

**Constat :**

- Faiblesse du vocabulaire, de la logique et du calcul mental
- Difficulté à gérer ses émotions (perdre, attendre son tour...)
- Peu de jeu faisant partie du patrimoine culturel sont connus par les élèves
- Peu de projets inter-cycle

**Besoin :**

- travailler de façon explicite les habilités psycho sociales afin de favoriser la réussite de tous nos élèves
- Développer les projets inter-cycle
- Créer des situations qui favorisent la culture commune et le langage oral

**Réponse proposée par l'école :**

- Création d'une ludothèque

## Création d'une ludothèque

### **Les jeux de société au service des apprentissages**

Selon WINNICOTT, dans le jeu tout le potentiel des personnes est à l'œuvre. L'élève vit des expériences et intègre des savoirs. Le jeu permet à l'enfant d'atteindre des objectifs pédagogiques au niveau des connaissances, des compétences et des comportements.

Toutes les composantes du jeu renforcent les processus de l'acte d'apprendre et sollicitent les fonctions sociocognitives de l'enfant. En effet, la compréhension et la concentration vont être travaillées dans la lecture et l'application des règles. En jouant, les enfants vont forcément mémoriser des actions et des schèmes tactiques. Au fur et à mesure des parties, la répétition va leur permettre de faire des liens entre les jeux, créant des situations de transfert. Celles-ci peuvent avoir lieu dans une même partie mais aussi entre différents jeux.

### **Objectif 1 : Lien à soi □ Réussite de tous les élèves**

L'utilisation du jeu en classe ou dans un lieu dédié peut devenir un **levier pour les apprentissages** et la **réussite des apprenants**, elle participe à leur motivation et permet de développer des connaissances.

1) Les jeux de société permettent de travailler les compétences de la maîtrise de la langue : le dire, le lire et l'écrire.

- l'expression orale
- la lecture et l'écriture
- le vocabulaire
- les connaissances sur la langue et les mots

2) Jeux permettant de travailler les compétences mathématiques

- Calcul mental
- organisation spatiale, logique, planification

## **Objectif 2 : Lien aux autres □ Le jeu comme levier pour travailler et développer les habilités sociales chez les élèves.**

### 1) Des jeux coopératifs au service du climat scolaire.

La coopération ça s'apprend ! Des jeux de société peuvent être proposés aux élèves pour améliorer le climat de classe et développer des compétences coopératives (communication, entraide, prise de décision, autonomie, ...).

### 2) Les jeux de société permettent de travailler les fonctions cognitives et les habilités sociales

Pour communiquer de manière efficace et créer un lien social avec les personnes qui nous entourent, nous mettons en œuvre de nombreuses compétences à la fois cognitives, affectives et comportementales

Les fonctions cognitives sont les capacités de notre cerveau qui nous permettent d'être en interaction avec notre environnement et de mettre en œuvre les différents processus de l'acte d'apprendre.

Les habilités sociales nous permettent de percevoir et de comprendre les messages communiqués par les autres, de choisir une réponse à ces messages et de l'émettre par des moyens verbaux et non verbaux, de façon appropriée à une situation sociale.

Les habilités sociales sont habituellement des compétences innées, qui se développent dans une interaction dynamique, constante et étroite avec l'environnement familial, social, et les expériences personnelles. Nous remarquons chez nos élèves la nécessité de travailler de façon explicite ces habilités afin de favoriser la réussite de tous nos élèves. L'utilisation du jeu de société nous semble être un bon outil : inter cycle, ludique.

### **Quel jeu, pour quel domaine ?**

<b>Français</b>		<b>Mathématiques</b>		<b>Coopératif</b>		<b>Fonctions cognitives</b>	
Mot pour mot		arcimboldo		Trésor des lutins		Speed color	
Kosmopolit		animètre		Contes émerveillés		Bazar Bizarre	
Similo animaux		Second chance		Au creux de ta main		Quarto	
feelings		6 qui prend		Magic rabbit		Bingo island	
Dixit		skyjo		Ghost aventure		Connecto	
Code name		Globe twister		wink		Kingdomino	
Speed letters		Jurassic snack		Bubble story		Gobbelet	
Stella		1001 îles		Bandido		Mom	
Team story		Pickomino		Carla caramel		Monza	
Charlie détective		Lucy numbers		Mysterium kid		qwirckle	
Mot Malin				hanabi		Sheep hop	

Maudit mot dit							
Just one							

## Dispositif d'enseignement et organisation

L'école aménage un lieu spécifique

L'école investit dans l'achat de jeux de société, qu'elle répertorie dans un document de travail partagé


Les jeux sont triés et rangés par âge, chaque étage correspond à une tranche d'âge minimum.

Les jeux sont étiquetés selon leur catégorie (coopératif/opposition ; seul/à plusieurs ; plateau/carte/réflexion...)

Ils ont également une gommette pour favoriser l'autonomie des élèves, et leur permettre de les ranger sur la bonne étagère.

Des vidéos explicatives des règles des jeux de société sont disponibles pour une présentation plus aisée.

 [Inventaire ludothèque - inventaire.pdf](#)

 [projet ludothèque - codage.pdf](#)

## Critères d'évaluation

En partant du principe démontré ci-dessus : « en jouant, les enfants apprennent systématiquement »

- Le nombre d'enfant ayant fréquenté la ludothèque

Cela nous permettra de savoir combien d'enfants ont pu apprendre grâce à ce dispositif

- Le nombre de jeux prêté dans les familles

Cela nous permettra de savoir combien d'enfants se sont saisis de ce dispositif et ont transféré leurs connaissances dans un autre cadre

- Langage oral : Capacité d'un enfant à présenter, et expliquer une règle de jeu à un groupe d'enfants

Mise en place d'une grille d'évaluation de l'oral, adaptée au cycle

- Organisation d'une Rencontre "jeu de Go" entre élèves de différentes écoles