

# Les jeux de société dans la classe

Dans notre classe, nous utilisons beaucoup le jeu de société. Les fiches suivantes présentes les différents projets mis en place en classe.

Pour cela nous avons plusieurs partenaires :

- L'association **Ludikécole** en fait partie, elle nous a contacté pour devenir une «classe pilote», nous testons les jeux et donnons notre avis.

L'enseignant a pour mission d'évaluer si le jeu en question présente un intérêt pédagogique, et de faire le lien avec les compétences des programmes officiels.

Il y a tout une équipe qui travaille bénévolement pour ludikécole : des enseignants, des conseillers pédagogiques, des ludothécaires, des créateurs.

- L'entreprise **Blue Orange**, qui est intervenue dans notre classe, et à qui nous présentons nos créations.

- La **ludothèque**, qui nous a prêté des jeux que nous avons testés, et qui garde nos créations en fin d'année scolaire.



## Pourquoi le jeu de société à l'école ?

Véritable outil au service des apprentissages



Parce qu'on apprend en jouant !

Le jeu de société demande :

- de la **concentration** : pour avoir le plus de chances de gagner, il faut être attentif à la règle, à ce que l'on fait et à ce que font les autres
- de l'**implication** : par conséquent la mobilisation des savoirs et savoir-faire
- une **capacité à vivre ensemble** : intégration de la règle, maîtrise des émotions, coopération

Les jeux sélectionnés par Ludikécole développent :

- des **compétences** : observation, stratégie, logique, mémorisation, dextérité...
- des **attitudes** : persévérance, dépassement de soi, autonomie, initiative, prise de décisions...
- et/ou un **apprentissage requis dans la scolarité** : mathématiques, maîtrise de la langue française, autonomie et initiative.



© Ecole Van Asbroeck (Bruxelles)

⊕ MATHÉMATIQUES

⊕ MAÎTRISE DE LA LANGUE FRANÇAISE

⊕ AUTONOMIE ET INITIATIVE

## Les plus

- mise en situation où les élèves cherchent, apprennent à chercher
- reconnaissance par les professeurs des compétences non directement perçues comme scolaires
- amorce un changement de regards réciproques entre professeurs et élèves
- facilite le vivre ensemble au sein de l'école avec les rencontres inter-classes
- développe la relation école/famille avec les rencontres ludiques proposées aux parents, occasion pour parents et enfants de jouer ensemble.

## ÉDUCATION NATIONALE

*Instructions officielles*

« Le plan pour les sciences et les technologies à l'École lancé le 31 janvier 2011 propose aux enseignants de **développer le recours aux jeux traditionnels** comme les échecs, les jeux à règles (jeux de cartes ou de plateau), les jeux de construction qui permettent de développer la motivation, la concentration des élèves, d'encourager leur esprit d'autonomie et d'initiative et de travailler les fondamentaux par une approche différente. »