

# 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 :



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



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 sens du rythme
- Découverte de la nature
- Catégoriser et conceptualiser

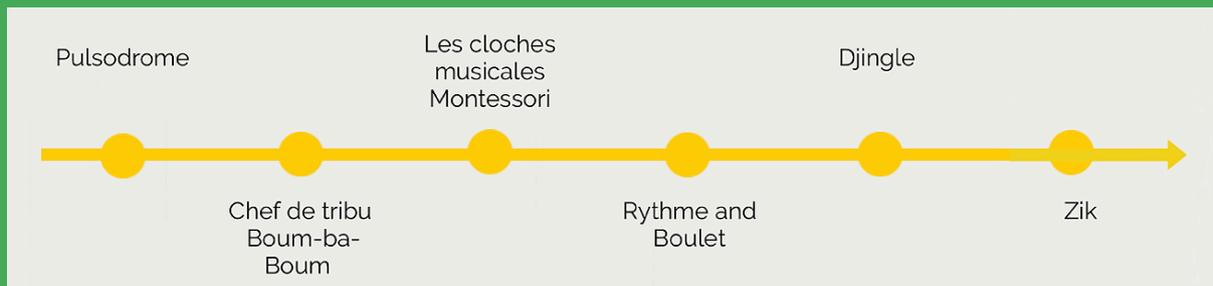
Dans le futur, des parcours ludopédagogiques seront créés pour l'enseignement secondaire. En effet, l'Institut Ilon Saint-Jacques de Namur, l'Institut du Sacré-Cœur de Barvaux ainsi que l'Institut de la Providence de Champion ont décidé de mettre en place un centre ludopédagogique des talents à destination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



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)





## Développer son rythme

La théorie d'Howard Gardner, donne une place à la musique. Un domaine dont découle de nombreux aspects et compétences. On peut juste aimer la musique ou avoir une culture musicale et en plus, pratiquer d'un instrument, battre la mesure et le rythme, apprendre en créant des musiques, réciter en rythme, etc. Savoir changer ou jouer d'un instrument demande toute une série d'apprentissages qui sont à la fois basiques et essentiels.

Un nombre important d'enfants possèdent en réalité beaucoup plus de facilités lorsqu'ils apprennent une leçon en empruntant des portes différentes. Celle de la musique n'est pas à négliger. Cependant, l'école traditionnelle n'est pas assez formée pour savoir comment permettre à ces enfants d'être à l'aise dans l'apprentissage de leçons par ce canal.

Lors de nos nombreuses formations, nous avons été ravis de voir que beaucoup de professeurs voulaient s'améliorer et avoir des outils accessibles pour travailler la musique avec les enfants. C'est pourquoi nous avons décidé de créer ce parcours et ainsi répondre à ces nombreuses demandes.

Ce parcours mélangera des activités d'apprentissage, des activités ludiques ainsi que des jeux de société.

Nous vous rassurons, il ne faut pas être un grand musicien pour pouvoir enseigner la musique aux enfants, ni avoir des connaissances pointues en termes de musicalité. Transmettre sa volonté, sa bonne humeur et sa gaieté suffira amplement aux enfants pour se mettre en route. Certains ne seront pas à l'aise non plus avec la musique. Le mot d'ordre sera la bienveillance et la sécurité : un enfant se sentant visé ou moqué, comme nous adultes, ne pourra se lancer dans les activités suivantes.

Vous constaterez au fur et à mesure du parcours que les jeux de société musicaux sont beaucoup moins fréquents que ceux développant des compétences linguistiques, par exemple. Cela se traduit par un manque de jeux de ce type dans les commerces, c'est pour cela que des activités ludiques viendront compléter ce manque.

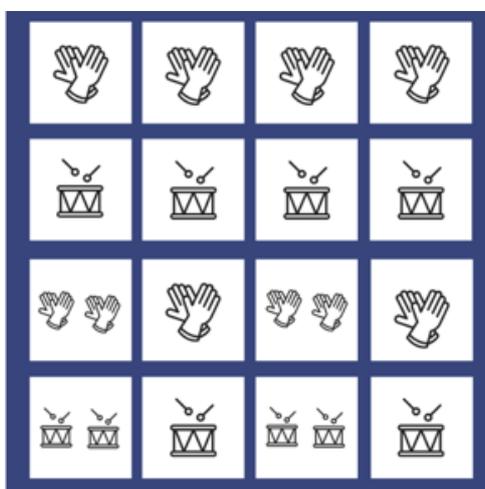
# Le pulsodrome

Une classe entière

Le pulsodrome<sup>1</sup> est un outil permettant aux élèves de jouer différents instruments (souvent des percussions ou instruments frottés) en compagnie d'une musique sans forcément avoir des notions de solfège. Il est représenté sous forme de cadre, divisé en différents carrés. Cet outil n'est malheureusement pas présent dans le commerce. Il va donc falloir le créer vous-même, mais nous vous rassurons, c'est très abordable et accessible.

Il vous faudra :

- Une plaque de bois, ou un grand carton solide
- Du scratch
- Des images carrées plastifiées
- Un pupitre pour le tenir debout (facultatif)



Ces carrés représentent la pulsation d'un morceau. On reconnaît la pulsation car c'est le battement régulier de la musique comme les battements d'un cœur. On « ressent » la pulsation, elle vient naturellement en frappant dans les mains, par exemple, lorsqu'une musique est jouée.

Chaque ligne comportant quatre carrés représente la mesure de quatre temps et se lit de gauche à droite. Lorsqu'un seul élément (prenons pour exemple les mains) est présent dans une case, cela veut dire que l'on frappe des mains une fois, sur la pulsation. C'est le niveau que nous vous conseillons pour débiter cette activité et celui-ci serait à répéter tout au long du pulsodrome.

Quand un élément est présent deux fois dans la même case, cela veut dire que l'on frappe des mains deux fois plus vite, sur cette même pulsation. Cette étape serait à intégrer uniquement si l'entièreté des élèves réussissent à tenir la pulsation jusqu'à la fin de l'exercice.

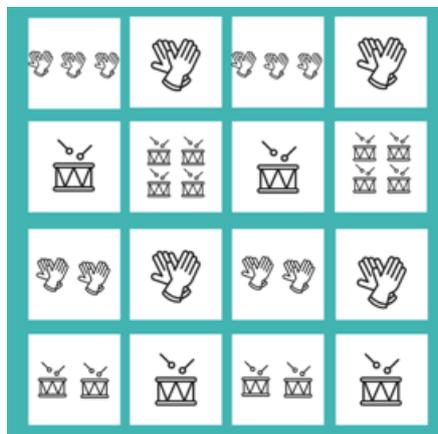
Voici les rythmes que l'on peut intégrer dans le pulsodrome, joué dans une pulsation :

- TA
- TAKI
- TAKITÉ
- TAKADIMI

<sup>1</sup> Outil inspiré du cours d'Ariane Plangar, professeur de musique à la Haute école Henallux de Malonne ainsi que de la méthode indienne des rythmes.

Ces quatre valeurs correspondent à chaque fois à une noire, représentée par une case dans le tableau. Si nous avons ajouté les mots « TA, TAKI, etc. », c'est pour une approche plus ludique du solfège. Dans un premier temps, les enfants feront les exercices en prononçant ces mots.

Lorsque vous voudrez les représenter, il suffira d'ajouter le nombre d'images voulu dans chaque case (une, deux, trois ou quatre)<sup>2</sup>, ce qui créera le rythme de la musique.



## 👍 Intérêts didactiques

Plus tôt vous proposerez à l'enfant cet outil ludique, plus tôt il entrera dans la musique. Beaucoup de personnes n'ont pas appris à lire le solfège. Voici une technique rapide pour l'apprendre et jouer en rythme.

Le pulsodrome permet d'unir toute une classe pour créer ou reproduire le rythme d'une musique. De plus, grâce à sa rapide personnalisation, vous pourrez utiliser son support pour n'importe quelle chanson ou encore mettre en rythme des poésies ou comptines.

Afin de varier la sonorité, nous vous conseillons d'utiliser différents instruments : maracas, claves, tambour, xylophone, tambourin, etc. Il est toutefois très pertinent de permettre aux enfants de participer à la création des instruments de musique, cela augmentera le côté de contrôlabilité de la tâche ainsi que la motivation. Voici quelques exemples en photos :



Enfin, l'enseignant pourra prendre comme rôle « le chef d'orchestre » : grâce à une baguette, il pointera à chaque pulsation la case en question, pour permettre aux enfants d'avoir un repère visuel.

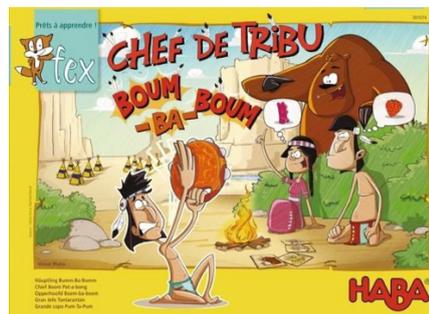
<sup>2</sup> Nous vous conseillons de regarder cette vidéo pour apporter de la clarté dans les explications ci-dessus. <https://www.youtube.com/watch?v=8gNM51Q55XY&t=27s>

# Chef de tribu Boum-Ba-Boum

Haba

De 2 à 5 joueurs

Le chef de tribu des Indiens entend des bruits de tambour. Le grand Chef recrute le meilleur déchiffreur de rythmes. Des petites affiches sont présentes dans le jeu et permettent à un enfant de savoir quel rythme jouer. Les autres membres de la tribu doivent le découvrir et le reconnaître le plus rapidement possible pour pouvoir jouer du tambour par la suite.



## Intérêts didactiques

Chef de Tribu est un jeu qui permet de travailler le rythme tout en s'amusant. Un tambour est fourni. Il travaille également la concentration et la rapidité, car l'enfant qui reconnaît en premier le rythme représenté sur une des cartes doit la pointer le plus rapidement possible. Le jeu permet à tous les enfants de jouer le musicien.

Il serait à intégrer après avoir travaillé le pulsodrome. Nous vous conseillons, tout au long de la partie et pour simplifier le travail de l'enfant, de demander au groupe de battre la pulsation dont la vitesse aura été choisie par le professeur.

# Les cloches musicales Montessori

Haba

Une classe entière

Les cloches musicales représentent chacune une note (do, ré, mi, fa, sol, la, si, do). Un livret est présent sous forme de pulsodrome pour permettre de connaître les combinaisons de couleurs pour pouvoir jouer les airs les plus connus.

## Intérêts didactiques

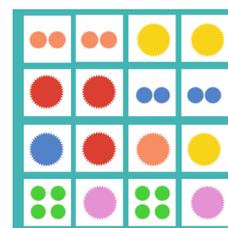
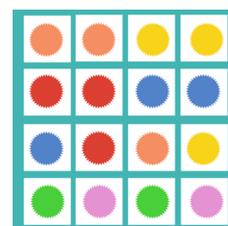
La taille du livret inclus dans la boîte étant trop petit, nous vous conseillons de reprendre la structure du pulsodrome et de venir y ajouter des étiquettes colorées, comme l'exemple ci-contre.

Ce tableau pourrait être repris comme entraînement où une cloche serait jouée pour chaque pulsation.

L'enseignant confie une cloche à chaque enfant (autant que le matériel le permet), les autres peuvent se munir de percussions pour accompagner la pulsation durant la partie et ainsi permettre à toute la classe de participer.

Vous devrez faire prendre conscience que les enfants ayant une cloche d'une certaine couleur devront jouer lorsque celle-ci apparaîtra sur le tableau : si tu joues de la cloche verte, tu la secoueras quand le chef d'orchestre (voir activité pulsodrome) arrivera à ta couleur.

Ensuite, vous pourrez compliquer le morceau en ajoutant différents rythmes (voir ci-contre)



# Rythme and boulet

Asmodée

De 4 à 12 joueurs

Tous ensemble, créez le rythme de la célèbre musique « We Will Rock You » de Queen. Après avoir reçu des cartes « personnage » avec un symbole associé, vous devrez créer une chaîne de signes en rythme en vous appelant les uns les autres grâce à ceux-ci.



## Intérêts didactiques

Il faut être capable de tenir le rythme et la cadence du jeu. L'humain a toujours tendance à accélérer le rythme et la pulsation lorsqu'il joue en groupe, il faudra donc veiller à ce point. Ce jeu demande de la concentration et la mémoire des mouvements et signes. Il aidera les intelligences kinesthésique et musicale à développer leur mémoire à court termes.

# Djingle

Bandai

De 1 à 12 joueurs

Djingle est un jeu électronique de société qui propose deux modes de jeu en fonction des âges et en fonction du niveau de difficulté. Le but est d'accumuler le plus de points possible en répondant à des questions musicales : reconnaître le bruit des animaux, le titre de chansons, les bruits du quotidien, etc.



## Intérêts didactiques

On peut penser que les jeux de société musicaux sont rares car il est difficile de la travailler sans support musical. C'est pour ça que nous avons trouvé pertinent d'utiliser ce jeu électronique. Il permet de travailler « l'oreille » des enfants, en entendant des sons de bonne qualité.

De plus, la voix rythmant la partie permet de s'autocorriger. Les enfants peuvent donc jouer en toute autonomie et augmenter leur culture musicale.

# Zik

Blackrock Editions

De 1 à 12 joueurs

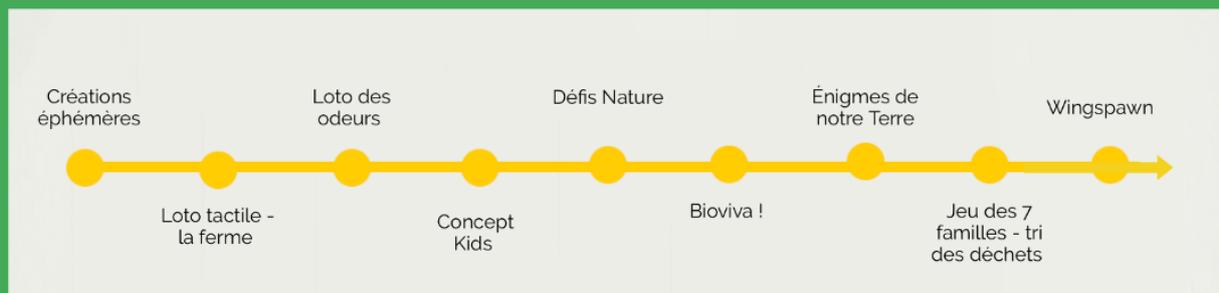


Grâce à des cartes désignant des onomatopées et en les fredonnant, les enfants vont devoir faire deviner le titre d'une chanson tirée au sort aux autres joueurs.

## Intérêts didactiques

Ce jeu possède une grande variété de styles musicaux, de toutes années confondues. Il serait intéressant de créer de nouvelles cartes « titre » avec des musiques plus récentes, connues des enfants ou travaillées en classe. Zik possède donc la capacité d'augmenter la culture musicale ainsi que le rythme et la reconnaissance musicale.

Tous les enfants ne seront pas à l'aise à l'idée de fredonner un morceau, nous rappelons qu'il est primordial de ne pas obliger l'enfant à participer à cette activité.





### Découverte de la nature

Ce parcours a été créé pour répondre à l'intelligence naturaliste. Cette intelligence aime la nature, le tri, la classification, etc. Ici, nous nous concentrons sur la découverte de la nature. Cette notion étant très large, nous ne pouvons pas balayer toutes les compétences liées aux manuels de compétences d'éveil. Nous avons sélectionné des jeux pertinents, assez larges pour pouvoir toucher un maximum d'élèves.

N'oublions pas que pour découvrir la nature, il est indispensable de se rendre dans des endroits réels : ferme, forêts, bosquets, etc. À l'école, nous vous conseillons de permettre aux enfants de se rendre au coin de créations éphémères (avec des éléments de la nature naturels) pour laisser leur imagination créer de petites œuvres en rapport avec la nature.

# Créations éphémères

Bandai

1 ou 2 élèves maximum



L'enfant choisit lui-même ce qu'il créera sur la table destinée aux créations éphémères. Il peut à la fin de son chef-d'œuvre demander aux professeurs de prendre une photo de son œuvre.

## Intérêts didactiques

Cette activité permet à l'enfant de s'exprimer librement sur sa créativité. Celle-ci est trop souvent recadrée. De plus, celui-ci utilise des éléments de la nature (petits cailloux, coquillages, mousse, paille, bois, écorces, etc.) ce qui augmente sa proximité avec elle. L'enfant devient autonome et peut garder une trace de son œuvre grâce à la photo qui pourra être développée ou imprimée et collée dans un carnet à cet effet.

# Loto tactile / ferme

Djeco

De 1 à 4 joueurs



L'enfant doit retrouver de façon aveugle différents éléments de la ferme dans un petit pochon. Pour cela, il tourne la roue pour savoir quel élément il doit piocher.

## Intérêts didactiques

Permettre à l'enfant de découvrir la nature par les sens est très important. Nous avons conscience que ce jeu ne reprend pas des objets réels, car il aurait été impossible de tout conserver à long terme, ou simplement mettre de grands objets dans un si petit sac. Néanmoins, l'enfant va se construire des images mentales grâce au toucher.

Grâce à la roue, il apprendra dès son plus jeune âge différents concepts : les fruits poussent sur les arbres, les légumes dans la terre, les insectes, les animaux vivant dans la ferme et les outils créés par l'homme.

# Le loto des odeurs

Distrifun

À partir de 2 joueurs

Le loto des odeurs se joue comme le bingo : les enfants ont chacun une planche avec des dessins de fruits, de légumes, d'éléments de la nature. Ceux-ci doivent piocher tour à tour des petites boîtes qui renferment des odeurs. S'il reconnaît l'odeur et qu'elle se trouve sur sa planche, il peut la recouvrir.



## Intérêts didactiques

Il est assez rare de retrouver des jeux travaillant le sens de l'odorat. Ce jeu est intéressant car il possède des odeurs très ressemblantes à celles que l'on trouve dans la nature. De plus, l'enfant a une période où il est très sensible aux odeurs. Permettre de les évoquer peut aussi permettre un travail de souvenirs : parler des odeurs qui nous rappellent certains souvenirs, etc. Nous vous conseillons de bien vérifier, après chaque partie, que les boîtes sont bien fermées pour prolonger la longévité du jeu.

# 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

Premièrement, les non-lecteurs peuvent sans problème jouer à Concept Kids, car les cartes « animaux » sont illustrées. De plus, nous travaillons des éléments de la nature tout en conceptualisant, ce qui répond parfaitement à l'intelligence naturaliste mais aussi la logicomathématique.

L'enseignant peut se servir de ce jeu pour amener différents points de vocabulaire en rapport avec la vie des animaux.

# Défis nature

Bioviva

À partir de 2 joueurs



La gamme défis nature de Bioviva se base sur la règle du jeu de cartes bataille. Les cartes permettent de prendre connaissance du poids, de la longévité, de la taille, du temps de gestion et d'autres caractéristiques pour toute une série de thème « nature ».

## Intérêts didactiques

La diversité choisie pour ces jeux permet de toucher un maximum d'enfants. Voici celles que vous pourrez retrouver dans le centre ludopédagogique des talents :

- Les minéraux
- L'espace
- La mer
- La ferme
- La maison
- Animaux d'Afrique
- Animaux d'Asie
- Animaux marins
- Animaux préhistoriques

Ensuite, elle permet de découvrir différentes caractéristiques, de se créer des images mentales grâce à la comparaison avec d'autres cartes. L'enfant ne doit alors pas retenir les données par cœur, mais les situer par rapport à d'autres : un éléphant vit plus longtemps qu'une souris et qu'un lapin, etc.

Le jeu peut être abordé quand l'enfant devient lecteur, généralement à partir de sept ans.

# Le loto des odeurs

Distrifun

De 2 à 6 joueurs



A partir de huit ans, les enfants peuvent s'affronter autour de différents défis :

- Associations d'idées : l'enfant pioche une carte et doit faire découvrir l'animal en question grâce à des cartes « caractéristique ».
- Les questions : sont des questions de culture générale.
- Localisation : grâce à une question, il faut identifier sur le plateau carte du monde où pourrait se trouver/ se dérouler l'action/le personnage.

## Intérêts didactiques

Beaucoup de compétences sont travaillées en jouant à ce jeu :

- La géographie grâce à la localisation. De plus, pour répondre aux questions, les enfants doivent situer sur la carte leur pion grâce à la longitude et la latitude, ce qui est plus amusant pour découvrir cette notion.
- L'association d'idées : la combinaison de plusieurs concepts pour arriver à une réponse finale.
- La mémoire : en y jouant plusieurs fois, on fera appel à sa mémoire à long terme pour se souvenir des informations qui nous ont choquées, car en effet, les réponses aux questions ne sont pas toujours évidentes, mais « choquantes » : le cerveau retient plus facilement une info qui chamboule nos connaissances que l'inverse.

# Notre terre

Bioviva

De 2 à 6 joueurs



Grâce à des cartes indices, les enfants doivent essayer de retrouver les phénomènes naturels, les lieux remarquables qui se cachent derrière eux. Ensuite, pour savoir quel défi les élèves devront relever, ils devront lancer un pion sur le plateau. En fonction de là où il tombera, ils sauront lequel réaliser.

## Intérêts didactiques

Les questions concernent la planète Terre, elles sont donc ciblées et les professeurs peuvent plus facilement créer une leçon spécifique. Ensuite, le côté ludique de jeté de pion a un plus par rapport aux jeux de connaissances habituels. Ici, les enfants ont des indices à leur niveau pour pouvoir répondre à la question ainsi qu'un petit dessin pour les intelligences visuospatiales.

# Jeu des sept famille et du tri des déchets

Hygea

De 3 à 6 joueurs



Ce jeu éducatif reprend les règles du jeu des sept familles traditionnel. Le jeu se compose de sept familles de déchets différentes : les papiers-cartons, le verre coloré, le verre incolore, les bouteilles et flacons en plastique, les emballages métalliques, les cartons à boissons et les ordures ménagères.

## Intérêts didactiques

Une subtilité vient compléter la règle de base : avant d'obtenir une carte du jeu d'un voisin, il faut répondre à une question sur le tri des déchets. Le joueur obtient la carte s'il répond correctement à la question. Le jeu met en scène les membres d'une famille complète ainsi qu'un chien pour étendre la consommation des déchets et que tous les enfants puissent s'y identifier.

Le jeu est totalement gratuit et trouvable sur internet en version « print and play » : il suffit de l'imprimer pour pouvoir y jouer.

Voici le lien pour le télécharger en version PDF : <https://www.hygea.be/uploads/docs/jeu-de-carte-tri-dechets.pdf>

# Wingspaw

Matagot

De 2 à 5 joueurs



Wingspaw est un jeu sur le thème de l'ornithologie. Le but est de créer sa volière avec un maximum d'espèces d'oiseau et créer ainsi des actions spéciales. C'est donc un jeu de compétition stratégique.

## Intérêts didactiques

Nous l'avons mis en fin de parcours, car il serait à proposer uniquement aux enfants demandeurs qui veulent un dépassement. Nous le conseillons à partir de onze ans ou pour un public joueur.

On compte dans ce jeu plus de cent-septante espèce d'oiseaux magnifiquement illustrées pour correspondre au mieux à la réalité. Ce jeu est parfait pour les intelligences naturalistes, logicomathématiques ainsi qu'à l'intrapersonnelle car le jeu réduit les interactivités entre les joueurs. Il peut donc se jouer au fond de la classe, dans le calme.





## La conceptualisation - La catégorisation

Conceptualiser et catégoriser sont deux compétences indispensables qui ne sont pas souvent développées comme elles devraient l'être. Les programmes scolaires proposent des pistes parfois trop floues pour les enseignants. C'est pourquoi nous avons trouvé utile de créer un parcours dès la maternelle et jusqu'à la fin du primaire pour développer au fur et à mesure ces deux compétences.

En effet, celles-ci permettent d'utiliser et de mettre en liens beaucoup d'autres compétences telles que :

- Développer le vocabulaire
- Organiser en thèmes
- Mettre en évidence les propriétés d'un objet, structurer sa pensée
- Aider à la mémorisation
- Permet de justifier et d'argumenter ses choix
- Se donner une méthodologie, des repères dans son travail

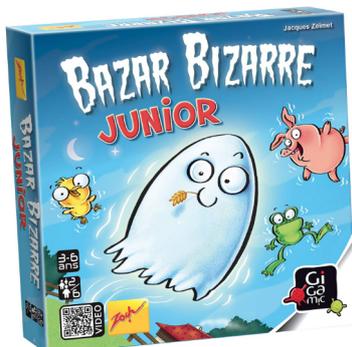
Pour rappel, voici ce que signifient conceptualiser et catégoriser :

- **Conceptualiser** : c'est élaborer des concepts, autrement dit, élaborer l'idée générale, une représentation abstraite d'un objet ou d'un ensemble d'objets ayant des caractères communs.  
On cherche ce qui est pareil. Exemple : chat = félin = animal domestique.  
Il est primordial de développer la conceptualisation, car apprendre c'est établir des relations verbales entre les concepts.
- **Catégoriser** : c'est déterminer l'équivalence d'objets, capacité de ranger un concept par une mise en réseau. On détermine de la naissance de l'enfant à plus ou moins 7/8 ans trois organisations au niveau de la catégorisation :
  - 1) **L'organisation taxonomique**, se développe à partir de quatre ans : c'est l'organisation hiérarchique, tout comme les poupées russes qui englobent à chaque fois un concept supérieur (thon, poisson, animal).
  - 2) **L'organisation perceptive** : par rapport au physique d'objets (couleur, taille, forme, etc.)
  - 3) **L'organisation thématique** : par rapport au contexte de l'objet dans l'espace. Par exemple : le poisson et le bocal, le chien et la niche, le lapin et le terrier, etc.  
Avant l'âge de 7/8 ans, l'enfant sera capable d'utiliser simultanément les trois types de catégorisation. Il est important de lui permettre de recourir aux trois propositions ci-dessus pour qu'il puisse multiplier les façons de catégoriser et ainsi faciliter l'apprentissage. Après huit ans, si celles-ci n'ont pas été assez développées, l'enfant aura des difficultés à les activer pour l'apprentissage. C'est pour cela qu'il est très important de les travailler dès la maternelle.

# Bazar bizarre

Gigamic

De 2 à 6 joueurs



Bazar Bizarre est un jeu d'observation. Les enfants doivent retourner des cartes et doivent retrouver le plus rapidement possible quel animal a la bonne couleur.

## Intérêts didactiques

Pour apprendre à conceptualiser, il est important de voir les similitudes, caractéristiques et points communs entre plusieurs objets. Ce jeu permet donc prendre conscience des différents éléments présents sur les cartes pour retrouver quel animal est colorié de la bonne couleur. L'enfant devra discriminer les différents animaux et les couleurs mais devra associer rapidité à la réelle image de l'animal en question.

Ce jeu peut être proposé à des enfants à partir de trois ans. Nous rappelons que plus tôt ces compétences seront travaillées, plus tôt l'enfant pourra les utiliser à bon escient pour créer des apprentissages.

# Time's Up Kids

Asmodée

De 2 à 12 joueurs



Time's Up Kids est un jeu de communication où les enfants doivent faire deviner des animaux ou des objets en donnant une rapide définition de ceux-ci à leurs coéquipiers, car la partie est rythmée par un sablier.

## Intérêts didactiques

Time's Up Kids est accessible à partir de quatre ans et est très intéressant pour développer la conceptualisation. En effet, conceptualiser, c'est repérer les caractéristiques principales des choses et les rassembler grâce à des connecteurs de phrase. Dans ce jeu, l'enfant n'aura pas le temps de créer de longues phrases. La stratégie qui sera vite acquise sera celle de donner plusieurs mots-clés pour trouver le mot recherché. Par définition, l'enfant est déjà en train de conceptualiser. De plus, les mots sont représentés par des images ce qui agrandit l'accessibilité du jeu aux non-lecteurs et ce qui accroît l'imagination de l'enfant si ses images mentales n'étaient pas suffisantes pour parler de l'objet ou de l'animal.

Si les enfants sont plus grands, nous vous conseillons la version Time's Up Family pour une difficulté supplémentaire au niveau des mots à faire deviner.

# Concept Kids

Repos production

De 2 à 12 joueurs

Concept Kids est un jeu associatif où l'enfant doit faire deviner un animal présent sur une carte, grâce à un plan imagé de concepts : à poils, à plumes, carnivore, herbivore, diurne, etc. décrivant les caractéristiques de ces animaux.



## Intérêts didactiques

Ce jeu demande à l'enfant de faire appel à des concepts liés aux animaux (couleurs, formes, taille, régime alimentaire, lieu de vie, etc.). Cependant, ceux-ci sont représentés grâce à des images, ce qui permet aux non-lecteurs de pouvoir y jouer. De l'autre, si l'enfant connaît les mots de vocabulaire précis, il va pouvoir faire lui-même l'exercice de le nommer en regardant les images sur le plan. Les enfants qui devinent l'animal s'exercent réellement également : ils doivent faire des associations, retrouver les similitudes pour découvrir un unique animal.

# Concept

Repos production

De 2 à 12 joueurs

Concept est un jeu associatif où les joueurs doivent faire deviner un objet, un lieu ou encore une célébrité, grâce à un plan imagé de concepts : objets, personnes, lieux, couleurs, animaux, etc.



## Intérêts didactiques

Ce jeu est accessible à partir de huit ans. Il travaille les mêmes compétences que Concept Kids, présenté ci-dessus. Cette première version est plus large et balaie beaucoup plus de concepts et de catégories. Celui-ci est facilement transformable pour être utilisé en fonction d'une matière bien précis, comme pour la découverte des polyèdres en mathématiques, par exemple.

# Cardline / Timeline

Asmodée

De 1 à 12 joueurs



Cardline et Timeline sont des jeux de cartes séquentiels. C'est-à-dire qu'il faut les ordonner soit dans la taille, poids ou longévité des animaux pour Cardline ou des inventions ou découvertes dans le temps pour Timeline.

## Intérêts didactiques

Pour les deux jeux, l'enfant va devoir réunir toute une série d'informations (poids, taille, date, invention, longévité, etc.) et les ordonner pour créer des liens afin de classer les cartes inventions ou animaux. Surtout pour Timeline, l'enfant va devoir faire appel à ses connaissances sur les inventions ou découvertes en mettant en liens diverses informations acquises lors de sa vie. S'il arrive à y faire appel, ce sera notamment une preuve d'un apprentissage solide.

Ces jeux sont facilement adaptables aux leçons précises présentées par le professeur grâce à une personnalisation de carte.

Ici, nous travaillons la catégorisation et plus précisément les organisations perceptives et thématiques.



## 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.