

Brochure ludopédagogique

Renaud Keymeulen & Aurélie Berger



Centres Ludopédagogiques Des Talents (CLDT)



Plus d'infos sur nos activités ? kmim.eu & 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 quatre parcours :

- Le dessin / schématisation
- La discrimination visuelle et l'association
- Développer son adresse
- La schématisation

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., Motiver les enfants par le jeu, De Boeck Supérieur, 2019, Bruxelles.



Site internet : www.ludopedagogie.be





Le dessin - La schématisation

Le dessin : une activité faite à temps plein en maternelle disparaissant progressivement en primaire. Dessiner est une réelle activité à prendre en compte car elle travaille énormément de choses :

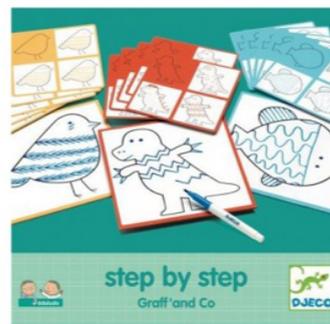
- La motricité fine pour la préhension du crayon/ outil scripteur
- Développe la créativité
- Développe l'observation, la schématisation dans certains cas
- Utilisation de ses connaissances pour les retranscrire sur papier
- Développe la perception tactile (pression identique sur toute la feuille, ne pas déchirer le papier en gommant, etc.)
- Et enfin, le dessin développe ses habiletés de perception : il imagine et représente en différentes dimensions l'objet pour le mettre sur papier.

C'est parce que nous n'avons pas toujours les outils et les idées pour permettre aux enfants de dessiner que nous avons jugé utile de créer ce parcours.

Nous tenions à préciser que vos activités de dessin ne doivent pas être remplacées par ce parcours, ils sont complémentaires.

Step by step

Par différentes étapes, l'enfant va apprendre à réaliser des graphismes simples et ludiques : étoiles, points, traits, créneaux, écailles à réaliser sur des animaux rigolos. Pour une économie de papier, les dessins sont à réaliser grâce à des feutres effaçables.



👍 Intérêts didactiques

Ce jeu propose une autre façon pour aborder la notion de graphisme. Il est primordial, durant cette activité, de voir comment vos élèves tiennent leur outil scripteur. S'ils le tiennent de la mauvaise façon, certains gestes (créer des ronds, lignes, etc.) seront réduits. La plupart du temps, quand un enfant écrit trop grand ou trop petit, c'est que sa préhension de l'outil scripteur est mauvaise. Cette activité est donc à faire idéalement avant l'apprentissage de l'écriture et donc corriger les mauvaises positions.

Duplik

Un enfant reçoit une image qu'il garde secrètement face à lui. Il doit dès lors expliquer le plus précisément la scène pour que les autres joueurs puissent la dessiner le plus fidèlement possible. Plus le dessin sera précis, plus le joueur aura de points.



👍 Intérêts didactiques

En plus de travailler le dessin, il y a des compétences d'observations et de vocabulaire qui entrent en jeu. Duplik est très facile à adapter selon les âges. Par exemple, trouver des dessins des animaux de la ferme pour les maternelles, mais aussi créer un décor avec différents prismes (pourquoi pas ajouter la consigne de ne pas donner le nom de ces formes pour une difficulté supplémentaire), etc. Les enfants doivent aller rechercher leurs images mentales et les coucher sur le papier. Un travail intéressant pour le professeur serait de bien observer ces différents dessins pour ajuster les leçons par après, si les images mentales ne sont pas assez solides ou correctes.

El Maestro



Le « maestro » prend une carte Image et se place devant les dessinateurs. Sans un mot, celui-ci doit dessiner dans les airs ce que représente sa carte. La seule chose qu'il est autorisé à dire sont les étapes pour faciliter le travail des autres joueurs. À la fin, les dessins sont révélés et les points sont octroyés en fonction de la fidélité du dessin.

Intérêts didactiques

Ce jeu se jouant dans le silence, il permet une concentration plus profonde afin d'observer minutieusement les gestes du « maestro ». Passer du plan horizontal au plan vertical ajoute une difficulté. Ici, nous nous rapprochons vers la schématisation, car les cartes possèdent moins de détails que de réelles images.

Creativity



Creativity est un jeu où l'on développe sa créativité via différents canaux : la musique, la sculpture, le mime, le vocabulaire ou le dessin. En effet, il faut tourner une roue pour savoir par quel moyen nous allons devoir faire découvrir un mot plus ou moins difficile.

Il peut se jouer en version compétitive ou collaborative.

Intérêts didactiques

Ici, le dessin est mélangé à d'autres formes « d'art ». Il permet donc à l'enfant de diversifier ses choix de représentation. C'est un jeu excellent pour travailler les intelligences multiples. Ici, le dessin est associé à la sculpture dans la pâte à modeler et sur un fil de fer. Il est préférable pour de nouveaux joueurs de commencer par l'activité dessin, puis modelage dans la pâte à modeler, puis pliage du fil de fer. L'intérêt de cette progression est d'aller progressivement vers la schématisation d'un élément. Elle se fera naturellement car les outils choisis ne permettent pas d'ajouter de nombreux détails.

Pikto



À partir d'une carte commune, les enfants devront réaliser une schématisation d'un objet/animal uniquement avec des lignes droites et des ronds, rien d'autre ! Celui qui a fait le moins de traits et dont le dessin correspond à ce qui a été demandé gagne la manche.

👍 Intérêts didactiques

Ici, nous ne sommes plus du tout dans le dessin, mais dans la « ruse ». Le fait d'ajouter la contrainte du nombre de traits et de la schématisation uniquement avec des lignes droites et des ronds complexifie la tâche. L'enfant doit d'abord réfléchir à comment transmettre l'information la plus simple et la plus claire possible.

Cette activité est très utile pour la réalisation de cartes géographiques, cartes mentales, schémas, etc.

Imagine



Pour aller plus loin dans la schématisation, nous vous conseillons le jeu Imagine.

Grâce à des cartes schématisées transparentes, l'enfant va devoir faire deviner un mot ou une expression en animant comme bon lui semble ces cartes. La seule règle est que parler n'est pas permis !

👍 Intérêts didactiques

Ici, nous ne dessinons pas. Mais il est intéressant de faire comprendre aux enfants que l'on peut transmettre un message de façon plus ou moins claire grâce à des icônes, dessins épurés. Ici, nous travaillons davantage la créativité, la schématisation et l'observation.

Entre les lignes



Le premier joueur tire une carte et y découvre un mot. Il mélange ensuite cette carte parmi celles qu'il distribue aléatoirement aux autres joueurs : l'un d'eux se voit donc assigner le même mot que le joueur actif. Ensuite, le joueur coéquipier (secret) doit réaliser un dessin suffisamment évocateur pour que son coéquipier l'identifie, mais assez tordu pour que les autres joueurs n'y voient que du feu.

Intérêts didactiques

Ce jeu serait à proposer avec un public n'étant pas à l'aise avec le dessin ou en manque de confiance car les talents de dessinateurs ne priment absolument pas, c'est plutôt la créativité. Néanmoins, les élèves à l'aise avec le dessin se plairont dans cette activité.





Pourquoi associer les deux compétences ?

Dans le monde du jeu, il existe énormément de jeux développant la discrimination visuelle (reconnaitre des formes similaires, les différences, associer des paires, etc.) Pour la plupart, ceux-ci demandent également de faire des associations, des liens entre deux ou plusieurs éléments.

Si nous avons décidé de créer un parcours pour développer ces deux compétences simultanément, c'est parce que les enfants ont beaucoup de mal à effectuer des liens avec ce qu'ils apprennent à l'école. Or, observer les situations qui les entourent est primordial pour créer des liens. Une démarche mentale qui sera facilitée par un recours régulier au débriefing.

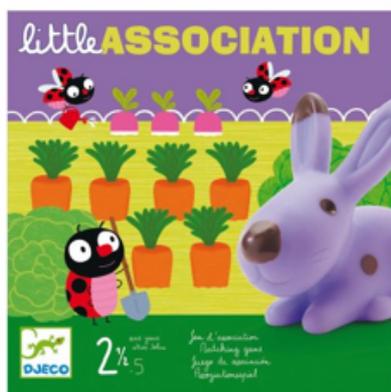
Mais pourquoi développer l'association ? À travers tous les apprentissages réalisés durant sa scolarité, et même par après, l'enfant devra automatiser les associations pour percevoir le sens et l'utilité de ce qu'on lui apprend.

En parallèle, ce parcours servira également à apprendre à l'enfant l'inhibition, le fait de désapprendre. Combien d'élèves n'arrivent pas à contrôler ce qu'ils disent avant même de lever le doigt ? Pour gérer ces « petits » comportements, il faut d'abord désapprendre les réflexes acquis durant de nombreuses années et le jeu y aide fortement.

Little association

Djeco

De 1 à 4 joueurs



L'enfant, dès 2 ans et demi, peut jouer à ce jeu qui ne dure de dix minutes. Devant lui sera disposée une pile de cartes, faces cachées, représentant des objets et des animaux. Il doit alors retourner les cartes, une par une, et retrouver le plus rapidement possible dans quel milieu il trouve cet objet/animal et le poser sur trois terrains différents : le potager, la marre et la ferme.

👍 Intérêts didactiques

Ce jeu permet dès la maternelle de créer des liens en jouant. Il peut se jouer en famille comme en solitaire. À ce moment-là, une autocorrection devra être mise en place pour permettre l'apprentissage (en notant derrière chaque carte la réponse, par exemple).

Et si mon enfant « triche » ?

Nous pensons que la triche est aussi bénéfique que l'erreur car, quoi qu'il arrive, l'enfant apprend ou réajuste lui-même son apprentissage. Et l'intérêt n'est-il pas justement l'apprentissage ?

Nous travaillons la discrimination visuelle car l'enfant devra observer les terrains pour trouver des indices lui permettant de créer le lien entre l'objet/animal et ceux-ci.

De plus, ce jeu se rapproche du vécu des enfants : ils connaissent déjà l'univers de la ferme, de la marre et du potager, normalement vus en classe.

Si l'enfant n'est pas prêt, nous ne sommes pas obligés d'ajouter la contrainte de rapidité, qui vient naturellement si la partie est jouée avec d'autres personnes.

Pour ne pas frustrer l'enfant, nous vous proposons de le laisser jouer seul contre lui-même, mais de rester à côté de lui et d'oraliser :

- « Où peut-on trouver une pelle ?
- À quoi cela sert ?
- Y a-t-il une image plus appropriée pour la pelle ? ».

Jeux de couleurs, préhension, volumes

1 joueur (de préférence)

Ces jeux sont des jeux d'assemblage et l'absence de règles les caractérisent. Les enfants peuvent utiliser ces blocs soit pour les reconstituer comme un puzzle soit pour créer d'autres formes et figures. Néanmoins, pour développer la compétence de discrimination visuelle, il serait intéressant d'orienter l'enfant vers la réunion des différentes couleurs. C'est-à-dire rassembler les nuances et les dégrader du plus clair au plus foncé, par exemple.

👍 Intérêts didactiques

Les jeux d'assemblage présentés ci-dessous sont réalisés en bois avec des couleurs attractives. Ces choix de matériaux permettent de respecter la philosophie du matériel Montessori, qui est celle de manipuler des objets nobles et naturels, à la portée de l'enfant.

Selon nous, il a été important de proposer ces jeux d'assemblage pour diversifier les jeux qui développent la discrimination visuelle ainsi que l'association. De plus, ceux-ci travaillent l'assemblage de formes géométriques et la visualisation dans l'espace

Demander à l'enfant de travailler sur les couleurs avec ce jeu lui permet de voir qu'elles se déclinent en nuances et dégradés. Il discrimine ainsi les couleurs primaires puis secondaires.



Premièrement, nous vous conseillons de proposer à l'enfant le Cercle de Goethe (cercle chromatique) pour discriminer les couleurs primaires et secondaires. Il est important de les nommer et d'apprendre à l'enfant le nom de ces couleurs.

Deuxièmement, nous vous conseillons de proposer le Mandala Spirales Colorées pour la déclinaison des couleurs en différentes nuances. Il est évident que l'enfant nommera la couleur par son nom principal, tel que « jaune, vert ou rouge » et qu'il n'ira pas dans les détails comme par exemple « jaune canari »



Dobble kids

Asmodée

De 2 à 4 joueurs

Les enfants reçoivent une partie du paquet de cartes qu'ils mettent faces cachées devant eux et en mettent une au centre de la table, visible de tous. Au même moment, ils retournent la première carte de leur paquet et le plus rapidement possible, ceux-ci doivent trouver l'animal présent sur leur carte et celle du centre. Quand ils ont l'association, ils doivent donner tout haut le nom de l'animal le plus rapidement possible.



Intérêts didactiques

Ce jeu travaille principalement trois compétences à la fois : la discrimination visuelle, la rapidité et l'association d'animaux. Les enfants n'ont pas l'impression de travailler des compétences scolaires en jouant à ce jeu. Nous aimons ce jeu car il automatise la verbalisation du nom de l'animal pour chaque association. L'œil doit parcourir rapidement la petite carte et chaque enfant adopte alors une stratégie qui lui est propre.

Pippo

Gigamic

De 2 à 4 joueurs



Au centre de la table, une carte représentant les animaux de la ferme de Pippo est retournée. Cependant, pour chaque carte, un animal unique, d'une couleur précise manque à l'appel. Grâce aux cartes étalées autour, l'enfant doit trouver le plus rapidement possible l'absent !

Intérêts didactiques

La difficulté augmente, car l'enfant cherche un élément absent en faisant la comparaison avec les modèles présents sur la table. Il doit donc avoir un éventail de critères dans sa tête qui lui permettent de trouver le bon : quel animal ? quelle couleur ?

Dobble

Asmodée

De 2 à 4 joueurs



Ce Dobble est la version complexifiée du Dobble Kids présenté au point 2. Les règles sont exactement les mêmes, sauf que les symboles diffèrent. Ici, des objets viennent d'ajouter aux symboles animaux.

Intérêts didactiques

Ce jeu travaille principalement trois compétences à la fois : la discrimination visuelle, la rapidité et l'association d'éléments.

De plus, l'apparition de nouveaux objets peut introduire du nouveau vocabulaire. Le fait de devoir les verbaliser plusieurs fois durant la partie permet une certaine mémorisation.

Jungle speed

Asmodée

De 2 à 4 joueurs



Le totem est placé au centre de la table. Le premier joueur distribue toutes les cartes une à une, du côté caché à chaque joueur. Le premier joueur commence et retourne devant lui la première carte. Ainsi de suite, chaque joueur fait la même chose jusqu'à ce qu'une carte retournée possède le même symbole qu'une carte déjà posée par un autre joueur. Quand cela arrive, le premier qui attrape le totem donne tout son tas de cartes retournées à l'autre.

Intérêts didactiques

Ici, l'association se fait entre deux symboles identiques présents en même temps sur la table. La discrimination visuelle est travaillée grâce à la similitude entre de nombreux symboles.

Ce jeu est parfait pour l'inhibition, pour contrôler ses gestes et ne pas y céder de manière trop rapide, car si l'on se trompe, on subit des conséquences dans la partie de jeu.

Kaléidos

Cocktail game

De 2 à 12 joueurs

Tous les joueurs choisissent une fiche identique, magnifiquement illustrée. Ils piochent une lettre au hasard (une seule pour tous les joueurs) et doivent le plus rapidement retrouver le plus possible de mots commençant par cette même lettre et représentés sur cette fiche. Le temps est donné par le sablier.



Intérêts didactiques

Kaléidos travaille la discrimination visuelle grâce à l'association rapide entre les objets illustrés et la lettre choisie préalable. Le plateau fournit une quantité innombrable d'éléments exigeant de l'œil un balayage rapide et efficace dans le temps imparti.

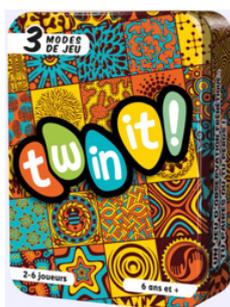
En plus de travailler nos deux compétences choisies pour ce parcours, il travaille l'orthographe, l'apprentissage de mots de vocabulaire et l'utilisation de divers champs lexicaux. En effet, pour un même objet, la langue française lui permet diverses dénominations.

Pour travailler le vocabulaire, nous vous conseillons de faire une mise en commun de tous les mots inconnus présents sur l'illustration.

Twin-it !

Cocktail game

De 2 à 4 joueurs



Chaque joueur possède un petit paquet de cartes, aux couleurs et dessins très similaires. Un peu comme Jungle speed, les joueurs retournent une à une leurs cartes, mais ne la remettent jamais sur un paquet : toutes les cartes sont visibles sur toute la superficie de la table. Le but est de former des paires en pointant le plus rapidement les doubles.

Intérêts didactiques

Par rapport à Jungle Speed, la difficulté est supérieure : l'œil doit constamment observer toutes les cartes présentes sur la table possédant une surcharge d'informations à trier constamment. Par ailleurs, la différenciation entre les images est encore plus complexe étant donné le degré important de similitudes.

Blue Banana

Piatnik

De 2 à 4 joueurs



Dans la vie, les bananes ne sont pas bleues... Tous les éléments présents sur la table n'ont pas la bonne couleur. Il faut trouver toutes les cartes qui ont un lien avec ces modèles: la forme qui correspond à leur couleur, la couleur qui correspond à leur forme... Si toutes les cartes sont trouvées, il faut vite attraper la banane bleue ! La partie s'arrête, et on compte les points !

Intérêts didactiques

Les associations sont assez corsées car il faut constamment réfléchir et observer. À chaque fois que l'on prend une carte, une autre se révèle, cela veut dire qu'on ne connaît pas réellement la fin du tour. Il serait à utiliser en fin de parcours, avec des enfants à l'aise avec la rapidité.





Avoir de l'adresse, autrement dit de la précision dans ses gestes, n'est pas inné. Ce travail doit être fait en maternelle, mais celui-ci n'est pas toujours acquis à l'arrivée en primaire. Dès lors, il y a une répercussion dans certaines tâches du quotidien mais aussi dans celles scolaires. Être précis, minutieux et délicat, cela s'apprend. Beaucoup de jeux de société développent ces compétences trop souvent oubliées. Dans ce parcours, l'enfant apprendra à maîtriser ses gestes du mouvement plus général au plus précis, être lent, délicat, observer différentes situations, et maîtriser son équilibre (pose d'objets, tuiles) etc.

N'oublions pas que cette dextérité s'acquiert aussi à travers des petits gestes du quotidien : coller, découper, tourner les pages d'un livre, etc. mais aussi dans l'utilisation quotidienne de n'importe quel jeu de société : jeter les dés, placer des cartes sur un plateau, ranger le jeu, mélanger les cartes, déplacer de petits pions, tourner une roue, etc.

Les toupies

Dépend du nombre de toupies

Les toupies sont ce que l'on appelle des jeux d'exercices. Cela veut dire que l'enfant apprend à l'utiliser et la lancer par essai-erreur. La façon de l'utiliser est induite par le matériel lui-même : placer entre son pouce et son index le petit bâton, la tourner pour la faire tourner sur elle-même.



Intérêts didactiques

Dès que l'enfant s'y intéresse, il est intéressant de lui proposer d'utiliser les toupies pour muscler ses doigts et augmenter la précision de préhension. En effet, pour pouvoir tenir l'outil scripteur, l'enfant devra suivre toute une série d'exercices pour habituer ses doigts à la bonne position et augmenter leur force.

L'adulte devra veiller à ce que celui-ci positionne bien ses doigts, comme le montre la photo ci-dessus.

D'autres modèles de toupies avec un mécanisme de lancement existent. Nous avons préféré privilégier les toupies en bois, sans aucun mécanisme superflu.

Roulapik

Gigamic

De 1 à 4 joueurs

Dans Roulapik, deux modes de jeu sont possibles : compétitif et coopératif.

Jouez en compétition et faites rouler votre hérisson sur le plateau pour ramasser des fleurs, champignons, pommes, etc. Si vous optez pour la version coopérative, les enfants devront s'associer pour échapper au loup tout en se déplaçant sur le plateau.



Intérêts didactiques

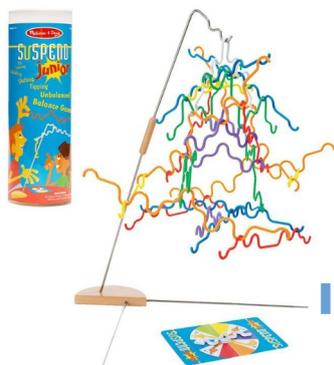
Le hérisson est représenté par une balle entourée de « scratch » pour ramasser les éléments sur le plateau. Ce matériel est assez rare dans des jeux de société, ce qui fait le charme du jeu. Ensuite, nous partons de la précision d'un grand geste, celui du bras/ avant-bras. Si l'enfant peut déjà le contrôler, il aura plus facile à maîtriser de plus petits gestes, avec sa main ou ses doigts par exemple.

Il est intéressant de montrer aux enfants comment tenir la balle la première fois. Nous conseillons au professeur de psychomotricité ou de gymnastique de faire de petits exercices de lancer avec des balles de tennis pour préparer à ce jeu.

Suspend junior

Melissa & Doug

De 1 à 4 joueurs



En compétition, les enfants doivent tourner la roue pour savoir quel type de module ils devront placer sur la tige centrale. Attention, il faut le placer d'une seule main ! Le but est de ne rien faire tomber et de construire une œuvre d'art.

Intérêts didactiques

Comparé à la version d'origine, les modules sont faits de plastique enlevant la contrainte de poids. Il est donc plus simple de le faire à une seule main, comme le précise la règle.

Si vous sentez que les enfants ont du mal avec cette règle, n'hésitez pas à les laisser utiliser les deux mains et à progressivement restreindre cette utilisation.

Ici, le geste commence à devenir plus précis : l'avant-bras et la main doivent être minutieux dans les mouvements.

Chapito

Gigamic

De 1 à 4 joueurs



Chaque joueur a un défi représenté sur une carte : celui de créer des figures acrobatiques avec les membres du cirque en les déplaçant et les superposant. Mais attention, pour les déplacer, il faut absolument les mettre sur les bonnes pistes.

Intérêts didactiques

En plus d'être un jeu où l'équilibre et l'adresse sont développés, on y ajoute un côté de réflexion : comment arriver à bouger les membres du cirque de façon à ce que l'ordre soit respecté ? Le socle des blocs sont épais, mais bien pensés pour que l'enfant soit précis dans ses gestes. Quand plusieurs personnages sont superposés, la difficulté grandit.

Ice cool

Melissa & Doug

De 2 à 4 joueurs

Les enfants incarnent des professeurs et des élèves pingouins. Les élèves doivent essayer d'attraper le plus de poissons dispersés dans les locaux avant que les professeurs ne les attrapent. Pour cela, il faut bouger des petits pingouins en faisant des « pichenettes ».



Intérêts didactiques

Idéalement, l'enfant a dû exercer ses doigts pour augmenter leur souplesse et leur force pour la préhension de l'outil scripteur. Néanmoins, même après la maternelle, ce jeu reste intéressant pour continuer à muscler les doigts de l'enfant car le contrôle se fera plus facilement. Les « pichenettes » permettent donc cet exercice.

Yum Yum Island

Spacecow

De 2 à 5 joueurs

Dans ce jeu de coopération, les enfants incarnent un pélican volant au-dessus d'une île et devront essayer de sauver tous les animaux en les nourrissant, avant que le monstre se réveille. Mais le joueur actif devra porter des lunettes d'aviateur qui lui cacheront la vue.



Intérêts didactiques

YumYum Island travaille différentes compétences :

- La coopération
- L'adresse
- La précision
- La préhension de petits objets
- La communication

En effet, la nourriture est représentée sous forme de tout petits pions assez difficiles à attraper si nous ne sommes pas précis. De plus, le faire « à l'aveugle » ajoute une difficulté. Il faut donc se fier aux instructions des autres joueurs, tentant de l'aider.

Ensuite, pour larguer la nourriture dans la bouche des animaux, l'enfant doit se mettre au-dessus d'eux, à une certaine distance et la laisser tomber. Si le geste n'est pas précis, les pions tomberont à côté.

Fold-it

Goliath

De 2 à 4 joueurs



Le but est d'être le premier à n'afficher que les plats commandés sur sa serviette en réalisant des pliages.

Intérêts didactiques

Le fait de manipuler une serviette change des autres jeux. Mettre les coins bord à bord, bien plier n'est pas si évident.

Pour commencer l'utilisation de ce jeu, nous conseillons de ne pas l'utiliser sous forme de compétition. On ne met pas la contrainte de temps pour que l'enfant se familiarise avec ce nouveau matériel et comprenne comment plier pour que cela tienne. Une fois que les pliages sont assez précis, vous pourrez seulement introduire la compétition, ajoutant du challenge et de la motivation.

Ici, nous travaillons la motricité fine ainsi que des compétences logicomathématiques et d'orientation dans l'espace.

Suspend

Melissa & Doug

De 1 à 4 joueurs



Les joueurs lancent à tour de rôle un dé qui déterminera quel module en fer choisir et ensuite le poser avec une seule main sur la tige principale. Le but est de ne rien faire tomber.

Intérêts didactiques

Ici, les modules sont en fer, ce qui ajoute la difficulté du poids. Nous travaillons l'équilibre, l'adresse, la précision et les mouvements des doigts, de la main ainsi que de l'avant-bras. L'enfant devra anticiper les mouvements des autres modules déjà posés pour savoir où mettre le sien et ne pas tout faire tomber.





Solides et figures : repérer

Situer un objet, ou se situer dans l'espace sont deux compétences primordiales pour apprendre le vaste domaine de la géométrie.

Les manipulations sont excessivement importantes pour que l'élève puisse se créer des images mentales suffisantes pour le passage souvent trop complexe des objets en trois dimensions en deux dimensions. Cette base, si elle est suffisamment travaillée, aboutira à l'apprentissage des transformations dans le plan, l'orientation, la découverte des quadrilatères, etc.

Jeux d'assemblage préhension, volumes et couleurs

Varie en fonction de la quantité de matériel disponible



Les jeux d'assemblage n'ont pas de règles prédéfinies comme pourraient l'avoir un jeu de société ou à règles. L'enfant fait appel à son imagination débordante pour créer ce qui lui passe par la tête.

Intérêts didactiques

Offrir à l'enfant un matériel adapté et de qualité pour jouer est un réel moyen pour développer rapidement certaines compétences. Ici, nous avons choisi des matériaux en bois et colorés pour sensibiliser l'enfant à la vue de couleurs variées, vives ou encore pastels. Par sa propre initiative, il pourra effectuer des rangements, des classements ou encore des catégories. Mais surtout, il pourra construire des figures en trois dimensions aussi grandes qu'il le peut. Il fera l'expérience d'échecs, tentera de construire des objets selon ses représentations initiales, découvrira les lois de la gravité, de la masse et ajustera au fur et à mesure ses constructions.

Ces exercices sont très importants pour avoir une bonne représentation des solides dans l'espace, pour pouvoir se repérer et ensuite passer progressivement aux deux dimensions, principalement dans les exercices scolaires.

Nous conseillons d'intégrer ces deux jouets d'assemblage simultanément pour que l'enfant puisse lui-même découvrir les particularités physique de ces objets.



Jour & nuit

Smartgames

1 joueur



Comme tous les jeux Smartgames, le principe repose sur un casse-tête. Ici, les enfants doivent reproduire une figure selon un modèle et déplaçant à chaque fois les formes de pic en pic.

👍 Intérêts didactiques

Les niveaux sont croissants, ce qui permet aux enfants de se surpasser à chaque réussite. Le jeu est représenté en trois dimensions ce qui facilite la manipulation et la représentation visuelle. Le jeu propose également la version « nuit » qui cache les couleurs des formes pour que l'enfant ne se base uniquement sur celles-ci et non le visuel des couleurs.

Loco Circus

Smartgames

1 joueur



Comme tous les jeux Smartgames, le principe repose sur un casse-tête. Les enfants doivent remplir les wagons en fonction du défi.

👍 Intérêts didactiques

Nous le proposons pour augmenter le choix de « niveau 1 », il est donc à faire parallèlement au jeu Jour et nuit présenté ci-dessus.

Château logique

Smartgames

1 joueur

Comme tous les jeux Smartgames, le principe repose sur un casse-tête. Les enfants doivent reproduire la figure donnée grâce aux différentes parties du château.



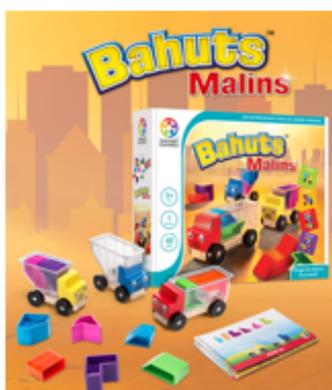
👍 Intérêts didactiques

Les choses se compliquent. Les éléments du château sont plus nombreux.

Bahuts Malins

Smartgames

1 joueur



Les enfants doivent charger les camions pour le transport. Pour cela, les défis montreront la combinaison à créer.

👍 Intérêts didactiques

Ici, on assemble deux formes en trois dimensions pour qu'elles puissent correspondre au défi et rentrer dans le camion. Celui-ci est transparent, ce qui est assez pertinent pour que l'enfant voie le résultat de son association.

Forteresse

Smartgames

1 joueur



Les élèves doivent créer leur forteresse pour isoler les ennemis en fonction du défi proposé.

👍 Intérêts didactiques

Nous nous éloignons progressivement des formes géométriques vues précédemment. Nous sommes toujours dans une manipulation en trois dimensions, mais ce jeu fera la transition avec la deuxième dimension.

Code couleurs

Smartgames

1 joueur



Grâce au carnet « défi », l'élève doit reconstituer la forme qu'il voit en assemblant des carrés transparents avec un dessin.

👍 Intérêts didactiques

Ici, on joue sur la superposition des formes et des couleurs pour créer une image finale. On ne manipule plus les formes en trois dimensions. Il faut pouvoir se les représenter ou travailler par manipulation, observation et essai-erreur.

Déblock

Foxmind

De 2 à 4 joueurs

Des parallélépipèdes rectangles sont recouverts de différentes formes. L'élève doit essayer de les assembler pour recréer l'image défi.



Intérêts didactiques

Ici, la vue du dessus est la difficulté supplémentaire. Il manipule toujours des blocs, mais plus les formes qui le composent. On arrive tout doucement vers l'abstraction et le passage en deux dimensions. Plusieurs combinaisons sont possibles dans les niveaux verts pour arriver à la solution finale.

Fold-It

Goliath

De 2 à 4 joueurs

Les élèves sont chefs de restaurant et doivent servir le plus rapidement les plats demandés. Pour cela, ils doivent plier une serviette où toute la carte apparaît pour ne laisser que les plats commandés.



Intérêts didactiques

Nous sommes arrivés au plan en deux dimensions. La thématisation permet aux enfants d'être rassurés et aidés : tout le monde connaît les plats, on peut les nommer facilement à l'inverse de certaines formes géométriques encore inconnues.

On travaille aussi la motricité fine grâce au pliage et la préhension de la serviette.

Scarabya

Blue orange

De 2 à 4 joueurs



Scarabya est un jeu de pose de tuiles, dans lequel l'élève devra entourer les scarabées en positionnant ses tuiles pour créer des zones fermées de 1 à 4 carrés. Chaque scarabée d'une zone fermée vaut un nombre de points égal au nombre de carrés de sa zone. Les joueurs jouent tous les mêmes tuiles, dans l'ordre. Le jeu est terminé après que toutes les 12 tuiles ont été tirées.

👍 Intérêts didactiques

Les formes manipulées sont en deux dimensions. Il faut pouvoir anticiper la pose de ses tuiles pour ne pas être bloqué par la suite. L'esprit stratégique du jeu apporte un autre aspect comparé aux précédents.

Cortex challenge

Asmodée

De 2 à 6 joueurs



Cortex propose de petits défis mathématiques, tactiles, labyrinthes, de formes, etc.

👍 Intérêts didactiques

Les défis représentés sont pour la plupart assez abstraits, toujours en deux dimensions. Leur diversité permet à l'élève d'apprendre de différentes façons.

Planet

Blue orange

De 2 à 4 joueurs

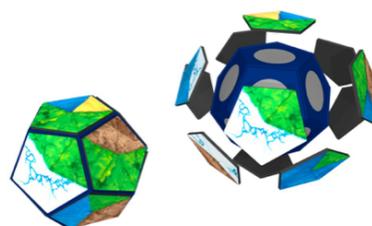
L'élève doit créer sa nouvelle planète à l'aide un dodécagone mais selon des cartes contraintes qui lui indiqueront où placer les parcelles de terre, de prairies, de mers, etc. et ainsi la repeupler.



Intérêts didactiques

Ce jeu arrive en fin de parcours malgré la manipulation en trois dimensions car le niveau de stratégie est plus poussé que les précédents. De plus, ce n'est pas parce qu'un enfant est à l'aise avec la représentation en 2D qu'il ne doit plus manipuler, observer d'autres choses.

Il est assez rare de proposer des jeux où l'on manipule son plateau, ici le dodécagone. L'enfant doit y poser des tuiles aimantées et constamment le manipuler pour établir une stratégie.



Les casse-têtes

Goliath

1 joueur

Chaque casse-tête a sa propre règle.



Intérêts didactiques

Ces casse-têtes servent particulièrement de dépassement pour les élèves qui en ont besoin. Ils balayent plusieurs niveaux de difficultés, mais ceux-ci ne sont pas à donner à toute la classe. Cela aurait tendance à décourager l'élève qui n'est pas encore prêt.

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 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.

Mis en page par

Astorgya