagogue, méthodologue, ludopédagogue, formateur, maître assistant en Sciences et Techniques du Jeu à la HE2B, professeur dans l'enseignement secondaire et directeur du centre de formations « Knowledge Management Intelligences Multiples », titulaire d'un master en sciences de l'éducation et d'un autre en sciences du travail (Université de Louvain), il a réfléchi et mis en pratique des activités d'apprentissage basées sur les intelligences multiples et l'intelligence collective. Fondateur du collège Da Vinci de Perwez, première école secondaire « intelligences multiples » de Belgique ainsi que des centres ludopédagogiques des talents.

Aurélie Berger est tombée dans le monde du jeu de société depuis son plus jeune âge, Aurélie Berger a d'abord fait des études d'institutrice puis en sciences et techniques du jeu à la HE2B.

Ces deux cursus lui ont permis de construire des parcours ludopédagogiques, de participer à l'élaboration du site [www.ludopedagogie.be](http://www.ludopedagogie.be) et d'être cofondatrice des centres ludopédagogiques des talents qui ont pour but de dynamiser les pratiques pédagogiques et de donner divers outils aux professeurs également passionnés, comme nous, par le jeu.