

Coopérative la Revanche

Expériences ludiques & éducation populaire

Jouer en classe ?

La coopérative la Revanche propose d'intervenir en classe pour faire découvrir une sélection de jeux de plateaux (jeux de règles) adaptés aux âges et aux compétences mobilisables des élèves.

L'atelier "Jouer classe" permet aux élèves de partager un moment ludique et collectif, renforçant ainsi la cohésion du groupe. Cela favorise, entre autres, un climat de classe serein et favorable à l'épanouissement de toutes et tous.

Selon les niveaux, plusieurs thématiques de jeux sont possibles : coopératifs, narratifs, manipulation, lettres et chiffres, enquêtes...

Plusieurs formes peuvent s'imaginer :

- *atelier de découverte en petit groupe ou avec l'ensemble de la classe,*
- *animation lors de temps commun à plusieurs classes et/ou plusieurs niveaux,*
- *animation de temps parents-enfants autour des jeux de plateau.*

Notre intervention se construit aussi en lien avec le projet d'école.



Pour la coopérative La Revanche, il n'y a pas de distinction à faire entre les jeux de société dit "éducatifs" et les autres. Nous pensons que tous les jeux de plateau sont éducatifs en ce sens où chaque jeu, par son univers, son matériel, ses règles ou les interactions entre joueur·euse·s qu'il propose, permet de mettre en pratique des compétences diverses abordées notamment dans le cadre scolaire.

Ainsi, les jeux de plateau favorisent à minima le développement des compétences suivantes :

- la pratique de la lecture par la compréhension et l'application des règles du jeu.
- la pratique du langage oral par les échanges autour de la table de jeu.
- la pratique des mathématiques par les différents systèmes de comptage de points de score ou par les règles du jeu elles-mêmes.
- la créativité par la découverte d'univers imaginaires ou de cultures existantes.
- le savoir-être en groupe au sein d'une classe

La pratique du jeu de plateau en classe permet aussi aux élèves de créer d'autres formes de relations, orientées sur la coopération et le ludique. Cela contribue à créer un climat de classe serein, orienté sur le plaisir d'être ensemble et de partager des moments de vie.

Pour les enfants du cycle 1 (PS, MS, GS)

Durée total de l'intervention :

- de 1 à 2 heures selon le nombre d'élèves
- 20 minutes environ par groupe d'élèves

Nombre d'enfants :

- en petit groupe de 3 à 5 élèves
- ou avec l'ensemble de la classe

Objectifs de l'intervention :

- Compétences mobilisées avec les jeux de plateau :
 - Développement du langage
 - Apprentissage de la coopération (selon les jeux), du jeu en groupe et du savoir-être en groupe.
 - Comprendre et suivre des règles du jeu en groupe.
 - Mise en pratique des mathématiques
- Découvrir les jeux de société et apprendre à y jouer ensemble.
- S'approprier des règles du jeu et être capable de jouer sans les adultes.

Quelques exemples de genre de jeux que utilisons :

Les jeux proposés dans cette intervention sont adaptés aux âges et aux capacités des élèves du cycle 1. Il s'agit principalement de découvrir l'univers des jeux de plateau et de s'initier au plaisir de jouer ensemble.

- Jeux coopératifs : *Le verger, Pierre le jardinier, Tous sur l'arche...*
- Jeux de lettres ou de chiffres : *Le dino des chiffres, L'or du capitaine black...*
- Jeux narratifs : *Bubble stories, Nom d'un renard...*
- Jeux de manipulation : *Super rhino, Pyramide d'animaux, Trésor de glace...*
- Jeux d'observation et de rapidité : *Croc Cric Crac, Clac Clac...*

Pour les enfants du cycle 2 (CP, CE1, CE2)

Durée total de l'intervention :

- de 1 à 2 heures selon le nombre d'élèves
- 45 minutes environ par groupe d'élèves

Nombre d'enfants :

- en petit groupe de 6 à 8 élèves
- ou avec l'ensemble de la classe

Objectifs de l'intervention :

- Compétences mobilisées avec les jeux de plateau :
 - Développement de la lecture et de la compréhension de l'écrit
 - Développement du langage
 - Mise en pratique des mathématiques
 - Apprendre à coopérer
- Découvrir les jeux de société et apprendre à y jouer ensemble.
- S'approprier des règles du jeu et être capable de jouer sans les adultes.

Quelques exemples de genre de jeux que utilisons :

- Jeux coopératifs : *Kraken attack, SOS Dino, Andor Junior...*
- Jeux de lettres ou de chiffres : *Opération Amon-ré...*
- Jeux narratifs : *Château aventure, Unlock Kids...*
- Premiers jeux de stratégie : *Battle sheep, Les aventuriers du rail - premier voyage...*
- Jeux à deux : *Dames, Othello, Fantôme contre fantôme, Bison...*
- Jeux d'enquête : *Déetective Charlie, Mia London et l'affaire des 625 fripouilles...*
- Jeux de bluff : *That is not a hat, Bluff pirate...*
- Jeux d'adresse : *Ice Cool 2, Attrape Trésor...*

Pour les enfants du cycle 3 (CM1, CM2, 6ème)

Durée total de l'intervention :

- de 1 à 3 heures selon le nombre d'élèves
- 1 heure environ par groupe d'élèves

Nombre d'enfants :

- en petit groupe de 6 à 12 élèves
- ou avec l'ensemble de la classe

Objectifs de l'intervention :

- Compétences mobilisées avec les jeux de plateau :
 - Pratique de la lecture et de la compréhension de l'écrit
 - Coopérer dans un jeu
 - Pratique des mathématiques
- Découvrir des jeux de société variés et apprendre à y jouer ensemble
- S'approprier des règles du jeu et être capable de jouer sans les adultes

Quelques exemples de genre de jeux que utilisons :

- Jeux coopératifs : *La légende du Wendigo, Les poilus, Magic maze, Andor Junior...*
- Jeux de lettres ou de chiffres : *Word bank, Lucky Numbers, Streams...*
- Jeux de stratégie : *Crôa, Carcassonne, King of Tokyo...*
- Jeux à deux : *Score Four, Dame, Echec, Quarto, Yokai No mori...*
- Jeux de bluff : *Ciao Ciao, Crossing...*
- Jeux de cartes : *Final Touch, Salade 2 points, Lama...*

Éléments techniques nécessaires à la tenue de la prestation (fournis par le client) :

- Tables et chaises adaptées aux élèves et en nombre suffisant

Rôle des animateurs de “La Revanche”

- Les animateurs de “la Revanche” laissent le temps aux élèves de découvrir, d’observer et de manipuler les jeux.
- Les animateurs de “la Revanche” animent les parties, accompagnent les élèves à la compréhension des règles et peuvent aussi les laisser jouer en groupe.
- Les animateurs de “la Revanche” adaptent leur posture vis-à-vis des élèves en fonction des attendus de l’enseignant·e concernant l’autonomie et la prise d’initiative des élèves.