

JEUX DE SOCIETE : QUELLE UTILISATION ? QUEL INTERET ?

LES APPORTS DU JEU POUR L'ENFANT

- Favoriser les rencontres, favoriser l'intégration, créer des liens sociaux
- Favoriser la coopération, jouer ensemble
- Apprendre à respecter des règles du « vivre ensemble »
- Favoriser l'écoute, le respect, la tolérance
- Apprendre à perdre ou à relativiser le fait de gagner
- Apprendre à se poser, à être au calme
- Favoriser la concentration, la mémorisation, l'écoute
- Apprendre à se projeter dans les différentes étapes du jeu
- Développer la logique
- Apprendre à élaborer des stratégies, à anticiper
- Apprendre des informations, développer son vocabulaire, s'entraîner au calcul mental

L'INTERET D'ANIMER UN JEU

- Amener les enfants à découvrir de nouveaux jeux
- Aider à la compréhension des règles
- Aider l'enfant à développer des stratégies
- Veiller au respect des règles / Réguler les tensions
- Motiver les enfants
- Apprendre aux participants à aller jusqu'à la fin d'un jeu
- Etre en mesure d'adapter les jeux aux joueurs et donc enrichir le jeu, organiser des challenges
- Valoriser les participants

ALLEZ LES ESCARGOTS

- 😊 2 à 6 joueurs
- ✋ 3 – 7 ans
- 🕒 10 minutes

Principe : Tous les joueurs font avancer les escargots avec un dé de couleur. C'est une course.

Remarques / conseils : La variante proposée dans les règles est le mode de jeu le plus intéressant. A réserver aux CP / CE1.

Permet de développer : connaissance des couleurs, apprendre à jouer à son tour / attendre son tour, apprendre à gagner et à perdre.



AWALE

- 😊 2 joueurs
- ✋ 3 – 7 ans
- 🕒 20 à 30 minutes

Principe : Etre le joueur qui arrive à capturer le plus de graines (pions).

Remarques / conseils : Il y a de nombreuses variantes aux règles de ce jeu. Bien repréciser les règles en début de partie. Le jeu demande beaucoup d'attention, les enfants ont donc besoin d'être accompagnés dans la pratique.

Permet de développer : calcul, anticipation, réflexion, élaboration de stratégie



BOGGLE

- 😊 1 à 8 joueurs
- ✋ à partir de 10 ans
- 🕒 3 à 5 minutes / manche

Principe : Réaliser des mots en tant limité en observant des lettres.

Remarques / conseils : A réserver aux CM1 / CM2.

Les dés avec les lettres peuvent être utilisés avec les plus petits pour qu'ils forment des mots ou des syllabes.

Permet de développer : Sens de l'observation, réflexion, logique, calme / concentration, découverte de vocabulaire.



CHROMINO

- 😊 1 à 8 joueurs
- ✋ à partir de 7 ans
- 🕒 30 minutes

Principe : Trouver où et comment positionner toutes ses pièces sur le jeu. Système de jeu proche du Domino ou du triomino, mais avec des couleurs au lieu des chiffres.

Permet de développer : Sens de l'observation, logique, calme / concentration, géométrie dans l'espace



DOMINOS

- 😊 1 à 4 joueurs
- ✋ à partir de 4 ans
- 🕒 20 minutes

Principe : Etre le premier joueur à placer tous ses dominos.

Certains jeux contiennent des images à la place des chiffres de 1 à 6.

Permet de développer : Sens de l'observation, géométrie dans l'espace.



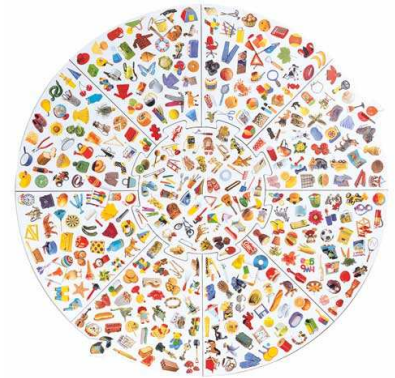
LE LYNX

- 😊 2 à 6 joueurs
- ✋ à partir de 6 ans
- 🕒 3 à 5 minutes / manche

Principe : Chercher et trouver rapidement ses objets sur un plateau de jeu rempli d'objets divers.

Remarques / conseils : Convient à toutes les tranches d'âges. Peut être un bon support pour travailler le vocabulaire avec des enfants nouvellement arrivés en France (associer le mot à l'image).

Permet de développer : Sens de l'observation, concentration, rapidité, découverte de vocabulaire



MEMORY

- 😊 2 à 8 joueurs
- ✋ à partir de 4 ans
- 🕒 20 à 30 minutes

Principe : Des cartes sont disposées sur la table, reformer des paires en retrouvant de mémoires où se trouvent les cartes.

Remarques / conseils : Certains jeux de memory sont plus compliqués que d'autres, cela dépend de la complexité des images.

- Pour des parties plus courtes ou pour l'apprentissage du jeu, il est préférable de limiter le nombre de paires utilisées. Jouer avec 10 à 15 paires seulement.
- Jeu facile à utiliser avec des personnes qui parlent peu ou pas français
- Selon la thématique du memory (légumes, animaux, fruits...) celui-ci peut être un bon outil pour l'apprentissage / ou l'enrichissement de vocabulaire (dans ce cas nommer ou faire nommer les images)
- Certains memory fonctionnent avec des associations du mot et de l'image qui lui correspond et non pas de 2 images.

Permet de développer : sens de l'observation, concentration, mémoire, découverte de vocabulaire



LE MENTEUR

- 😊 2 à 6 joueurs
- ✋ à partir de 7 ans
- 🕒 10 minutes

Principe : se débarrasser de toutes ses cartes en bluffant les autres joueurs. Jeu de détente.

Permet de développer : sens de l'observation, décodage des intentions des autres joueurs, notion et pratique du bluff



LOTOS THEMATIQUES

- ☺ 2 à 4 joueurs
- ✋ à partir de 3 ans
- 🕒 15 minutes

Principe : être le premier à compléter sa planche avec les bons motifs en piochant une carte au hasard. Les lotos sont faciles à fabriquer et thématiques (animaux, oiseaux, l'école...).



Remarques / conseils : Les lotos sont des jeux de hasards, on peut cependant facilement les utiliser comme outils pédagogiques en faisant par exemple décrire à l'enfant la carte qu'il pioche pour que les autres s'imaginent et visualisent l'élément (au lieu de la montrer aux autres) ou en faisant nommer le motif pour travailler avec des plus petits sur l'apprentissage de la langue. Possibilité d'utiliser une variante en travaillant sur la mémoire avec le même principe que le memory.

Permet de développer : sens de l'observation, vocabulaire, langage, travail autour de la description, la mémoire, les images mentales à partir d'une description orale

MIX MAX

- ☺ 2 à 6 joueurs
- ✋ à partir de 5 ans
- 🕒 20 minutes

Principe : Reformer le plus de personnages rigolos ou cohérents en choisissant des cartes personnages à l'aide d'un tirage de dé.

Remarques / conseils : jeu intéressant avec les plus petits pour développer l'imagination et le vocabulaire autour des accessoires des différents personnages. Ce jeu peut permettre de favoriser échanges et discussion.



Permet de développer : logique, sens de l'observation, imagination, expliquer ses choix.

NAIN JAUNE

- ☺ 3 à 8 joueurs
- ✋ à partir de 7 ans
- 🕒 10 minutes

Principe : Se débarrasser de ses cartes en 1^{er} en posant des cartes qui se suivent.

Remarques / conseils : Attention : le nombre de cartes à distribuer dépend du nombre de joueurs.

Permet de développer : observation, logique, stratégie, mémoire, mathématiques : suite de chiffres, rendu de monnaie, additions simples



QUI EST- CE ?

- 😊 2 joueurs
- ✋ à partir de 6 ans
- 🕒 10 minutes



Principe : trouver le personnage de l'autre joueur en posant des questions auxquelles on répond par oui ou non.

Permet de développer : sens de l'observation, logique : le lien de cause à effet, déduction, langage (vocabulaire spécifique et description des visages)

PICTIONARY – (DESSINEZ C'EST GAGNE)

- 😊 à partir de 4 joueurs : jeu en équipe
- ✋ à partir de 7 ans
- 🕒 15 à 20 minutes

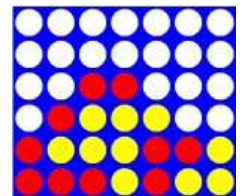
Principe : faire deviner des mots à son équipe uniquement en les dessinant

Remarques / conseils : 2 niveaux d'âges : mots bleu (CE1-CE2), mots rouges (CM1-CM2)
Il est possible d'utiliser les cartes mots, pour faire deviner des mots en parlant uniquement.

Permet de développer : sens de l'observation, vocabulaire, associer du visuel à un mot, replacer un mot dans son contexte, développer la notion de globalité et du détail significatif, concentration / calme, respect du tour de chacun.

PUISSANCE 4

- 😊 à partir de 2 joueurs
- ✋ à partir de 6 ans
- 🕒 5 minutes par manche



Principe : être le premier à réaliser une ligne de 4 pions de la même couleur.

Remarques / conseils : les enfants maîtrisent rapidement les règles de ce jeu, mais ils peuvent être accompagnés dans la réflexion pour établir une stratégie. Possibilité de faire des tournois pour rendre le jeu plus intéressant.

Permet de développer : stratégie, observation, concentration

PETIT BAC

- 😊 à partir de 2 joueurs
- ✋ à partir de 8 ans
- 🕒 5 minutes par manche



Principe : être le premier à trouver tous les mots commençant par les lettres définies.

Remarques / conseils : jeu plus adapté pour les CM1-CM2.

Il est possible de jouer en laissant aux enfants le choix de chercher des mots dans le dictionnaire pour qu'ils puissent étoffer leur vocabulaire.

Il est intéressant en fin de manche, de chercher avec les enfants les mots qu'ils n'auraient pas trouvés.

Permet de développer : réflexion, orthographe, vocabulaire, culture générale, rapidité, concentration

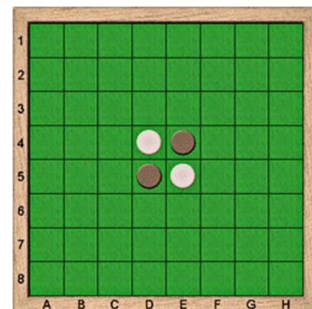
REVERSI

- 😊 2 joueurs
- ✋ à partir de 7 ans
- 🕒 20 à 30 minutes

Principe : avoir le plus de pions de sa couleur sur le plateau de jeu.

Remarques / conseils : Pour une partie courte, il est possible de jouer en limitant la durée de la partie.

Permet de développer : sens de l'observation, réflexion, logique, concentration, calme



RUMMIKUB

- 😊 2 à 4 joueurs
- ✋ à partir de 8 ans
- 🕒 plus de 30 minutes

Principe : être le 1^{er} à se débarrasser de tous ses jetons en réalisant des suites ou des brelans et en combinant ses nombres avec ceux de la table.

Remarques / conseils : Nécessaire de savoir additionner mentalement des chiffres jusqu'à 30. Trop difficile pour les CE1, à tester avec des CE2

Permet de développer : sens de l'observation, réflexion, logique, stratégie



SUITES LOGIQUES

- 😊 1 joueur
- ✋ à partir de 6 ans

Principe : Associer trois cartes pour reconstituer l'histoire dans l'ordre logique

Permet de développer : logique, sens de l'observation

UNO

- 😊 à partir de 2 à 10 joueurs
- ✋ à partir de 7 ans
- 🕒 30 minutes par manche

Principe : Se débarrasser le plus rapidement possible de toutes ses cartes.

Remarques / conseils : Des versions « junior » de ce jeu existent pour les plus petits. C'est le même principe de jeu, mais il y a moins de cartes. Il existe de nombreuses variantes de ce jeu, donc bien préciser toutes les règles.

Permet de développer : logique, réflexion, attention, patience, vivacité.



VOLEUR D'ETOILES / COURSE AUX LUTINS

- 😊 2 à 4 joueurs
- ✋ à partir de 4 ans
- 🕒 20 à 30 minutes

Principe : Les enfants doivent avoir récupéré les étoiles avant que le puzzle du magicien ne soit reconstitué.



Remarques / conseils : 2 modes de jeux :

- Le voleur d'étoile, qui est un jeu de coopération, tous les enfants jouent ensemble contre le jeu
- La course aux lutins, dont le principe est similaire à un jeu de l'oie.

Durée de jeu assez aléatoire en fonction des tirages de dés et des choix des enfants. Pour les CP-CE1.

Permet de développer : coopération avec d'autres enfants, stratégie car plusieurs moyens d'interagir contre le jeu, concentration

ZACROBATES

- 😊 2 à 4 joueurs
- ✋ à partir de 7 ans
- 🕒 20 minutes



Principe : Trouver dans le même fonctionnement qu'un memory des cartes sur lesquelles figurent des nombres. Et être le premier à réaliser une suite de 10 nombres.

Remarques / conseils : Nécessaire de savoir reconnaître les nombres de 1 à 48. Pour raccourcir la partie, on peut réduire le nombre de cartes à empiler.

Permet de développer : sens de l'observation, mémoire, lire les nombres, ranger les nombres du plus petit au plus grand.

ATELIERS BENEVOLES : Découverte de jeu – Réflexion sur les jeux

1^{ère} séance : 4 juillet : 8 personnes

Sabine BISTORIN, Michèle SEGAULT, Geneviève PERILHOU, Lucienne VITTEMER, Annette DELAPORTE, Marinette DEHNIG, Claudine RISSE, Jean-Marie VAISSIER

2^{ème} séance : 11 juillet : 7 personnes

Sabine BISTORIN, Geneviève PERILHOU, Annette DELAPORTE, Marinette DEHNIG, Claudine RISSE, Jean-Marie VAISSIER, Michèle TIAIBA

3^{ème} séance : 22 juillet : 7 personnes

Sabine BISTORIN, Annette DELAPORTE, Claudine RISSE, Jean-Marie VAISSIER, Dominique RENAUT,
Michèle SEGAULT, Geneviève PERILHOU