

# 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)



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 :

- Développer son empathie
- La coopération et la collaboration
- Le respect de la règle

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)



# Loto des émotions

Petit zen

De 2 à 6 joueurs



L'enfant associe ses émotions aux réactions de son corps et apprend des techniques de sophrologie pour les gérer.

## Intérêts didactiques

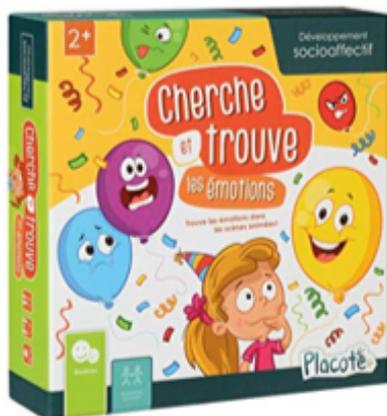
Ce jeu peut être adapté en fonction de l'âge.

Dès trois ans, ce jeu permet aux enfants de laisser leur corps s'exprimer grâce à des postures de sophrologie, de yoga, liées aux émotions.

# Cherche et trouve les émotions

Placote

De 2 à 4 joueurs



L'enfant prend une tuile émotion et doit retrouver la scène qui ferait appel à celle-ci.

## Intérêts didactiques

À partir de 2 ans et demi, Cherche et trouve est un jeu d'association des émotions avec une situation imagée très parlante pour l'enfant (à la plaine, dans la cour, etc.). L'enfant doit poser des jetons émotions sur l'action associée. Si l'on veut, on peut lui demander de verbaliser son action pour développer le langage.

Les émotions dans ce jeu sont celles de base, c'est donc le jeu idéal pour commencer le parcours.

# Le monstre des couleurs

Asmodée

De 2 à 6 joueurs mais possibilité de l'adapter pour une classe entière



L'enfant jette les dés et suit un parcours des cinq émotions présentes dans le jeu (peur, sérénité, joie, tristesse, colère). Le parcours peut être adapté pour enlever certaines émotions. Quand l'enfant tombe sur une émotion, il doit dire une chose qui lui fait ressentir celle-ci. Il doit donc chercher dans son vécu, des situations qui lui font ressentir cette émotion.

## Intérêts didactiques

Dès la maternelle, ce jeu est un réel outil pour débiter le développement de l'empathie.

Pour pouvoir comprendre les émotions des autres, il faut connaître les siennes. Ce jeu vient après la reconnaissance des émotions de base car il ajoute une difficulté : chercher dans son vécu cette émotion.

Également adaptable à un public plus âgé, ce jeu permet deux choses importantes pour le développement de l'empathie :

- 1) Prendre conscience que tout le monde ressent des émotions différentes pour diverses situations.
- 2) Associer des situations de son vécu avec des émotions, pouvoir les nommer et les reconnaître.

# Feelings Le jeu des émotions

Act in Games

De 3 à 8 joueurs



Différentes émotions et sentiments sont présents sur la table, une situation (soit scolaire, entre amis, à la maison) est lue à tous. Chacun doit choisir l'émotion qu'il ressentirait dans ce contexte, et placer cette carte face cachée. Ensuite, en fonction du hasard, les joueurs devront trouver l'émotion ressentie d'un autre joueur.

## Intérêts didactiques

S'en suit la partie de découvertes et de dialogues : il faut absolument laisser l'occasion à tous les élèves de s'exprimer sur ce qu'ils auraient ressenti pour que cette activité ait du sens.

Les élèves apprendront à mieux se connaître et peut-être pouvoir, à l'avenir, anticiper les réactions des autres et ajuster certains comportements.

Ne pas oublier de préciser que dans ce genre de jeux, les réponses sont personnelles et il n'y a donc pas de « mauvaises » réponses. Il faut accepter celles des autres.

Il y a donc deux phases dans ce jeu :

- 1) Je choisis mon émotion parmi d'autres (le vocabulaire est assez précis).
- 2) J'essaie, en fonction de la personne, de me mettre à sa place pour savoir ce qu'elle aurait ressenti.

Cela ajoute une difficulté supplémentaire par rapport au dernier jeu cité.

L'utilisation de ce jeu se fait quand les enfants sont capables de décrire, reconnaître et associer les émotions de base. Avant cela, il risque d'être trop pointu.

Ne pas hésiter à trier les émotions en fonction des connaissances des élèves. Laisser certains mots de vocabulaire serait également intéressant pour développer leur lexique et ainsi devenir plus précis dans la description de ses émotions.

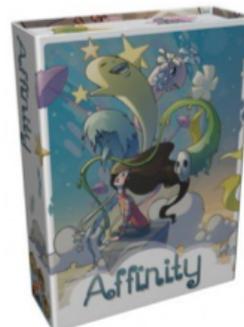
Les cartes « entre amis » sont à trier, car certaines sont destinées à des sujets plus délicats.

# Affinity

Game Flow

De 2 à 6 joueurs

Affinity est un jeu de cadavre exquis, où un maître du jeu va devoir créer une phrase, avec trois autres cartes. Sur la table, sont représentées différentes émotions (beau, joyeux, triste,...), le joueur choisit en secret quelle est l'émotion qui se rapproche le plus de sa phrase. S'en suit alors un débat entre les autres joueurs qui décident quelle émotion se cache sous cette phrase.



## Intérêts didactiques

Ce jeu, idéal en fin de parcours associe différentes compétences transversales : l'empathie, la connaissance de soi et la coopération. Le joueur principal choisit son émotion en fonction d'une situation, ce qui diffère du jeu Feelings c'est que les autres joueurs doivent s'associer et débattre sur l'émotion de l'autre joueur. Dès lors, il y a un débat, une discussion réelle autour des émotions.

# Profiler

Party game

De 3 à 8 joueurs

Profiler est jeu d'ambiance coopératif.

Les élèves doivent jouer dans la même équipe pour essayer de retrouver ensemble le bon personnage parmi six autres. Par exemple, qui ferait du saut en parachute et soignerait son look ? Dracula ou Lady Gaga ? Il faut se mettre d'accord autour de périodes de dialogues.



## Intérêts didactiques

Ce jeu ne s'inscrit pas dans la progression proposée ci-dessus, tout simplement car il serait intéressant de le proposer dans deux cas :

- Dans un premier temps, celui où votre groupe-classe n'est pas assez à l'aise pour entrer dans les émotions des autres, où les enfants ne se connaissent pas assez, où les liens sont trop fragiles.
- Ensuite, il serait également intéressant en fin de parcours, pour entretenir ces compétences car il y a un côté ludique supplémentaire. La coopération et le côté argumentatif sont aussi plus développés dans ce jeu, conçu à la base pour l'amusement.





### La coopération/collaboration

Ces deux compétences sont primordiales pour vivre en société. Durant toute sa scolarité, l'enfant sera confronté à travailler avec les autres et très souvent après dans le cadre de son métier. Cependant, beaucoup de personnes pensent que la coopération et la collaboration se travaillent à la maternelle et sont désormais acquises pour la vie. Or, il est important de rappeler que ce n'est pas inné chez l'être humain d'être coopératif. Ces compétences doivent alors être travaillées presque quotidiennement, par des leçons, des petites actions et surtout, le professeur doit montrer l'exemple aux élèves. N'oublions pas que pour beaucoup d'entre eux, le maître est un modèle.

Pour cela, quelques petites actions sont transposables en classe : permettre aux enfants de s'aider les uns les autres, ne pas installer un climat de compétition, ne jamais donner les points des évaluations devant toute la classe, n'hésitez pas vous-même à leur demander de l'aide en rappelant que c'est soit de la coopération ou collaboration, permettre aux enfants d'aider également le professeur, etc.

Avant d'aller plus loin, il est nécessaire de mettre en lumière les différences entre la coopération et la collaboration et de venir y ajouter une dernière notion : l'activité associative. Voici l'ordre dans lequel nous proposons de les intégrer :

- 1) L'activité associative
- 2) L'activité collaborative
- 3) L'activité coopérative

Enfin, il faut savoir que beaucoup de jeux/jouets sont vendus sous forme d'activité coopérative alors qu'elles sont collaboratives ou associatives. En réalité, il existe beaucoup d'abus de langage pour ces trois termes. Nous vous invitons alors à bien analyser l'activité pour savoir où la placer dans votre progression. De ce fait, vous trouverez plus bas des titres de jeux n'ayant pas les bons termes. Veuillez vous référer à l'ordre que nous avons établi.

## Activités associatives

C'est le fait de passer un moment ensemble sans pour autant avoir de gagnants ou de perdants. Nous vous proposons d'instaurer des moments associatifs pour essayer de diminuer la frustration des élèves. En effet, s'il n'y a pas de gagnants ni de perdants, nous pouvons espérer que les conditions se passent dans un climat plus positif.

Néanmoins, s'il reste des élèves mécontents, essayez de dédramatiser la situation et de comprendre quelles sont les émotions de ceux-ci. Le débriefing, oral ou écrit, est toujours une source d'informations pour le professeur afin qu'il puisse réagir pour les prochaines séances.

## Concept kids

Repos production

De 4 à 12 joueurs



Comme le Concept normal, la version kids propose de faire deviner des animaux grâce à des concepts différents : diurne, nocturne, herbivore, carnivore, à poils, à plumes, etc. L'enfant doit alors placer des pions sur les concepts représentant l'animal pioché.

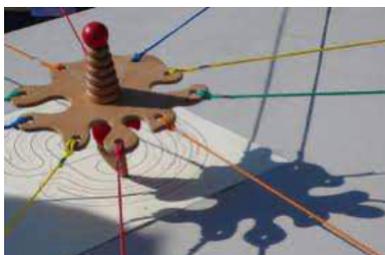
### Intérêts didactiques

Nous conseillons ce jeu associatif pour la maternelle.

Les enfants doivent faire deviner aux autres un animal. Aucun points et gagnants ne sont annoncés. Quand un élève n'arrive pas à faire deviner, on propose toujours à un autre de venir aider l'enfant en difficulté.

# Le crayon collaboratif

De 4 à 8/16 joueurs (en fonction du crayon)



Les enfants tiennent tous en main un fil du crayon. Ensemble, ils doivent se coordonner pour dessiner ce qu'il leur aura été proposé.

## Intérêts didactiques

Cette activité peut être faite à partir de la troisième primaire.

La communication entre les élèves est très importante pour réussir ce défi. Néanmoins, comme une activité associative n'a pas de gagnants ou de perdants, nous proposons au professeur de féliciter le groupe en fin d'activité, même si le produit final n'est pas à la hauteur des attentes.

Cette activité permet aussi de comprendre que si un membre du groupe ne participe pas assidument à la tâche, celle-ci peut se révéler gâchée. Prenons l'exemple du rôle caché : avant l'activité, demandez à un de vos élèves de gâcher l'activité sans rien dire à personne (soit en râlant, en tirant les ficelles du mauvais côté, etc.) Le choix de l'élève est très important pour cette activité.

À la fin de celle-ci, faites un débriefing sur ce qui s'est bien passé et sur ce qui s'est mal déroulé. Révélez ensuite le rôle caché pour la prise de conscience.

## Just one

Repos production

De 2 à 8 joueurs



Dès 8 ans, Just One a pour but est de faire deviner à un joueur un mot que tous les autres joueurs auront vu. Ils écrivent sur leur ardoise un mot qui leur fait penser à ce dernier. Une fois que tous les joueurs ont écrit un seul mot, ils se montrent leur ardoise. Si des mots reviennent plus d'une fois, ils l'effacent sans le communiquer. Une fois fait, ils peuvent montrer leur mot à la personne qui devine.

## Intérêts didactiques

Si l'enseignant précise bien avant la partie qu'il n'y a pas d'enjeu, de gagnants, cette activité sera bien associative. Dans ce jeu, on se rapproche progressivement de l'importance de tous les joueurs : tous les indices seront importants pour trouver le mot qui se cache derrière eux. Un indice en moins, donc une personne peut être handicapant.

## Activités collaboratives

Cela signifie faire œuvre avec un groupe où l'objectif est commun et les tâches toutes identiques.

Nous vous proposons en deuxième lieu d'introduire un jeu collaboratif. Ici, le groupe fonctionnera ensemble, soit on gagne, soit on perd tous ensemble. Cela ajoute une difficulté pour certains élèves. Mais, les tâches identiques permettent de faciliter le travail et la compréhension de chacun : en effet, si un élève n'a pas bien compris les consignes, il pourra se calquer facilement sur ses camarades. De plus, dans certaines situations, il ne sera pas possible de démarquer certaines personnes (dans les situations positives et négatives). D'ailleurs, nous vous conseillons de féliciter le groupe entier sans jamais personnaliser vos remarques.

## Little coopération

Djeco

De 2 à 4 joueurs



Cette activité peut être proposée en première et deuxième maternelle. Des animaux sont sur la banquise, et grâce au lancé de dé, les enfants doivent déplacer les animaux d'un endroit à l'autre pour les sauver.

### Intérêts didactiques

Avant six ans, il est très difficile pour l'enfant de respecter les règles d'un jeu de société. Néanmoins, le confronter à différents types de jeu le prépare pour la suite. Si le jeune enfant qui joue à ce jeu n'entre pas en collaboration, c'est tout à fait normal. Il est difficile à cet âge de comprendre qu'un dé doit être partagé et que les animaux ont un rôle bien précis sur la banquise.

Si l'enfant s'approprie les animaux pour jouer avec eux autrement, nous conseillons de laisser faire et de proposer plus tard d'autres parties où l'objectif sera expliqué à nouveau.

# Monsieur Carroussel

Loki

De 1 à 6 joueurs



Monsieur Carroussel 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 Carroussel 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 enfants s'aident les uns les autres en cas de trous de mémoire. Dans ce jeu, la collaboration intervient de temps en temps et cela répond au développement de l'enfant dans l'acquisition de la collaboration. On présentera progressivement des jeux qui ne demandent que la collaboration/coopération.

# The mind

Oya

De 2 à 4/7 joueurs



The Mind est un jeu qui se joue en silence et sans faire de gestes.

Les joueurs reçoivent un certain nombre de cartes en fonction du niveau et doivent les placer au centre de la table sans les communiquer aux autres dans l'ordre croissant.

## Intérêts didactiques

C'est un jeu facilement adaptable aux grands groupes. En effet, en modifiant les règles et en ne restant qu'au niveau 1 (une carte par joueur), on peut facilement faire des parties jusqu'à six ou sept joueurs. Ici, tous les joueurs ont la même tâche : poser sa carte dans l'ordre croissant.

Les jeux collaboratifs où l'on ne parle pas sont très rares, c'est donc un bon moyen de montrer aux enfants que c'est possible et également que l'on peut communiquer grâce aux expressions, au langage corporel. La difficulté est que l'on doit prendre en compte toutes les personnes autour de la table, il n'y a pas que sa carte : tout le monde est nécessaire et important au sein du groupe.

# Hanabi

Cocktail game

De 2 à 5 joueurs



Les joueurs ont le rôle d'artificier et doivent remettre leurs fils dans l'ordre avant le feu d'artifice. Pour cela, ils vont devoir placer leurs cartes pour créer des suites de 1 à 5, en fonction des couleurs, mais le souci, c'est que ceux-ci ne voient pas leurs cartes, seuls les autres joueurs peuvent donner des indices de positions ou de couleurs.

## 👍 Intérêts didactiques

Hanabi est un jeu de collaboration car tous les joueurs ont la même tâche : informer grâce à des indices leurs camarades sur la position et la couleur des cartes. Il y a donc un effort de communication à faire pour ne pas en dire trop mais orienter suffisamment les joueurs. Les élèves doivent se concentrer, faire preuve de calme dans la façon de communiquer. Dans ce jeu, on peut faire prendre conscience qu'une mauvaise communication (trop incomplète ou sur un mauvais ton) peut aussi rendre le moment négatif.

## Activités coopératives

Cela veut dire travailler avec un groupe, l'objectif est toujours commun mais la tâche devient plus ardue ce qui demande les habiletés et compétences de chacun, donc différentes.

L'activité coopérative vient en dernier lieu car c'est celle qui est la plus complexe : chaque enfant est maître d'un rôle défini à l'avance. Il aura donc en sa possession une grande partie du déroulement de l'activité. Pour introduire cette activité, nous vous recommandons d'avoir travaillé au préalable les forces et les faiblesses de chacun ainsi que l'estime de soi. Effectivement, connaître et exprimer ses forces et faiblesses avant une partie de jeu permet aux autres de comprendre la personne et d'être plus indulgents si les choses se passent moins bien que prévu. Dans le groupe, il y a une solidarité qui s'installera grâce à cette « mise à nu ».

Pour cela, il aura été important d'effectuer des débriefings de groupe et individuels après les activités.

## Magic Maze Kids

Sit down

De 2 à 8 joueurs



Les joueurs reçoivent une carte déplacement chacun (haut, bas, gauche, droite, etc.) le but est de se déplacer sur le plateau pour retrouver les ingrédients d'une potion magique et sauver le roi. Les joueurs ne doivent donc pas parler et pour bouger l'unique pion, manipulé par tout le monde, chaque joueur sera maître d'un type de déplacement. Il faudra donc bien se concentrer pour savoir qui devra bouger le pion avant la fin du temps.

### Intérêts didactiques

Magic Maze Kids est un jeu de coopération : les tâches ne sont pas les mêmes. Il demande une communication restreinte, c'est à dire qu'on ne peut parler. Les joueurs vont devoir communiquer avec des gestes. La difficulté est de communiquer calmement car les rôles étant tous différents, on peut ressentir une mission plus lourde, plus difficile que s'ils étaient tous identiques. Si les joueurs n'arrivent pas à atteindre l'objectif, on peut facilement se retourner contre quelqu'un.

Nous vous proposons dès que vous voyez ce genre de situation, d'intervenir pour ne pas causer plus de dégâts et d'expliquer que si les gestes ou les paroles sont plus douces, sans agressivité, tout le groupe y gagnera car l'information passera plus vite et sera de meilleure qualité.

# Magic maze

Sit down

De 2 à 8 joueurs



Comme dans Magic Maze Kids, les joueurs incarnent un (voire plusieurs pions) tous ensemble. Chaque joueur est maître d'un type de déplacement. Des actions viennent s'ajouter (prendre l'ascenseur, retourner le sablier, ajouter un plateau, etc.) pour aider les trolls, gnomes à retrouver leurs armes dans cet immense supermarché.

## Intérêts didactiques

Le principe du jeu est le même que la version junior, mais la difficulté grandit. On peut facilement repérer grâce à ce jeu les enfants qui ont l'habitude de coopérer ou non. Nous vous proposons en fin de partie d'effectuer un débriefing pour connaître les facilités et difficultés. Souvent, celles-ci sont dues au manque de clarté de la communication non verbale, au manque de concentration et à l'entente entre les membres du groupe. Si ces situations sont trop difficiles, nous vous proposons de revenir aux jeux de collaboration.

# Galérapagos

Gigamic

De 3 à 12 joueurs



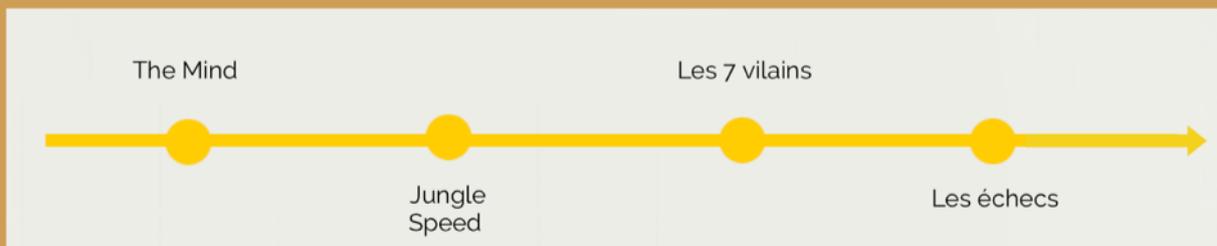
Les joueurs se sont échoués sur une île déserte et une tempête s'annonce. Il faut récolter du bois pour créer les radeaux, mais aussi pêcher et aller chercher de l'eau pour se nourrir. Mais attention, certains joueurs ont trouvé dans l'épave des objets qui auront soit le pouvoir de sauver des gens, soit de les tuer. Il faudra essayer de s'en sortir vivant.

## Intérêts didactiques

Ce jeu est donc appelé « semi-coopératif » car il y a possibilité pour les joueurs de trahir à un moment donné le groupe.

Galérapagos invite constamment à prendre des décisions seuls en faveur ou défaveur du groupe. On se rend très vite compte que chaque décision prise a des répercussions sur le groupe. En fonction de votre objectif, nous vous invitons à trier les cartes. Non pas parce qu'elles sont vulgaires ou inappropriées mais parce que certaines invitent à la trahison. Si vous décidez que ce jeu doit être réellement coopératif, il est préférable de les enlever.

Pour jouer ce jeu de façon entièrement coopérative, nous vous proposons d'expliquer dès le départ qu'il faudra penser au bien du groupe et qu'aucune trahison ne sera acceptée.





# The Mind

Oya

De 2 à 4 joueurs (on peut modifier le jeu et jouer jusqu'à 7)



The Mind est un jeu qui se joue en silence et sans faire de gestes. Les joueurs reçoivent un certain nombre de cartes en fonction du niveau et doivent les placer au centre de la table sans les communiquer aux autres dans l'ordre croissant.

## Intérêts didactiques

Si la règle du jeu n'est pas respectée ou clairement énoncée, on se rend très vite compte qu'il n'y a pas de côté ludique et qu'il n'y a plus de jeu.

Pour créer un plus grand groupe, nous vous proposons de vous limiter au niveau 1 pour que chaque joueur reçoive une seule carte à placer au centre de la table.

## Progression proposée

- Annoncez une partie de jeu avec The Mind aux enfants.
- Expliquez la règle sans dire qu'il ne faut pas parler ou ne pas faire de gestes, la partie se déroule en parlant. L'enjeu est donc de communiquer et de mettre les cartes dans l'ordre croissant.
- Faites jouer les enfants, et n'oubliez pas de prévenir les enfants qui pourraient le connaître de ne rien dévoiler aux camarades.
- Réalisez un débriefing : vous êtes-vous bien amusés ? Quelles ont été les facilités et difficultés ? Qu'est-ce qui vous paraissait bizarre dans cette partie ? En principe, il n'y avait aucune ludicité, les enfants devraient avoir terminé très vite la partie.
- Essayez de soulever ensemble que la règle n'était pas appropriée pour un « vrai » jeu.
- Annoncez aux enfants que vous avez volontairement oublié de donner toute la règle.
- Demandez-leur ce qui se serait passé si la bonne règle avait été donnée et respectée dès le début : plus d'amusement dans le jeu.
- Faites le lien avec la vie quotidienne : si une règle existe, c'est pour notre bien, notre sécurité. Elle a été pensée et réfléchie pour permettre cela. Quels sont les avantages à la respecter, etc.
- En fin de séance, n'hésitez pas à demander aux enfants de représenter ce que la règle veut dire pour eux, qu'elle soit dans le quotidien pour dans un jeu. Soit par un dessin, un schéma, une phrase, un geste, etc.

# Jungle speed

Asmodée

De 2 à 10 joueurs



Tous les joueurs possèdent des cartes dont ils doivent se débarrasser pour gagner. Un totem est disposé au centre de la table et à chaque tour, ceux-ci doivent retourner leurs cartes. Si deux sont semblables, les joueurs concernés doivent attraper le plus rapidement le totem et le plus rapide peut donner ses cartes à son adversaire.

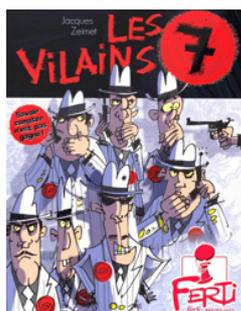
## Intérêts didactiques

Dans le jeu, si un joueur attrape le totem alors qu'il n'était pas concerné, celui-ci est pénalisé et reçoit les cartes des autres joueurs. Après avoir compris pourquoi des règles étaient imposées, l'enfant comprend alors que la règle doit être respectée, sinon il y a des côtés négatifs, des punitions, etc.

# Les 7 vilains

Ferti games

De 2 à 6 joueurs



Le gagnant du jeu est le joueur qui se débarrasse de son paquet de cartes en premier. Celles-ci représentent différents bandits qui ont tous des actions différentes. Le but est de compter de 1 à 7 et à la fin de compter de 7 à 1 en effectuant les différentes actions des cartes.

## Intérêts didactiques

Dans ce jeu, beaucoup d'habiletés sont demandées :

- pouvoir se souvenir des actions des personnages et des règles
- se souvenir des numéros pour compter
- on doit faire attention à ce que dit notre prédécesseur
- vérifier constamment que tous les joueurs répondent correctement

Le joueur qui veut gagner et qui souhaite pour cela prendre en compte l'ensemble des règles doit faire un effort cognitif important. Naturellement, la plupart des joueurs laissent tomber la dernière règle. Être attentif et corriger les erreurs des autres est vraiment parfois le « truc » de trop. D'ailleurs, on pourrait déléguer ce rôle à quelqu'un d'extérieur à la partie de jeu.

Cela permet de comprendre qu'une règle est dans la plupart des cas assez souple, si elle a été approuvée par les membres d'un groupe et qu'elle n'entrave pas la partie ou la sécurité dans la vie quotidienne.

## Progression proposée

- Faites jouer les enfants avec l'entièreté des règles.
- À la fin de la partie, demandez-leur quelles ont été les différentes règles à retenir, était-ce facile ?
- Proposez de faire une autre partie en laissant tomber la dernière règle.
- Faites une comparaison « avant, après » et montrez que parfois, pour le bien de tous, il est nécessaire de changer, de modifier ou de voter une nouvelle règle.

# Les échecs

2 joueurs



Dans la version normale, la tour, le fou, les dames, les cavaliers et les pions sont présents et ont des déplacements tous différents. Chaque joueur joue une pièce à la fois, celui-ci peut prendre toutes les pièces de l'adversaire grâce à ses pions, sauf le Roi. Le but est de le mettre en position d'échec pour gagner la partie.

## Intérêts didactiques

La version d'échecs proposée est plus colorée et personnalisée par rapport à celle de base. Les enfants n'ayant pas encore tout à fait développé leur vision abstraite pourront jouer à ce jeu. Nous vous recommandons de ne pas utiliser les règles de base pour cet apprentissage : pour de jeunes enfants, les règles des échecs peuvent paraître trop compliquées pour une initiation. C'est pourquoi nous vous conseillons de simplifier les règles grâce aux suivantes, trouvées sur le site <https://teteamodeler.com>

## Progression proposée

- En premier lieu, nous vous conseillons de présenter le jeu d'échecs entièrement aux enfants avec toutes les règles de base. Le but de cette explication est qu'ils se sentent submergés par le nombre de règles à retenir par pion.
- Faites-les jouer durant quelques minutes sans expliquer une nouvelle fois les règles.
- Réalisez ensemble un débriefing : comment s'est passée la partie ? Les règles sont-elles faciles à retenir ? Le but est de faire émerger la difficulté de celles-ci.
- Demandez aux enfants s'ils ont une solution pour s'amuser aux échecs sans avoir le fardeau des nombreuses règles : il faut les simplifier.

- Introduisez le jeu d'échecs comme tel :

Pour une première partie, on ne garde que les pions et le Roi, on joue sur un damier de huit sur huit.

- Le Roi se déplace dans toutes les directions que ce soit horizontalement, verticalement ou en diagonale mais uniquement d'une case.

- 

Ensuite, on introduit le Fou :

- Le Fou se déplace d'une ou plusieurs cases uniquement en diagonale et ne peut sauter au-dessus d'une autre pièce.

- 

En troisième position le Cavalier :

- Le Cavalier se déplace de deux cases : d'une case horizontale ou verticale suivi d'une case en diagonale et s'éloignant de sa position initiale et peut sauter par-dessus une pièce sur son chemin.

Et enfin, la Dame et la Tour :

- La Dame se déplace d'une ou plusieurs cases en ligne droite dans toutes les directions et ne peut sauter au-dessus d'une pièce.
- La Tour se déplace d'une ou plusieurs cases en ligne droite, horizontalement et verticalement uniquement. Elle ne peut pas sauter au-dessus d'une autre pièce.

Pour simplifier le jeu, nous vous invitons à créer un damier de 16 cases. Cela diminuera les déplacements et les enfants devront moins les planifier. Pour cette utilisation, les pions de ce jeu seront uniquement nécessaires. Mais celui-ci est donc évolutif et vous pourrez le présenter entièrement aux enfants quand ceux-ci le maîtriseront.

En d'autres termes, nous avons pris l'exemple des échecs, mais avec un peu d'imagination et d'adaptation, cette simplification peut être faite dans beaucoup d'autres jeux.

- Lors d'une autre séance ou de celle-ci si le temps vous est permis, revenez au débriefing, faites un rappel si nécessaire. Le but est de créer des liens avec la vie quotidienne. Y a-t-il parfois des règles que vous trouvez trop lourdes à l'école ou en dehors ? Y en a-t-il trop ? Arrivez-vous à les respecter ? Pourquoi ? L'objectif de cette séance est de faire comprendre aux enfants qu'il y a toujours possibilité de se simplifier la tâche, réaliser une progression pour rendre plus aisée les choses. Personne n'est parfait et tout le monde ne peut pas toujours respecter les règles à la lettre, il faut prendre des distances avec elles.



