

BROCHURE LUDOPÉDAGOGIQUE

RENAUD KEYMEULEN - AURÉLIE BERGER - QUENTIN DASPREMONT

INTELLIGENCE LOGICOMATHÉMATIQUE

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



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



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



DEVELOPPER SA
STRATEGIE



Introduction

La stratégie, voici un bien grand mot parfois abstrait qui est néanmoins très utile dans la vie quotidienne. Que veut-il dire ? La stratégie, c'est l'art d'établir un plan d'actions coordonnées pour arriver à un objectif, à une finalité. Grâce à elle, nous savons à tout moment dans quelle direction nous allons et nous permettra d'avancer.

Il est nécessaire de la développer chez les élèves et ainsi leur permettre de réussir certains apprentissages et différents objectifs d'une façon très personnelle. En effet, il n'existe pas qu'une stratégie : elles sont plurielles et propres à chaque personne. En élaborer une permet de travailler diverses compétences qui seront utilisées tout au long de la vie du futur adulte : la planification, l'analyse, l'organisation, l'association, émettre des hypothèses, etc.

Nous, enseignants, aiderons l'élève à trouver et à s'approprier la stratégie qui lui correspond le mieux à travers différents outils ludiques et jeux. Les utiliser a été une évidence car ceux-ci proposent très souvent des moyens différents pour arriver à la victoire ou à d'autres buts, ce qui permet de diversifier au maximum l'esprit stratégique et ainsi s'allier aux intelligences multiples qui prônent la diversification des apprentissages.

1. Carcassonne – Filosofia



Règles du jeu

L'adolescent doit développer progressivement des territoires à l'aide de tuiles. Il faut également prendre le contrôle des territoires existant afin de gagner le plus de points.

Nombre de joueurs

2 à 5 joueurs

Intérêts didactiques

Très accessible, ce jeu permet de débiter le travail autour du concept de stratégie où peu d'éléments doivent être pris en considération pour réfléchir à une stratégie, mais il demande néanmoins de faire preuve d'**anticipation** et d'**adaptabilité** en fonction des placements effectués par les adversaires.

AU DÉBUT DE LA PARTIE	Quel est le but du jeu ? Que faut-il pour gagner ? Es-tu capable d'expliquer au groupe les conditions pour gagner des points ? Comment vas-tu aborder la partie?
AU MILIEU DE LA PARTIE	Peux-tu faire le calcul des points de chacun ? Comment expliques-tu la position de chacun ? Comment les autres joueurs peuvent-ils t'embêter ? Quelles actions devrais-tu mener pour gagner plus de points ?
À LA FIN DE LA PARTIE	Si tu devais y rejouer, changerais-tu de stratégie? Pourquoi avoir opté pour cette stratégie?

2. Les aventuriers du rail – Europe – Day Of Wonder



Règles du jeu

L'adolescent doit réaliser différents objectifs en reliant des endroits via des liaisons de chemin de fer. Afin de gagner plus de points, il peut également construire des gares ou tenter d'avoir la ligne de chemin de fer la plus longue

Nombre de joueurs

2 à 5 joueurs

Intérêts didactiques

Dans la continuité du premier, il faudra développer une stratégie un peu plus complexe car d'une part, il faut réaliser les objectifs reçus et, d'autre part, il est possible d'obtenir des points autrement que par les objectifs, en plaçant les wagons, par exemple. Cela permet donc d'apprendre à définir une stratégie selon **plusieurs critères**, tout en étant capable de la corriger selon les péripéties de la partie.

AU DÉBUT DE LA PARTIE	Quel est le but du jeu ? Que faut-il pour gagner ? Es-tu capable d'expliquer au groupe les conditions pour gagner des points ? Comment vas-tu aborder la partie ? Par rapport au premier jeu, vas-tu t'y prendre autrement ?
AU MILIEU DE LA PARTIE	Peux-tu faire le calcul des points de chacun ? Comment expliques-tu la position de chacun ? Comment les autres joueurs peuvent-ils t'embêter ? Quelles actions devrais-tu mener pour gagner plus de points ?
À LA FIN DE LA PARTIE	Si tu devais y rejouer, changerais-tu de stratégie ? Pourquoi avoir opté pour cette stratégie ? As-tu modifié ta stratégie en cours de jeu ?

3. Catan – Filosofia

Règles du jeu



L'adolescent doit gérer ses ressources et en acquérir de nouvelles pour pouvoir construire différentes structures. L'objectif étant de prendre le contrôle de l'île en possédant le plus grand territoire

Nombre de joueurs

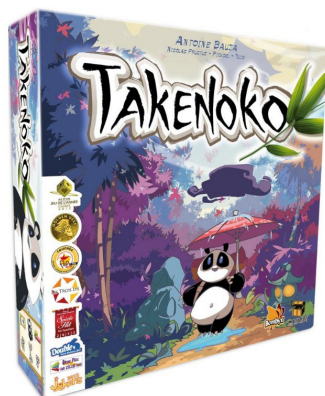
2 à 4 joueurs

Intérêts didactiques

Outre la stratégie, telle qu'apprise dans les jeux précédents, le joueur devra désormais apprendre à gérer des ressources et à correctement les investir. Cependant, une des mécaniques du jeu prévoit de procéder à des **négociations** avec les autres joueurs pour obtenir des ressources. L'élève apprend dès lors à formuler des compromis ainsi que des concessions.

AU DÉBUT DE LA PARTIE	Quel est le but du jeu ? Que faut-il pour gagner ? Es-tu capable d'expliquer au groupe les conditions pour gagner des points ? Comment vas-tu aborder la partie ? Qu'est-ce qui va te décider d'installer une ville, une colonie ou une route à tel ou tel endroit ? Par rapport au premier jeu, vas-tu t'y prendre autrement ?
AU MILIEU DE LA PARTIE	Peux-tu faire le calcul des points de chacun ? Comment expliques-tu la position de chacun ? Comment peux-tu embêter les autres joueurs ? Quelles actions devrais-tu mener pour gagner plus de points ?
À LA FIN DE LA PARTIE	Si tu devais y rejouer, changerais-tu de stratégie ? Pourquoi avoir opté pour cette stratégie ? As-tu modifié ta stratégie en cours de jeu ?

4. Takenoko – Matagot



Règles du jeu

L'adolescent remplit une série d'objectifs tout en utilisant les aléas de la météo à son avantage. Deux pions s'opposent, à savoir le jardinier et le panda. Chacun ayant ses propres "ambitions" auxquelles il faut répondre.

Nombre de joueurs

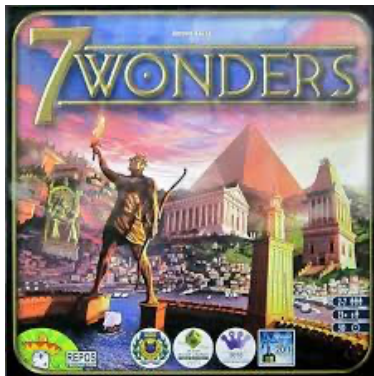
2 à 4 joueurs

Intérêts didactiques

Reprenant plusieurs éléments des jeux précédents, l'élève consolide ses acquis et apprend à les utiliser de manière simultanée au sein d'une seule stratégie. Entre réaliser des objectifs contraires, poser des tuiles à son avantage, utiliser des pouvoirs spéciaux, l'élève apprend à élaborer une **stratégie évolutive** car dépendante de nouveaux éléments durant la partie. L'ajout de l'aléa grâce au dé permet de prendre en compte d'autres facteurs que l'on ne maîtrise pas forcément.

AU DÉBUT DE LA PARTIE	Quel est le but du jeu ? Que faut-il pour gagner ? Es-tu capable d'expliquer au groupe les conditions pour gagner des points ? Comment vas-tu aborder la partie ? Quels acquis des jeux précédents penses-tu mobiliser durant la partie ?
AU MILIEU DE LA PARTIE	As-tu une préférence dans la gestion de la météo ? Pourquoi ? Peux-tu faire le calcul des points de chacun ? Comment expliques-tu la position de chacun ? Quelles actions devrais-tu mener pour gagner plus de points ?
À LA FIN DE LA PARTIE	Si tu devais y rejouer, changerais-tu de stratégie ? Comment t'es-tu adapté à ce que faisaient les autres joueurs ? Quels changements de stratégie as-tu été obligé de faire durant la partie ?

5. 7 Wonders – Repos production



Règles du jeu

L'adolescent prend le contrôle d'une civilisation antique et doit la développer pour la rendre la plus puissante. Plusieurs possibilités existent pour accroître la prospérité de sa ville : utilisation des ressources, investir dans le progrès scientifique, développer ses relations commerciales ou encore bâtir une armée puissante.

Nombre de joueurs

2 à 7 joueurs

Intérêts didactiques

La stratégie se complexifie quelque peu et plusieurs parties seront certainement utiles pour en maîtriser tous les aspects. En effet, il existe plus d'une manière d'établir une stratégie pour accumuler le plus de points. L'élève devra donc mobiliser les acquis des jeux précédents. De plus, reposant sur une mécanique de draft, il est possible de contrecarrer la stratégie d'un autre joueur. L'élève apprend **l'optimisation d'une stratégie** et la conception de "**sous-stratégies**" via les différentes possibilités qu'offre le jeu pour obtenir le plus grand score.

AU DÉBUT DE LA PARTIE	Quel est le but du jeu ? Le niveau du jeu est plus complexe que les précédents. As-tu une appréhension particulière ? Vu les possibilités qu'offre le jeu, t'orientes-tu déjà vers un investissement spécifique pour une des possibilités d'accroissement ? Que faut-il pour gagner ? Es-tu capable d'expliquer au groupe les conditions pour gagner des points ? Comment vas-tu aborder la partie ? Quels acquis des jeux précédents penses-tu mobiliser durant la partie ?
AU MILIEU DE LA PARTIE	Arrives-tu à maintenir ta stratégie ? Développes-tu des stratégies complémentaires ? A quoi penses-tu au moment de choisir des cartes lors de la mécanique de draft ?
À LA FIN DE LA PARTIE	Si tu devais y rejouer, changerais-tu de stratégie ? As-tu anticipé les actions des autres joueurs ? As-tu pensé plusieurs coups en avance ou bien t'es-tu adapté en fonction de ce que tu avais au moment présent ?

6. Pandémie – Filosofia



Règles du jeu

De manière stratégique et coopérative, l'adolescent doit lutter contre des virus mortels en utilisant les compétences spécifiques de son personnage et celles de ses camarades. Il faudra sans cesse s'adapter à la propagation des virus et revoir sa stratégie pour stopper la pandémie.

Nombre de joueurs

2 à 4 joueurs

Intérêts didactiques

En conclusion de ce parcours, l'élève devra établir une stratégie collective. Sur base des modes de réflexion acquis précédemment, il apprendra à avancer ses arguments, à écouter ceux des autres, à trouver des compromis, à s'adapter aux nouvelles situations, etc. Par ailleurs, cela sera également l'occasion d'apprendre à gérer son stress et ses émotions face à une situation qu'on ne peut contrôler entièrement. Ici, tout le monde joue contre le jeu, d'où l'importance de la collectivité : établir une stratégie de façon coopérative n'est pas aisé, d'où l'importance d'avoir placé ce jeu en fin de parcours.

AU DÉBUT DE LA PARTIE	Quel est le but du jeu ? Comment vas-tu aborder la partie ? Contrairement aux autres jeux, celui-ci est coopératif. De ce fait, comment penses-tu valoriser ce que tu as appris précédemment ? Penses-tu qu'il sera plus facile ou difficile de jouer de manière stratégique en coopération ?
AU MILIEU DE LA PARTIE	Arrives-tu à faire des compromis avec les autres joueurs ? Est-ce que tu penses que ton point de vue est pris en considération dans la stratégie collective ? Est-ce que tu anticipes la pire situation ou bien tentes-tu la chance pour réaliser une action ?
À LA FIN DE LA PARTIE	Si tu devais y rejouer, changerais-tu de stratégie ? Que ressens-tu de différent par rapport aux jeux compétitifs ? Comment gérer au mieux les phases de discussions entre les joueurs pour arriver à une stratégie collective optimale ?

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 un 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 ou trois règles pour gagner, et d'autre part de tenir compte des coups de son adversaire.

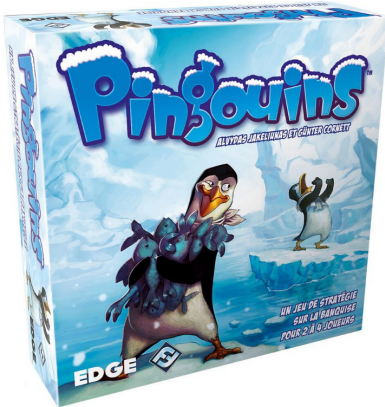
Les premiers jeux sont des jeux thématiques qui permettent de se plonger dans une atmosphère. La fin du parcours se caractérise par des jeux des éditions Gigamic qui se jouent à deux. Une caractéristique essentielle pour des élèves qui ne sont pas toujours entourés à la maison par de nombreux joueurs 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'accroître sa logique. Ce parcours plus complexe confrontera les joueurs à des jeux thématiques 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 pingouin quitte une tuile, il l'a gagné 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 obtient 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

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 ?

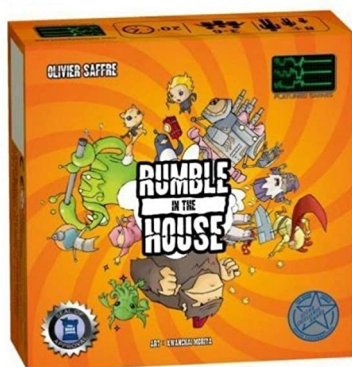
En dehors de pouvoir te diriger au premier déplacement vers une tuile où il y a beaucoup de poisson, y a-t-il une autre raison sur le positionnement de ton pingouin ?

Au niveau du positionnement de tes pingouins quelle 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 de l'avoir filmée avec un smartphone et de visionner la partie en sous-groupes 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 ?

Il faut construire un bel appartement avec les 12 cartes « pièce » et placer un personnage dans chacune d'elles. Chaque joueur représentera secrètement deux habitants. L'objectif est d'être le dernier locataire de l'appartement ou en tout cas d'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 où 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 la partie. Il va devoir savoir comment protéger ses pions sans mettre la puce à l'oreille des autres joueurs et essayer de savoir qui est qui. Souvent, on ne prend pas en compte le fait que ce jeu se joue sur trois manches. Arriver à écarter rapidement un adversaire qui a gagné beaucoup de points lors de la première ou seconde manche, est donc essentiel. La stratégie se situe au niveau de la partie mais aussi au niveau des trois manches. S'intéresser et analyser le jeu des adversaires est important.

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 vous n'avez plus aucun habitant en jeu ?
À LA FIN DE LA PARTIE	Allez-vous adapter votre jeu en fonction du nombre de points gagné par vos adversaires ? Comment ?

3. Quoridor – Gigamic



Règles du jeu

Pour gagner à Quoridor, il faut atteindre le côté opposé en premier. Pour vous ennuyer, 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 ses 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 quinze billes afin de pouvoir les mettre en dernier en haut de la pyramide que vous construirez avec votre adversaire.

Les deux joueurs reçoivent chacun quinze 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

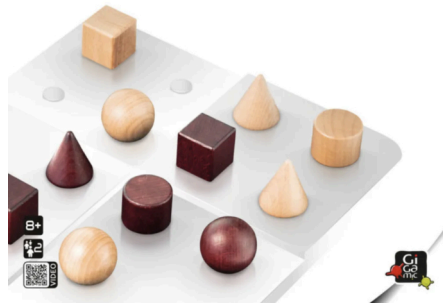
La ludopédagogie a pour objectif de trouver le bon jeu pour développer un apprentissage scolaire considéré comme important. Au fil des parties, en ayant une posture réflexive, les joueurs apprendront à anticiper et élaborer des stratégies à court et long terme, à situer un objet par rapport à soi ou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

quantik



Le but du jeu est d'être le premier à créer une ligne, une colonne ou un 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-vous 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 dépôt 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 objet 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 ?

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 primaire, 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 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.

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