BROCHURE LUDOPEDAGOGIQUE

RENAUD KEYMEULEN - AURÉLIE BERGER - QUENTIN DASPREMONT

INTELLIGENCE INTRAPERSONNELLE

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

CLDT
Ludopédagogie

KMIM

EN PARTENARIAT AVEC :

HE2B IESSID LA HE2B - IESSID POUR SA LOGISTIQUE ET SON CADRE SCIENTIFIQUE ET LUDOPÉDAGOGIQUE

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

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

INTRODUCTION

Dans l'enseignement secondaire, nous sommes confrontés à un public parfois fragilisé par la vie et par l'école et à des jeunes qui ne savent pas toujours ce qu'ils veulent. Quelle que soit la raison, ils ont du mal à se mettre en mouvement et à se projeter.

Dans le cadre de ce parcours ludopédagogique nous proposons essentiellement du matériel de coaching et de formation et non des jeux. Ce dernier est la suite logique du parcours « développer son intelligence intrapersonnelle niveau 1 qui proposait un ensemble de jeux de connaissance de soi, du plus sécurisant, au jeu qui demandait de s'ouvrir davantage aux autres.

Pour le niveau 2, il s'agira d'amener les participants beaucoup plus loin dans leur introspection en travaillant sur plusieurs aspects

- La connaissance de soi
- La confiance en soi
- La définition d'objectifs personnels
- La mise en action
- L'orientation

De base, un outil de coaching propose une mécanique ludique beaucoup plus faible faible. C'est pourquoi, parfois nous nous écarterons de la règle afin de faciliter l'animation du professeur face à un groupe d'élèves.

CONNAISSANCE DE SOI

1. Feelin'Cartes – Souriez vous jouez

Règles du matériel

Feelin'Cartes est un outil plus qu'un jeu : il propose des cartes illustrant toutes les émotions possibles et inimaginables.

Vous l'avez compris, le principe est simple : permettre à un élève ou à l'ensemble d'un groupe de se situer émotionnellement par rapport à un événement qu'ils viennent de vivre, par rapport à un environnement, etc.

Nombre de joueurs

groupe classe

Intérêts didactiques

Au sein d'une classe compliquée ou confrontée à un public en désamour avec l'école, Feelin'Cartes est un outil simple qui va aider les élèves à se situer par rapport à un événement ou une problématique. Diminuer le plus rapidement la tension ou permettre d'évacuer un problème et d'y trouver une solution est essentiel si l'on veut réconcilier les jeunes avec l'école et faciliter la vie en classe.

Si pouvoir illustrer son état émotionnel est important, il s'agira surtout de le partager avec les autres et de l'expliciter. Entre outil intrapersonnel ou d'empathie, la frontière est parfois mince c'est pour cela qu'il faudra veiller à bien animer le groupe en fonction de vos objectifs. Mettre les bons mots sur la situation vécue permet de retranscrire au mieux son ressenti et de changer la dynamique de groupe.

2. Totem – Equipe Totem

Règles du matériel

La partie du jeu Totem commence par attribuer un animal à celui qui va distribuer 7 cartes animal aux autres joueurs. Ces derniers choisiront parmi leur main l'animal qui correspond le mieux à leur ami.

Le totémisé regarde discrètement chacune des cartes qui lui a été remise et les classes sur la table de gauche à droite, de celle qui lui correspond le plus à celle qui lui parle le moins.

Il retourne, une à une chaque carte en commençant par la droite. Chaque auteur argumente son choix en énonçant des faits, des actions.

Une fois toutes les cartes présentées, les joueurs doivent choisir la carte, la force qui est la plus représentative du totémisé. Le consensus est obligatoire.

Par la suite, la même procédure est réalisée avec les cartes qualités.

Nombre de joueurs

3 à 8 joueurs 25 min

Intérêts didactiques

Une fois avoir évacuer les tensions, il est essentiel de regonfler l'estime de soi de nos élèves. Totem est un outil de bienveillance qui va aider chaque jeune à se voir autrement, à recevoir les « compliments » et à se situer lui-même sur les facettes positives de sa personnalité.

ESTIME DE SOI

3. Cap sur la confiance

Règles du matériel

Dans ce jeu-outil, chaque joueur choisit un but à atteindre ou une situation à améliorer : par rapport à ses résultats scolaires, ses relations, son estime de lui… Un jeu qui permet de profiter de l'expérience des autres participants. Tout repose sur différentes cartes :

- « Lanterne » avec des questions qui aident à mieux se connaître,
- « Pingouin » les joueurs partagent une expérience, une émotion,
- « Bouée de secours » on demande des idées aux autres joueurs,
- « Gouvernail » (secrets et astuces sur le fonctionnement du cerveau).

Tout au long de la partie, les joueurs complètent un carnet de bord en se basant sur les échanges qu'ils ont entre eux. Une démarche de remise en question à terminer collaborativement avant que le phare ne soit recouvert par une vague.

Nombre de joueurs

De 2 à 8 joueurs
60 minutes

Intérêts didactiques

Cap sur la Confiance est un moyen ludique de reprendre confiance en ses capacités. Il demande une certaine prise en mains, par l'animateur qui connait ce type de démarche. Il nécessite un climat de confiance et de bienveillance entre les participants afin de favoriser le « lâcher-prise ».

4. Cartes des forces – Positran

Règles du matériel

Étaler l'ensemble des cartes sur une table centrale ou sur plusieurs îlots.

Si le groupe se connaît, les élèves pourront choisir les cartes pour un autre en fonction de la consigne. S'ils ne se connaissent pas, ils devront eux-même faire la sélection.

Activité « Qui suis-je » : choisir 4 cartes et mot-clés qui correspondent à la personnalité de l'élève. Une fois en sous-groupe ils devront présenter, justifier leurs choix et les illustrer d'un exemple. Si celui-ci est restreint ils peuvent prendre les cartes sélectionnées et contraindre ainsi les autres participants à choisir d'autres éléments pertinents. Si le groupe est plus important, il prendra note de leur choix.

Activité « Problématique ». Se mettre d'accord sur un problématique à traiter d'un membre du groupe ou du groupe. Sélectionner au hasard 5 cartes qui sont placées au centre de la table. Individuellement, chaque participant cherche une piste de solution en lien avec chaque carte. Au bout de 5 minutes, un partage des solutions est réalisé. Ensemble, le groupe détermine ce qui est le plus pertinent et hiérarchise les idées. Une fois le débriefing terminé, il tire chacun une carte et apporte tous ensemble, en même temps un élément de réponse qui fera partie de la solution.

A la fin du processus, le groupe sélectionne les éléments qui permettront de solutionner le problème.

Nombre de joueurs

Un groupe-classe

Intérêts didactiques

Cet outil permet de travailler sur les forces d'un individu ou d'un groupe confronté à une problématique. Un matériel de base qui permettra aux jeunes de réfléchir à un sujet, de prendre du recul et de voir sous un autre angle la situation, le sujet. Une démarche nécessaire à la recherche de solution, à la définition d'actions à mener ou aux compétences à mobiliser.

DEFINITION D'OBJECTIFS

5. Cartes des transformations positives – Positran

Règles du matériel

L'outil propose 5 catégories de cartes

- Maintenant / moment présent
- Sa vision optimiste
- Son sentiment de confiance en soi et son efficacité
- Ses espoirs et objectifs personnels
- Sa capacité de résilience

Chaque catégorie de cartes possède sa carte de couleur avec les consignes au verso. Idéalement on respecte l'ordre des catégories des cartes indiqué ci-dessus.

Chaque participant choisit une carte et un des membres lit les questions de la carte consignes en laissant le temps à chacun de répondre. Chaque joueur répond à la question en s'appuyant sur le recto ou le verso de la carte. Une fois qu'une question a été traitée, le groupe s'arrête, se demande quelles sont les réflexions à garder et à noter.
Une à une les questions ainsi que les catégories de cartes sont traitées.

Nombre de joueurs

Un groupe-classe

Intérêts didactiques

Les élèves ont parfois du mal à se projeter. Parfois il est plus facile de ne pas faire sous prétexte de ne pas être capable à tort ou à raison et de profiter du moment présent. Se projeter c'est se définir un but, un objectif à atteindre. Comme enseignant ou parent parfois nous serions déjà heureux de voir le jeune s'activer que ce soit lié ou non à l'école. Le mettre en mouvement est une nécessité qui ne pourra se faire qu'après avoir travaillé sur l'estime de soi.

6. Defis positifs pour aujourd'hui – Positran

Règles du matériel

Cet outil propose 7 catégories de défis :
- Tranquillité
- Satisfaction
- Optimisme
- Identité
- Nous
- Activités
- Compréhension et créativité

La règle initiale est simple : choisir une carte « défi » que son voisin devra réaliser.

Nous proposons l'adaptation suivante :
A faire en début ou en fin de séance, ce « jeu » ne demande que fort peu de temps. Il permet de se recentrer sur soi et son environnement. Une fois que les différents membres du sous-groupe ont réalisé leur épreuve, ils partagent leur ressenti, ce qu'ils ont fait, les freins…etc.

Nombre de joueurs

Un groupe-classe
5 à 10 minutes

Intérêts didactiques

Changer quelqu'un ne se fait pas du jour au lendemain et encore moins en lui demandant de gravir une montagne. Il est donc essentiel de proposer des petits défis à relever et ce, dans une dynamique de groupe qui les incitera progressivement à les réaliser. Cet outil prendra plus de temps au niveau du débriefing qu'au niveau du « jeu » en lui-même, mais il demande une régularité si l'on veut un effet positif.

L'outil CIAO est dans la même logique que celui que nous venons de vous présenter mais avec des défis assez complémentaires.

7. Cartes d'action positives – Positran

Règles du matérielv

Cet outil propose 7 types d'objectifs :

- Tranquillité
- Satisfaction
- Optimisme
- Identité
- Nous
- Activités
- Compréhension et créativité

La règle initiale est simple : choisir une carte avec un objectif que son voisin devra réaliser.

Nous proposons l'adaptation suivante :

Chaque semaine, arrêtez-vous sur un type d'objectif différent.

Les 6 cartes correspondant à un même objectif sont étalées sur la table. Chacun des participants lance un dé qui va indiquer quel objectif il devra réaliser pendant la semaine.
Une fois que chaque élève s'est vu attribué un objectif, les participants discutent ensemble des freins, des difficultés qu'ils vont connaître. Ensemble, ils essayent de trouver des solutions ou de changer de perspective
.
La semaine suivante, ils réalisent un débriefing de :

- Ce qui a été fait ou pas
- Ce qui a été compliqué ou pas
- Ce que ce leur a apporté ou pas
- Etc.

Nombre de joueurs

Un groupe-classe

Intérêts didactiques

Fervent adepte de la **Théorie du Choix** exposé par Francine Bélair dans différents ouvrages, cet outil est à utiliser en parallèle. Les élèves doivent percevoir qu'ils ont des besoins, que parfois ils ne font rien pour y répondre et que souvent, l'action menée n'amène pas aux résultats escomptés. Il s'agit d'amener les élèves à prendre conscience de leurs besoins en souffrance, à se définir un objectif et à se comporter, à se mettre en action.

Il n'est pas rare d'être confronté à des jeunes qui ont l'impression de n'avoir besoin de rien, de ne pas être en souffrance et donc de ne pas devoir (se) réaliser. Les confronter à des objectifs, à des nouvelles expériences est important si l'on souhaite les aider à changer le regard qu'ils portent sur eux et sur leur avenir.

MISE EN ACTION

8. Les jeux du bonheur

Règles du matériel

Cet outil propose 6 types de cartes reprenant une question ou une action. L'objectif étant de travailler sur la confiance, le plaisir, la sociabilité, la créativité, l'optimisme ou la force.

Elle incite les participants à se questionner, à agir et à être plus heureux. Ce sont des démarches essentielles par rapport à des enfants qui ne vont pas bien et qui voient le monde qui les entoure de façon négative.

Nombre de joueurs

Un groupe-classe
5 minutes

Intérêts didactiques

Tout le monde connait l'adage sur le verre à moitié vide qui est par définition est à moitié rempli aussi. Même si l'on travaille sur la confiance en soi ou que l'on aide les jeunes à se remettre en mouvement, rien n'est jamais simple. Les moments de déprime sont normaux. Il faut donc leur apprendre à travailler l'équilibre dans leur vie en démultipliant les mini-actions et comportements qui pourront être source de bonheur. Apprendre à relativiser, à diminuer la pression, le stress en enrichissant sa vie est une obligation.

9. Hex - positran

Règles du matériel

Dans cet outil, il faudra étaler les cartes sur un îlot central ou sur plusieurs îlots si la circulation ou l'aménagement du lieu est complexe.

Pour commencer, il faut se mettre d'accord sur une problématique qui entoure les élèves et qui leur parle.

Demander à chaque participant de choisir des tuiles photos ou mot-clés en lien avec la problématique. Le nombre de tuiles variera en fonction de la taille de groupe. (petit = 5 tuiles / grand = 3 tuiles).

Une fois la problématique notée sur une feuille et placée au centre de la table, la première tuile peut être placée n'importe où sur la table : proche de la problématique ou très éloigné si l'idée est périphérique. Si la tuile correspond à une image, un post-it doit être collé dessus avec l'argumentation de celui qui l'aura posée. Chaque participant peut placer sa tuile où il le souhaite sur la table tant qu'elle est en connection soit avec la problématique, soit avec une tuile. Une tuile peut être intercalée entre deux tuiles existantes si le groupe accepte l'argumentation.

Nombre de joueurs

Un groupe-classe
50 minutes

Intérêts didactiques

Confrontés à des problématiques qui les dépassent, il est nécessaire de recourir à l'intelligence collective pour trouver une solution à un problème complexe: tout ne se résout pas toujours de façon solitaire. Ne croyant pas au miracle ,mais pensant qu'il est possible d'amoindrir les difficultés, de changer les postures, de trouver des ressources supplémentaires chez soi ou les autres, l'utilisation de cet outil qui permet de favoriser la démarche réflexive et la créativité est une nécessité. Choisir la bonne problématique de la semaine avec vos élèves sera votre première mission.

10. Co-creations - Souffle d'or

Règles du matériel

Jeu de coopération et d'intelligence collective qui regroupe une collection d'outils et de techniques permettant de trouver ensemble des solutions aux problèmes d'un groupe. Ce matériel est si riche au niveau de son utilisation qu'il serait impossible de le résumer ici. Nous vous conseillons de consulter les règles complètes.

Nombre de joueurs

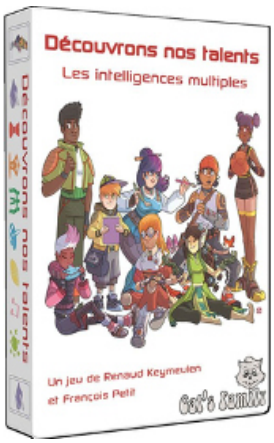
Entre 3-9/12 joueurs
45 Minutes

Intérêts didactiques

Cet outil permet de travailler sur plusieurs problématiques : l'échec, l'estime de soi, la motivation, la motivation, la méthode de travail, la mémorisation, les bases manquantes…

ORIENTATION

11. Decouvrons nos talents – Cat's family



Règles du matériel

Comme pour l'outil précédent, les possibilités d'utilisation sont nombreuses : découvrir les intelligences multiples, se profiler, réfléchir à ses passions et ses compétences, aider les élèves à établir des liens entre les compétences – les études et les métiers…

Arrêtons-nous uniquement sur la dimension « orientation » de l'outil :

L'idée est de jouer à la fois avec les cartes « Avis » (j'aime – j'ai ce talent…), les cartes Défis « Activités » et les cartes Défis « Métiers ».

Placer les cartes avis en cercle au centre de la table. Choisir si l'on joue avec l'item supérieur ou inférieur de chaque carte.

Dans un premier temps on joue avec les cartes « Activités ». Chaque joueur doit trouver un exemple pour chaque carte « Avis ». Les cartes sont mises à l'extérieur du cercle. Le premier joueur occupera la première position, le second la deuxième.

Une fois les cartes placées, chaque joueur doit justifier son choix. Si le groupe se connait, les autres joueurs peuvent approuver ou montrer leur désaccord avec le choix. Ils peuvent faire une autre proposition qui sera notée sur un post-it qui remplacera la carte.

Une fois le tour terminé, le processus est réutilisé avec les cartes « Métiers ». Ici on ne parle plus au présent mais au conditionnel ou au futur : je pratiquerais, je ne pratiquerai jamais…

En fin de jeu, chaque joueur doit réaliser un petit texte sur le profil de son voisin en lui proposant un domaine, un secteur d'activités et en justifiant son choix.

Nombre de joueurs

3 à 6 joueurs
30 minutes

Intérêts didactiques

Ce matériel aurait pu apparaitre avant au sein de ce parcours ludopédagogique. Outil d'estime de soi, nous avons décidé de le présenter comme outil d'introduction à l'orientation. Un matériel que nous trouvons complémentaire au « jeu des nouveaux métiers » que nous présentons par après.

Notre expérience avec des élèves en désamour avec l'école a montré qu'il était essentiel de leur redonner des perspectives, un but, un chemin qui pourrait leur apporter un mieux-être et la possibilité de s'accomplir. Un besoin qui n'est d'ailleurs pas réservé qu'à ce type d'élèves.

12. Le jeu des nouveaux métiers – créations qui sèment

Règles du matériel

Cet outil propose de travailler, de réfléchir sur les métiers du futur. A cette fin, ces derniers sont classés au sein de 5 catégories de cartes « métiers » :

- Communication – Marketing
- Administration – Commerce – Finances
- Santé – Bien-être
- Numérique – Big Data
- Environnement

A côté de ces cartes, nous avons à notre disposition des cartes « Définitions » ainsi que des cartes « Challenge »

- compétences de demain
- voies d'études
- combinaison
- nouvelle activité

Nombre de joueurs

Groupe-classe

50 minutes

Intérêts didactiques

Cet outil est très riche par la multiplicité des fiches qui va aider les élèves à voir plus loin que les métiers classiques, à poursuivre leur réflexion sur ce qu'ils veulent faire, pourquoi et les compétences que cela demande. Une approche originale de l'orientation qui les touchera par la confrontation à des métiers plus « funny ».
De plus, un des rôles de l'école est de préparer les élèves au monde de demain notamment en insérant des cours d'utilisation de nouvelles technologies, etc. Les élèves, grâce à ce jeu, pourront percevoir très clairement quelles compétences seront nécessaires pour bien intégrer la société de demain.

DEVELOPPER SA METHODE DE TRAVAIL

INTRODUCTION

La plupart du temps, penser et développer sa méthode de travail est un cours de remédiation pour aider des élèves qui éprouvent des difficultés. Si nous sommes tous persuadés qu'elle est essentielle à tout apprentissage, elle n'occupe qu'une place succincte au sein de nos cours se limitant parfois à un conseil et au mieux, à la transmission d'un outil ou d'une technique avec une unique mise en situation, comme si les savoirs-faire méthodologiques était intégrables plus facilement qu'un savoir-faire disciplinaire.

Le constat est triste : un enseignant ou un parent souhaitant se former aux cartes mentales pourra suivre deux journées de formation de 6 heures chacune. Combien de temps consacrera un professeur qui souhaite transférer cela au sein de son cours ? Il ne s'agit pas de jeter la pierre sur l'enseignant mais de mettre en évidence qu'il y a un problème et qu'il est donc essentiel de développer les compétences méthodologiques des élèves autrement.

Afin de répondre à ce besoin, nous avons sélectionné une série de jeux pouvant servir de base à l'acquisition de techniques ou de compétences méthodologiques aidant à travailler la concentration, la mémorisation, l'association d'idées, la catégorisation, la définition d'attributs d'un concept, l'élaboration d'hypothèses….

Comme chacun des parcours ludopédagogiques que nous proposons, sans débriefing le jeu n'aura qu'un effet très restreint.

CONCENTRATION

1. 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

Dobble est certes un jeu plus connu qui oblige les joueurs à se concentrer et à discriminer visuellement, le jeu des 7 vilains s'appuie sur les mêmes ressorts mais est légèrement plus complexe au niveau des règles. À force de jouer, les joueurs apprennent peu à peu à se concentrer et à comprendre que la surcharge cognitive est source de déconcentration. Ils vont alors développer des astuces pour mieux se concentrer ou retenir les actions qu'ils doivent faire à court terme.

MEMORISATION

2. Le jeu aux mille titres - Oya

Règles du jeu

Le jeu aux milles 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
Moins de 30 minutes

Intérêts didactiques

Mémoriser ? C'est tout un apprentissage ! Souvent nos élèves pensent qu'il faut juste lire ou écrire. Ce jeu plonge les joueurs dans un cadre où ils vont être obligés de faire des liens logiques entre les tuiles, avec le paysage ou raconter une histoire pour permettre la mémorisation. C'est une activité intéressante pour apprendre à mémoriser un schéma, par exemple. L'enseignant formé à la gestion mentale ou maîtrisant la technique des lieux pour mémoriser un contenu trouvera un support intéressant à la transmission de ces outils.

Encore une fois, c'est le débriefing en fin de partie et le transfert à un cas concret scolaire qui donnera tout son sens à la technique.

3. Dixit - Libellud

Règles du jeu

Le principe du jeu Dixit est bien connu : il faut deviner la carte qui correspond au son, au mot ou à la phrase énoncée par le joueur « conteur ». Les conteurs devront faire preuve de créativité et donner un indice ni trop simple ni trop complexe.
Les professionnels du jeu, du coaching ou de la formation connaissent ce jeu pour ces cartes aux merveilleuses illustrations.

Nombre de joueurs

3 à 6 joueurs
30 minutes

Intérêts didactiques

Si ce jeu est évidemment pertinent dans le cadre du développement des compétences langagières, dans un contexte méthodologique nous n'utiliserons que les cartes. Se procurer les extensions peut donc est suffisant. Que pourrait-on faire avec une série de cartes étalées sur la table ? Un nombre de colonnes et de rangs croissant au fur et à mesure de l'activité. Le principe est simple : les joueurs observent et mémorisent toutes les cartes. Un certains temps est fixé en fonction du nombre de cartes. Une fois le temps écoulé ils tournent le dos. L'animateur entre en jeux posent toutes les questions possibles et imaginables tant sur le positionnement que sur le nombre de cartes ou la couleur d'un objet.

4. Jet Lag - Coktail games

Règles du jeu

Jetlag, c'est un jeu de questions complètement... décalé. Chaque fois que l'on pose une question à un joueur, il doit répondre correctement à la question précédente!

Si l'on gardait la mécanique du jeu en leur demandait de réciter les x dernières réponses ?

Nombre de joueurs

3 à 8 joueurs
30 minutes

Intérêts didactiques

Mémoriser des informations est une activité habituelle pour les élèves mais qui leur posent problème. Le jeu fait d'abord travailler la mémorisation à court terme mais en changeant la règle, on peut progressivement les habituer à l'exercice et faire émerger progressivement une technique de concentration et de mémorisation.

ASSOCIER

5. Association 10 dés – Act In Games

Règles du jeu

Le jeu peut se jouer en mode compétitif ou collaboratif. Un joueur lance 10 des 24 dés du jeu.
Chaque fois qu'un joueur trouve une association entre plusieurs dés et donc un mot-clé, il énonce sa proposition et retire les dés. Dans le mode compétitif, son partenaire dispose de 30 secondes pour deviner à quoi elle pense. S'il ne trouve pas, l'équipe adverse peut aussi tenter sa chance et deviner le mot du preneur de dés.

Nombre de joueurs

2 à 8 joueurs
30 minutes

Intérêts didactiques

En dehors de travailler le vocabulaire de l'élève, la mécanique de ce jeu est particulièrement intéressante pour jongler avec des concepts étudiés dans un cours ou l'autre ou une liste à mémoriser dans un cours de langue moderne. Refaire ses dés avec des un marqueurs indélébiles ou en collant des petites étiquettes collantes ne va demanderque très peu de temps pour une agréable personnalisation. Vingt-quatre dés donnent la possibilité d'intégrer 144 mots. Jouer à ce jeu démultipliera le nombre de mots mobilisés.

6. Just One – repos production

Règles du jeu

Just One est un jeu d'ambiance coopératif. Ensemble, il faut faire deviner un mot Mystère à l'un des joueurs - le joueur actif – Pour cela, chaque joueur écrit un indice sur son chevalet. Tous les indices identiques seront annulés avant même que le joueur actif ne puisse les voir.

Nombre de joueurs

3 à 7 joueurs
30 minutes

Intérêts didactiques

Comme le jeu précédent, ce jeu est déjà parfait en soi. Didactiquement parlant, il est facile à adapter pour prendre en compte le niveau de vocabulaire des élèves, que le problème soit lié aux bases du langage, à un vocabulaire propre à une discipline ou encore à une thématique ou des concepts précis. Il suffira de changer les items des cartes pour aider les élèves à mémoriser, différencier les notions jugées importantes.

DEFINIR LES ATTRIBUTS D'UN CONCEPT

7. Concept – Repos production

Règles du jeu

Le jeu « Concept » demande a un duo de faire deviner un concept en déposant des « pions » en face d'idéogrammes qui aideront les autres joueurs à définir la catégorie de mots à trouver ainsi que les caractéristiques de ce dernier.

On distingue plusieurs groupes d'idéogrammes

- La catégorie de concepts à chercher
- Les couleurs
- Les formes
- Le corps humain
- Les éléments naturels
- La taille, la morphologie….

Nombre de joueurs

2 à 8 joueurs
15 -30 minutes

Intérêts didactiques

Jeu de vocabulaire, il peut être bien plus et mérite vraiment son nom si les items proposés sont réellement des concepts disciplinaires à intégrer. Dans ce cas, nous conseillons de rajouter une feuille plastifiée proposant des idéogrammes supplémentaires. Les enseignants qui s'intéressent aux lectures pédagogiques connaissent peut-être l'ouvrage de Britt Mary Barth sur la construction des savoirs et son célèbre exemple du carré et du losange. Deux concepts certes simples, mais comment les feriez-vous deviner par le jeu ou comment les identifieriez-vous ? Les concepts disciplinaires ne manquent pas. Utiliser ce jeu c'est aider les élèves à intégrer et à différencier les concepts qui sont parfois trop similaires pour eux.

Il pourra également aider les enfants à intégrer les savoirs et compétences telles des poupées gigognes et ainsi créer des liens entre ceux-ci.

POSER DES HYPOTHESES

8. 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 -30 minutes

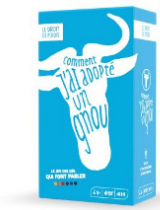
Intérêts didactiques

Didactiquement ce jeu est très intéressant. Il demande aux joueurs d'écouter les questions des autres et les réponses, de poser des hypothèses, de faire des déductions et de formuler des questions. Ensemble, les participants sont en position d'enquêteurs et doivent faire preuve de logique.

La technique de questionnement en entonnoir est essentielle. Une application de la technique sera à faire dans le cadre de problèmes à résoudre.

ELABORER UN RECIT

9. Story Cubes et Comment j'ai adopté un gnou ?



Règles du jeu

Le principe des Storycubes est simple. Un joueur lance une série de dés avec des idéogrammes, une autre choisit un des dés et donc un idéogramme sur lequel il s'appuie pour raconter une histoire. Tour à tour, les autres joueurs prennent la suite et développe le récit en s'appuie sur les dés non encore utilisés.

Il existe de nombreuses boites thématiques : Actions – Nature – Fantasie….

Nous proposons de modifier la règle et de ne pas changer de joueur à chaque dé mais de continuer avec le même narrateur lui permettant ainsi d'élaborer une histoire complète.

L'idéal est de compléter ce jeu avec les dés des jeux « Comment j'ai adopté un gnou » ou « Comment j'ai adopté un dragon ». Ces deux jeux fournissent des dés avec des connecteurs logiques qui permettent de couper la narration d'un joueur ou au contraire de lui permettre de se relancer.

Nombre de joueurs

1 à 12 joueurs
15 minutes

Intérêts didactiques

Aider les élèves à créer des histoires en utilisant des connecteurs logiques car ce sont des difficultés qu'ils éprouvent parfois tant dans les cours de français que de langues modernes. Les aider à mobiliser un vocabulaire, à développer leur créativité ou à s'entrainer dans une autre langue est donc nécessaire. Les applications sont nombreuses surtout si l'on s'intéresse à toutes les collections de Storycubes et à leurs cousins produit par d'autres éditeurs (Imagidés, etc.)

CATEGORISER

10.Timeline - asmodee

Règles du jeu

Les jeux Timelines proposent plusieurs coffrets sur des thèmes différents : découvertes, monuments, inventions… Quel que soit la collection et le thème, la mécanique est identique.

Pour commencer la partie, une carte est placée au centre de la table face date visible et constitue le point de départ d'une ligne chronologique qui sera peu à peu complétée par les joueurs.

Au début de la partie, les joueurs reçoivent tous un même nombre de cartes représentant une invention par exemple. Au verso de chaque carte est indiquée une date.

Le premier joueur choisit ensuite l'une de ses cartes. S'il pense que la date de l'invention de sa carte date d'avant celle de la carte initiale, il pose sa carte à gauche de cette dernière. S'il estime que son invention a été créée après, il place sa carte à droite de la carte initiale.

La carte du joueur est alors retournée, face date visible. S'il a raison, elle reste en place. Sinon, sa carte est défaussée et il doit en piocher une autre pour la remplacer. La partie continue dans le sens

Nombre de joueurs

1 à 12 joueurs
15 minutes

Intérêts didactiques

En dehors de travailler les notions historiques (avec Timeline) ou les unites de mesures (avec Cardlines), ces jeux sont un excellent support pour travailler la catégorisation et donc la capacité à faire des liens entre les notions. Une démarche nécessaire à la fois pour la compréhension, la mémorisation et la réalisation d'un schéma comme une carte mentale par exemple.

Voici ce que nous proposons une fois la partie terminée : demander aux joueurs de mémoriser l'ensemble des cartes avec les dates correspondantes. A cette incitez-les à casser la ligne du temps en faisant des sous-groupes comprenant au maximum 7 cartes. Cette démarche demande de trouver des critères de différenciation et d'établir des liens logiques.
Un exercice qui se fait en collaboration avec les autres joueurs. Un débriefing en grand groupe est réaliser avant de travailler sur un objet de cours : liste de vocabulaire, de concepts, d'informations à mémoriser etc.

DEVELOPPER LA COOPERATION

INTRODUCTION

Collaborer et coopérer sont deux compétences primordiales pour vivre en société. Durant toute sa scolarité, l'enfant sera confronté à travailler avec les autres et très souvent, dans le cadre de son futur 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 qu'être coopératif n'est pas inné chez l'être humain. 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, l'enseignant(e) 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 de la 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 collaboration et la coopération

Nous vous proposons de découvrir un parcours qui confrontera les élèves en premier lieu à des jeux collaboratifs et par la suite à des jeux coopératifs. Un choix qui sera lié à l'importance de l'écoute, du mode de communication ou de l'attribution ou non des rôles et des actions déterminées aux joueurs.

CATEGORISER

1.The mind - Oya

Règles du jeu

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.

Nombre de joueurs

2 à 4 joueurs (possibilité d'augmenter le groupe jusque 7 joueurs)
15 minutes

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 ce fonctionnement est possible et également que l'on peut communiquer grâce aux expressions, au langage corporel. La difficulté est de devoir 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.

2. Hanabi - Coktail Games

Règles du jeu

Les joueurs ont le rôle d'artificiers 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.

Nombre de joueurs

2 à 5 joueurs
20 minutes

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 joueur est maitre 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, connaitre et exprimer ses forces et faiblesses avant une partie de jeu permet aux autres de comprendre la personne et d'être plus indulgent 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 parties.

3. Magic Maze – Sit Down

Règles du jeu

Comme dans Magic Maze Kids, les joueurs incarnent un (voir plusieurs) pion(s) tous ensemble. Chaque joueur est maitre 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.

Nombre de joueurs

2 à 8 joueurs
15 à 20 minutes

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 d'effectuer un débriefing en fin de partie pour connaitre 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.

4. Unlock ! – Space Cowboys

Règles du jeu

Unlock! est un jeu qui vous permettra de faire vivre le principe des escape rooms à vos élèves dans votre classe. Trois decks de cartes qui sont chacun un scénario. En moins de 60 minutes, ils devront résoudre une série d'énigmes qui leur permettront de ne pas rester bloquer dans la salle.

Nombre de joueurs

2 à 6 joueurs
60 minutes

Intérêts didactiques

Jeu de logique, d'hypothèses, chaque joueur a un rôle qui est lié à sa personnalité et à ses compétences propres. Chacun endossera un rôle en fonction de ce qu'il est : leadeur du groupe, spécialiste des énigmes mathématiques, etc.
Confronter les élèves à des escapes, leur permet de prendre conscience de leurs propres apports, compétences au sein d'un groupe.

5. Galerapagos – Gigamic

Règles du jeu

Ce jeu est un « semi-coopératif » car il donne la possibilité aux joueurs de trahir le groupe à un moment donné. Sans rôle déterminé à l'avance, l'action sera déterminée par chaque joueur ou par le groupe.
Les joueurs se sont échoués sur une île déserte et un cyclone arrive. Ensemble les naufragés doivent récolter du bois pour créer un radeau, mais aussi pour aller chercher de l'eau et se nourrir. Tout au long de la partie, il faudra s'entendre sur qui doit faire quoi (si l'on a l'esprit de groupe). Dans le cas contraire, on peut jouer, penser à soi mais au risque d'être tué par ses coéquipiers.

Nombre de joueurs

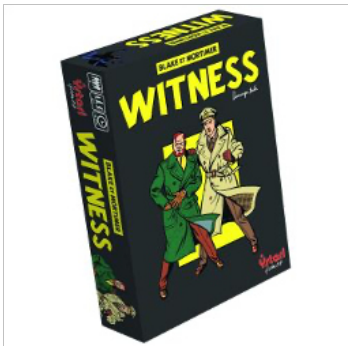
3 à 12 joueurs
30 minutes

Intérêts didactiques

En dehors du fait de pouvoir faire jouer une classe entière avec deux boîtes, ce jeu accessible au niveau des règles confronte les joueurs à un objectif commun : la survie. Cependant, la mécanique du jeu permet à chacun de se désolidariser du groupe. Chaque aventurier a la possibilité de faire preuve d'égoïsme et de trahir ses compatriotes. Une possibilité qui va créer des incidents et va donner la possibilité d'enrichir le débriefing de fin de partie en abordant des thèmes comme la confiance, la solidarité, etc.

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.

6. Witness - Ytari



Règles du jeu

Witness est un jeu coopératif qui propose de nombreuses enquêtes à résoudre. En dehors de mettre en jeu les célèbres personnages d'Edgar P. Jacobs (Black et Mortimer), ce jeu permet aux joueurs de recueillir progressivement des indices qu'ils ne pourront que chuchoter à leur voisin en respectant un cadre précis. Après 4 tours serez-vous capable de résoudre l'énigme et de répondre à trois questions ?

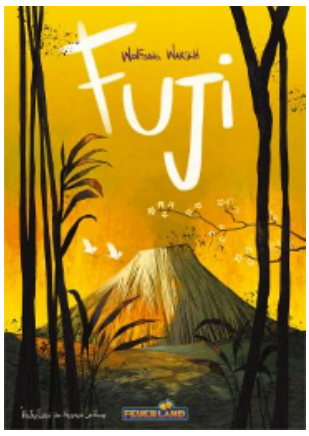
Nombre de joueurs

2 à 4 joueurs
Moins de 15 minutes

Intérêts didactiques

Jeu court d'entrée de gamme en terme de durée et de complexité, il permet pour la première fois aux joueurs de rentrer dans la peau d'un personnage et d'arriver à résoudre une enquête policière. Une activité qui ferait plus sens si elle était précédée par la découverte des récits des aventures de Black et Mortimer.

7. Fuji



Règles du jeu

Sur la route du Mont Fuji vous faites partie d'un groupe d'aventurier, escaladant le célèbre volcan japonais. Hélas, avant d'atteindre le sommet, le sol se met à trembler et le volcan entre en éruption ! Votre groupe doit maintenant fuir au plus vite et se mettre en sécurité dans le village.

Dans ce jeu coopératif, chaque joueur joue un personnage. Hélas, aucune compétence n'est attribuée à ces derniers. En effet, c'est le jet de dés derrière un paravent, une communication restreinte avec les autres aventuriers qui permettront au joueur de faire un choix de déplacement et de parcourir les différentes cartes qui forment le chemin retour vers le village. Mais pour aller sur une carte il faut que les dés remplissent certaines conditions mieux que ceux de vos voisins !

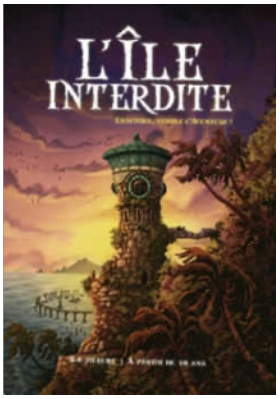
Nombre de joueurs

2 à 4 joueurs
Moins de 15 minutes

Intérêts didactiques

Fuji est une entrée de gamme dans le monde des vrais jeux coopératifs. Un jeu qui plonge les joueurs dans un environnement oppressant et dangereux, qui les confronte une règle qui nécessite une vraie stratégie des joueurs : une complexité sans laquelle la coopération ne pourrait exister. Une personnification légère mais qui permettra aux joueurs de percevoir la nécessité de prendre en compte des compétences de chacun dans la résolution d'une situation difficile.

8. L'île Interdite -



Règles du jeu

Jeu coopératif, l'île Interdite demande aux joueurs de retrouver 4 trésors avant que l'île soit inondée. A cette fin, ils joueront tous un personnage qui aura des actions différentes. Communiquer et s'organiser est une obligation s'ils veulent retrouver les trésors et quitter l'île avant qu'elle ne s'enfonce dans les flots.

Nombre de joueurs

2 à 4 joueurs
30 minutes

Intérêts didactiques

Il existe de nombreux jeux coopératifs avec des rôles qui permettent de prendre conscience de la compétence de chacun, de l'utilité de chaque individu dans la résolution d'une tâche complexe. Cependant, la plupart de ces jeux sont plus complexes et la durée plus longue. Arrivée en fin de parcours ludopédagogique nous vous conseillons de jouer à l'île Interdite car il est le seul jeu représentatif du concept de coopération et de la compétence. Idéalement, ce parcours devrait se poursuivre en confrontant les élèves à des jeux d'association mettant en exergue une série de valeurs liée à l'entraide et à la solidarité.

8. L'île Interdite -

Règles du jeu

Avec vos coéquipiers, plongez au coeur d'un terrible incendie pour sauver les habitants de l'immeuble en détresse. Chaque joueur apportera ses propres compétences pour lutter contre le feu et extirper les victimes hors du danger. Serez-vous : médecin, commandant des opérations de secours, spécialiste caméra thermique, chef d'équipe, spécialiste nucléaire & bactériologie, servant, sauveteur ou conducteur ? Comme pour le jeu précédent les joueurs pourront déterminer le niveau de difficultés.

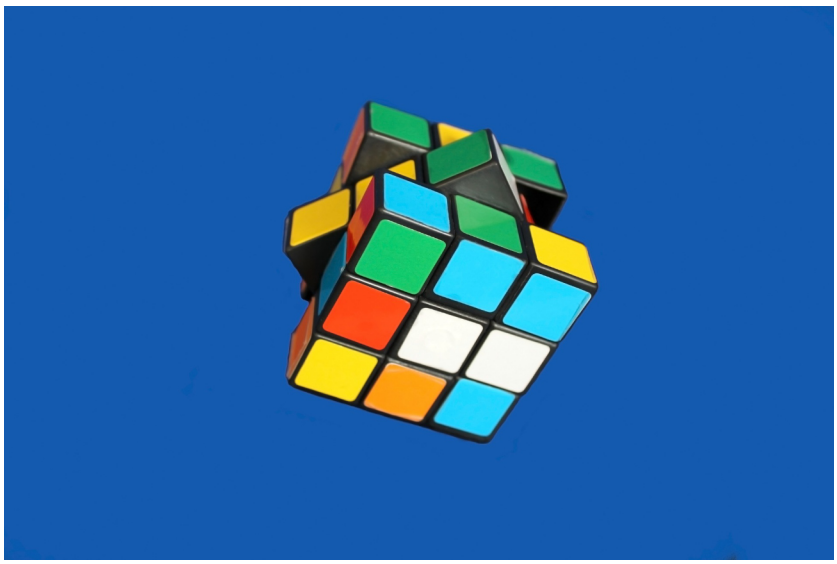
Nombre de joueurs

2 à 6 joueurs
30 à 60 minutes

Intérêts didactiques

En dehors d'être confronté à un nouveau jeu coopératif et donc de pouvoir asseoir sa compétence, ce jeu donne la possibilité d'augmenter le nombre d'éléments à gérer, le stress et donc d'augmenter réellement la complexité de la situation de jeu. Comme pour le jeu précédent, le transfert avec une situation réelle scolaire en mode coopératif est une nécessité.

DEVELOPPER SA LOGIQUE



INTRODUCTION

La logique est une compétence transversale qui peut en effrayer certains. La plupart du temps on ne la travaille pas. Il est rare qu'un système soit mis en place pour aider une enfant ayant peu d'esprit logique : il faudrait alors l'aider à l'acquérir autrement qu'avec les activités scolaires classiques.

Vous l'avez compris, l'objectif de ce parcours est d'éveiller aux questionnements, aux liens logiques. À cette fin, nous avons sélectionné une série de jeux courts, aux règles simples qui donnent envie de jouer et de rejouer.

Des jeux qui demandent d'une part de s'appuyer sur les deux trois règles pour gagner, et d'autre part de tenir compte des coups de son adversaire.

Les premiers jeux sont des jeux thématiques qui permettent de se plonger dans une atmosphère. La fin du parcours se caractérise par des jeux des éditons Gigamic qui se jouent à deux. Une caractéristique essentielle pour des élèves qui ne sont pas toujours entourés à la maison par de nombreux joueurs potentiels, on retrouve également quelques-uns de ces jeux en ligne.

Cette compétence ne pourra se développer qu'en jouant de nombreuses parties et surtout en se posant des questions en début, pendant ou en fin de chaque partie. La posture réflexive et le débriefing sont essentiels pour acquérir de la logique.

Dans le cadre de nos brochures ludopédagogiques, nous proposons un deuxième parcours permettant d'accroitre sa logique. Ce parcours plus complexe confrontera les joueurs à des jeux thématisés plus complexes et plus longs.

1.Pingouins - edge

Règles du jeu

Sur un plateau qui représente la banquise, chaque joueur est à la tête d'une équipe de pingouins qui ne peuvent que, se déplacer en ligne droite. Chaque fois qu'un pingouins quitte une tuile, il l'a gagne et « mange » le ou les poissons représentés dessus. Vous l'avez compris le gagnant est celui qui aura gagné le plus de poissons. Cependant, il faut faire attention car au fil de la partie la banquise se creuse, un pingouin peut se trouver isolé et mourir.

Nombre de joueurs

2 à 6 joueurs
30 à 60 minutes

Intérêts didactiques

Un jeu simple pour confronter les joueurs au questionnement, à la stratégie. Si le joueur retient qu'il peut gagner s'il gagne le maximum de poisson la plupart du temps, il ne va pas réfléchir à comment être plus efficient et donc augmenter ses chances de gagner.
En fonction des phases de la partie, nous proposons de le soumettre à une série de question qui vont l'inviter à changer ses actions et peut être à rendre la partie plus serrée entre les adversaires.

AU DÉBUT DE LA PARTIE	La forme du plateau a-t-elle de l'importance sur le déroulé du jeu ? La forme du plateau a-t-elle de l'importance sur le positionnement des pingouins ? En dehors de pouvoir te diriger au premier déplacement vers une tuile où il y a beaucoup de poisson, y-a-t-il une autre raison sur le positionnement de ton pingouin ? Au niveau du positionnement de tes pingouins qu'elle est ta stratégie : le regroupement, le hasard, la dispersion, le positionnement des pingouins des autres joueurs

AU MILIEU DE LA PARTIE	Quelle est ta stratégie globale ? Sais-tu de quel joueur dois-tu te méfier ? Pourquoi ? En quoi est-il intéressant de creuser la banquise ? Un de tes pingouins est-il en danger ? Pourquoi ? Si oui, comment pourras-tu le sauver ? Est-il pertinent de sacrifier un de ses propres pingouins ? Pourquoi ?
À LA FIN DE LA PARTIE	Quelles ont été tes erreurs dans le jeu ? Pourquoi ? Quelles ont été les erreurs des autres joueurs ? Pourquoi ? Quelles ont été les bonnes stratégies ? Pourquoi ?

Idéalement, il peut être pertinent pour les questions de fin de partie d'avoir filmer la partie avec un smartphone et de visionner la partie en sous-groupe ou en groupe classe.

2. Rumble in the house – Flatlined

Règles du jeu

Difficile de vivre dans un appartement quand il y a trop de monde dans ce dernier. La tension monte, des habitants doivent être écartés, est-ce que se sera vous ?

Construisez un bel appartement avec les 12 cartes pièce et placez un personnage dans chacune d'elles. Chaque joueur représentera secrètement deux habitants. Votre objectif être le dernier locataire de l'appartement ou en tout cas avoir été éliminé le plus tardivement possible. Il n'y a que deux actions possibles : déplacer un habitant dans une pièce adjacente ou quand deux habitants sont dans un même lieu choisir celui qui sera éliminé. Les victimes devront être alignées le long de la zone de jeu dans l'ordre ou elles sortent. Les points seront attribués selon l'ordre d'élimination. Attention, ce jeu se gagne en trois manches. A vous d'être stratégique et de tenir compte des résultats des adversaires.

Nombre de joueurs

2 à 6 joueurs
20 minutes

Intérêts didactiques

Dans ce jeu la stratégie repose uniquement sur les actions du joueur. Il n'a aucun pouvoir sur le positionnement de ces personnages au début de partir. Il va devoir comment protéger ses pions sans mettre la puce à l'oreille des autres joueurs et essayez de savoir qui est qui. Souvent, on ne prend pas en compte que ce jeux se joue sur trois manches. Arrivé à écarter rapidement un adversaire qui a gagné beaucoup de points lors de la première ou seconde

AU DÉBUT DE LA PARTIE	Faut-il jouer les deux habitants ou en sacrifier un ? Comment protéger un de vos habitants ? Comment allez-vous identifier qui est qui ?
AU MILIEU DE LA PARTIE	Comment allez-vous donner de fausses informations aux autres joueurs en faisant croire que le pion x est le vôtre ? Quel est l'intérêt de bluffer même si vs n'avez plus aucun habitant en jeu ?
À LA FIN DE LA PARTIE	Allez-vous adapter votre jeux en fonction du nombre de points gagner par vos adversaires ? Comment ?

3. Quoridor – Gigamic

Règles du jeu

Pour gagner à Quoridor, il faut atteindre le côté opposé en premier. Pour vous enquiquiner votre adversaire va poser des barrières pour vous ralentir Rassurez-vous, il est dans l'obligation de vous laisser une voie de passage . Le principe est simple : les joueurs se partagent les barrières et chacun pose son pion au centre de sa ligne de départ. A tour de rôle, chacun déplace son pion d'une case, ou pose une barrière afin de ralentir l'adversaire. Les pions doivent contourner les barrières, qui créent un labyrinthe dont il faut sortir très vite, car le premier joueur qui atteint la ligne opposée à sa ligne de départ a gagné !

Nombre de joueurs

2 à 4 joueurs
20 minutes

Intérêts didactiques

Ce jeu va apprendre aux élèves à se repérer dans l'espace, à raisonner logiquement et à anticiper des actions et des événements. Quoridor, comme ces cousins (Pylos, Quadro, Squadro…) sont des jeux aux règles simples, courts qui donnent envie de rejouer une partie pour ne plus commettre la même erreur.

AU DÉBUT DE LA PARTIE	Faut-il - se diriger en face du pion de l'adversaire ou se déplacer vers la gauche ou la droite ? - avancer son pion ou bloquer son adversaire le plus rapidement possible
AU MILIEU DE LA PARTIE	Faut-il bloquer l'adversaire ou l'empêcher de vous bloquer ? Comment avez-vous pris possession du plateau ?
À LA FIN DE LA PARTIE	Quelle erreur avez-vous commise ? Quel est le tournant de la partie ? Est-il plus facile de jouer à deux ou à quatre ? Quand vous jouez à quatre faut-il faire une alliance….temporaire ?

4. Pylos – Gigamic

Règles du jeu

En jouant à Pylos votre objectif est d'économiser une ou plusieurs de vos 15 billes afin de pouvoir les mettre en dernier en haut de la pyramide que vous allez construire avec votre adversaire.

Les deux joueurs reçoivent chacun 15 billes qu'ils doivent disposer tour à tour sur le plateau, en forme de pyramide. Deux principes simples permettent d'économiser des billes:

-déplacer une bille déjà jouée, en la montant d'un ou plusieurs niveaux.

-réaliser un carré à sa couleur, ce qui autorise à reprendre deux billes sur le plateau.

Celui qui économise le plus de billes gagne la partie en posant la dernière au sommet de la pyramide.

Nombre de joueurs

2 joueurs
20 minutes

Intérêts didactiques

La ludopédagogie a pour objectif de trouver le bon jeu pour développer un apprentissage scolaire considéré comme important. Au fil des parties, en ayant une posture réflexive, les joueurs apprendront à anticiper et élaborer des stratégies à court et long terme à situer un objet par rapport à soi ou à un autre objet et à économiser ses ressources.

AU DÉBUT DE LA PARTIE	En début de partie, la position des billes est-elle importante ?
AU MILIEU DE LA PARTIE	Est-il important d'isoler une ou plusieurs billes ? Comptes-tu essayer d'avoir un carré avec quatre de tes billes ?
À LA FIN DE LA PARTIE	Quelle erreur avez-vous commise ? Quel est le tournant de la partie ? Est-il plus facile de jouer à deux ou à quatre ? Quand vous jouez à quatre faut-il faire une alliance....temporaire ?

5. Quantik – Gigamic

Règles du jeu

Le but du jeu est d'être le premier à créer une ligne, une colonne ou une carré contenant les 4 types de pièces, peu importe la couleur. Cependant, il est interdit de placer une pièce identique dans une colonne, ligne ou carré qui en contient déjà une. Sauf si c'est la vôtre. On ne peut doubler une forme que si l'on a joué la précédente soi-même. Serez-vos le premier joueur qui posera la quatrième forme différente en respectant les conditions ?

Nombre de joueurs

2 joueurs
20 minutes

Intérêts didactiques

Un jeu de combinaison admirable qui incite les joueurs à se poser des questions à chaque fois avant de jouer. Il permet d'acquérir rapidement un automatisme au niveau des questions « combinatoires ».

PENDANT LA PARTIE	Est-ce que le dépôts d'une troisième pièce (dans une ligne, une colonne, un carré) permettra à l'adversaire de compléter la zone ? Est-ce que l'objet que je pose peut être la deuxième sorte dans une ligne, une colonne ou un carré ? Est-ce qu'il serait intéressant de déposer la deuxième objets identiques afin de bloquer l'adversaire ? Quels contraintes faut-il pour contraindre l'adversaire à poser la pièce que je souhaite ? Est-il intéressant de jouer les mêmes pièces que l'autre joueur ?
À LA FIN DE LA PARTIE	Quelle erreur avez-vous commise ? Quel est le tournant de la partie ?

5. Quantik – Gigamic

Règles du jeu

Les joueurs disposent chacun de 5 pièces de même couleur. À chaque tour ils vont en déplacer une en respectant sa capacité de déplacement déterminée sur le pourtour du plateau. Le vainqueur est le premier joueur qui parvient à ramener 4 de ses pièces à leur point de départ après leur avoir fait traverser le plateau dans les deux sens. Faites parcourir un aller-retour à 4 de vos 5 pions. Mais attention, un pion qui saute par-dessus un pion adverse le renvoie au départ!

Nombre de joueurs

2 joueurs
20 minutes

Intérêts didactiques

Comme les autres jeux de la gamme, dans Squadro c'est le coup de l'adversaire qui va définir le vôtre en tout cas, si vous planifiez vos coups deux trois tours à l'avance. Pour gagner, il sera nécessaire de renvoyer un ou plusieurs pions de l'adversaire à leur point de départ. A cette fin vous devez tenir compte de vos capacités de déplacements ainsi que celles de l'adversaire. Ne pas bouger certains de ses pions.

PENDANT LA PARTIE	Quel pion de l'adversaire faut-il renvoyer le plus rapidement à la case départ ? Y-a—t-il moyen de sauter au-dessus d'une ou deux pièces ? Quel est l'intérêt de sacrifier un bon ? Quel pion puis -je sacrifier ?