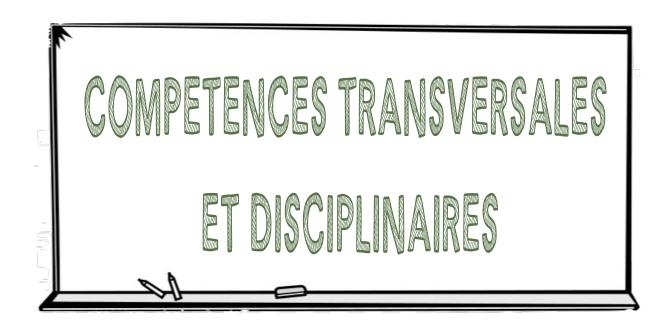
BROCHURE LUDOPEDAGOGIQUE

RENAUD KEYMEULEN - AURÉLIE BERGER - QUENTIN DASPREMONT



une initiative de kmim asbl, Centre de Formation en pédagogie, ludopédagogie et intelligences multiples

CENTRES LUDOPÉDAGOGIQUES DES TALENTS (CLDT)
POUR PLUS D'INFOS ? CONSULTEZ KMIM.EU ET LUDOPÉDAGOGIE.BE







EN PARTENARIAT AVEC :





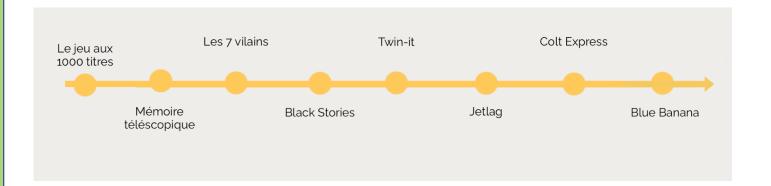


LES ÉDITIONS ERASME-AVERBODE POUR L'UTILISATION DU LOGO DE LA LIGUE DES TALENTS



LE FESTIVAL OUT OF THE BOOKS QUI PARTAGE LES MÊMES VALEURS SOCIALES ET ÉDUCATIVES ET QUI NOUS AIDE À DIFFUSER NOTRE PROJET

SE CONCENTRER GRACE AUX FONCTIONS EXECUTIVES



Introduction

La concentration est une discipline très complexe. De nos jours, les écrans vont à l'encontre de celle-ci en développant une concentration passive. En effet, les enfants étant constamment stimulés par des centaines d'images à la seconde, nous, enseignants avec des cours plus « traditionnels », ne pouvons rivaliser avec cela. C'est pourquoi il est primordial de permettre aux enfants d'adopter des stratégies de concentration afin de développer d'une façon plus efficace les apprentissages.

Pour cela, nous nous baserons sur les fonctions exécutives :

- 1) L'inhibition : c'est le fait de désapprendre des automatismes déjà ancrés. Par exemple, se retenir avant de prendre rapidement des cartes dans un jeu.
- 2) La mémoire de travail : elle permet de créer des liens, d'établir des connections entre les différentes matières.
- 3) La flexibilité cognitive : c'est le fait d'adapter constamment ses stratégies face à une situation-problème ou à de nouveaux éléments.

Nous avons donc choisi différents jeux travaillant ces trois fonctions car être concentré, c'est se retenir et se préserver des stimulations extérieures (inhibition), c'est pouvoir créer des liens pour percevoir la valeur de la tâche (mémoire de travail) et enfin, c'est aussi réguler sa stratégie de concentration régulièrement pour s'adapter à son environnement (flexibilité cognitive).



1. Le jeu aux mille titres - Oya



Règles du jeu

Le jeu aux mille titres est un Mémory avec un plateau représentant une petite ville. Dans le paysage se cachent 35 couples qu'il faudra reformer. La plus-value du jeu se trouve au niveau du nombre de tuiles qui sont mises en quinconces sur le plateau et qui s'inscrivent dans un décor. Pour retenir l'emplacement des tuiles découvertes il faudra les associer aux différents éléments du paysages et ne pas hésiter à raconter une histoire.

Nombre de joueurs

2 à 6 joueurs 30 minutes

Intérêts didactiques

Ce jeu est excellent moyen de travailler sa **mémoire** et également pour débuter ce parcours. Il faut pouvoir écouter les phrases des autres joueurs pour savoir où se trouvent les tuiles « personnage » à retrouver. Si l'on est concentré et que l'on réussit à retenir de petites phrases, il y a de fortes chances que le joueur gagne.

Il est important de discuter avec les enfants de ce qui est important de faire dans la partie : bien écouter les autres, photographier le plateau et les images, se concentrer, créer des liens entre les tuiles et l'histoire. C'est tout ce travail qui va permettre la concentration car on explicitera concrètement les stratégies utilisées.

2. Memoire telescopique - Placotte



Règles du jeu

Le chien mange. Le chien mange un. Le chien mange un biscuit. Le chien mange un biscuit pourri. Jusqu'où sauras-tu allonger et modifier une phrase à mémoriser? Seras-tu le premier joueur à oublier des parties de phrase ou réussiras-tu plutôt à te surprendre toi-même? Dans tous les cas, tu risques de rire des phrases que vous allez créer!

Nombre de joueurs

2 joueurs10 minutes

Réel outil de méthodologie, ce jeu permettra aux enfants de développer de réelles stratégies de mémorisation qui serviront à la fois au quotidien et à retenir des notions plus théoriques. De plus, les phrases à retenir possèdent un niveau croissant.

3. Les 7 Vilains - Ferti games



Règles du jeu

7 gangsters comptent leur butin dans l'arrière-salle. Mais comme ils sont un peu distraits vous devrez un peu les aider. En jouant une carte de gangster concentré, vous devrez compter soigneusement de 1 à 7 puis de 7 à 1 et ainsi de suite. En jouant un gangster au téléphone, vous vous contenterez d'un "hum..." discret plutôt que d'annoncer votre chiffre. Un gangster menacé d'une arme se taira simplement. Une carte de double gangster vous fera jouer deux fois tandis que le joueur suivant passera son tour. Dans une telle cacophonie, difficile de garder le fil du décompte...

Un jeu à la fois simple et complexe : il s'agit de bien maitriser les quelques règles, de bien écouter, de bien détecter les erreurs des gangsters. Trouverez-vous l'astuce pour ne pas perdre le fil ?

Nombre de joueurs

2 à 6 joueurs 30 minutes

Intérêts didactiques

« Les 7 vilains » est un jeu travaillant les trois fonctions exécutives simultanément.

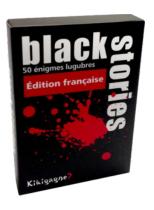
Pour l'inhibition, il faudra se retenir de prononcer les numéros attribués avant que son tour n'arrive ou encore de ne pas les dire d'une autre façon que prévue.

Pour la **mémoire de travail**, et la **flexibilité cognitive**, il faudra se souvenir de ce qu'auront prononcé les joueurs précédents afin d'adapter la façon de prononcer son numéro.

Si ce jeu peut paraitre compliqué, ce n'est que de la pratique, l'écoute et la concentration qui permettront de réussir la partie.

Toute la difficulté résidera dans l'attention à avoir pour : réagir au bon moment à sa carte, vérifier que les autres joueurs ne se soient pas trompés et suivre le rythme du groupe.

4. Black stories - kikigagne?



Règles du jeu

Les Black Stories (histoires noires en français) sont des histoires lugubres, souvent macabres. En une petite phrase, un crime étrange, une énigme est proposée aux joueurs. Seul le conteur connait la solution. Les joueurs peuvent poser toutes les questions qu'ils désirent au conteur pour trouver ce qu'il s'est passé. Hélas le conteur ne pourra répondre que par oui ou par non.

Nombre de joueurs

2 à 8 joueurs 15 minutes

Intérêts didactiques

En réalité, utiliser ce jeu permet de créer un raisonnement dichotomique grâce aux nombreuses questions posées lors de la partie. L'élève qui posera des questions sera constamment en réajustement pour trouver la bonne réponse.

5. Twin-it! - coktail games



Règles du jeu

Twin-it! Est un jeu de compétition et/ou de collaboration! On peut choisir le mode de fonctionnement en fonction des différentes règles. Celle de base prévoit d'assembler des paires de cartes aux dessins très ressemblants en retournant chacun son tour la première carte de son paquet. Toutes les cartes sont déposées sur la table et sont toujours voyantes, ce qui permet de jouer avec une collection de cartes grandissante. Celui qui remporte le premier un certain nombre de paires remporte la partie.

Nombre de joueurs

2 à 6 joueurs 15 minutes

Intérêts didactiques

Ce jeu est parait pour inhiber certians réflexes : les dessins étant très ressemblants ou parfois trompe-l'oeil seront un grand défi pour l'élève. Si celui-ci se trompe, il perdra des points : il y a donc une conséquence à sa vitesse, s'il ne prend pas le temps de réfléchir avant de faire une action. Il serait intéressant d'en discuter avec vos élèves : pourquoi ont-ils certains réflexes ? Quelles questions se posent-ils avant de pointer une carte ? Que faire pour être certain de ne pas se tromper ?, Etc.

6. Jet lag - coktail Games



Règles du jeu

Jet Lag est un jeu décalé où toute une série de questions sont posées aux joueurs. Seul petit problème : ceux-ci doivent répondre en donnant la réponse de la question précédante. Il faut donc pouvoir suivre le rythme du groupe !

Nombre de joueurs

3 à 8 joueurs 15 minutes

Intérêts didactiques

Jet Lag est un jeu idéal pour travailler **l'inhibition** et la **mémoire de travail**. En effet, il faut pouvoir répondre aux questions, tantôt évidentes, tantôt difficiles grâce aux liens et connaissances situées dans la mémoire de travail et constamment se souvenir de l'ancienne réponse. Pour l'inhibition, le travail résidera dans l'envie de répondre directement à la question posée.

7. Colt express - Ludonaute



Nombre de joueurs

2 à 6 joueurs 40 minutes

Règles du jeu

À la fin du XIX ème siècle, dans l'Ouest américain, les trains sont des cibles convoitées. Hors-la-loi et mercenaires cherchent à dérober les richesses des passagers et les cagnottes fédérales. De célèbres bandits comme Jesse James ou Butch Cassidy construisent leur réputation lors des attaques des trains.

Pour jouer, il faudra programmer des déplacements grâce à une série de cartes. Mais, personne ne sait ce que joueront les adversaires. Au moment de la révélation, les coups réussiront ou échoueront!

Intérêts didactiques

La mécanique de ce jeu repose sur l'anticipation et la programmation cachée. Les élèves vont devoir choisir les déplacements qu'ils vont effectuer sur le train, indépedemment des autres joueurs. Ils déposent une à une leurs cartes faces cachées, puis, à la fin du tour, celles-ci seront révélées et leur action prendra effet, mais dans le sens inverse ! Tout cela doit être pris en compte par l'élève et doit anticiper les actions des adversaires. Comme il est assez rare d'avoir prévu un coup et que celui fonctionne à 100%, celui-ci devra constamment repenser sa stratégie, c'est là qu'intervient la flexibilité mentale et la mémoire de travail pour se souvenir des cartes déposées précédemment.

8. Blue banana



Règles du jeu

Poser 8 tas de cartes sur la table autour de la banane bleue. Découvrir 2 cartes "consignes": il s'agira de 2 éléments dans une couleur qui n'est pas la leur. Tout le monde les a bien observées ? Vite! 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, attrape vite la banane bleue! La partie s'arrête, et on compte les points!

Nombre de joueurs

2 à 5 joueurs 20 minutes

Blue Banana est un jeu de rapidité où la réflexion et l'observation sont nécessaires pour tirer les cartes. Il y a des formes diverses (grenouille, fraise, ballon de basket, banane, etc.) Mais de couleurs totalement différentes de la réalité. En fonction des cartes « consigne », il va falloir retrouver les bonnes formes d'origine et les bonnes couleurs d'origine. Un exercice qui n'est pas évident, car il faut constamment se répéter la consigne pour ne pas se tromper et éviter d'attraper de mauvaises cartes, qui pénaliseront le joueur. Ce qui complexifie le jeu des autres est le caractère de rapidité. De plus, comme les cartes sont attrapées par les joueurs durant la parties, les paquets changent constamment, il faut pouvoir réajuster et adapter ce que l'on voit sur la table.

L'importance de la concentration viendra du fait qu'il faut pouvoir garder dans un coin de sa tête les deux

SENSIBILISATION A L'ENVIRONNEMENT

Défi Nature Escape Il était une forêt

Photosynthesis

Spécific

Klimato

Terrabilis

Introduction

À l'heure actuelle, il est certainement trop tard pour changer les habitudes des anciennes générations quant aux problèmes climatiques. Alors, si l'on ne peut influer sur le passé, concentronsnous sur le futur. Pour cela, il est nécessaire de sensibiliser les plus jeunes à la beauté de la nature, à l'environnement. Nous espérons sincèrement qu'à travers ces jeux et à un débriefing constant que l'enfant verra dans la nature un avenir à prendre en compte et à respecter.

Il n'y aura donc pas de progession dans ce parcours, mais celui-ci sera plus une occasion pour vous d'augmenter votre culture ludique.



1. DEFI NATURE ESCAPE - BIOVIVA



Règles du jeu

Dans ce jeu, il y a deux enquêtes à résoudre. Pour cela, il va falloir étudier les cartes attentivement avec les informations concernant la faune et la flore.

Nombre de joueurs

1 à 3 joueurs 15 minutes

Intérêts didactiques

Voici un jeu/escape pour le degré inférieur ou pour un public qui n'a pas forcément l'habitude de jouer. Les énigmes présentes ont toutes un caractère de nature avec une fiche description pour augmenter les connaissances de l'élève.

2. Specific - Gigamic



Règles du jeu

Specific est un jeu où l'on va devoir retrouver un animal sur des cartes étalées sur la table. Ce sont des dés qui vont donner les caractéristiques de cet animal : herbivore, carnivore, nombre de pattes, milieu de vie, etc.

Nombre de joueurs

2 à 10 joueurs 15 minutes

Ce jeu permet de travailler la culture générale, de revoir certaines notions scientifiques et également de conceptualiser, catégoriser. Un travail qui correspond à l'intelligence naturaliste. Les réponses présentes au dos des cartes permettent aux élèves d'être autonomes. Ce jeu peut être facilement adapté pour l'une ou l'autre matière. Il suffira de créer vous-mêmes vos dés de caractéristiques ainsi que des cartes.

3. IL ETAIT UNE FORET - Opla



Règles du jeu

Il est proposé dans le jeu d'être l'architecte d'une grande et belle forêt tropicale, jouissant d'une faune et d'une flore en équilibre.

Chaque joueur va construire une forêt, sur 4 niveaux. Votre objectif: obtenir le plus grand nombre d'arbre, y placer une faune équilibrée, et éviter les destructions humaines.

Nombre de joueurs

2 à 4 joueurs 15 minutes

Intérêts didactiques

Ce jeu propose une thématique intéressante, en adéquation avec la tactique utilisée. De plus, il a été créé à partir du film du même nom et il existe d'autres jeux dans cette collection parlant d'autres thèmes : la migration, la fonte des glaces, le chemin pour récolter la nourriture des manchots, etc. Ce sont des jeux qui développent la prise de conscience par rapport à des aspects de l'nvironnement.



4. Klimato - Subverti



Règles du jeu

Dans Klimato, le but est de construire sa ville la plus écologique possible en évitant les catastrophes naturelles. Il faudra allier les différentes énergies possibles pour réussir à développer sa ville.

Nombre de joueurs

2 à 5 joueurs 20 minutes

Intérêts didactiques

Ce jeu est à la fois un jeu de société conçu pour l'amusement, mais également un jeu éducatif. Les actions ont des conséquences dans le jeu comme dans la vie réelle : certains bâtiments qui produisent leur propre énergie verte sont gratuits, d'autres qui utilisent la radioactivité donnent des points de pénalités, le recyclage permet de réutiliser la même carte, etc. Klimato permet de sensibiliser les jeunes à l'utilisation des différentes énergies parfois trop peu connues.

5. Photosynthesis - Blue orange



Règles du jeu

Différentes essences d'arbres rivalisent pour pousser et contrôler le terrain de la petite île ensoleillée.

Chaque arbre grandit s'il reçoit assez de soleil et projette une ombre proportionnelle à sa taille.

Quand un arbre arrive au terme de son cycle de vie, les joueurs gagnent un nombre de points relatif à la qualité du terrain où il a poussé.

Obtenez le plus de points en menant les arbres au terme de leur cycle de croissance dans les endroits les plus intéressants.

Nombre de joueurs

2 à 4 joueurs 30 minutes à 1 heure

Photosynthesis est un jeu très immersif, avec un matériel de qualité et où la mécanique de jeu est intéressante. Il permet d'augmenter ses connaissances au niveau de différents arbres présents sur terre mais également sur les lieux propices où ceux-ci poussent.

6. Terrabilis



Nombre de joueurs

2 à 8 joueurs 60 minutes

nompre de joueurs

Règles du jeu

Pour jouer, il va falloir développer plusieurs bâtiments énergétiques ou non pour créer sa ville. Mais tout n'est pas si simple car de gros aléas viendront semer quelques soucis avant de récolter les gains produits par vos bâtiments. Il va falloir constamment garder un équilibre entre argent, énergie et impact sur l'environnemen!

Intérêts didactiques

Ce jeu permet de sensibliser les jeunes au développement durable en montrant les liens entre l'économie, la qualité de vie, l'empreinte écologique, etc. Il permet de bien cerner l'interdépendance et l'importance d'agir pour un meilleur environnement.

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.ludopédagogie.be et d'être co- fondatrice 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.

Quentin Daspremont: assistant social, titulaire d'un master en ingénierie et actions sociales et d'un master en politique économique et sociale, d'une spécialisation en sciences et techniques du jeu, créateur de la méthodologie ludo-sociale, qui allie l'approche ludique et le travail social. Toujours curieux d'apprendre, Quentin aime le jeu sous toutes ses formes. Des jeux de société au jeu de rôle grandeur nature, Quentin est un "touche à tout" afin d'assouvir sa soif de connaissances. Une passion qui l'anime tant, au point de l'insérer dans son autre passion qu'est le travail social. Lancé à son compte, Quentin soutient, grâce à ses multiples compétences (conseil, gestion de projets, animation, formation), les organisations désireuses d'associer le jeu et une approche sociale.

<u>www.ludo-social.be</u> est un site qui vise à soutenir les travailleur-euses sociaux-les de terrain dans l'implémentation d'une pratique ludique dans leurs activités. »