

Feuillet 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
Ne paraît pas en juillet et en août

JOUER :

développer des compétences dans le plaisir !



Au tout début de notre histoire, des animateurs se retrouvaient le temps de matinées autour des jeux de coopération.

A l'époque, le choix de ce type de jeux était guidé pour leurs effets sociaux et éducatifs. Sortant de toute idée de compétition individuelle, ils allaient permettre aux enfants d'éprouver la force de la collaboration entre pairs.

Puis, progressivement, sans que l'on en prenne réellement conscience, le public a diminué, les matinées se sont espacées pour finalement disparaître et le temps où jouer dans les associations s'est rétréci pour laisser place à l'accompagnement des devoirs et à des activités plus directement en lien avec les apprentissages scolaires.

Un temps et un accompagnement attendu de plus en plus souvent par les parents soucieux de la réussite scolaire de leurs enfants.

Des parents qui souvent mettaient en opposition le plaisir du jeu et l'effort de l'apprentissage.

A la prise de conscience de cette évolution et convaincus que le jeu reste essentiel au développement de l'enfant parce qu'il aide à grandir, à découvrir le monde, à se construire, à créer, vivre ensemble ... il s'agissait pour nous de le réintroduire dans la pratique des associations.

Mais comment faire pour convaincre ceux et celles qui s'en étaient éloignés d'y revenir ?

Partant de l'opposition trop souvent entendue entre jeu et apprentissages d'une part, et les premières expositions

«Jeux de langue» organisées par la Maison de la Francité d'autre part, l'idée nous est venue de renouer avec des matinées de découvertes de jeux en portant, cette fois, un accent plus prononcé sur les compétences développées en lien avec les apprentissages disciplinaires (la langue, les mathématiques, l'éveil) et les apprentissages transversaux (la compréhension des consignes, la mémorisation).

Notre objectif était de faire revenir les animateurs autour de la table de jeux et de faire revenir les jeux en école de devoirs.

Et ce choix a porté ses fruits !

Nous étions bien conscients, cependant, que ce retour n'était pas sans risque.

Il nous fallait à tout prix rester vigilant à ce

que le jeu reste un jeu.

L'animation des matinées par un connaisseur passionné de jeux, leur ouverture à un public large (dont des ludothécaires), le choix des jeux proposés, la brochure «Jouer... et apprendre !» (2007) et les multiples présentations dans *A Feuille T* ont permis d'éviter cet écueil.

Et le jeu de reprendre progressivement la place qui lui revient auprès des enfants et des jeunes.

Un retour qui a fait évoluer sensiblement notre offre de matinées cette année !

Si nous avons gardé l'ancrage «apprentissages disciplinaires et transversaux», nous avons fait appel à d'autres intervenants (asbl Ludo) et décidé d'organiser nos matinées dans les locaux mêmes de la ludothèque de la COCOF qui nous paraissait le lieu approprié pour poursuivre nos découvertes.

Au moment de revenir sur les matinées de cette année, nous pouvons dire combien tant le choix du lieu que la diversité des approches amenées par les trois intervenants et les qualités des participants nous ont ramenés vers le jeu et ses valeurs intrinsèques.

Ce numéro de *A feuille T* vous invite à découvrir ce que furent une partie de nos découvertes cette année entre jeux & mémorisation, jeux de langue et ... jeux de coopération.

Un retour aux sources en quelque sorte.

Véronique Marissal



Avec le soutien du Service de la Jeunesse de la Communauté Française, de la COCOF et de Actiris.



JEUX & MEMORISATION

En janvier, une première matinée démarrait le cycle de cette année qui, pour la première fois, s'est déplacé dans la ludothèque de la COCOF. Une façon d'être au plus proche de l'objet-même des matinées puisque tant l'aménagement de l'espace que les très nombreux jeux présentés sur les étagères (et mobilisables à tout moment dans le déroulement de la matinée !) invitent au jeu ! Un magnifique espace dédié aux jeux donc, qui une fois découvert, ne peut qu'inviter à revenir. De plus, le changement d'animateurs va nous mener dans de nouvelles approches davantage ouvertes sur les qualités intrinsèques du jeu tout en conservant une attention particulière aux compétences mobilisées.

La mémorisation (*la mémoire*) est la faculté de l'esprit permettant en différentes étapes d'encoder (*conservation des informations à retenir grâce notamment, mais pas exclusivement, aux représentations mentales*), de conserver (*oubli et libération d'espace dans la mémoire de travail par le stockage dans la mémoire à long terme impliquant une sélection et une transformation des éléments*) et de récupérer (*restitution de ce qui a été appris, des expériences passées, des informations ou encore des gestes*).

Différentes approches traitent de ce domaine dont atteste une littérature vaste et parfois complexe.

Les jeux présentés par Olivier Grégoire, l'animateur ludothécaire et présentés dans ce numéro, ont été choisis au départ d'un article de l'approche cognitive (*s'appuyant sur les apports des recherches et découvertes des neurosciences*) des processus d'encodage, de stockage et de récupération.

Bien d'autres jeux auraient pu être proposés, car tout jeu mobilise des compétences transversales.

La méthodologie proposée par Olivier (jeu - échanges - réflexions) a permis aux participants de jouer, d'échanger et d'éprouver combien les jeux proposés (*qui pour certains semblaient, au départ, n'avoir aucun lien avec la mémoire!*), par leurs valeurs intrinsèques, peuvent mettre en jeu, accompagner et soutenir les processus de mémorisation, d'autant que le plaisir associé invite à rejouer d'autres parties dans la foulée ou différées dans le temps !

Tous les jeux joués lors de cette matinée ne semblent pas d'emblée aborder la question de la mémorisation.

C'est donc en jouant, en échangeant et en analysant que nous avons progressivement déterminé comment des

liens pouvaient être faits avec les processus de mémorisation à court et long terme.

Des jeux que nous pourrions d'ailleurs retrouver dans d'autres matinées du cycle, mettant alors d'autres démarches et compétences en lumière.

Le temps d'une matinée étant excessivement réduit, elles sont davantage à considérer comme des « mises en bouche », des invitations à poursuivre par soi-même ou en équipe cette découverte.

Les jeux présentés ci-dessous ont donc été soit joués en partie, soit présentés oralement. Ils sont présentés dans l'ordre chronologique de leur découverte.

Des jeux qui ne sont pas des jeux de mémoire!

Compatibility

Editeur : Cocktail Games (2010)

Concepteur : Craig Browne

Illustratrice : Alexandra Violet

Type de jeu : jeu d'ambiance par équipe

Nombre de joueurs : de 3 à 8

Age : 10 ans et +

Durée : +/-45 min



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 »), 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*), et d'anticiper, tenant compte de ce que le thème évoquerait dans l'imaginaire collectif (*mémoire sémantique*), 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.

D'autres jeux se basent sur ces types de mémoire tels « *Unanimo* » et « *Dixit* ».



Unanimo

Editeur : Cocktail Games (2003)

Concepteurs : Ora Coster, Théo Coster

Illustrateurs : Cyril Saint Blancat, Olivier Fagnère

Type de jeu : jeu de mots et de créativité

Nombre de joueurs : de 3 à 8

Age : 8 ans et +

Durée : +/-30 min

Le but du jeu est de marquer des points en trouvant, au départ d'une carte présentée à tous, le plus de mots communs avec les autres joueurs.

Il s'agit donc, partant d'un mot proposé à tous, de trouver les associations de mots que choisiront les partenaires de jeu.

Un jeu qui peut se jouer avec papier et crayons et pour lequel le support n'est donc pas indispensable.

Comme dans le jeu précédent, l'attention portée aux différentes manières de décliner un thème des différents joueurs permet d'affiner son jeu de partie en partie.

Dixit

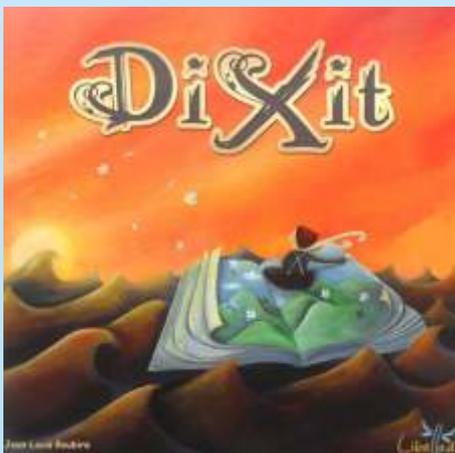
Editeur : Libellud (2008)

Concepteur : Jean-Louis Roubira

Illustratrice : Marie Cardouat (cf. Au pays des Papas)

Type de jeu : jeu de pari créatif

Nombre de joueurs : de 3 à 6



Age : 8 ans et +

Durée : +/-30 min

Le but du jeu est de faire deviner un concept à vos adversaires en veillant à donner un indice qui ne soit ni trop complexe, ni trop simple.

Un joueur « conteur » annonce un son, un mot, une phrase qui évoque l'illustration d'une carte qu'il tient en main (parmi une série d'images oniriques).

Les adversaires choisissent alors une de leurs 6 cartes qu'ils estiment proche de l'annonce du conteur.

Les cartes du conteur et des joueurs sont alors mélangées avant d'être révélées.

Place maintenant au pari de chacun des joueurs sur la carte choisie par le conteur.

Des points sont attribués au conteur, si au moins un joueur a trouvé sa carte, à chaque adversaire qui trouve la carte et à chaque adversaire pour chaque vote sur la carte qu'il a proposée.

De partie en partie, le groupe se construit progressivement une mémoire collective.

Une des participants dit avoir proposé ce jeu à des adolescents qui l'ont fortement apprécié. Un jeu qui, nous dit-elle « ne ferme pas, mais offre une très grande ouverture, un travail sur les liens et l'imaginaire ».

TIC TAC BOUM junior

Editeur : Ravensburger

Concepteur : Los Rodriguez

Type de jeu : jeu d'associations et de rapidité mentale

Nombre de joueurs : de 2 à 12

Age : 5 ans et +

Durée : +/-20 min

Le but du jeu est de ramasser le moins de cartes possible. Une première carte thème (« Au cirque », « Au parc », « Au petit déjeuner » ...) est retournée, face visible, et constitue le premier thème du tour de jeu.

Le premier joueur prend la bombe, appuie sur le bouton rouge et donne un mot en rapport avec le thème.

Dès le mot prononcé, il passe la bombe à son voisin de jeu qui doit trouver un mot en rapport, le prononcer et passer la bombe à son voisin et ainsi de suite jusqu'au moment où la bombe explose.

Au joueur qui l'a en mains de prendre la carte.

Place au second tour.

Il est évidemment interdit de donner un mot qu'un autre aurait déjà prononcé.



Il s'agit donc à la fois de remobiliser ses souvenirs et expériences en rapport avec le thème (images, sons, touché, odeurs, etc.), d'être attentif et de retenir le temps d'une partie les mots déjà prononcés, de préparer des mots à dire et de rebondir sur ce qui a été dit pour en trouver d'autres au cas où on serait à court d'idées ou qu'ils auraient déjà été dits avant son tour ...

Take It Easy!

Editeur : Ravensburger (1994)

Concepteur : P. Burley

Type de jeu : jeu de stratégie

Nombre de joueurs : de 1 à 6

Age : à partir de 10 ans

Durée : +/- 20 min

Le but du jeu est de construire des lignes d'une même couleur rapportant le plus de points.

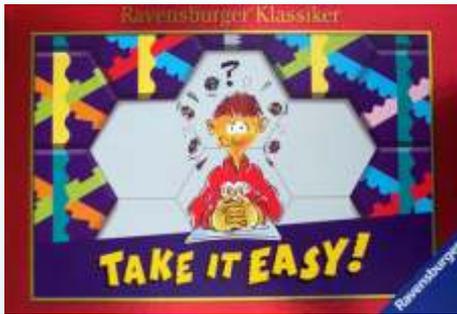
Les joueurs disposent d'un plateau de 19 cases et des mêmes 27 tuiles sur lesquelles sont représentées trois lignes qui relient les côtés opposés et ont toutes une certaine valeur (entre 1 et 9).

A chaque tour, une tuile est piochée au hasard, les joueurs la placent sur leur plateau de jeu de manière à constituer des lignes complètes de même valeur (couleur).

La partie se clôture lorsque le plateau est complet.

Ce jeu qui invite à jouer en solo, nous l'avons joué en équipe de deux d'une part, et sur deux supports différents d'autre part, puisque certains ont joué avec la version électronique.

Cette petite expérience, sans objectif de hiérarchisation des supports, a permis aux participants d'éprouver et de mettre en évidence les différences de processus et de démarche intellectuelle entre le jeu vidéo (on aperçoit directement les lignes complètes et le score) et le jeu de société



qui met davantage en évidence les mécanismes du jeu.

Un jeu qui, comme les autres, permet de progresser par l'accumulation des expériences pour autant qu'on garde des traces des stratégies (*classement, hiérarchisation, anticipation*) qui ont montré leur efficacité dans les parties antérieures.

A signaler cependant que si ce n'est pas un jeu de mémoire, dans la version « carton » le mode de comptage fait travailler la mémoire de travail. Et que, comme tout jeu, nous avons à nous approprier, récupérer et mobiliser activement les consignes et les règles.

Le jeu en équipe, comme nous l'avons joué, invite les partenaires à échanger autour de leurs stratégies respectives, chacun argumentant la place où il déposerait la tuile.

Une manière de jouer qui met en évidence l'intérêt de prendre le temps, à certains moments, de verbaliser sur ses stratégies en sorte de les faire partager et éventuellement expérimenter par d'autres. Progressivement, le jeu se nourrit ainsi des apports des uns et des autres.

Les jeux suivants ont en commun de travailler des perceptions qu'on a peu l'habitude de mobiliser telle l'ouïe.

IGLOO POP

Editeurs : Gigamic (2003) – Zoch (2003)

Concepteurs : Heinz Meister, K. Zoch

Illustrateur : Victor Boden

Type de jeu : jeu de déduction et de raisonnement

Nombre de joueurs : de 2 à 6

Age : 7 ans et +

Durée : +/-20 min

Le but du jeu est d'obtenir le plus de points à la fin de la partie.

Chaque joueur choisit une couleur et reçoit

les 10 pièces correspondantes.

Les igloos sont groupés au centre de la table pour former le village.

Les cartes sont mélangées et placées, face cachée, sur la table pour former la pioche.

Les 9 premières cartes de la pioche sont placées, face visible, autour du village.

La première manche peut commencer.

Au signal de départ, les joueurs vont s'emparer des igloos, un à un, pour les secouer (*un seul à la fois*).

Le joueur pense connaître le nombre de glaçons enfermés dans l'igloo ?

Il dépose une pièce de sa couleur dans la fente de l'igloo et le dépose sur la carte reprenant le nombre estimé.

Cet igloo ne pourra plus être secoué.

Si la valeur estimée n'est pas présente sur l'une des cartes, le joueur replace l'igloo au centre du village.

La manche continue jusqu'à ce que le dernier igloo soit placé sur l'une des cartes, ou que tous les joueurs ne veulent ou ne peuvent plus miser.

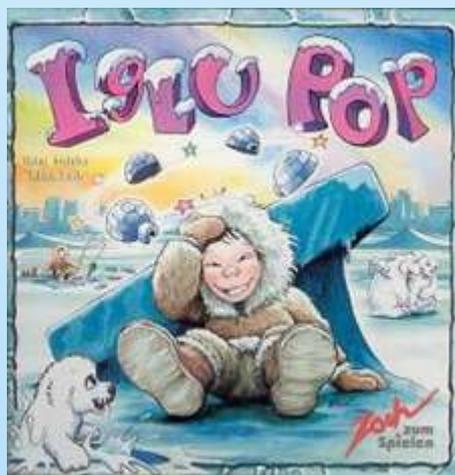
Quand la manche est terminée, on procède au décompte selon les situations, carte par carte, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Une nouvelle manche peut commencer.

La partie se termine quand il reste moins de 9 cartes à placer autour du village, ou si un joueur ne possède plus de pièce de sa propre couleur.

Ce jeu est déroutant et étonnant par son principe basé sur l'utilisation de l'ouïe, une perception qu'on a peu l'habitude de travailler dans les jeux.

Rares sont, en effet, les jeux basés sur une simulation des processus de mémoire procédurale (*portée sur les habiletés motrices, les savoir-faire, les gestes*



habituels) et perceptive (*liée à l'interprétation de ce qui est envoyé au cerveau par les organes des sens*).

Les joueurs, par la pratique (*dans la manière de secouer les igloos*) et l'enregistrement des informations de perception (*retenir le son en sorte de le comparer au suivant et ainsi de suite*), deviennent progressivement plus performants.

Le jeu suivant est également basé sur ce principe où la pratique et l'enregistrement d'informations de perception rendent les joueurs progressivement davantage performants.

Zapp Zerapp

Editeurs : Gigamic (2003) – Zoch (2003)

Concepteurs : Heinz Meister, K. Zoch

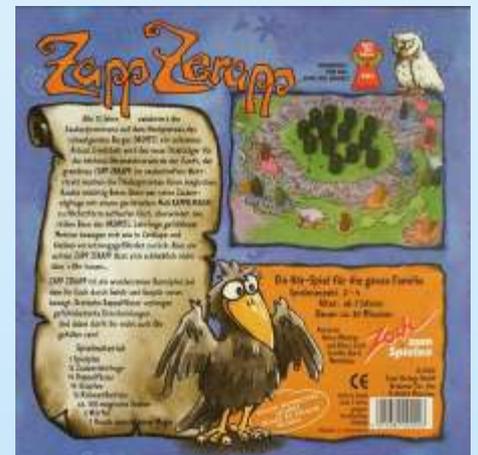
Illustrateur : Victor Boden

Type de jeu : jeu de déduction et de raisonnement

Nombre de joueurs : de 2 à 6

Age : 7 ans et +

Durée : +/-20 min



Le but du jeu est d'obtenir le plus de points à la fin de la partie.

Pas d'igloos ici, mais des tonneaux à secouer par des apprentis sorciers (*les joueurs*) en sorte de découvrir le nombre magique et de déjouer ainsi la malédiction.

« Mémoires »

Le memory est le jeu-même auquel on pense quand on parle de mémoire et de mémorisation. Des tuiles associées, deux à deux, (*identiques ou associées*) sont mélangées et réparties, face cachée, sur la table.

Le but, pour le joueur, est de mémoriser progressivement leur emplacement en sorte de pouvoir rassembler le maximum de paires en fin de partie.

Mémorys dynamiques avec enchaînement et accumulation de données.

Des jeux qui confrontent les joueurs à la limitation du traitement des données par la mémoire de travail (*pas plus de 7 éléments*) et l'inscription du processus de mémorisation dans le temps.

TIP TOP CLAP

Editeur: Djeco

Type de jeu : jeu de mémorisation dynamique

Nombre de joueurs : de 2 à 5

Age : 6 ans et +

Durée : variable selon le nombre de parties

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

Un premier joueur commence et retourne une carte qu'il place, face visible, à côté du paquet.

Il réalise le bruit (*siffler comme un oiseau, miauler,...*) ou le mime (*faire un clin d'œil, tirer la langue,...*) comme indiqué 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 mime 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. Une chaîne de mimes et de bruits se crée et s'allonge au rythme du jeu. 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 la répétition effectuée, 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-Hopp

Editeur: Amigo (2007)

Concepteur : Reinhard Staupé

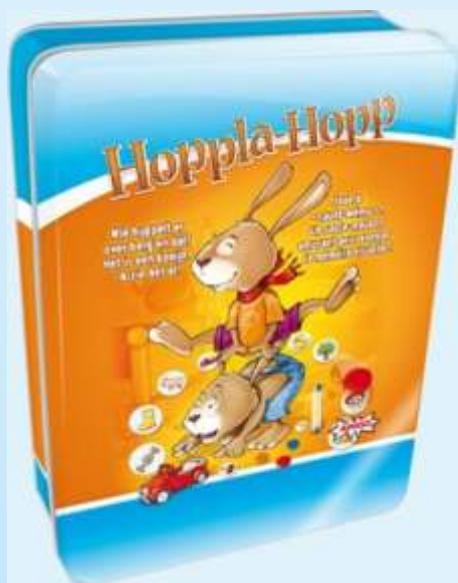
Illustrateur : Olivier Freudenreich

Type de jeu : jeu de mémorisation

Nombre de joueurs : de 2 à 6

Age : 5 ans et +

Durée : +/- 10 min



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 aussi les suivants !

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

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

A chaque objet mémorisé et retrouvé, les jetons sont posés sur les objets suivants.

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 !

Sardines

Editeur : Djeco

Nombre de joueurs : de 2 à 4

Age : 5 ans et +

Durée : 15 minutes

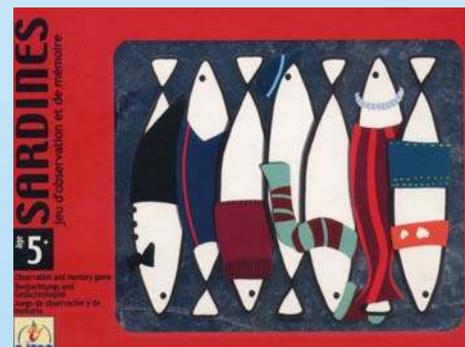
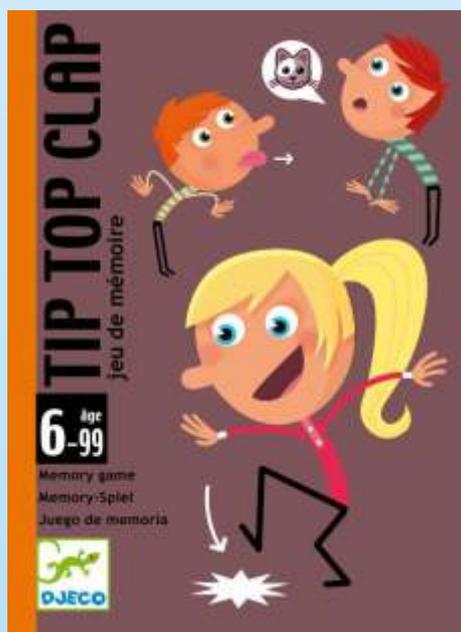
Type de jeu : observation et mémorisation.

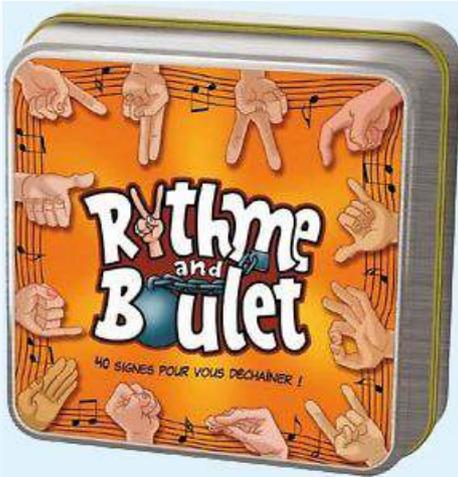
Le but du jeu est de gagner le plus grand nombre de sardines.

Chaque joueur détient un nombre donné de sardines. Les joueurs ont quelques secondes pour observer les petites sardines (*leur chapeau, leur maillot, leurs couleurs,...*) de leur jeu et les mémoriser avant de retourner l'ensemble des cartes.

Plus moyen donc de les voir quand il s'agira pour eux de retrouver leurs sardines dans le produit de la pêche au centre de la table (*une carte « boîte de sardines »*).

Un jeu qui développe le processus complexe de la mémorisation à court terme, puisqu'il s'agit, après un temps de perception, de mettre les caractéristiques de ses sardines dans sa tête (*avec différentes stratégies*) avant de les retrouver parmi celles de la boîte (*restitution*) pour ensuite vérifier par la confrontation avec ses sardines.





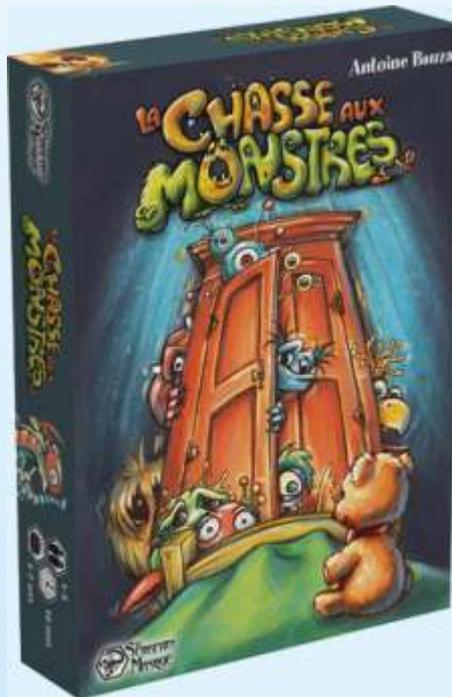
Rythme and Boulet
 Editeur : Games (2008)
 Concepteur : Gabriel Ecoutin
 Illustrateur : Olivier Fagnère
 Type de jeu : jeu d'ambiance, d'observation et d'attention
 Nombre de joueurs : de 4 à 2
 Age : 10 ans et +
 Durée : +/-30 min

Le but du jeu est d'avoir le minimum de cartes « boulet » en fin de partie.
 Au début de chaque partie, chaque joueur dépose devant lui une carte « mime » qui présente ses gestes de reconnaissance.
 Sur le rythme de « We Will Rock You » du groupe Queen, les joueurs se tapent deux fois les jambes et une fois les mains.
 Au cours de deux « clac » successifs, le premier joueur exécute d'abord son propre mime puis, celui d'un adversaire de son choix.
 L'adversaire ainsi appelé doit à son tour reproduire son propre mime et celui d'un adversaire de son choix et ainsi de suite.
 Dès qu'un joueur se trompe, il donne sa carte mime à un adversaire de son choix, pioche une nouvelle carte « mime » ainsi qu'une carte « boulet » au pouvoir bien utile.
 Progressivement, tout se complique...
 Sens du rythme, observation, reconnaissance et ruse sont autant d'atouts pour que la chaîne ne se rompe pas.

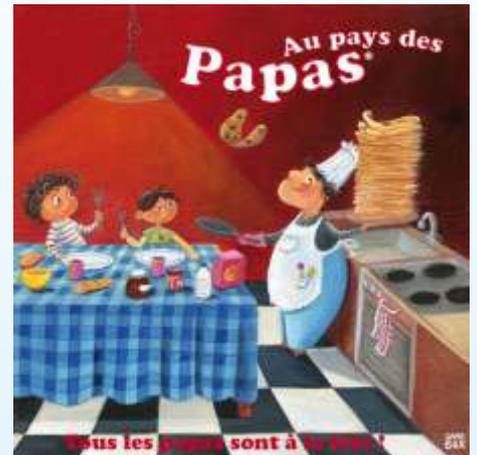


Mémoires statiques dans lesquels la mémorisation constitue le mécanisme ludique.

La chasse aux montres
 Editeur : Scorpion Masqué(2009)
 Concepteur : Antoine Bauza
 Illustré par Mille Pattes
 Type de jeu : jeu de mémoire coopératif
 Nombre de joueurs : de 1 à 5
 Age : 3 ans et +
 Durée : < 30 min



La chasse aux monstres est un jeu de mémoire coopératif.
 Il place les joueurs dans la situation d'une chambre mal rangée, dans laquelle tous les jouets sont étalés à terre.
 Pendant la nuit, des monstres se cachent sous le lit des enfants.
 Mais heureusement, un simple jouet les effraie!
 A vous de retrouver le bon jouet (carte retournée).
 Mais attention, si on se trompe trop souvent, de nouveaux monstres apparaissent.
 Et s'ils parviennent à encercler le lit, la partie est perdue.
 Car dans ce jeu, on gagne tous ensemble, ou on perd tous ensemble !
 Ce jeu, par la répétition des erreurs dans le retournement des cartes, permet progressivement de mémoriser leur emplacement et donc, de les retrouver.



Au pays des Papas
 Editeur : Game Box (2010)
 Concepteur : Dominique Ehrard
 Illustratrice : Marie Cardouat (cf. Dixit)
 Type de jeu : jeu de mémoire et de prise de risque (ou « stop encore »)
 Nombre de joueurs : de 2 à 4
 Age : 5 ans et +
 Durée : < 15 min

Le but du jeu est de constituer un défilé le plus long possible de papas semblables.
 Les 48 cartes (6 x 8 papas identiques) du jeu sont étalées, face cachée, devant les joueurs.
 Chacun à son tour, un joueur retourne une carte et a alors les possibilités, soit de la remettre au centre, 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)!
 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.

Blaireau Culot
 Editeur : Huch
 Concepteur : Reiner Knizia,
 Illustratrice : Irène Wanitschke
 Type de jeu : jeu de langue et de mémoire
 Nombre de joueurs : de 2 à 5
 Age : 4 ans et +
 Durée : +/-15 min



Le but du jeu est de gagner le maximum de cartes en se rappelant les différentes histoires créées et associées à celles-ci.

Le blaireau se déplace sur un plateau constitué de 10 images représentant une situation.

Chaque joueur, à son tour, fait avancer Blaireau Culot.

Si l'image sur laquelle il se pose n'est pas encore associée à une carte (*situation du début du jeu*), il va en tirer une au hasard, et raconter une histoire associant la situation et le personnage ou l'objet représenté sur la carte.

Si'il y a déjà une carte, le joueur doit re-raconter l'histoire correspondante.

Si'il y parvient, il remporte la carte, en tire une autre, et raconte une autre histoire.

Un jeu où la création d'histoires associée à des situations travaille la créativité d'une part et la mémorisation d'autre part.

« A travers le récit et/ou la (re)construction d'une histoire ou d'un univers, les joueurs verbalisent et posent des mots concrets sur leur processus de mémorisation. Ces jeux font également appel à la mémoire épisodique et sémantique en les croisant avec la mémoire de travail. Car, c'est en mobilisant des souvenirs personnels (parents, situations à la maison,...) ou l'imaginaire collectif (contes, lieux mythiques,...) que le joueur « fixe » les éléments de sa mémoire de travail. » (Olivier Grégoire)

Les deux jeux suivants, travaillent sur la mémorisation des consignes à travers la perturbation de celles-ci.

Il s'agit de se rappeler les consignes et de les remobiliser en les adaptant (travail de

récupération).

Il s'agit de jeu « sur les stratégies de rétention et prises de conscience (inconsciente) de la plasticité des stratégies de rétention en fonction des contextes et objectifs. » (Olivier Grégoire)

Diavolo

Editeur : Asmodée (2012)

Concepteurs : Corentin Lebrat et Gilles Lehmann

Type de jeu : jeu de dés d'observation et de rapidité

Nombre de joueurs : de 2 à 6

Age : 10 ans et +

Durée : < 15 min



Le but du jeu est de conserver au moins une gemme pour gagner la partie.

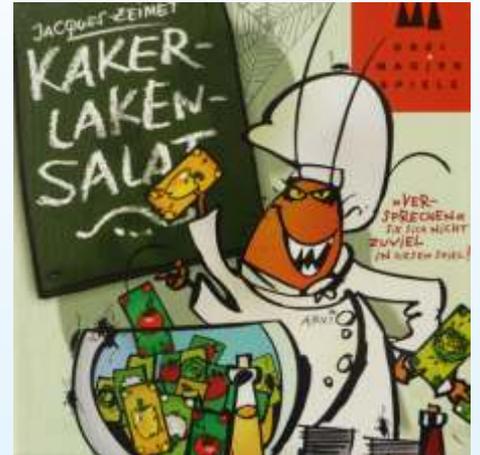
On lance 10 dés (9 « normaux » de trois couleurs différentes et 1 de consigne) que les joueurs vont devoir observer rapidement en sorte d'agir au plus vite !

Le dé « consigne » indique ce que les joueurs doivent rechercher (la couleur qui a la plus grande somme, la couleur qui a le plus grand écart de valeurs ou encore celle du dé le plus proche du dé « consigne »,...).

Il s'agit alors, avant les autres, d'attraper le diabolin de la bonne couleur ou un gris en cas d'égalité entre plusieurs couleurs.

Un joueur qui ne prend pas de diabolin ou se trompe de couleur perd une gemme, un joueur qui attrape un diabolin gris à juste titre en gagne une.

Peu de mémoire dans ce jeu si ce n'est la répétition des parties et donc la remobilisation des différentes consignes qui permet d'agir de plus en plus rapidement.



Salade de cafards

Editeur : Drei Magier Spiele (2007)

Concepteur : Jacques Zeimet

Illustrateurs : Johann Rüttinger, Rolf Vogt

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

Nombre de joueurs : de 2 à 6

Age : 6 ans et +

Durée : < 30 min

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 de mentir et 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...

Brainbox des Tout Petits

Editeur: The Green Board Game Co

Type de jeu : jeu de questions/réponses de mémorisation

Nombre de joueurs : de 1 à 8

Age : 4 ans et + (selon la thématique)

Durée : < 15 min



Le but du jeu est de répondre aux questions posées.

Avec les jeux Brain Box (*ABC, animaux, pays, etc*), les joueurs observent une carte pendant 10 secondes, puis répondent à des questions qui font appel à leur mémoire.

Des jeux qui associent donc la rapidité d'exécution aux processus de mémorisation en situation de stress (*limitation du temps de contact avec la perception*).

Un jeu basé sur la mémoire à long terme

Timeline

Editeur : Hazgaard

Concepteur : Frédéric Henri

Illustrateurs : Nicolas Fructus, Xavier Colette

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

Nombre de joueurs : de 2 à 8

Age : 10 ans et +

Durée : < 30 min

Le but du jeu est de se débarrasser de ses cartes en les plaçant adéquatement sur la ligne du temps.

Chaque joueur (*ou équipe*) reçoit quelques cartes (*en fonction du nombre de joueurs*) et les pose, face visible, devant lui.

Sur chaque carte, une image représente une invention, un monument, une oeuvre... de l'autre côté de la carte (*on ne peut pas regarder tout de suite, non non !*), pareil, mais avec une date.

Il s'agit donc d'estimer cette date et de positionner sa carte sur une ligne de temps... qui se construit au fil de la partie !

Au départ, une seule carte au milieu de la table, orientée, date visible, et qui servira de point de départ.

Le premier joueur choisit l'une de ses cartes et la pose à gauche (*s'il pense que sa carte est antérieure*) ou à droite (*postérieure*) de la carte de départ.

Ensuite on la retourne pour vérifier.

C'est correct ? Parfait, elle peut rester.

C'est incorrect ? Dommage, on la défusse et le joueur reprend une autre carte.

Si c'était correct, le joueur suivant a maintenant 3 plages possibles: avant la date la plus ancienne, entre les deux cartes ou après la date la plus récente. Etc.

Facile au début, beaucoup moins sur la fin



lorsque la ligne de temps est composée de nombreuses cartes.

Ce jeu qui pourrait paraître excessivement compétitif et décourageant pour celui qui se définirait «nul en histoire» et «sans mémoire», nous l'avons découvert en jouant en équipe, ce qui a donné lieu à de très intéressants échanges entre partenaires, bien au-delà d'une date approximative que nous irions puiser dans notre mémoire.

Car, l'interaction entre joueurs invite nécessairement à faire des liens entre les cartes déjà déposées et les connaissances de l'un et de l'autre, ce qui donne lieu à de vivifiants débats argumentés !

C'est d'ailleurs, sur une partie dont nous ne pouvions sortir que cette première matinée s'est terminée.

Véronique Marissal

Avec le support des propos éclairés de Olivier Grégoire (Ludo, COCOF), des participants à la matinée et aux informations recueillies sur différents sites de jeu.

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.

LE JEU COOPERATIF EN EDD ?

Bon nombre d'EDD possèdent des jeux de société dans leurs armoires ou étagères.

La manière dont ils sont utilisés par les enfants et les animateurs varie d'un projet d'EDD à un autre, d'un objectif à un autre, d'un moment à un autre.

Faudrait-il sans doute en mesurer finement les effets multidimensionnels (social, éducatif, pédagogique et culturel) sur un public dont la pratique du jeu de société est relativement limitée au sein des familles, voire même complètement absente.

Si le jeu représente sans l'ombre d'un doute un moyen efficace et plaisant de divertir provisoirement les enfants, il constitue aussi un puissant outil d'apprentissages multiples sur le long terme.

Parlons-nous d'apprentissages scolaires à proprement parlé ?

Non, plutôt d'apprentissages en termes de « *compétences sociales* ».

Vous avez dit « compétence » ?

Oui, monsieur ! Voilà-t-il pas que le jargon du monde marchand vient *brouiller* notre lexique éducatif ! Mais, inutile de s'y attarder car cela représente un tout autre débat. Revenons à nos moutons.

Le jeu, suggérons-nous, stimule l'acquisition et le développement de compétences sociales qui sont mises en œuvre non seulement dans la scolarité de tout enfant mais également dans la vie quotidienne : écoute, expression, respect de l'autre et des règles, prises de décisions, négociation, coopération, etc.

Autant d'apprentissages indispensables au développement de son épanouissement propre et à l'apprentissage du vivre ensemble.

Les jeux produisent des effets multiples sur les individus et l'environnement dans lequel ils évoluent.

« *Au-delà du plaisir qu'ils procurent, les jeux sont des miroirs d'hommes en un lieu et un temps déterminé. Ils modèlent les sociétés qui les produisent et qu'ils contribuent, pour une part, à pérenniser.* »¹

Parmi les jeux qui ont le vent en poupe en ce moment, les jeux de coopération intéressent de plus en plus non seulement le grand public (*en famille, entre amis...*), mais également une diversité d'acteurs

éducatifs (écoles, associations...).

Les EDD, elles aussi, s'y intéressent.

Bon nombre d'animateurs et de coordinateurs que nous rencontrons (en réunions, formations...) partagent avec nous leurs réflexions et expériences en la matière. Les discours convergent somme toute vers l'importance de proposer une approche *solidaire* pour contrebalancer la *compétition ambiante* que l'économie de marché impose bon gré mal gré au sein de la société. Le jeu coopératif serait donc une alternative pertinente pour nuancer les *attitudes compétitives* que nous observons chez nos enfants, et ce tout en apportant autant de plaisir que n'importe quel autre jeu.

Mais au fait, que sait-on sur le jeu coopératif ? Sa définition ? Son origine ? Son histoire ? Ses *vertus* présumées?... Autant de questions dont les réponses

permettraient aux animateurs de situer plus précisément l'approche du jeu coopératif en EDD et au quotidien dans leur travail.

L'Université de Paix de Namur définit le jeu coopératif comme étant « [...] *un jeu sans gagnant ni perdant, sans exclu ni éliminé, sans camp fixe et permanent. C'est ce qui le distingue de beaucoup de jeux de compétition et d'activités sportives [...] l'accent est mis sur la convivialité, le plaisir de rencontrer les autres et un défi où l'enjeu est de gagner tous ensemble. Le jeu coopératif, c'est un jeu où le simple plaisir de jouer est mis en avant dans la poursuite de l'objectif de groupe qui sera atteint grâce à l'entraide dans les interactions.* »²

Le jeu coopératif se situe entre le jeu *compétitif* et le jeu *associatif*. Le premier a l'avantage d'éprouver et d'apprendre la persévérance et la gestion psychologique des victoires et des défaites. En cela, cette expérience est importante ! Cependant, à l'image de la société, dominée par le système du *marché*, ce type

de jeu ne déroge pas au modèle élitiste très concurrentiel et compétitif.

Le jeu associatif, quant à lui, évacuant toute forme de compétition, invite à la non-violence et l'absence d'agressivité (il n'y a ni perdant, ni gagnant). Le plaisir tiré du vécu commun suffit, à lui seul, à rencontrer les attentes d'une expérience de jeu forte.

Entre ces deux types de jeux, le jeu coopératif constitue un intermédiaire intéressant alliant harmonieusement mécanismes solidaires et plaisir de gagner.

La force de l'autre est perçue comme étant nécessaire à la poursuite du projet commun (la victoire). Ce regard amène à prendre conscience à travers les maintes expériences de jeu qu'un groupe soudé et organisé est plus fort que la somme de ses individualités.

« *L'émulation et l'entraide, la convivialité, le partage d'émotions, mais aussi de stratégies dans un projet commun, permettent de transmettre des valeurs solidaires et stimulent nos qualités interpersonnelles trop souvent délaissées* ». Les valeurs solidaires transmises et les qualités interpersonnelles stimulées par le jeu coopératif sont d'autant plus importantes qu'elles nuancent et contrebalancent l'approche de la grande majorité des jeux de société occidentaux contemporains qui nous accoutument à l'individualisme et à l'esprit de performance et de la compétition.

Pourquoi le jeu coopératif chercherait-t-il à développer des valeurs et qualités solidaires ? En fait, cela tient à l'histoire de son origine.

Les jeux de coopération sont issus de mouvements pacifistes américains du début du 20^e siècle.

C'est précisément, au milieu des *golden sixties* et en réaction à la guerre du Vietnam que Stewart Brand met au point le concept des « *new games* » (nouveaux

1. Source : « *L'Artichouette. La feuille de chou de LUDO asbl* », Editeur responsable M. Van Langendonck, Périodique trimestriel n°19, p.13.

2. Source : Dossier « *Jeux de coopération* », Université de Paix asbl, Namur, de la prévention à la gestion positive des conflits, p.2.

jeux).

Il s'agit de jeux physiques assez engagés en absence de compétition.

Quelques années plus tard, Terry Orlyck, enseignant à l'université d'Ottawa, deviendra le théoricien des jeux de coopération en bâtissant leurs fondements théoriques sur base de travaux d'ethnologues qui établissent un lien entre le pacifisme de certaines sociétés chinoises ou inuits et l'utilisation fréquente de jeux non compétitifs. Les jeux de coopération feront l'objet de nombreux travaux dans les universités canadiennes mettant en évidence l'impact de ceux-ci sur le comportement des individus.

Les premiers ouvrages en la matière seront ramenés par des psychologues allemands de retour des Etats-Unis.

Les jeux coopératifs se développeront progressivement en Allemagne et en Belgique dans les années 80.

Notamment en raison de l'impact (étudié) qu'il produit sur le comportement ainsi que les valeurs et qualités auxquelles il invite, le jeu coopératif a toute sa place en EDD.

Il s'inscrit pleinement dans les missions des EDD et son utilisation régulière serait à même de contribuer au développement de la participation et de la citoyenneté.

Il permet l'apprentissage de compétences sociales (et autres) tant sur le plan individuel que sur le plan collectif.

« Les jeux de coopération aident l'enfant à :

- avoir confiance en lui ;
- avoir confiance dans les autres ;
- pouvoir s'exprimer, exprimer ce qu'il ressent ;
- pouvoir interpréter et accepter les avis des autres ;
- pouvoir transformer ses avis en fonction des autres ;
- mieux se comprendre et mieux comprendre les autres ;
- dépasser ses angoisses, ses craintes de mal faire et d'être jugé ;
- vivre en groupe et de se sentir responsable de soi et des autres ;
- communiquer positivement avec les autres.

Pour l'adulte organisateur, ces jeux permettent de :

- observer les différents comportements des enfants ;
- mieux connaître l'enfant ;
- voir comment fonctionne le groupe. »³

Le jeu coopératif constituerait donc, aux yeux de l'animateur en EDD, un outil ludique ouvrant le champ à de multiples apprentissages. Pour ce faire, trois conditions indispensables : une utilisation fréquente, un accompagnement pédagogique et le plaisir.

Du point de vue de l'utilisation régulière, il est important de ne pas changer trop rapidement de jeu (culture du *zapping*). Prendre le temps de jouer le même jeu conditionne le bénéfice que les enfants pourraient en retirer. Le jeu peut être introduit par une petite histoire (fictive) ou un décorum (décoration de la salle, de la pièce) qui fasse entrer les enfants dans l'univers du jeu.

Du point de vue de l'accompagnement pédagogique, il est important de penser le développement des apprentissages sur le long terme. Le jeu, les règles, les conduites des uns et des autres, les incidents, les oppositions, les situations de négociation, de prises de risque... sont autant d'éléments sur lesquels il convient de revenir et de faire parler les enfants.

Le jeu n'est finalement qu'un prétexte aux échanges et feedbacks formatifs et enrichissants en vue de s'ouvrir sur soi et à l'autre.

Quant au plaisir, il représente sans aucun doute le facteur le plus important dans cette affaire. Il convient de se rappeler avec force que l'enfant qui joue ne le fait point pour apprendre mais pour prendre du plaisir : il recherche avant tout une expérience forte d'émotions, d'amusement, de divertissement.

Si l'apprentissage (au sens large du terme) procède de la pratique du jeu, il n'en constitue pas la motivation première de l'enfant. Ainsi, il est important pour l'animateur de distinguer le temps du jeu, à proprement parlé, où l'accent devrait être mis essentiellement sur le plaisir de jouer et le temps d'accompagnement où les enfants sont invités à construire et ancrer progressivement les apprentissages.

A. Kais Medjari

3. Source : Dossier « Jeux de coopération », Université de Paix asbl, Namur, de la prévention à la gestion positive des conflits, p.3.

SOUTENEZ-NOUS !
ABONNEZ-VOUS !



à
A FEUILLE T

6,20 €
pour 1 an

Virement
sur le compte
BE30-0011-9173-3411

Renseignements:
Véronique MARISSAL
Tél. 02 411 43 30

JEUX COOPERATIFS ET DE COOPERATION

La série de jeux présentée ci-après a fait l'objet d'une matinée-jeu organisée par la CEDD. Des animateurs, provenant de diverses associations, y ont joué, pris du plaisir. Ils ont surtout échangé avec le formateur, Mr. Michel Van Langendonck, sur leurs apports et bénéfices à en retirer auprès de leurs publics respectifs.

Bamboleo

Editeur : Zoch

Concepteur : Jacques Zeimet,

Type de jeu : Compétition, habileté

Joueurs : 2 - 7

Age : à partir de 5 ans

Durée : 10 à 30 min.

Bamboleo est constitué de petites figures en bois réparties sur un plateau posé en équilibre sur une boule de liège. Chaque joueur, à son tour, doit retirer un des objets sans que le plateau ne se « casse la figure ». Chaque objet retiré rapporte 1 point à son propriétaire. Il est interdit, une fois un des objets touché, d'en choisir un nouveau. Mais si vous sentez que la prise est impossible sans tout flanquer par terre, vous pouvez le reposer délicatement et donner en pénalité un objet au joueur suivant. Idem si vous ne vous sentez pas de prendre quoi que ce soit. Quand un joueur fait tomber le plateau, il perd 3 points et la partie est terminée. On peut aisément transformer *Bamboleo* en jeu de coopération. On place le plateau en équilibre sur la boule de liège. Ensuite, on demande à chaque joueur de placer une pièce sur le plateau sans que celui-ci ne tombe. Les joueurs gagnent lorsque toutes les pièces sont placées sur le plateau en équilibre.

Compétence(s) développée(s)

Ce jeu offre une diversité d'apprentissages en formation mathématique. Il aborde, par exemple, la question de l'équilibre.

Beaucoup d'enfants ont encore du mal avec cette notion. C'est un challenge pour l'enfant (mais également pour l'adulte) de mettre le plateau en équilibre sur la boule de liège. On peut voir avec les enfants qui éprouvent ce type de difficulté comment opère l'équilibre, comment déplacer le plateau, etc. Ensuite, le jeu permet



également d'apprendre et reconnaître les formes géométriques (solides et figures), de les différencier et de les comparer (selon leur poids ou leur volume).

A ce niveau, on est clairement dans des apprentissages liés aux grandeurs. Avant de jouer, on peut peser les différentes pièces sur une balance et les classer selon leur poids, puis les regrouper.

Variantes

- Certains enfants éprouvent plus de difficultés à devoir retirer des pièces du plateau. Il est tout à fait possible de faire exactement l'inverse, à savoir de poser, à tour de rôle, les pièces sur le plateau (tenant en équilibre).
- On peut également jouer contre la montre en fixant un temps. Ex. : vous avez 10 minutes pour poser (ou retirer) toutes les pièces du plateau.

Particularités

Dans bon nombre de jeux où il faut attendre son tour pour jouer, les enfants s'ennuient. Ce n'est pas le cas dans *Bamboleo* car il y a du spectacle.

Les enfants sont captivés par chaque pièce qui est posée ou retirée. L'attention des enfants est stimulée par la « tension » que le jeu entretient (la plateau tombera ou ne tombera pas ?)

Ce jeu, à l'image d'autres, offre aux enfants un espace d'échanges féconds propice à la réflexion (et à la démarche scientifique). Chaque pièce qui sera déposée (ou retirée) peut faire l'objet d'une concertation entre les enfants. Les échanges sont puissamment formateurs tant ils permettent de discuter et d'expérimenter des hypothèses (« si on place cette pièce à cet endroit du plateau, il penchera dans ce

sens », « cette pièce est trop lourde, elle risque de déséquilibrer le plateau »...), de développer des stratégies de réussite (« commençons d'abord par jouer toutes les pièces encombrantes ou lourdes », « plaçons les pièces du centre vers la périphérie »...), d'anticiper les conséquences, de maîtriser finement et délicatement le geste effectué par la main lorsque l'on pose ou retire une pièce, etc.

L'animateur peut accompagner, encadrer les échanges en veillant, par exemple, à ce que chaque enfant puisse prendre la parole, éviter qu'un enfant ne prenne toutes les décisions, etc.

Limite du jeu

La principale limite que présente le jeu tient à la manière et l'intensité dont est vécu l'acte de déposer ou de retirer une pièce. En effet, l'acte est symboliquement très fort car l'enfant est face à tout le groupe. Ce qui fait peser une lourde responsabilité sur le joueur. Le groupe peut tenir pour responsable le joueur qui fait déséquilibrer le plateau (effet bouc-émissaire). L'animateur sera donc très attentif à cet aspect en insistant sensiblement sur la coresponsabilité.

Dans la forêt des merveilles

Editeur : Adlung-Spiele

Concepteur : Markus Nikisch

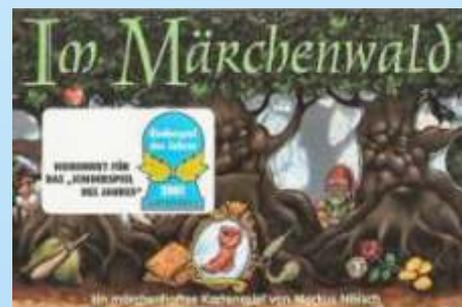
Type de jeu : Compétition, mémorisation

Joueurs : 2 - 7

Age : à partir de 5 ans

Durée : +/- 20 min.

Il était une fois une princesse très appréciée dans tout le royaume qui tomba très malade. Nulle part dans le pays, on ne put trouver quelqu'un capable de l'aider.





Une nuit, une fée apparut au roi dans ses rêves. Elle lui dit que sa fille ne pouvait guérir que si on allait chercher sept objets dans la forêt des merveilles. Ainsi, les joueurs doivent-ils sauver la princesse ensemble en s'entraînant à rechercher les objets de contes de fées qu'il faut apporter au château avant que les 7 nains n'arrivent. L'idée du jeu repose sur un jeu de mémo, mais plus élaboré.

Compétence(s) développée(s)

La principale compétence développée par ce jeu est liée à la mémorisation. C'est la mémoire à court terme qui est stimulée. Cette mémoire-là est capitale dans le parcours scolaire d'un enfant (de même que dans la vie de tous les jours). Elle est, par exemple, sollicitée lors de la lecture ou de l'écoute de consignes d'exercices qu'il est indispensable de garder à l'esprit lors de la réalisation de la tâche demandée. Ainsi, face à un exercice, une activité, un devoir, une mémoire à court terme bien développée contribue à l'autonomie de l'enfant.

Ce jeu permet également de travailler indirectement la mémoire à long terme par l'évocation de souvenirs liés aux contes suggérés : la quête, l'histoire, les héros, les univers, etc.

Particularités

Ce jeu fait clairement référence aux contes de fées traditionnels tels que la Belle au bois dormant, le Petit Poucet, Cendrillon, Hansel et Gretel, etc. Ce qui plonge les enfants dans un univers qu'ils connaissent relativement bien, en règle générale.

Ce jeu comporte divers points à retenir dont les règles, les personnages, les cartes spéciales, etc. Ce qui complexifie le jeu aux yeux de certains enfants. Il s'agit là d'une difficulté inhérente à tout jeu à règles.

Lorsqu'on joue en coopération, cette difficulté disparaît car les autres joueurs sont là pour rappeler, aider, conseiller, etc.

Ce jeu se fonde sur une structure gagnante car les chances de réussite augmentent au fur et à mesure de la partie.

Au début, on se décourage car on joue un peu à l'aveugle. Mais, au fur et à mesure, des stratégies s'élaborent et, se faisant, elles permettent de trouver tous les objets même lorsque la plupart des nains ont été tirés.

En règle générale, les enfants (particulièrement les petits) ont plus de facilité à jouer à des jeux de mémorisation que les adultes.

En cela, c'est intéressant car ils permettent de positionner les enfants dans une bonne estime d'eux-mêmes.

Limites du jeu

Ce jeu comporte au moins deux limites.

La première est liée aux références aux contes traditionnels.

Les enfants qui ne connaissent pas les contes en question pourraient se sentir en marge des autres.

C'est la raison pour laquelle, il convient à l'animateur de s'assurer que les contes soient bien connus des enfants.

Cela ne constitue pas une condition en soi pour jouer, on peut y jouer même sans connaître aucun des contes.

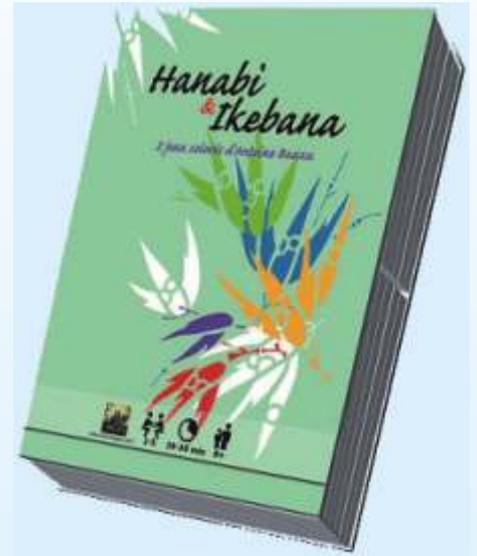
Mais, cela permettra à chaque enfant de prendre une place valorisante au sein du groupe.

Pour pallier à cette difficulté, l'animateur pourra en préalable raconter les histoires dans un atelier contes ou théâtre.

Dans ce cas, le jeu pourrait même constituer un support didactique favorable à l'évocation des contes et à leur assimilation, et ce dans une ambiance conviviale et de plaisir.

La seconde limite tient à une performance exceptionnelle d'un seul joueur.

Effectivement, si un joueur a une mémoire d'éléphant, il pourrait à lui-seul retrouver toutes les cartes très rapidement, réduisant ainsi considérablement la participation et surtout le rôle des autres joueurs.



Hanabi Ikebana

Editeur : Les 12 singes

Concepteur : Antoine Bauza

Illustré par : Françoise Sengissen

Type de jeu : Compétition, habileté

Joueurs : 2 - 7

Age : à partir de 8 ans

Durée : +- 30 min.

Hanabi est le mot japonais pour dire « feu d'artifice ». Il est composé de deux idéogrammes : « fleur » et « feu ».

Hanabi se traduit donc littéralement par « fleurs de feu ».

Nous cherchons à réaliser de beaux feux d'artifices.

Mais la préparation doit être parfaite, sinon ce sera l'échec !

Les joueurs préparent donc une suite d'explosifs qui doivent être déposés dans un ordre très précis.

Ce qui est original dans ce jeu, c'est que chacun tient son jeu de carte "à l'envers" : cela veut dire que ce sont les autres joueurs qui voient vos cartes.

Durant la partie, les joueurs se donnent des informations sur ce qu'ils voient : telle forme, telle couleur, tel nombre... Ce qui permet à chacun de découvrir le contenu de ses cartes et de les ranger dans le bon ordre tout en ne voyant pourtant pas leur recto.

Vient ensuite le temps du risque : celui de poser au bon moment les bonnes cartes sur la composition communautaire qui se forme au centre de la table. Un défi intéressant.



Particularité

La particularité originale de ce jeu est liée à la dureté des règles qui sont excessivement contraignantes. En fait, dans ce jeu, tout a été conçu pour pousser à tricher. La triche est le véritable thème du jeu. Il n'y a ni gagnant ni perdant, l'accent est mis sur le vécu en commun.

Aux yeux des enfants, les règles ne sont pas toujours évidentes. Il convient donc de prendre le temps d'expliquer les règles, voire même d'en aménager certaines (même si en Occident, on n'aime pas trop toucher aux règles contrairement en Inde, par exemple, où de nouvelles règles peuvent être négociées avant de jouer !). L'animateur peut penser et inscrire ce travail autour des règles dans une optique de participation, de vivre ensemble, de citoyenneté.

Le crayon coopératif

Editeur : Karl - Schubert - Werkstätten

Concepteur : Antoine Bauza

Illustré par : Françoise Sengissen

Type de jeu : Habileté, coordination, dessin

Joueurs : 2 - 10

Age : à partir de 5 ans

Durée : 15 min.

Le crayon vous propose de réunir jusqu'à 10 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:

photo : www.non-violence-mp.org



- préparer 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
- plus fort encore: 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

Compétence(s) développée(s)

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.



Particularité

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.

A. Kais Mediari

photo : www.jeuxdenim.be



JEUX ET APPRENTISSAGES LANGAGIERS

L'insuffisance de la maîtrise de la langue française qui touche le public en EDD est une question importante tant la maîtrise de la langue apparaît comme indispensable à un parcours scolaire réussi et à une insertion harmonieuse au sein de la société.

En EDD, diverses actions sont menées pour y pallier. Durant cette matinée animée par Isabelle Dessaint, ludothécaire, les animateurs ont découvert et joué à des jeux langagiers dont l'utilisation régulière serait à même d'améliorer la pratique et la compréhension de la langue chez les enfants. Voilà de quoi nourrir vos activités et ateliers autour de la langue !

Le Lynx

Editeur : Educa

Concepteur : Jacques Zeimet,

Type de jeu : Observation, rapidité

Joueurs : 3 - 6

Age : à partir de 3 ans

Durée : 20 min.

Le jeu consiste à retrouver le plus rapidement possible, sur le tapis de jeu, un objet représenté sur un jeton tiré au hasard. Le tapis de jeu rassemble 300 à 500 images. Il s'agit donc d'un jeu de rapidité et de discrimination visuelle.

Lorsqu'un joueur repère sur le tapis l'image piochée, il reçoit cette image.

Le gagnant est celui qui retrouve le plus d'images possibles dans le temps imparti.

Variantes

- On peut effectuer des recherches thématiques. Par exemple, rechercher le plus d'images correspondant aux moyens de transports, aux éléments de la nature, à l'alimentation, les objets tranchants, etc.
- Demander de nommer l'objet retrouvé, sans quoi, on ne reçoit pas l'image.
- L'image piochée n'est pas montrée aux joueurs. Ceux-ci posent des questions fermées afin de retrouver l'image. Exemple de questions : Suis-je un animal ? Suis-je de couleur jaune ? Est-ce que j'ai du volume ?, etc.

Compétence(s) développée(s)

Les deux compétences de base développées dans ce jeu sont la



discrimination visuelle et l'enrichissement du vocabulaire. La discrimination visuelle est une compétence centrale dans l'apprentissage de la lecture.

Ce jeu amène les enfants à identifier les objets à l'identique en étant attentifs au détail.

Par ailleurs, pour ce faire, il implique de garder l'image en mémoire afin de la retrouver sur le plateau de jeu. L'image à retrouver est visible par tous en permanence.

Ainsi, certains enfants font des va-et-vient entre l'image à retrouver et celle qu'ils pensent trouver sur le plateau. Ce va-et-vient favorise l'évocation et permet de fixer durablement les détails de l'objet.

Ce jeu permet également d'enrichir son vocabulaire et d'élargir ses champs lexicaux. Il est important de ce point de vue de faire répéter par les enfants les noms des objets.

Observer, discriminer et nommer constituent d'importants prérequis à l'apprentissage de la lecture et de l'écriture.

Limite(s)

Dans ce jeu, la rapidité représente un

facteur déterminant pour gagner. Les enfants plus lents pourraient donc, à la longue, éprouver de la frustration.

L'animateur veillera par conséquent à former, dans la mesure du possible, des groupes d'enfants de même niveau.

Attention, néanmoins, à ne pas mettre systématiquement les enfants les plus rapides ensemble et les plus lents ensemble !

Visionary

Editeur : Schmidt

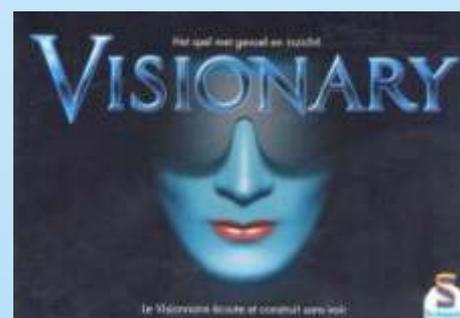
Concepteur : Ron Dubren

Type de jeu : Plan de construction

Joueurs : 4 - 8

Age : à partir de 8 ans

Durée : 30/45 min.



Visionary est un jeu d'adresse où deux équipes s'affrontent en réalisant une structure selon des directives. Un joueur empile les blocs de construction tandis que ses coéquipiers le guident.

Facile, direz-vous ?

Mais que pensez-vous si vous savez que le bâtisseur a les yeux bandés... ?

Les deux équipes (ayant à peu près le même nombre de coéquipiers) ont chacune le même nombre de blocs de bois. Chaque équipe désigne un joueur, qui sera le bâtisseur de la 1^{ère} manche. Il pose devant lui l'un des deux jeux de construction. Les autres membres de l'équipe sont ses assistants (ses yeux) et lui dictent les étapes de la construction.

Une carte, tirée au hasard, propose une structure élaborée à reproduire avec les pièces en bois. Le bâtisseur qui parvient à réaliser la construction le plus rapidement possible remporte la manche. Les équipes déterminent le nombre de manches au préalable.

Compétence(s) développée(s)

Ce jeu permet de travailler deux compétences.

La première est liée à la production et à la compréhension des consignes. Les enfants sont amenés à formuler et organiser leurs consignes en sorte que le bâtisseur puisse comprendre ce qui lui est demandé. Après chaque partie, l'animateur peut faire verbaliser les enfants sur leurs stratégies de formulation des consignes et évaluer leur pertinence, leur justesse, leur efficacité. De là, le groupe peut dégager des pistes pour les prochaines parties : consignes courtes, progressives, introduites par un verbe d'action, etc. Il est également important que les bâtisseurs expriment les difficultés/obstacles à la compréhension des consignes.

La seconde compétence concerne l'enrichissement du vocabulaire tant sur le plan des formes géométriques que sur le plan des descripteurs spatiaux. Le fait de pouvoir manipuler les formes géométriques sous forme de volume (pièce à 3 dimensions) permet de renforcer et de fixer solidement la représentation mentale que les enfants se font de celles-ci en établissant une correspondance entre la forme telle que représentée sur une surface plane et sa forme matérielle.

Prenons l'exemple du cube : beaucoup



d'enfants ont des difficultés à reconnaître un cube solide déposé sur une table tant le solide en 3 dimensions est éloigné de sa représentation dans les manuels scolaires.

Cherche et Trouve –

A la ferme de Foin Foin

Editeur : Gladius International

(Québec - C)

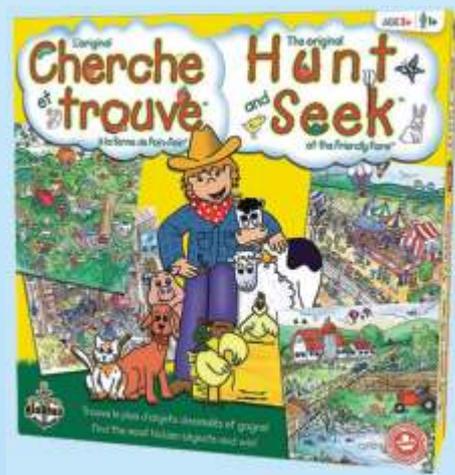
Type de jeu : Discrimination visuelle, mémoire

Joueurs : 1 à 4

Age : 5 – 12 ans

Durée : 20 min.

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.

Compétence(s) développée(s)

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 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 porte-manteau, 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.

Time's up family

Editeur : Repos Production

Concepteur : Peter Sarrett

Type de jeu : Rapidité, vocabulaire

Joueurs : 4 - 12

Age : à partir de 8 ans

Durée : 30 min.

Le jeu consiste à deviner des objets, des métiers et des animaux.

Avant de démarrer la partie, on prépare les cartes sur lesquelles sont inscrits les mots à faire deviner.

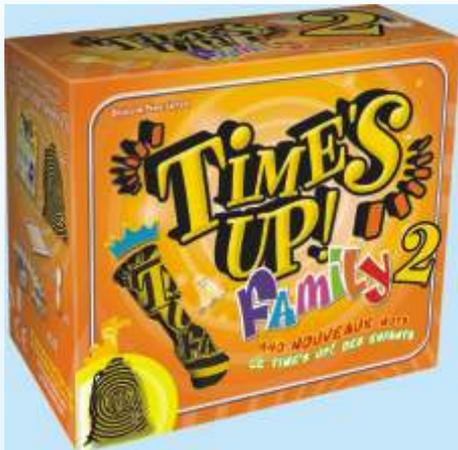
Chaque équipe dispose d'une minute pour lire une partie des cartes (selon le nombre d'équipes).

Durant la première manche, les mots sont décrits sans les nommer.

Lors de la deuxième manche, les mots sont décrits en ne prononçant qu'un seul mot.

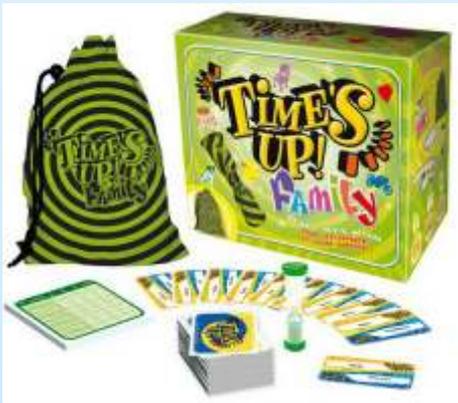
Lors de la dernière manche, ils sont décrits en les mimant. Lorsque le mot est trouvé, l'équipe remporte la carte.

Le gagnant est celui qui a deviné le plus de mots.



Compétence(s) développée(s)

L'intérêt de ce jeu réside dans l'enrichissement du vocabulaire et la description des mots à faire deviner qui implique d'user de synonymes, d'effectuer des liens signifiants entre les mots et ce à quoi ils se rapportent, etc.



Gram'animò

Editeur : Editions Pédagogiques du Grand Cerf

Concepteur : Claire Cariou

Type de jeu : Grammaire

Joueurs : 1 à 6

Age : 5 – 12 ans

Durée : 30 min.

Gram'animò met en scène des animaux dans des situations inhabituelles qui attirent l'attention de l'enfant et l'invitent à s'exprimer puis à lire et à analyser des énoncés avec de plus en plus de précision.

Il s'adresse aux enfants de la maternelle à la 4ème primaire ou aux enfants plus âgés ayant des difficultés de langage.

Il existe différentes versions de ce jeu.



Les versions utilisant les planches et les cartes illustrées favorisent l'expression orale. La difficulté dépend des cartes choisies : plus les images se ressemblent, plus l'enfant est amené à préciser ses énoncés pour les décrire et faire identifier les cartes aux autres joueurs.

Les versions qui requièrent les cartes-phrases se rapportent à un exercice de lecture et de compréhension d'énoncés ou à une analyse grammaticale plus fine.

Par ailleurs, ces cartes-phrases sont numérotées et permettent de sélectionner les exercices : masculin-féminin, singulier-pluriel, pronoms personnels sujets, temps des verbes, verbes pronominaux, voix active et passive, complément d'objet direct, négation, phrases comparatives...

Syllabus

Editeur : Cocktail Games

Concepteur : Axel de la Taille,

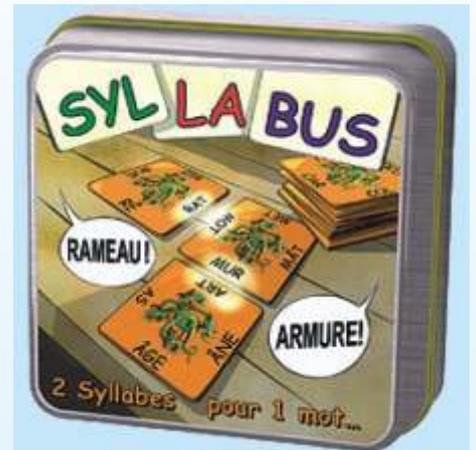
Illustré par : Arnaud Quéré

Type de jeu : Familial, langue

Joueurs : 2 à 6

Age : à partir de 12 ans

Durée : 15 min.



Ce jeu d'association de deux syllabes sur le principe du domino permet de composer des mots en combinant les faces concernées des cartes-syllabes.

Les possibilités de connexions des cartes-syllabes augmentent au fur et à mesure de la partie puisque de plus en plus de cartes sont retournées, face visible, et permettent parfois des doubles connexions qui rapportent davantage de points.

L'orthographe des mots énoncés n'est pas prise en compte, il s'agit plutôt d'un assemblage phonétique.

Se joue à plusieurs dans un esprit de compétition et donne l'occasion d'être valorisé par les pairs. L'intérêt de ce type de jeu est lié au travail autour des syllabes.

Cet aspect est d'autant plus important et nécessaire que le français n'est pas, en règle générale, la langue maternelle des enfants qui fréquentent les EDD.

A. Kais Mediari



Découvrir la ludothèque de la COCOF ?

La ludothèque de la COCOF, située rue Royale à Saint-Josse vous propose :



- Un service de prêt de plus de 1500 jeux (dont des collections de jeux de langage et jeux mathématiques)
- Une salle de jeu accessible gratuitement aux enfants et adultes accompagnés (accueil des groupes sur réservation).
- Des animations ludiques pour groupes d'enfants ou d'adultes
- Des séances d'information pour adultes autour des thèmes du jeu et du développement de l'enfant, des jeux de langage et des jeux mathématiques pour sensibiliser les adultes à l'intérêt du jeu dans le développement et les apprentissages de l'enfant, leur permettre de tester des jeux en vue de leur utilisation dans un cadre professionnel ou familial.

Renseignements:

Tél. : 02 218 81 25 aux heures d'ouverture
Le mercredi de 13h à 17h, le jeudi de 12h30 à 15h et le samedi de 14h à 18h.
cocof.irisnet.be rubrique:
Nos compétences/Les services/ludothèque

PETITES ANNONCES

Recherches emploi

Titulaire d'une licence en langue et littérature française au Maroc pour laquelle elle a obtenu une équivalence avec le titre de Bachelier par la Communauté Française, elle est en Belgique depuis trois ans et cherche aujourd'hui un emploi dans le domaine de l'enseignement, et plus particulièrement dans le secteur de la promotion sociale ou socio-culturel avec un public d'apprenants adultes ou enfants. Elle a enseigné à tous les niveaux primaires pendant près de 12 ans dans une école privée au Maroc, a acquis une expérience approfondie dans le domaine de la formation et possède toute la pédagogie nécessaire à ce métier. L'enseignement est avant tout une passion pour elle. Elle est disponible aussi bien pour des remplacements dans des écoles secondaires inférieures que dans des écoles de devoirs.

Arrivé il y a quelques mois à Bruxelles pour un poste de chercheur post-doctorant en physique à la VUB (Il a soutenu son doctorat en physique des hautes énergies à la fin du mois d'octobre, au sein d'un laboratoire de l'École Polytechnique), il souhaite s'engager aujourd'hui en proposant du soutien scolaire car il estime que tout un chacun devrait avoir la possibilité de réussir ses études, et plus largement trouver sa voie et s'épanouir à l'école et en dehors. Il découvre l'existence des écoles de devoirs, et, leurs projets pédagogiques lui semblent complets, épanouissants, et à destination d'un public socialement mixte. L'aspect de lutte contre les inégalités le touche tout particulièrement. Il aimerait s'investir dans une école de devoirs du sud de la région bruxelloise (Saint-Gilles, Ixelles, Etterbeek) et connaître les possibilités de contrats offertes (rémunérés ou non).

Intéressé(e) ?

Lettre de motivation et CV disponibles à la CEDD

Tél: 02/411 43 30
Fax: 02/412 56 11
Courriel: info@ceddbxl.be

Offres d'emploi pour l'été

L'asbl « Lutte contre l'Exclusion Sociale à Molenbeek » organise du 18 au 29 août 2014 une opération « rattrapage scolaire » afin de préparer les jeunes du secondaire aux examens de passage. Cette opération est réalisée en partenariat avec des associations locales. Dans ce cadre, l'association recherche des professeurs ou étudiants universitaires (minimum graduat/bac3) pour les mathématiques (3-4 professeurs), les sciences – physique, chimie, biologie (2 professeurs), le néerlandais et anglais (2 professeurs), le français et l'histoire (1 professeur du 1er degré du secondaire) et sciences économiques (1 professeur du 2ème degré du secondaire). Il s'agit de donner des cours de rattrapage à des jeunes du premier et second degré du secondaire, de la 1e à la 6e année.

Les compétences requises sont les capacités pédagogiques pour transmettre les matières requises (pédagogie, langage adapté, ...), à proposer des démarches méthodiques de résolution de problèmes rencontrés par les jeunes, savoir encadrer un groupe et savoir investir une pédagogie de la valorisation et de la réussite (motivation, valorisation du positif, ...). Engagement dans contrat de vacataire indépendant (4 h/jour (8h30-12h30 ou 13h-17h) pendant les 2 dernières semaines d'août - càd du 18/08 au 29/08/2014 ; 18,5 € brut/heure)

Intéressé(e)s ?

Adresser candidature (CV et lettre de motivation) le 5 juin 2014 à :

Asbl « Lutte contre l'Exclusion Sociale à Molenbeek »
A l'attention du Service du Personnel
- Réf. : PROF 2014
Rue du Comte de Flandre, 15,
1080 Molenbeek-Saint-Jean
Ou par mail : a.petit@clescbsu.org

Les candidats présélectionnés seront invités à passer un test suivi d'un entretien.

Du Côté des Associations

CréACTIONS, asbl fondée en juin 2009 accueille des enfants, des adolescents, des femmes et des parents dans le cadre des différentes actions qu'elle développe à Schaerbeek.

Depuis sa création, le projet pédagogique a su s'ouvrir et s'adapter à un environnement sans cesse changeant.

Cette année, ils ont le plaisir de vous inviter à leur exposition réalisée dans le cadre des 50 ans de l'immigration et de vous recevoir le mardi 3 juin à 18h au vernissage qu'ils organisent dans leurs

locaux, 82, rue Stephenson à 1030 Bruxelles.

L'exposition sera ensuite accessible le jeudi de 10h à 14h, le dimanche de 11h à 16h, le mercredi et les vendredi & samedi sur réservation.

Renseignements & réservations

Assia BOUHNANI

Directrice de CréACTIONS

Tél. /Fax : 02/241.48.28

Gsm : 0488.28.90.53

www.creactions.be



Le Caria fête ses 40 ans !

Depuis le 30 avril, un programme d'activités diverses a ponctué cet anniversaire.

Le samedi 14 juin, le Caria a le plaisir de vous inviter aux activités et à la réception de clôture des festivités.

Il vous propose dès 14 heures, depuis l'Espace Jacquemotte, rue Haute n° 139 à 1000 Bruxelles, une balade guidée dans le quartier, suivie d'une réception.

Viendront ensuite la projection du film réalisé pour le 40ème anniversaire et un one man show de Sam Touzani, spectacle d'humour, d'autodérision et de tendresse.

Pour clôturer, le tirage de la tombola fera des heureux avec ses nombreux lots dont un city-trip, des invitations culturelles, des lots « bien-être », etc, la fin des festivités étant prévue vers 20 heures.

CréACTIONS

50 ANS
D'IMMIGRATION
MAROCAINE
C'est du belge!

Expo du 4 au 8 juin 2014

Vernissage le mardi 3 juin à 18h00

Créations collectives réalisées par les femmes dans le cadre de notre action «Art & Alpha»

En partenariat avec EYAD - LA MAISON DE TURQUIE ASBL
dans le cadre de leur programme d'éducation permanente

CréACTIONS ASBL
Rue Stephenson, 82 - 1000 Bruxelles
E-mail : info@creactions.be - Site : www.creactions.be
0488.28.90.53

Editrice responsable : Assia Bouhnani

ONE

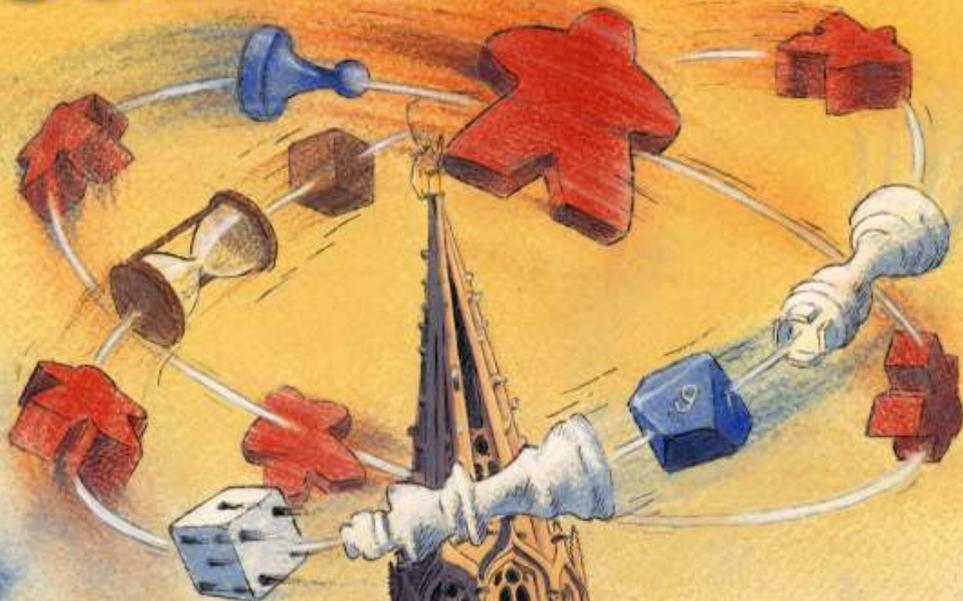
A feuille T

A paget

LUDIRIS ASBL PRÉSENTE

Brussels Games Festival

2^e édition
15-16-17
Août
2014



Vendredi
15.08
10h > 18h

Bourse aux jeux

Samedi
16.08
10h >

32h non-stop!

jeux de plateau • figurines
jeux classiques • jeux de rôle
grandeur nature • jeux
d'extérieur • jeux du monde
jeux adaptés • tournois
créateurs • éditeurs
ludothèques • boutiques
tables rondes • expo
nuit du jeu...

Dimanche
17.08
> 18h

Avec le soutien de :



Avec la collaboration de :



**Entrée
libre**

www.brusselsgamesfestival.be

Rue de l'Enseignement • Galerie du Parlement 1000 Bruxelles

M Madou • Parc