

A feuille T

Feuille d'information mensuel de la Coordination des Ecoles de Devoirs de Bruxelles

CEDD
Rue de la Borne, 14 - boîte 9 - 1080 Bruxelles
Tél: 02/411 43 30 - Fax: 02/412 56 11
Courriel: info@ceddbxl.be
Site: www.ceddbxl.be

Bureau de dépôt Bruxelles 1
N° d'agrément: P705159

Place aux jeux !





edito edito edito edito edito edito

Cela fait des années que la coordination propose aux animateurs de partager, le temps de quelques matinées, des parties de jeux de société. Le jeu ne peut se jouer que dans le plaisir. Sans plaisir, pas de jeu. Et le plaisir est un moteur puissant de motivation ! Pourtant, la place qui leur est donnée au sein des écoles de devoirs est parfois très réduite et sans liens construits avec les apprentissages et le développement de compétences transversales. Le plus souvent, on joue après les devoirs ou durant les congés scolaires. Si nous constatons tous les jours le dilemme devant lequel sont placées les équipes, il nous paraît cependant tout à fait dommage de passer à côté de tout ce que les jeux peuvent développer. Une réelle richesse que nous invitons les participants à découvrir très partiellement durant ces matinées.

Résolument actives et participatives, elles plongent les participants dans l'univers fabuleux des jeux de société. En effet, comme la littérature de jeunesse, les dernières décennies ont vu créateurs, illustrateurs et éditeurs proposer de nombreux jeux parfois très amusants et intéressants. Suivies d'une verbalisation des ressentis et de l'analyse des compétences développées, les différentes parties de jeux anticipent les conditions de leur offre aux enfants d'écoles de devoirs tenant compte des caractéristiques des enfants d'une part et des objectifs poursuivis, d'autre part. Des variantes sont ainsi envisagées tenant compte des différents contextes (régularité, âge des enfants, taille des groupes, disponibilités,...).

C'est par les mots que nous vous invitons à découvrir quelques jeux joués dans le cadre du cycle de cette année. Un premier article «Pourquoi jouer en école de devoirs ?» vous propose par son propos de revenir sur l'intérêt de jouer avec les enfants, tout en précisant certaines conditions indispensables à sa mise en pratique. Un second vous invite à découvrir que le geste de mémorisation est intrinsèquement lié à la pratique des jeux.

Pour que cette pratique puisse réellement se développer au sein des associations, plusieurs conditions sont nécessaires dont la conviction partagée par l'ensemble des membres de l'équipe que les jeux ont une place à prendre dans le projet d'accompagnement des apprentissages. Des personnes ressources, telle l'équipe du Service de la Ludothèque de la COCOF, sont là pour les soutenir dans leurs mises en projet, que ce soit au niveau du choix des jeux ou de la mise en place progressive d'une réelle culture ludique. De nombreux ouvrages existent aussi qui peuvent nous éclairer sur tout ce que peut apporter aux enfants la pratique des jeux. Quelques-uns vous sont également présentés.

Mais proposer d'instaurer des temps autour des jeux de société, c'est d'abord prendre le temps de les découvrir, de les partager en équipe, d'envisager les modalités de leur pratique, tenant compte des spécificités du public. C'est donc aussi envisager le cadre à mettre en place dont les règles à établir en collaboration des enfants. La prochaine formation « Autorité, règles et sanctions » pour laquelle des places restent disponibles pourra réellement soutenir ceux et celles qui voudraient s'engager sur ce chemin.

Un chemin sur lequel nous serons heureux de vous croiser pour une partie de jeux !

Véronique Marissal

PEL • RAPPEL • RAPPEL • RAPPEL • RAPPEL • RAPPEL • RAPPEL • RAP

Vous pouvez insérer gratuitement vos différentes annonces de manifestations, activités sportives et/ou culturelles, formations diverses, offres d'emploi, etc...

dans le prochain numéro de "A Feuille T"

Ne tardez-pas: envoyez-nous votre courrier.

Un logo, une illustration, une photo de qualité correcte seront les bienvenus.

« Pourquoi et comment jouer en école de devoirs ? »

Fin novembre 2016. Un nouveau cycle « Développer des compétences en jouant » démarre par une matinée animée par Isabelle Dessaint, institutrice de formation et ludothécaire au Service Ludothèque de la COCOF.

Nouveau cycle, nouvelles joueuses, nouveaux joueurs. Bien que suivies depuis plusieurs années, les matinées vont nous apporter, c'est certain, des surprises (nouveaux contextes de travail, nouvelles expériences, etc.) et du plaisir.

Comme on le ferait pour les enfants, démarrer un cycle de matinées autour des jeux nécessite de connaître ses partenaires et d'installer un cadre propice à la pratique des jeux. C'est ce qu'Isabelle a proposé aux participants en leur demandant de se rappeler individuellement un jeu qu'ils avaient joué enfant (un jeu avec ou sans matériel. Où étaient-ils? Avec qui jouaient-ils? Quelles étaient leurs émotions?) avant de partager leurs souvenirs.

Cette première activité a mis en lumière combien les jeux peuvent être diversifiés ! Ils peuvent être libres ou dirigés, en présence d'un adulte ou non.

La plupart des jeux évoqués se jouaient entre enfants, camarades d'école, enfants de la famille ou du voisinage. L'absence d'adulte en augmentait le plaisir.

Ils peuvent se jouer avec du matériel spécifique (jouet ou jeu de société) («Cluedo», «Monopoly», cartes, «Memory», train électrique), sans matériel (cache-cache, touche-touche) ou avec du matériel non spécifique (terre et eau pour la dinette, élastique). Ils peuvent se jouer seul ou avec des partenaires, être purement ludiques (la quasi-totalité des jeux évoqués) ou avoir une visée pédagogique (la boîte à dictées).

Le jeu amène du plaisir, de la compétition, du suspense, l'angoisse de perdre. La frustration de ne pas trouver, de perdre. Mais même s'il y a perte, ce n'est pas bien grave car on peut recommencer. Il n'y a pas de danger, pas d'enjeux importants.

Liberté, plaisir, jubilation, frustrations, peur... le jeu permet de travailler sur les

émotions.

Petit détour par une école où les enfants jouent !

Après cette introduction significative, Isabelle, en nous proposant de visionner le film « *Jouer en classe et apprendre le français* », nous a plongés dans le surréalisme belge. Alors que beaucoup en écoles de devoirs disent ne plus pouvoir trouver le temps de jouer sous la pression des devoirs à faire, terminer et corriger, nous découvrons qu'un projet d'école avait donné sa place aux jeux !

Ce projet développé durant une année par l'école P12 d'Anderlecht avec une classe de 4ème primaire visait à développer les compétences langagières des enfants, les relations entre pairs, une culture ludique et à construire le respect dans les différences. Ce film nous laisse observer les enfants dans différentes parties de jeux («Dobble», «Visonary», «Cherche et Trouve», «Times Up», «Hoppla-Hopp», «Ma tante part en voyage», «Œil de lynx») et nous permet de les entendre sur ce que le jeu leur apporte, leurs ressentis, leurs stratégies ou encore les liens que certains peuvent faire avec les apprentissages scolaires. La simple observation nous permet de voir leur plaisir au-delà de leurs difficultés.

Si la première séance a pu bloquer certains, la régularité des séances semble avoir assez rapidement débloqué ces situations d'échec. Ils font moins appel à l'adulte, deviennent davantage persévérants et avancent progressivement dans leur manière de jouer. Les enfants ont rapidement saisi qu'il n'y avait pas d'enjeux à rater une partie et qu'ils pouvaient

recommencer, que la verbalisation de leurs stratégies pouvaient les aider à essayer d'autres manières de faire, que l'entraide était un puissant moteur pour progresser dans sa manière de jouer et instaurer une atmosphère de plaisir entre pairs. Des liens sont également faits avec les apprentissages scolaires. Tel cet enfant qui, partant d'un jeu d'observation («Cherche et Trouve»), trouve plus rapidement les verbes demandés dans un exercice de grammaire.

Si au départ, des enfants disent qu'ils voulaient avant tout gagner, avec le temps ils disent jouer « pour se faire du bien ». Leur manière d'aborder le travail scolaire a changé, le climat de la classe aussi.

L'institutrice nous dit les différentes évolutions observées au niveau du langage oral, de la confiance en eux, de la persévérance face à un exercice, de l'entraide entre pairs, de l'ouverture à l'autre (« ils ont appris à être tuteurs pour les autres »).

Les parents des enfants savaient qu'ils jouaient en classe. Lors de la séance à la ludothèque à laquelle les enfants les ont invités, 80% étaient présents. Ils ont découvert des jeux, mais surtout les compétences de leurs enfants. Certains se sont inscrits à la ludothèque.

Le projet, le film et le colloque qui a suivi ont changé le regard porté par les enseignants sur les enfants. L'année suivante, une conférence pédagogique a été organisée pour l'ensemble des enseignants.

Le jeu a été introduit dans le cycle 5-8.

VOIR LE FILM ?

<https://www.youtube.com/watch?v=xUBkCism2Kw>

<https://youtu.be/TFoFhe2QNBO>

Et si on jouait en école de devoirs ?

Comme le film l'illustre, certaines conditions sont nécessaires pour que le jeu puisse vraiment trouver sa place et vivre.

- une équipe en cohésion pour porter le projet,
- le recours à des personnes ressources extérieures,
- du TEMPS pour préparer, pour choisir les jeux, tenant compte des enfants d'une part, et des compétences à travailler d'autre part, pour observer, jouer avec les enfants et ensuite verbaliser avec eux et évaluer.
- une organisation régulière d'ateliers dans la durée tenant compte de l'espace et du nombre de joueurs
- l'instauration de rituels d'entrée et de sortie du temps de jeu.

Les quelques jeux découverts lors de cette première matinée sont à mettre en lien avec le projet. Nous avons pu, dans le film, les voir joués par les enfants. A notre tour de les découvrir !

Dobble

Editeur : Asmodée

Nombre de joueurs : de 2 à 8

Age : à partir de 8 ans

Durée : 10 minutes

Type de jeux : jeux de cartes d'observation et de rapidité



Un jeu d'observation et de rapidité dans lequel tous les joueurs jouent en même temps. Le jeu est constitué de 55 cartes comportant chacune 8 symboles.



Quel que soit le jeu choisi, repérez plus vite que vos adversaires le seul et unique symbole identique entre deux cartes, puis nommez-le à haute voix.

Ensuite, récupérez la carte comportant le même symbole que la vôtre, défaissez-vous de votre carte ou refilez-la à un adversaire, selon les règles de la variante à laquelle vous jouez.

Vous pouvez jouer à tous les mini-jeux dans l'ordre, dans le désordre, ou rejouer toujours au même.

Le principal est de s'amuser !

Il s'agit, pour chacun des joueurs, de construire sa stratégie propre pour repérer au plus vite l'objet recherché, car il n'aura pas le temps de les passer tous en revue (couleur, classement par type, etc.).

La stratégie est à considérer comme un outil nécessaire pour gagner la partie.

Nous l'avons joué de deux manières différentes dont une en grand groupe. Chacun disposait d'une pièce.

Il s'agissait d'aller à la rencontre d'autres joueurs.

Le joueur retrouvant, le premier, l'objet identique prenait la carte, le joueur n'ayant plus de carte étant éliminé.

Et l'autre de poursuivre sa quête.

Le perdant est le dernier qui reste (et qui a amassé l'ensemble des cartes !).



Pick-a-dog

Editeur : Iello (2014)

Concepteur : Torsten Landsvøgt

Illustrateurs : Ari Wong, Jolly Thinkers,

Type de jeux : jeux de cartes d'observation et de rapidité

Joueurs : 1 - 5

Age : à partir de 8 ans

Type de jeux : jeux de cartes d'observation et de rapidité

"Pick-a-dog" est un jeu de rapidité et d'observation, basé sur des ressemblances (ou non) entre les chiens.

30 cartes, représentant chacune un chien, sont étalées sur la table.

Sur chaque carte, il y a un chien: grand... ou petit, à lunettes... ou sans, gris ou rose, mangeant du pop-corn... ou pas, avec deux pattes visibles... ou une seule.

Le principe du jeu est d'empiler les cartes, en respectant une règle simple: chaque nouveau chien ramassé doit être identique au précédent ou n'avoir qu'UNE SEULE différence. Au top chrono, c'est parti! Chacun, muni de sa carte chien "mascotte" pour démarrer, balaie du regard la table pour trouver le chien qui fera son affaire. Premier arrivé, premier servi: le choix diminue rapidement, surtout quand on joue à 4 ou 5. A la fin de la manche, on procède aux vérifications: une seule erreur dans la collection et c'est perdu, toutes les cartes retournent à la défaisse!

Les joueurs ayant réalisé un "sans faute" conservent leurs cartes devant eux. Une deuxième partie peut débuter.

Il est important qu'un adulte partage la partie et soit garant de la vérification. Ce jeu travaille l'apprentissage de l'inhibition

(ne pas se lancer trop rapidement sur les cartes, mais apprendre à prendre son temps) malgré l'envie pressante de gagner. Le plus rapide ne sera pas nécessairement celui qui gagne.

Salade de cafards¹

Editeur : Drei Magier Spiele (2007)

Concepteur : Jacques Zeimet

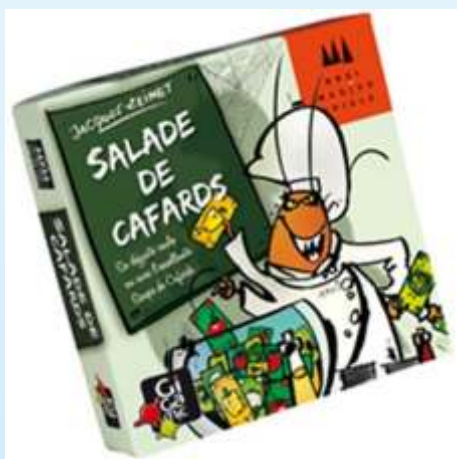
Illustrateurs : Johann Rüttinger, Rolf Vogt

Nombre de joueurs : de 2 à 6

Age : 6 ans et +

Durée : < 30 min

Type de jeu : jeu de cartes d'observation, d'attention et de rapidité



Le but du jeu est de se débarrasser de ses cartes le plus rapidement possible.

En début de partie, chaque joueur reçoit un nombre égal de cartes (salade, tomates, poivrons, chou-fleur, cafard).

Tour à tour, chaque joueur doit retourner une carte, l'empiler au centre de la table et annoncer le légume présenté ou le «cafard» si la carte indique un légume interdit.

Toutefois, si le légume correspond au dernier légume présenté, au dernier légume annoncé ou au dernier légume interdit par un «cafard», alors le joueur est obligé d'annoncer le nom d'un légume différent de ces trois cas.

Un jeu impitoyable pour la concentration où la saturation n'est jamais très éloignée...

Opération Amon-Rê²

Auteurs : P.K. Jürgen Grunau

Illustrateur : Stefan Fischer

Editeur : Haba (2012)

Nombre de joueurs : de 2 à 4



Age : à partir de 8 ans

Durée : moins de 30 minutes

Type de jeu : jeu de parcours, de calculs et de logique

Cette nuit, c'est le départ de l'opération Amon-Rê. Les quatre cambrioleurs fûtés pénètrent dans le musée et désamorcent le système de sécurité en tapant les numéros du code grâce à des calculs bien précis. Avec des additions, multiplications,

soustractions ou divisions, il faut combiner les chiffres des dés de manière à ce que les résultats correspondent aux chiffres du code.

Qui réussira en premier à surmonter toutes les barrières photoélectriques et à dérober le précieux masque d'Amon-Rê?

Il est intéressant de faire jouer les enfants en équipe. Ils peuvent alors se parler, proposer, échanger pour résoudre le problème immédiat et anticiper la suite.

Un jeu qu'il est possible de jouer en totale coopération.

Compatibility³

Editeur : Cocktail Games (2010)

Concepteur : Craig Browne

Illustratrice : Alexandra Violet

Nombre de joueurs : de 3 à 8

Age : 10 ans et +

Durée : +/-45 min

Type de jeu : jeu d'ambiance par équipe

Le but du jeu est de démontrer sa «compatibilité» avec son partenaire de jeu. Au début de chaque tour, un thème est choisi au hasard (cartes « thèmes »),



1. Voir : <http://www.gigamic.com/jeu/salade-de-cafards>

2. Voir : <http://www.jeuxdenim.be/jeu-OperationAmonRe>

3. Voir : <http://www.jeuxdenim.be/jeu-Compatibility>



chaque joueur est alors invité à choisir 5 photos (parmi un jeu de cartes identique pour chacun des joueurs) qui représentent pour lui le thème proposé d'une part, mais qui puissent idéalement correspondre à celles choisies par son partenaire de jeu d'autre part.

Dans un deuxième temps, le joueur classe ses photos de 1 à 5.

Ensuite les joueurs déposent tour à tour leur carte 1, puis 2 etc.

Si dans une équipe, les joueurs ont choisi la même carte/photo dans le même ordre, l'équipe avance son pion de 3 cases sur le plateau de jeu.

Si la même photo a été choisie par des joueurs d'une même équipe, mais pas dans le même ordre, alors l'équipe n'avance que de 2 cases.

Il s'agit donc pour le joueur de confronter ses souvenirs et expériences personnelles aux photos proposées (mémoire épisodique) d'une part, et d'anticiper, tenant compte de ce que le thème évoquerait dans l'imaginaire collectif (mémoire sémantique) d'autre part, les photos choisies par son partenaire.

Mais pour gagner, il s'agit ensuite, de tour en tour, de porter son attention sur le type de photos choisies par son partenaire, les manières dont le thème est traité par lui en sorte d'anticiper progressivement les choix qu'il ferait.

La mémoire est jouée ici sur le partage, la relation ludique. On est dans l'empathie.

En y faisant attention, on peut parfois apprendre (un peu) du « monde intérieur » de son partenaire et s'y adapter progressivement.

Nous avons fait deux parties. Une première

par équipe de 2 joueurs (1 contre 1) autour du thème « les vacances ».

Une seconde, à quatre joueurs (2 contre 2), nécessitant une négociation préalable pour le choix des cartes à poser autour du thème « ce qui fait rire ».

La matinée ne nous a pas donné le temps de partager davantage de jeux.

Nous vous en présentons néanmoins quelques-uns. Tous travaillent des compétences langagières.

Le crayon coopératif

Editeur : Karl - Schubert - Werkstätten

Concepteur : Antoine Bauza

Illustré par : Françoise Sengissen

Joueurs : 2 - 10

Age : à partir de 5 ans

Durée : 15 min.

Type de jeu : jeu de collaboratif d'habileté et de coordination

Le crayon vous propose de réunir jusqu'à 10 (voire 20 !) joueurs, tenant simultanément un crayon via une corde tendue. Placés autour d'une table, les joueurs vont dessiner sur des feuilles de papier.

A partir de cette base simple, vous pouvez imaginer de nombreuses applications: préparez un circuit sur la feuille, façon course de voiture, ou des balises à contourner, façon régates. Les joueurs

doivent suivre le circuit, sans déborder des limites, le plus prudemment possible, ou le plus rapidement possible ; résoudre un labyrinthe en groupe ; réaliser un dessin imposé par un modèle ; réaliser un dessin imposé, sans modèle! ; réaliser un dessin symétrique à un dessin imposé ; remplir des mots croisés ou un sudoku ; etc. Il n'y a pas de limite à votre imagination.

Dans le film, nous pouvons observer les enfants y jouer en dessinant leur institutrice.

L'apprentissage central que ce jeu développe est la coordination des mouvements de plusieurs personnes : adapter ses mouvements à la manipulation d'un objet. Il est donc question de maîtriser la force exercée pour donner le mouvement escompté au crayon. Il est également question de précision du mouvement : affiner et ajuster ses mouvements et les intégrer dans une situation élaborée.

Le jeu de regard est aussi important car il indique au joueur son rôle dans le mouvement à donner au crayon. Il permet également de développer d'autres formes d'intelligences telles que les intelligences kinesthésique ou interpersonnelle.

Le crayon coopératif fait partie des jeux solidaires dans la catégorie des jeux collaboratifs. Contrairement au jeu réellement coopératif où chaque joueur



possède un rôle spécifique, dans le jeu collaboratif, tout le monde a le même rôle à jouer, la même fonction (point de spécificité).

Ce type de jeu comporte des règles très simples, mais il comporte un niveau de difficulté plus élevé en raison de la nécessité de s'organiser en tant que groupe pour réaliser le projet commun.

Les jeux collaboratifs sont donc relativement accessibles aux enfants (en termes d'assimilation des règles) mais plus difficiles à jouer car les enfants ont du mal à s'organiser, à collectiviser, à se coordonner.

Cherche et Trouve – A la ferme de Foin Foin

Editeur :

Gladius International (Québec - C)

Joueurs : 1 à 4

Age : 5 – 12 ans

Durée : 20 min.

Type de jeu :

Discrimination visuelle, mémoire

Ce jeu d'observation visuelle propose des planches de jeu illustrées d'une multitude de détails, certains étant plus faciles à repérer que d'autres.

Il fait appel à la concentration et à la mémoire pour être le plus rapide à trouver l'image correspondante sur le plan de jeu et gagner la carte.

Il permet d'acquérir le vocabulaire nécessaire à l'identification des éléments à retrouver.

Se joue seul, avec l'aide d'un aîné, à plusieurs dans un esprit de compétition ou en équipe dans un souci de collaboration.



Trois compétences de base sont travaillées. La discrimination visuelle car les enfants sont invités à rechercher des éléments, dont la taille peut varier, cachés dans un décor.

Contrairement au jeu « Œil de Lynx », les images à retrouver font partie intégrante du décor et peuvent se trouver dans des endroits insolites (ex. : une ceinture dans une télévision, une fourchette sur un portemanteau, etc.).

L'enrichissement du vocabulaire est développé notamment par l'association des noms et leurs représentations, ainsi que l'élargissement des champs lexicaux.

Enfin, ce jeu permet également de produire des phrases orales relatives à la description de l'emplacement du sujet retrouvé ou à retrouver.

L'animateur veillera à faire parler les enfants afin de les familiariser avec les expressions et mots liés aux descripteurs spatiaux.

Véronique Marissal



**SOUTENEZ-NOUS !
ABONNEZ-VOUS !**



**à
A FEUILLE T**

**6,20 €
pour 1 an**

**Virement
sur le compte
001-1917334-11**

**Renseignements:
Véronique Marissal
Tél. 02 411 43 30**

« Jeux et mémoire »

Nous nous retrouvons ce vendredi 17 février pour une quatrième matinée autour des jeux. Cette matinée animée par Olivier Grégoire va nous amener à jouer différents jeux en chaussant de nouvelles lunettes. Tout au long de la matinée et au gré des parties, nous allons envisager les différentes formes de mémoire sollicitées. La mémoire... Rien que le terme pourrait en faire fuir certains. Tous ceux et celles qui ont décrété avoir une cervelle « de poisson rouge ». Une croyance qui pourrait devenir obstacle à entrer dans le jeu. En ce qui nous concerne, pas de problème. C'est la quatrième fois que nous nous rencontrons. Nous nous connaissons. Nous avons déjà partagé de nombreuses parties de jeux dans le plaisir. Nous savons le climat bienveillant. Autant de conditions rencontrées dont il est nécessaire de se souvenir lorsque l'on proposera des jeux aux enfants. Se souvenir... Nous voilà au cœur du sujet de la matinée.

Olivier pose trois boîtes de jeux «Torteliki», «Le bois des Couadsous», «Chasse aux Monstres» sur la table en nous demandant si nous les connaissons pour y avoir déjà joué.

«Torteliki», plusieurs le reconnaissent rapidement. Les uns se souviennent des tortues et de leurs carapaces interchangeables. D'autres se souviennent que lorsque nous l'avons joué, il avait été question de présenter et expliquer les règles sans parler. D'autres encore se souvenaient de la disposition des jeux sur la table et des jeux qui les entouraient : «Kangaroo» et «Mahe».

La «Chasse aux Monstres» est connue de certains pour avoir été jouée ailleurs dans un autre cadre.

Quant au troisième «Le bois des Couadsous», il est inconnu de tous, sauf des ludothécaires présents.

Cette petite mise en bouche nous fait déjà revenir différents souvenirs en tête. Il fait revenir des souvenirs de l'activité, de la règle, du contexte, du vécu, des ressentis et émotions, selon. Le jeu, c'est en effet, du vécu, des expériences, des émotions positives ou négatives. Et, en cela, le jeu est super intéressant !

Cinq types de mémoire

La mémoire à court terme

1. La mémoire de travail

Elle permet un maintien temporaire de l'information et la manipulation de celle-ci pour une activité précise déterminée dans le temps. Cette mémoire a été fortement sollicitée durant cette matinée.

La mémoire à long terme

Consciente et explicite

2. La mémoire épisodique

C'est la mémoire par laquelle on se souvient d'événements vécus dans leur contexte (date, lieu, état émotionnel, etc.). Nous l'avons mobilisée lorsque nous nous sommes souvenus de la partie de « Torteliki ».

3. La mémoire sémantique

Mémoire des faits et des concepts. Elle est fortement mobilisée dans les jeux.

Inconsciente et implicite

4. La mémoire procédurale

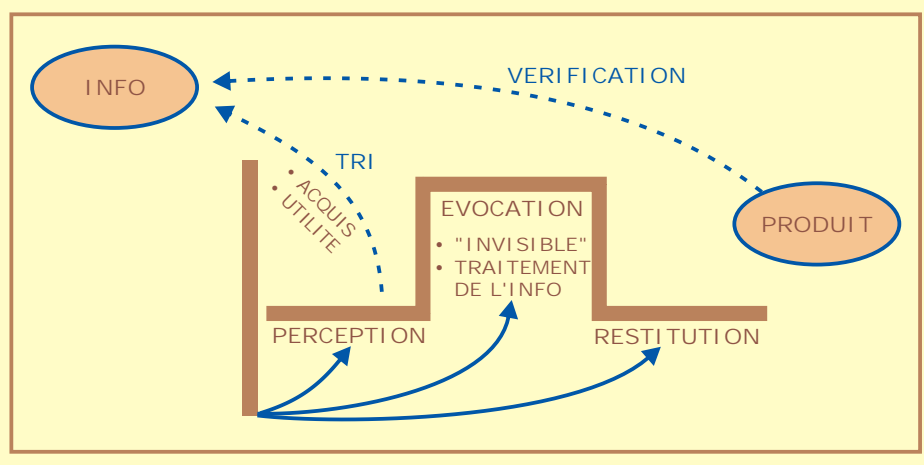
La mémoire procédurale porte sur les habiletés motrices, les savoir-faire, les gestes habituels. C'est grâce à elle qu'on peut se souvenir comment exécuter une séquence de gestes. Comme par exemple rouler à vélo sans se poser de question ou encore préparer des crêpes sans recourir à la recette.

5. La mémoire perceptive

La mémoire perceptive est celle qui est liée à l'interprétation de ce qui est envoyé au cerveau par les organes des sens. C'est elle qui permet de mémoriser des formes, des couleurs, des odeurs, des goûts, etc.

Un processus de mémorisation en trois étapes

- encodage
- rétention
- récupération



Ce processus que la gestion mentale décrit très bien et qui nous permet de porter notre attention sur ce qui se joue lorsque l'on doit "mettre dans sa tête", le jeu nous permet de le vivre dans le plaisir !

Le bois des Couadsous¹

Créateur : Blaise Müller

Illustrateur : Jonathan Munoz

Editeur : Jeux Opla

Nombre de joueurs : de 2 à 4

Age : à partir de 6 ans

Durée : 30' ou plus !

Type de jeu : jeu de mémoire dynamique

12 cartes recto/verso « formes & couleurs » sont placées en carré au centre du jeu.

Au bout de chacune des rangées de cartes, une carte « noisette », l'ensemble des cartes représentant la forêt nourricière.

Si le principe du jeu est tout simple, gagner des noisettes est nettement plus compliqué!

Chaque joueur « écureuil » tourne autour de la forêt pour retrouver les noisettes qui se trouvent au bout de la rangée devant lui.

A son tour de jeu, le joueur doit pouvoir dire soit les couleurs (s'il joue en code couleurs) ou les objets (s'il joue en code objets) de la face cachée des 3 cartes successives se trouvant sur son chemin.

Trois objets ou couleurs trouvé(e)s ? Il récupère la carte noisette (1 ou 2 noisettes) placée au bout du chemin.

Dans ce cas, il se déplace d'un rang à sa gauche ou à sa droite, les autres joueurs changent de codes et on passe au joueur suivant.

Pas de noisette au bout du chemin qu'il a devant lui ? Il passera son tour la prochaine fois.

Une erreur ? On passe au joueur suivant.

La difficulté, c'est qu'en retournant les cartes, le joueur en a changé le contenu.

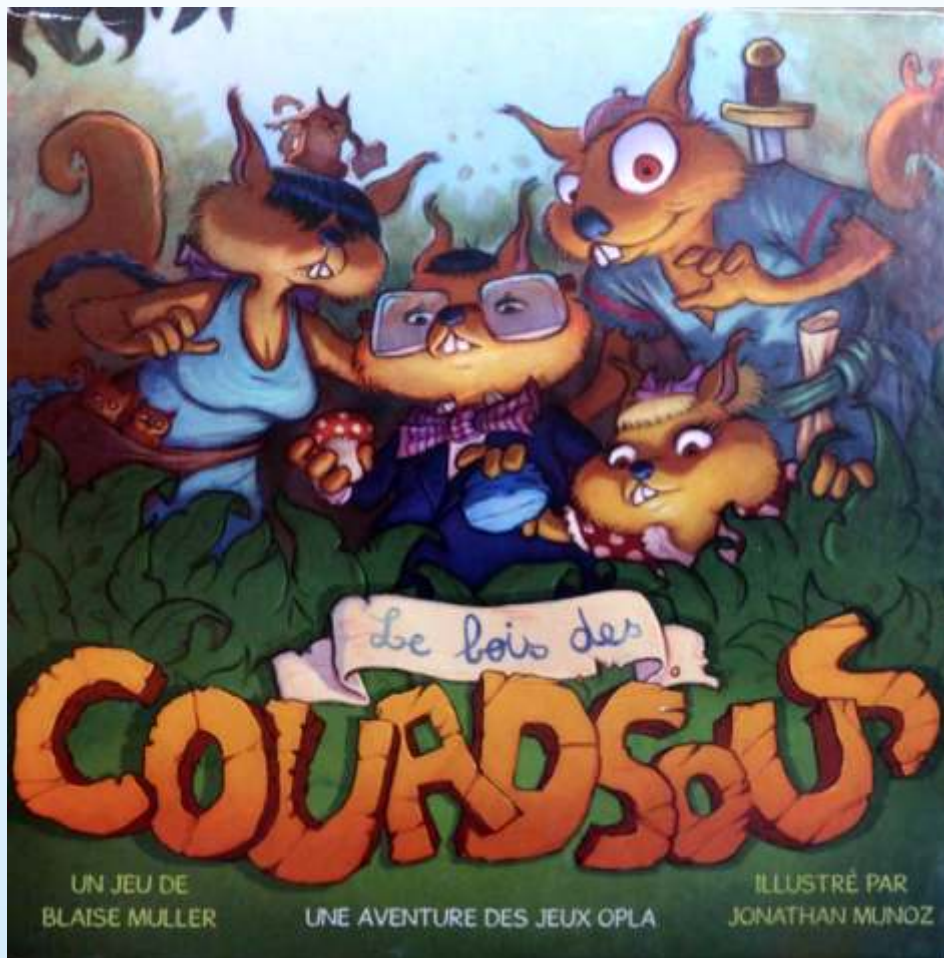
Il faut donc à chaque fois s'adapter.

Dur, dur aux écureuils de retrouver les noisettes cachées durant l'automne!

Comme c'est un jeu de mémoire, il est accessible à un très large public, d'enfants et d'adultes, et on peut facilement mélanger les âges sans que les adultes n'aient besoin de "faire un effort" pour donner une chance aux plus jeunes.

Dans le cas présent, ce serait même plutôt le contraire!

En fin de partie, les propos des joueurs



disent clairement comment ce jeu peut être vécu. Tous s'accordent pour dire que tant le changement de code que le retournement des cartes les a fortement déstabilisés tout le long de la partie. Ce n'était pas facile du tout. Mais, toutes et tous n'ont pas réagi de la même manière face à la difficulté.

Pour ceux qui ont eu le plus de mal à trouver une noisette à se mettre sous la dent, ce fut dur et ils n'hésitent pas à dire qu'ils ne se sont pas éclatés du tout. D'autres également en difficulté disent que le plus gai a été de tricher avant d'en rire. D'autres, par contre, ont clairement apprécié et disent qu'ils pourraient y jouer des heures.

Toutes et tous disent l'immense soulagement de voir leur effort récompensé par la découverte de leur première noisette.

L'intérêt de ce jeu est qu'il simule ce qui peut de passer dans la tête d'un enfant en classe qui passe d'une matière à une autre, d'un type de consigne à une autre.

Le jeu nous demande en permanence de

sauter du coq à l'âne avec une pression très forte de retenir la succession des couleurs ou des formes qui ne cessent de changer.

Il est intéressant d'observer la manière dont les enfants y jouent.

S'ils aiment ou non, s'ils trouvent ou non, leur état d'esprit.

Cela peut nous apporter des informations précieuses sur les réactions qu'ils pourraient avoir dans d'autres situations d'apprentissage en conditions similaires.

Au pays des Papas²

Editeur : Game Box (2010)

Concepteur : Dominique Ehrard

Illustratrice : Marie Cardouat

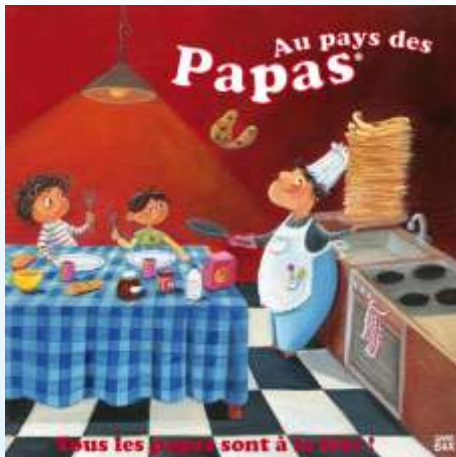
Nombre de joueurs : de 2 à 4

Age : à partir de 5 ans

Type de jeu : jeu de mémoire statique

Le but de ce jeu est de constituer des brochettes les plus longues possibles de papas semblables.

Les 48 cartes (6 x 8 papas identiques) du



jeu sont étalées faces cachées devant les joueurs.

A son tour, un joueur retourne une carte.

Il a alors la possibilité, soit de la remettre à son emplacement face cachée, soit de l'ajouter à sa propre collection de papas, en sorte d'avoir la série continue d'une même image la plus longue (8 max)!

Le jeu fait appel à la mémoire d'une part (retenir les cartes retournées et leur emplacement) et à la prise de risque, d'autre part.

L'idéal est donc de réussir à trouver une carte identique à la dernière posée devant soi, mais cela peut prendre du temps et révéler des cartes intéressantes pour un autre joueur.

Et puis, dans une même série, il n'y a que huit cartes, donc à un moment donné, les autres joueurs viendront se servir aussi. Impossible de jouer dans son coin, il est indispensable de regarder où en sont les autres et de surveiller ce qu'ils rejettent.

Contrairement au jeu précédent «Le bois des Couadsous», il s'agit ici d'un jeu de mémoire statique, les cartes ne changeant pas de place en cours de partie.

Au départ, si le réflexe est de mémoriser uniquement les cartes qui forment ses propres séries, très vite, on est contraint d'aller rechercher dans sa mémoire la position de cartes pour lesquelles on n'avait pas de projet de construction d'une brochette au départ.

Ici, la mémorisation est un mécanisme ludique, mais non une fin en soi.



TIP TOP CLAP³

Editeur : Djeco

Nombre de joueurs : de 2 à 5

Age : 6 ans et +

Durée : variable selon le nombre de parties

Type de jeux : jeu de mémorisation d'enchaînements d'éléments successifs

Le but de ce jeu est de disposer du moins de cartes possibles en fin de partie.

Les cartes sont disposées en pile au centre de la table.

Un premier joueur commence et retourne une carte qu'il place face visible à côté du paquet. Il réalise le bruit et/ou le geste (miauler, faire une prout, faire un clin d'œil, tirer la langue, battre des ailes comme l'oiseau, taper des pieds par terre ou des mains sur la table) tel que précisé sur la carte.

Le joueur suivant retourne à son tour une carte qu'il place face visible au-dessus de la première carte retournée. Il réalise le bruit ou le geste du premier joueur, puis celui de la carte qu'il vient de retourner.

Le joueur suivant retourne à son tour une carte et réalise les bruits ou les mimes des joueurs précédents – dans le bon ordre – avant de réaliser celui de la carte qu'il vient

de retourner. Et ainsi de suite jusqu'à ce que l'un des joueurs se trompe ou qu'un autre joueur pense qu'il s'est trompé.

Dans ce cas, le joueur qui s'est trompé, ou celui qui pensait erronément qu'il s'était trompé ramasse l'ensemble des cartes.

Une nouvelle manche commence alors.

Au gré des manches, des chaînes de gestes et de bruits se créent et s'allongent.

Ce jeu invite à regarder et écouter tour à tour, à mémoriser la suite de sons et de gestes par ordre chronologique.

Chaque joueur, par les répétitions effectuées par les autres, a l'opportunité de vérifier la chaîne qu'il a en tête.

Un jeu à mettre en lien avec ces jeux ne nécessitant pas de supports particuliers tels « J'emporte dans ma valise... », « Au marché j'achète,... », etc.

Hoppla-Hopp⁴

Editeur : Amigo (2007)

Concepteur : Reinhard Staupe

Illustrateur : Olivier Freudenreich

Nombre de joueurs : de 2 à 6

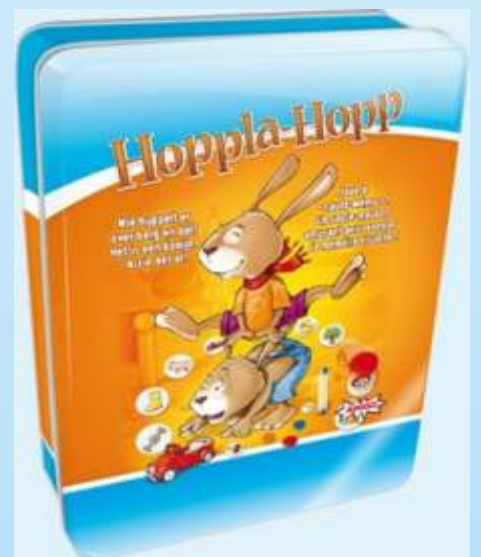
Age : 5 ans et +

Durée : +/- 10 min

Type de jeu : jeu de mémorisation de séquences

Le but du jeu est de nommer le maximum d'objets dans l'ordre où ils sont posés.

Les lapins s'amuse à jouer à saute-mouton. Tout en sautant au-dessus d'objets (cartes disposées les unes à la suite des autres tel un chemin), ils doivent mémoriser ceux qu'ils franchissent mais



1. Voir : <https://www.jeuxdenim.be/jeu-BoisDesCouadsous>

2. Voir : <https://www.jeuxdenim.be/jeu-PaysDesPapapap>

3. Voir : http://www.ludosbxl.irisnet.be/docnotice/tiptopclap_2013_12_16_14_12_57.pdf

4. Voir : http://www.ludigaume.be/v3/php/lg_fiche.php?id=899

aussi les suivants !

Une fois le sablier retourné, chaque lapin a 30 secondes pour mémoriser la suite d'objets devant lui.

Trois illustrations sont ensuite cachées par des pions en bois que le lapin doit retrouver.

Les jetons sont successivement posés à la suite de chaque objet retrouvé.

Le déplacement du lapin s'effectue donc par déplacement d'une séquence de trois dont il faut se souvenir. Mais il faut anticiper, puisque si les objets sont trouvés, d'autres seront recouverts.

Il s'agit donc rapidement d'oublier les précédents pour en retenir de nouveaux.

Y jouer nous fait prendre conscience de la difficulté d'effacer la première mémorisation et la nécessité de développer sa capacité d'oubli !

Ces deux jeux travaillent essentiellement la mémoire de travail. Dans le second, cette mémoire concerne des suites de 4 éléments à retenir. Il s'agit ensuite de rapidement oublier celui trouvé pour mettre en tête le quatrième qui sera recouvert une fois le premier retrouvé et gagné.

Dans le premier, si on veut aller le plus loin possible, la mémoire de travail (7 éléments maximum) ne peut suffire si on veut mémoriser la plus longue chaîne de gestes et sons.

Si cette mémorisation est facilitée par les multiples répétitions de la série offertes par les joueurs précédents, elle peut être soutenue par d'autres stratégies (faire des liens, se raconter une histoire dans la tête, mettre en lien avec les joueurs successifs, etc.). Il est très intéressant d'observer les différentes stratégies de mémorisation et de restitution des séries.

Certains, lors de la restitution, reproduisent chacun des bruits et des sons en regardant leurs auteurs respectifs.

D'autres ont besoin de fermer les yeux afin de restituer la série. Etc.

Autant d'informations qui nous disent la manière de mémoriser des uns et des autres. Le stress n'étant jamais très éloigné (le sablier dans le premier, la peur de ne pas retenir et de rompre le plaisir de la chaîne dans le second), nous prenons conscience des différents éléments perturbateurs durant le processus de mémorisation.

La brain box des tout petits

Réalisation, illustration, édition : Green Board Team

Nombre de joueurs : de 1 à 8 joueurs (peut se jouer en équipe)

Age : 5 ans et +

Durée : +/- 10 min

Type de jeu : jeu d'observation et de mémoire

Le but du jeu est de gagner le plus grand nombre de cartes en 10 minutes.

Le principe du jeu consiste à observer et retenir le maximum d'éléments, des plus globaux aux plus petits détails, dans un minimum de temps.

Dans tous les jeux « Brainbox », les enfants observent une carte pendant 10 secondes (temps du sablier) puis répondent à une question qui fait appel à leur mémoire.

La Brainbox des tout petits contient 55 cartes-images, sans texte, ni mots: il n'est donc pas nécessaire de savoir lire pour y jouer!

Le premier joueur (ou première équipe) observe attentivement la carte-image proposée. Dès que le temps est écoulé, il donne la carte à un adulte (ou à un autre enfant qui sait déjà lire) et lance le dé.

Le résultat obtenu indique le numéro de la question qui va lui être posée.

Les questions se trouvent au verso de la carte. Bonne réponse? La carte est gagnée! Mauvaise réponse? La carte est défaussée et on passe au joueur suivant.

Le principe du jeu est à mettre en lien avec l'un des fondements de la gestion mentale dans sa description du geste de mémorisation.

L'enfant est, en effet, invité à observer l'image et à la mettre dans sa tête. L'exercice n'est cependant pas facile dans la mesure où, au début, l'enfant ne sait pas le type de questions qui pourraient lui être posées.

Dans ce cas, difficile d'orienter son observation et d'anticiper ce qu'il est intéressant de mettre dans sa tête.

C'est donc en pratiquant le jeu que progressivement l'enfant va devenir davantage performant.

Le jouer en équipe peut être intéressant dans la mesure où chacun, tenant compte de sa stratégie propre pour mettre en tête, va observer et porter son attention sur des



éléments différents : le nombre d'objet, la situation des objets les uns par rapport aux autres, les couleurs, etc.

Pour démarrer le jeu, il est intéressant de s'assurer que les enfants ont bien mis dans leur tête en passant par une, voire plusieurs phases de vérification.

Il n'est pas nécessaire de disposer du jeu. Les cartes sont petites. On peut, soi-même, élaborer une collection d'images plus grandes ou à projeter et préparer des questions tenant compte, par exemple, de certaines compétences que l'on voudrait développer.

Du balai !

Editeur : Asmodée (2006)

Concepteurs : Bruno Cathala, Serge Laget

Illustrateur : Stéphane Poinso

Nombre de joueurs : de 2 à 6

Age : à partir de 8 ans

Type de jeu : jeu d'observation, de mémoire et de rapidité

Le but du jeu est de marquer le plus grand nombre de points et de franchir la ligne



d'arrivée (parcours du plateau de jeu).
Jeu de course d'apprenties sorcières qui récitent des incantations apprises à la sauvette pour faire voler leur balai magique, le jeu consiste à élaborer, partant du jet de dés, des formules magiques. Incantations qui changent à chaque tour et doivent être mémorisées avant que le grimoire ne se referme.

9 dés à 6 faces représentent des symboles magiques.

Orange pour la magie « classique », noir pour la magie « noire ». Un joueur lance les dés dans la boîte de jeu (grimoire).

Tous les joueurs essaient de mémoriser un maximum de symboles, jusqu'à ce que n'importe quel joueur décide de refermer le grimoire.

Les joueurs doivent alors préparer secrètement leur propre formule en se rappelant le contenu du grimoire.

Une formule correcte doit contenir uniquement des symboles qui apparaissent une et une seule fois dans le grimoire dans une et une seule couleur (orange ou noire). Chaque joueur qui a une formule correcte avance sur le parcours en fonction du nombre de symboles qu'il a proposé. Chaque joueur reçoit en plus un bonus s'il a une formule parfaite (c'est-à-dire qu'il a trouvé exactement tous les symboles oranges ou noirs).

Les formules parfaites oranges permettent d'avancer plus loin sur le parcours, les formules parfaites noires accordent des pouvoirs secrets que les joueurs peuvent utiliser plus tard dans la partie.

Ce jeu nécessite de solides stratégies de mémorisation pour retenir les combinaisons de dés.

Des stratégies peuvent être mises sur pied au sein des équipes, ce qui amène les membres à se concerter en fonction des capacités des uns et des autres.

Il ne suffit pas d'observer uniquement les dés, il faut se les mettre en tête.

La mémoire de travail est fortement sollicitée ainsi que le développement de stratégies de mémorisation.

Il est nécessaire d'encadrer les enfants qui jouent à ce jeu, car certains pourraient rencontrer des difficultés liées à la vitesse de jeu (enfants qui referment la boîte très rapidement en raison d'une grande capacité de mémorisation), ce qui pourrait



provoquer des frustrations.

Lors de notre première partie, nous n'avons joué qu'avec les dés.

L'ensemble des dés ont été jetés en même



temps dans la boîte.

Il s'agissait de les observer le plus rapidement possible avant qu'ils ne soient cachés. Puis, d'opérer un choix entre les noirs et oranges pour déterminer les symboles de sa formule magique avant de passer à la vérification.

Dans les deux jeux précédents, nous jouons sur la rapidité de stockage.

Dans le premier, c'est le sablier qui limite le temps d'exposition à la perception, dans l'autre, la rapidité du premier joueur décidant de fermer le grimoire.

Le jeu aux mille titres

Créateur : Pampuk

Illustrateur : Inti Ansa

Editeur : Oya

Nombre de joueurs : de 2 à 6

Age : à partir de 5 ans

Durée : 20'

Type de jeu : jeu de mémoire, de langage et d'imagination

Le but du jeu est de retrouver de mémoire le maximum de paires de figurines. Des figurines qui représentent différents métiers, différents personnages, un au masculin, l'autre au féminin.

Un jeu aux mille titres parce que chacun a une boîte et un titre différent. Mais, quels que soient boîte et titre, le principe du jeu reste le même.

Le jeu est constitué de 35 paires de figurines (un amoureux, une amoureuse, un boulanger, une boulangère, une avocate, un avocat, etc.) représentant différents couples et d'un plateau de jeu représentant une bourgade située dans un paysage champêtre, ses maisons, institutions, rues, voitures.

Avant de démarrer le jeu, il s'agit de disposer au hasard l'ensemble des figurines sur les espaces prévus pour cela et de les retourner afin de ne pas voir les personnages.

Le principe du jeu est celui d'un jeu de mémoire tel le "memory". Chaque joueur à son tour retourne deux cartes et, au fur et à mesure de la partie, cherche à retrouver le maximum de couples.

Lors de la matinée, nous avons directement joué à une variante qui consistait à retrouver les couples mais à ne prendre qu'une seule des figurines pour, dans une deuxième partie du jeu, reconstituer les paires. Deux groupes ont joué au jeu. Un premier a d'emblée décidé d'y jouer de manière coopérative. Si chacun jouait à tour de rôle, toutes et tous s'exprimaient sur l'emplacement qu'ils croyaient être le bon et disaient, par cette verbalisation, les stratégies de mémorisation utilisées. L'autre groupe l'a d'abord joué de manière compétitive pour rapidement adopter une forme d'entraide. Car, ce n'était pas facile de retrouver tout ce petit monde !

A l'observation et à l'écoute du



déroulement des deux parties, très rapidement nous nous sommes rendus compte de tout ce que ce jeu, à l'allure simple, permettait de travailler. Car, pour retrouver les figurines, des histoires ont spontanément été créées et partagées, tenant compte de l'emplacement de chacune des figurines sur le plateau. L'amoureux et l'amoureuse devant la mairie, le boucher en visite à la boulangerie, le facteur dans les nuages à l'idée de transporter des lettres d'amour, etc. L'association de la figurine à son emplacement sur le plateau étant plus ou moins facile à mémoriser par les liens faits, il était opportun, dans notre manière de jouer, de réfléchir à celui ou celle qu'on allait laisser sur le plateau pour être certain que les liens faits avec son emplacement soient facilement retrouvés.

Chaque partie permet d'imaginer des dizaines de nouvelles histoires, de lier le destin des différents habitants de cette ville et de les voir évoluer de partie en partie.

Un formidable jeu poétique qui cache en son sein une grande leçon de grammaire et de vocabulaire ! Les illustrations, en effet, fourmillent de détails, plaisants à regarder, à rechercher pour autant d'histoires à raconter.

Ce jeu, très complet, permet de créer une multitude de variantes possibles tenant compte du niveau de langue des joueurs,

de leur âge et des objectifs poursuivis.

Il fait appel à la mémoire sémantique que l'on se construit progressivement par les histoires et situations racontées. Ce jeu a une réelle force narrative et émotionnelle.

Nous aurions bien recommencé une autre partie, mais la matinée étant écoulée, il nous a fallu quitter la bourgade, ses habitants puis, la ludothèque.

Le vécu de cette matinée nous a permis de vivre combien le jeu peut proposer une simulation du processus de mémorisation. « Par définition, le jeu est limité dans le temps et hors réalité ; il constitue un système fermé en soi, cohérent, dans lequel les informations sont mobilisées et utilisées au sein d'une même tâche (le jeu). (...) Le jeu permet l'aboutissement de la mobilisation de la mémoire dans le plaisir et le partage : plaisir personnel de la créativité ou de la réussite, mais aussi reconnaissance de ses pairs et partage d'une expérience commune. Le jeu donne aussi un sens à la mobilisation de la mémoire de travail en donnant un accès immédiat à son utilité lors de la récupération qui est finalement l'aboutissement du processus de mémorisation. »⁵
Véronique Marissal

5. Olivier Grégoire, Notes de formation « Jeux de mémoire », février 2017

Jeux - Références

RETROUVER DES PRESENTATIONS DE JEUX SUR LE SITE

AFT n° 129, janvier 2008, « Jouer, c'est sérieux ! »

- « Au jeu de l'apprentissage! » : pp 3-7
- « Un jeu, c'est quoi ? » : pp 8-10
- « Jeux de maths » : pp 11-12
- « Jeux de langues » : p 13
- Aperçu historique des AFT consacrés aux jeux de 1998 à 2007 : p 14

AFT n° 161, décembre 2010, « A vous de jouer ! »

- « Jouer en écoles de devoirs : découverte de jeux de société » : pp 4-6
- « Au-delà des devoirs, faisons vivre la langue française » : pp 7-10
- « MATINEE JEUX : Nous avons joué à ... » : pp 11-21 (jeux de langue, jeux de coopération, jeux de mémoire)

AFT n° 174, février 2012, « Jouer ! »

- « Jouer en école de devoirs : Quelques pistes et balises » : pp 3-4
- « Jeux de stratégie & Jeux de logique » : pp 5 - 12
- « Parties de jeux à Notre Coin du Quartier » : p 13

AFT n° 176, avril 2012, « Langue en Jeux »

- « Des activités ludiques pour démarrer ... » : pp 3-4
- « Chanter » : pp 5-6
- « Jeux à créer » : pp 6 - 7
- « Quelques jeux de langue parmi d'autres » : pp 8 - 15
- « Pistes bibliographiques pour jouer avec la langue » : p 16

AFT n° 199, mai 2014, « Jouer : développer des compétences dans le plaisir ! »

- « Jeux et mémorisation » : pp 3-9
- « Le jeu coopératif en EDD ? » : pp 10-11
- « Jeux coopératifs et de coopération » : pp 12-14
- « Jeux et apprentissages langagiers » : pp 15-17

AFT n° 209, mai 2015, « Jeux exquis ! »

- « Belgo-mémo : un petit jeu qui a fait grandir » : pp 3-4
- « La règle du jeu, un plaisir à découvrir » : pp 5 - 10
- « Jeux de logique et jeux de stratégie » : pp 11-22

AFT n° 216, février 2016, « enJeux »

- « Jouer en école de devoirs, pourquoi, comment ? » : pp 4-11
- « Comment expliquer et présenter un jeu ? » : pp 13-17



BI BLI OGRAPHI E



Colas DUFFLOT (Université de Picardie), Jean GONDONNEAU (Union Peuple et Culture), Yann BARRERE, Béatrice BOSSE, Claude CARRARA, Clément GLANDEAUD, Thomas GANJON (Maison des Jeux de Grenoble) coordonné par Jean-Pierre Sautot (IUFM Lyon, MDJ Grenoble), *Jouer à l'école. Socialisation, culture, apprentissages*, Scérén CRDP Académie de Grenoble, Projets pour l'école

Peut-on jouer à l'école ?
Pourquoi jouer à l'école ?
Quand jouer à l'école ?
Comment jouer à l'école ?

La « Maison du Jeu » à Grenoble prône une approche « transversale » du jeu à l'école.

Le jeu y est le support possible d'apprentissages fondamentaux sur les plans culturels, affectifs et sociaux. Apporter aux élèves une culture ludique, leur permettre de la transmettre est le premier objectif de cet ouvrage.

Prendre un peu de distance sur soi-même, construire son autonomie dans une activité désintéressée, c'est acquérir de la liberté. Mettre en place les conditions d'accès à cette liberté est le second objectif de ce livre.

Des exemples de projets pédagogiques sur le jeu, mais ouverts à l'interdisciplinarité, et les outils pour les concevoir sont éclairés

selon trois points de vue, venus des sciences humaines (philosophie, sociologie, psychologie).

Pour satisfaire à la mission éducative de l'école, les valeurs fondamentales du jeu sont explicitées et transposées.

Les conditions du « jouer en classe » (choix de jeux, positionnement de l'enseignant, techniques d'animation...) sont présentées.

Au sommaire

- Points de vue sur le jeu
 - Le jeu dans la cité
 - Jeu(x) de l'adulte et société(s)
 - Jeu(x) de l'enfant et développement
- Pourquoi jouer à l'école
 - Les valeurs du jeu
 - Typologie des jeux
 - Quels objectifs pédagogiques
 - Outils de programmation
- Comment faire jouer à l'école ?
 - Jeu et contrat didactique
 - Choisir une situation de jeu
 - Choisir des jeux
 - Jeu et projet
- Des projets « jeux »
 - Techniques d'animation d'une séance de jeu
 - Jouer dans la classe
 - Se rencontrer autour du jeu

Patrice HUERRE,
Place au jeu !
Jouer pour apprendre à vivre,
Editions Nathan,
Collection l'enfance en question.

A l'heure où les mercredis de nos enfants ressemblent à des marathons, où dès la maternelle les performances sont consignées par écrit, où l'on confond jeu et jouet éducatif, aurait-on perdu le goût de jouer ? Gratuitement, simplement pour le plaisir ?

Pourtant, même si les exigences de réussite et la pression sociale l'ont relégué à du superflu, le jeu est bel et bien essentiel dans la construction de soi et dans le développement de capacités de socialisation et de création.

Et lorsque le jeu a fait défaut, c'est plus tard – notamment à l'adolescence – que sa nécessité nous apparaît, en creux.

Pédopsychiatre, l'auteur revient sur cette question essentielle et répond aux interrogations suivantes :

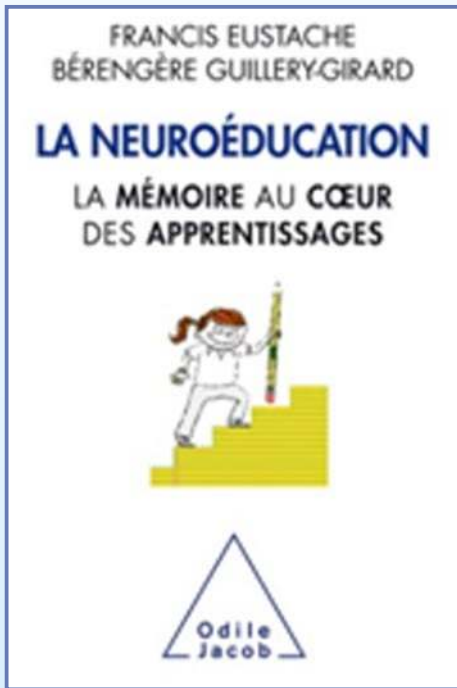
- Faut-il jouer avec ses enfants ?
- Y-a-t-il de bons et de mauvais jouets ?
- Doit-on avoir peur des jeux vidéo ?
- Doit-on forcer un enfant solitaire à jouer avec les autres ?
- Comment le jeu évolue-t-il chez l'enfant à partir de l'école primaire ?
- Joue-t-on encore à l'adolescence ?

Au sommaire

- On jouait, on joue, on jouera
- Aujourd'hui, on n'est plus là pour jouer !
- Qu'est-ce que jouer ?
- Les enjeux du jeu
- Qu'est-ce qu'un jouet
- C'est plus du jeu !
- Quand le jeu se complique
- Et si on rejouait ?
- Alors, jouons maintenant !



BI BL IOGRAPHI E



Francis EUSTACHE,
Bérengère GUILLERY-GIRARD
*La neuroéducation.
La mémoire au cœur des
apprentissages,*
Editions Odile Jacob

La mémoire est un capital précieux qui évolue tout au long de la vie. Elle nécessite une éducation et un soin particulier lors des premières années et jusqu'à la fin de l'adolescence, quand les apprentissages sont nombreux.

Mais, c'est un processus fragile : au cours de sa maturation, la mémoire peut être confrontée à des difficultés – pathologiques ou non, durables ou transitoires – qui ont des conséquences sur les processus d'apprentissage et des répercussions sur l'ensemble de la scolarité.

Nourris des recherches les plus récentes, les auteurs (neuropsychologues) nous proposent dans ce livre des données nouvelles et une réflexion sur le développement d'ensemble de la mémoire chez l'enfant afin de donner à ce dernier toutes les chances de réussir l'école.

Au sommaire

- Comprendre l'organisation et le

fonctionnement de la mémoire humaine.

- La mémoire tout au long de la vie
- La mémoire déclinée sous toutes ses formes
- La mémoire et le cerveau
- Une vision d'ensemble de la mémoire
- Le développement de la mémoire
 - Mémoire de travail et fonction exécutive
 - Mémoire implicite et mémoire explicite
 - Mémoire sémantique
 - De la mémoire événementielle à la mémoire épisodique
 - La mémoire contextuelle
 - Les projections dans le futur
 - La mémoire prospective
 - La métacognition
- La mémoire dans le cerveau en développement
- Les applications pédagogiques et éducatives
- Mémoire et pathologies de l'enfant
- Un nouveau monde de la mémoire pour l'enfant et pour l'adulte

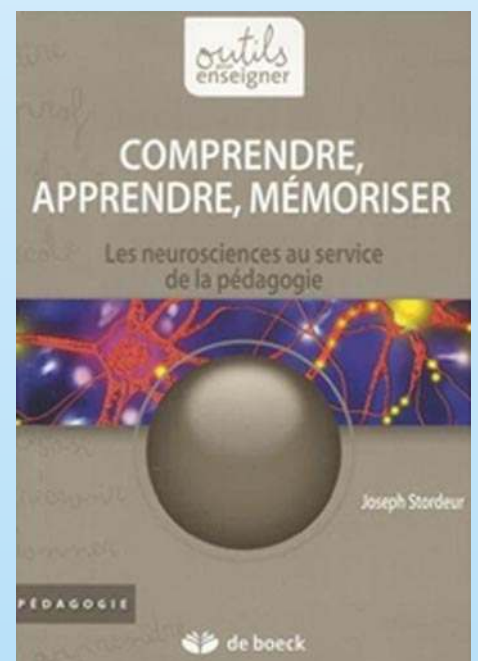
Au sommaire

- Du côté des savoirs théoriques
 - Réduire le hasard !
 - Comprendre, apprendre et mémoriser
 - Des hypothèses méthodologiques découlant de la connaissance du fonctionnement neuronal
 - Les systèmes de mémoire
 - Des hypothèses méthodologiques découlant de la connaissance des systèmes de mémoire.
- Développement de quelques aspects spécifiques
 - La perception ou la problématique du découpage de la réalité
 - Les représentations
 - La structuration ou l'organisation sémantique
 - La maîtrise du vocabulaire
 - Apprendre à lire
 - Comptage et dénombrement
 - La motivation
- Illustrations avec quelques pratiques

Joseph STORDEUR,
*Comprendre, apprendre, mémoriser.
Les neurosciences au service de la
pédagogie,*
Editions de Boeck

La médecine a fait des progrès quand les médecins ont essayé de comprendre le fonctionnement du corps humain. La pédagogie ne pourrait-elle pas faire des progrès en essayant de comprendre le fonctionnement du cerveau ?

FFEDD



LU DOTHEQUE



Jouer en école de devoirs ? Un accompagnement est possible !

Entre choix des jeux et accompagnement, le Service Ludothèque de la COCOF peut vous aider dans votre cheminement ! La ludothèque est, en effet, fermée depuis peu au public et a posé le choix de recentrer son projet en direction des professionnels. Quatre ludothécaires travaillent dans le service, une équipe interdisciplinaire dans laquelle se retrouvent enseignant, logopède, ludothécaires.

Le projet tel que proposé dans le cadre de son nouveau projet vise à :

- former
- accompagner des ludothécaires
- accompagner des projets de classes, école de devoirs, centre de formation pour adultes, etc.

Les écoles de devoirs peuvent donc encore venir avec des groupes à la ludothèque pour autant que ces visites s'inscrivent dans un réel projet de collaboration.

Cette offre d'accompagnement et de soutien peut prendre diverses formes :

- choix des jeux tenant compte des objectifs déterminés par le projet et des caractéristiques du public
- accompagnement dans la préparation et le suivi d'animations pour que l'équipe arrive progressivement à fonctionner en autonomie. Cet accompagnement ne se fait donc, jamais, sans une participation active des professionnels.

Les ludothécaires vous accueillent lors de la permanence ou, sur rendez-vous pour vous conseiller dans la sélection et l'utilisation de jeux.

Conditions d'accès

L'accès est aujourd'hui réservé exclusivement aux professionnels (enseignants, formateurs, animateurs, logopèdes, etc.) en ordre d'inscription. L'inscription annuelle est gratuite et ses conditions précisées dans un règlement.

Où ?

223, rue Royale – 1210 Saint Josse
02/218.81.25 (jeudi entre 12h30 et 16h)
Ludothèque@spfb.brussels

Contacts

Isabelle Dessaint, 02 800 83 48, idessaint@spfb.brussels
Laura Van Laethem, 02 800 84 05, lavanlaethem@spfb.brussels

N'OUBLIEZ PAS DE VOUS INSCRIRE A NOS FORMATIONS : IL RESTE QUELQUES PLACES !

FORMATION
« Autorité, règles & sanctions »

Objectifs

Les participants seront amenés à :

- réfléchir à la question de l'autorité, des règles et des sanctions en lien avec des situations concrètes apportées par les participants ;
- repenser les règles relatives à la vie commune et/ou au travail et leur communication aux différents acteurs (enfants, parents, animateurs) ;
- préciser les lieux institutionnels où elles peuvent être élaborées et aménagées selon les besoins ;
- réfléchir au rôle des sanctions dans l'apprentissage des règles.

Contenu

Comment faire autorité ? Que peut-on tolérer et jusqu'où ? Quelles limites poser et comment les faire respecter ? Qui décide quoi et comment ? Qu'est-ce qui est négociable et qu'est-ce qui ne l'est pas ? Quelle cohésion au sein des équipes dans la façon de faire respecter les règles ?

Apprendre à vivre ensemble et éduquer à la citoyenneté fait partie des défis éducatifs auxquels doivent répondre les écoles de devoirs.

Ces apprentissages passent par la mise en place de règles et de sanctions.

Méthodologie

Le travail est conçu de façon interactive. Les participants seront invités à partager et à réfléchir à partir de leur expérience et de leurs besoins.

Des incidents critiques relatifs à la problématique seront analysés avec des grilles appropriées.

Des outils réflexifs et pratiques seront apportés.

Formateurs

Sandrine Dochain et Benoît Roosens, formateurs à ChanGements pour l'Egalité (CGE).

Animateur de continuité

Un membre de l'équipe de la CEDD.



Public
16 animateurs,
coordonateurs d'écoles de devoirs,
enseignants, ...

Horaires & dates
Trois journées de formation,
les mardis 28 mars, 21 avril
et 12 mai 2017
de 9h30 à 16h30.
Trois matinées de suivi
les vendredis 27 octobre 2017,
12 janvier 2018
et le jeudi 17 mai 2018.

Lieu
« Maison de l'Egalité »,
rue des Quatre Vents, 10
1080 Molenbeek

PAF : 56,25 €

AVIS DES PARTICIPANTS en 2016

Les participants de l'année passée parlent d'impact positif de la formation au niveau personnel : sur leur motivation et leur confiance en soi, sur le fait de pouvoir prendre conscience de ses qualités et de ses défauts dans un cadre bienveillant. Certains sont sortis de leur isolement fait de doutes et de questionnements. Le fait de les avoir partagés avec d'autres fut d'une certaine façon libérateur.

Dans leur pratique, ils disent avoir appliqué les savoir-être et attitudes conscientisés en formation. Un participant relève le fait que représenter l'autorité est une responsabilité. Cela implique d'affiner son comportement en ne laissant pas de sous-entendus, par exemple. Un autre souligne qu'il se sent plus à l'aise avec les règles, les sanctions et l'autorité au sens large depuis la formation. Certains relèvent l'importance de mettre en place un cadre au niveau de l'institution pour permettre aux enfants d'évoluer.

N'OUBLIEZ PAS DE VOUS INSCRIRE A NOS FORMATIONS : IL RESTE QUELQUES PLACES !

FORMATION

« Du parler au lire et à l'écrire... »

Comment aider les enfants à mieux maîtriser la langue française ? »

Objectifs

Parler, écrire et observer la langue, faire de la grammaire et de la conjugaison, (re)découvrir les plaisirs et les difficultés de l'apprentissage du français, faire le lien avec les programmes et chercher les moyens d'aider les enfants à mieux maîtriser cette langue.

Contenu

Accompagner des enfants à faire leurs devoirs de français amène parfois ceux qui les accompagnent à se questionner sur leurs propres connaissances.

On abordera à travers des exercices et des jeux d'écriture certaines notions de grammaire et de conjugaison de l'école primaire, en vue de mieux les comprendre et d'apporter une aide ajustée aux besoins des enfants dans le cadre des écoles de devoirs.

Méthodologie

Les participants seront invités à se plonger dans la langue orale et écrite, à partager leurs expériences, à confronter leurs questions et leurs réflexions, à créer des outils et à imaginer des pistes.

Formatrice

Sandrine Dochain, institutrice et formatrice à ChanGements pour l'Egalité (CGE).

Animateur de continuité

Un membre de l'équipe de la CEDD.



Public
16 animateurs,
coordinateurs d'écoles de devoirs,
enseignants, ...

Horaires & dates
Trois journées de formation,
les jeudis 18 mai,
1er et 8 juin 2017
de 9h30 à 16h30.

Lieu
« Maison de l'Egalité »,
rue des Quatre Vents, 10
1080 Molenbeek

PAF : 37,50 €

AVIS DES PARTICIPANTS en 2016

Les participants disent, dans leur majorité, avoir pu se remettre à niveau en grammaire, conjugaison et analyse de la langue, se rappeler de règles et de notions déjà lointaines pour eux et même avoir pu se réconcilier avec la théorie de la langue française pour certains. Sur le plan professionnel, aborder des outils théoriques relatifs aux problèmes de la langue et des règles spécifiques aux enfants leur a permis de prendre davantage conscience et de mieux comprendre la nature des difficultés qu'ils rencontrent en grammaire. L'approche bienveillante de la langue dans la formation a été soulignée.

Le principal apport sur le plan des compétences pratiques tient à la prise de conscience des avantages à apprendre la grammaire en EDD autrement qu'à l'école. Les participants disent avoir découvert une palette d'outils et de petits jeux à réaliser avec les enfants : textes à trous, ateliers d'écriture, cadavres exquis, etc. Ces outils et jeux ont un côté ludique capable de susciter l'attention et l'intérêt des enfants et de faire vivre la langue française dans un contexte différent de l'école. Le partage d'informations entre participants à partir de leur réalité de terrain était enrichissant, il a permis à la formatrice d'expliquer ou préciser certains points. Les participants mettent en évidence également la prise de conscience des difficultés (stress et inquiétudes) rencontrées par les enfants dans l'apprentissage du français grâce aux mises en situation amenées par la formatrice.

Offre d'emploi

Recherche emploi

Recherche volontaires

La maison des jeunes de Ganshoren recherche un(e) animateur/trice mi-temps ACS à durée indéterminée pour des animations socio-culturelles et parascolaires avec des jeunes âgés principalement entre 6 et 26 ans en lien avec son action en Cohésion Sociale et Egalité des Chances (pour plus de détails voir offre ACTIRIS n° 421465).

L'animateur / trice socioculturel(le) conçoit, organise et développe des animations à l'attention d'un public varié.

A travers ces animations, il (elle) mène des interventions socioculturelles et d'éducation permanente. Sa fonction consiste à améliorer la cohésion sociale et le vivre ensemble sur base d'interventions de type « soutien scolaire », « médiation culturelle » et « éducation à la citoyenneté responsable active critique et solidaire ».

- Dépôt de candidature (lettre de motivation + CV) pour le dimanche 5 mars 2017
- Les candidats sélectionnés sont invités à une épreuve écrite prévue courant du mois de mars 2017.
- Les candidats ayant réussi l'épreuve écrite seront convoqués pour une épreuve orale courant du mois de mars 2017.
- Le premier jour de travail est prévu vers la fin du mois d'avril 2017, début du mois de mai 2017.

Intéressé(e) ?

Veuillez transmettre une lettre de motivation et un CV, en indiquant la référence « A Pédago » soit par email, soit par courrier avant le 5 mars 2017 à l'adresse suivante :

Madame Sabrina Baraka,
Présidente du conseil d'administration de la Maison des Jeunes de Ganshoren,
Avenue de Villegas, 31, 1083 Ganshoren.
ou l'adresse email :
MJ83emploi@hotmail.com

Après des secondaires scientifiques, jeune diplômé en philosophie de l'Université de Bologne ainsi que de l'école internationale de Théâtre LASSAAD, il a déjà une large expérience dans l'animation de groupes d'enfants de 6 à 11 ans principalement dans le domaine culturel, artistique, citoyen, en colonies de vacances en Belgique et en Italie. Depuis novembre 2016, il donne des cours privé d'italien. Il a également un bon niveau d'anglais. Il est très motivé par le travail pédagogique.

Intéressé(e) ?

Lettre de motivation & CV disponibles à CEDD

Offre volontariat

Assistante sociale, responsable d'équipe, elle a également une expérience de formatrice en arts plastiques (aquarelle). Elle a suivi des formations continuées notamment dans la gestion des conflits et de l'agressivité verbale et physique, les 5 sens dans la relation d'aide, les troubles mentaux,...

Elle a une expérience en tant que monitrice de plaines de jeux. Sensibilisée par sa profession aux jeunes en conditions précaires et aux injustices sociales, elle est motivée par la participation à un projet éducatif dynamique de formation, de soutien et d'accompagnement.

Elle recherche plus particulièrement à pouvoir mener des activités artistiques en tant que volontaire.

Elle est libre quelques heures par semaine et a une préférence pour mener des activités dans sa commune, Uccle ou à proximité.

Intéressé(e) ?

Lettre de motivation & CV disponibles à CEDD

Le CIFA (Centre Interculturel de Formation par l'Action) école de devoirs située à Saint-Gilles recherche des candidats(es) volontaires qui ont une qualification ou expérience dans le domaine pédagogique ou socioculturel.

Le CIFA accompagne des jeunes fréquentant l'enseignement secondaire (de la 1ère à la 6ème année).

L'ASBL est reconnue par l'ONE et la cohésion sociale (COCOF).

C'est un projet de soutien aux jeunes en échec et décrochage scolaires basé sur la méthodologie et l'organisation.

Les candidats (es) doivent avoir au minimum le CESS et une expérience dans le domaine.

Il sera demandé d'être disponible au choix le lundi, mardi, jeudi et/ou vendredi de 16h30 à 18h30 et, N.B., le mercredi de 15h à 18h.

Intéressé(e) ?

Envoyez votre candidature par mail à :
Asbl.cifa@gmail.com
avec objet : « Volontaire edd »
ou par courrier à :
CIFA, Rue du métal n° 40, bte 4
à 1060 Bruxelles
Tél : 02 538 54 08



Avec le soutien du Service de la Jeunesse de la Fédération Wallonie-Bruxelles, de Actiris et de la COCOF.

