

UTILISER LE JEU DANS L'ACCOMPAGNEMENT SCOLAIRE

Le jeu peut être un très bon support de l'accompagnement scolaire, notamment pour travailler avec des jeunes en difficultés. Faire un jeu suppose en effet de **respecter un certain cadre, donner des repères et permettre de développer des compétences** que l'on attend également dans le système scolaire, telles que :



UTILISER LE JEU DANS L'ACCOMPAGNEMENT SCOLAIRE



IDEE 1 FAIRE CONNAISSANCE DE MANIERE LUDIQUE

Il n'est pas toujours facile de se présenter et de briser la glace lors des premières séances. Des supports peuvent être utilisés afin de faire connaissance de manière plus ludique et plus dynamique qu'un simple échange verbal. On peut par exemple utiliser un questionnaire de Proust adapté (voir exemple ci-dessous et en annexe 1), à remplir ensemble.

On peut également proposer de se dessiner pour se présenter réciproquement (en utilisant des symboles par exemple, et en expliquant ensuite pourquoi on a choisi ces derniers).

Exemple de questionnaire de Proust :

	Réponses du parrain	Réponses du parrainé
Mon mot préféré		
Le mot que je déteste		
Le son, le bruit que j'aime		
Le son, le bruit que je déteste		
Mon juron, gros mot favori		
La plante, l'arbre ou l'animal que j'aimerais être		
Ce que j'apprécie le plus chez mes amis		
Mon principal défaut		
Mon occupation préférée		
Mon rêve de bonheur		
Le métier que je n'aurais pas aimé faire		
Le don de la nature que je voudrais avoir		
Mes héros dans la fiction		
Mes héros dans la vie réelle		
Ce que je déteste par-dessus tout		
État d'esprit actuel		
Ma devise		

UTILISER LE JEU DANS L'ACCOMPAGNEMENT SCOLAIRE



IDEE 2

FAIRE LE JEU DES « BONNES REPONSES »

On peut utiliser ce jeu pour apprendre des éléments par cœur, notamment avec de jeunes collégiens.

Exemple avec l'apprentissage des tables de multiplication :

Si on dispose d'un ordinateur :

- On écrit sur un tableau Excel les tables de multiplication.
- Le jeune récite les tables qu'il a apprises en cachant le tableau.
- On remplit les cases en vert pour les bonnes réponses et en rouge pour les mauvaises réponses.
- On se concentre ensuite sur l'apprentissage des cases en rouge.

Sinon :

- On écrit des nombres sur de petits carrés de papier (correspondant à des résultats des tables de multiplication et à d'autres nombres).
- Le jeune récite les tables qu'il a apprises en récupérant la bonne réponse sur la table.



UTILISER LE JEU DANS L'ACCOMPAGNEMENT SCOLAIRE



IDEE 3

DEVELOPPER LE VOCABULAIRE EN FRANÇAIS OU EN LANGUE ETRANGERE GRACE AU JEU DU DICTIONNAIRE OU AU PETIT BAC

Le jeu du « dictionnaire » consiste à choisir au hasard une définition dans le dictionnaire, et à retrouver le mot qui correspond à cette définition. On peut adapter la difficulté à l'âge et au niveau, en proposant par exemple plusieurs mots en amont en guise de solutions possibles, en exigeant qu'il n'y ait pas de faute d'orthographe dans le mot, en inversant la règle (on choisit un mot du dictionnaire et il faut trouver la définition correspondante), etc.



Le jeu du « petit bac » peut être un autre bon moyen de développer le vocabulaire, que ce soit en français ou en langue étrangère (anglais, espagnol, allemand, etc.). On peut choisir les catégories des mots à trouver selon l'âge et le niveau dans la langue choisie. Le fait de jouer à deux favorise également la réciprocité de la relation.

	catégorie 1	catégorie 2	catégorie 3	catégorie 4	catégorie 5	SCORE
J	██		██			██
D	██	██		██	██	██
T	██	██	██	██	██	██
B	██		██	██		██
O	██	██	██	██		██

UTILISER LE JEU DANS L'ACCOMPAGNEMENT SCOLAIRE



IDEE 4

UTILISER DES ENIGMES OU UN JEU DE CARTES

pour travailler les maths

Chercher des solutions à des « énigmes logiques » peut être un bon moyen de travailler les maths de manière ludique. On peut trouver de nombreux exemples sur Internet, par exemple sur le site : <http://enigmatik.epikurieu.com/enigmes/logique/tag.fhtm>

On peut aussi proposer de réviser les opérations simples – addition, soustraction, multiplication – à l'aide de cartes grâce au jeu de la bataille. Exemple avec la multiplication :

Le jeu se joue à deux ou trois avec un jeu de 52 cartes.

Règle du jeu de la bataille des multiplications

On trie les cartes pour ne garder que les chiffres (de 1 à 9). Les cartes sont mélangées et distribuées entre les joueurs. Chaque joueur place devant lui, à l'envers, sa pile de cartes.

Chaque joueur prend la 1^{ère} carte de sa pile et la retourne sur la table. Le jeune doit donner le résultat de la multiplication des deux cartes retournées. S'il se trompe, le parrain remporte les deux cartes.

S'il donne la bonne réponse, le jeune remporte les deux cartes. Les deux joueurs retournent une deuxième carte sur la table et c'est désormais au parrain de donner le résultat de la multiplication, avec la même règle.

Le gagnant est celui qui a le plus grand nombre de cartes quand on décide d'arrêter la partie.

UTILISER LE JEU DANS L'ACCOMPAGNEMENT SCOLAIRE

On peut également réaliser des cartes spécifiques pour réviser les tables de multiplication, en notant sur de petites cartes en papier les chiffres de 1 à 9 (deux séries) et les résultats des tables de multiplications de 1 à 9 également. On dispose ensuite sur une ligne horizontale les chiffres de 1 à 9, dans l'ordre, et sur une ligne verticale les chiffres de 1 à 9, toujours dans l'ordre (exemple ci-dessous et grille à imprimer en annexe 2, de préférence sur une feuille en format A3).

1 2 3 4 5 6 7 8 9

2

Au centre, on ajoute des cartes avec les résultats des tables de multiplication, faces cachées. On soulève une carte, et on place la carte à l'intersection du produit correspondant.

5

Par exemple, si on soulève la carte « 48 », on peut la placer ici → **X** (8x6)

6

7

On prend la carte qui se trouvait à l'intersection du produit correspondant et on la retourne : il faut désormais trouver son emplacement, et ainsi de suite.

8

9



UTILISER LE JEU DANS L'ACCOMPAGNEMENT SCOLAIRE



IDEE 5

S'APPUYER SUR DES JEUX DE SOCIÉTÉ

Certains jeux de société sont particulièrement adaptés pour aborder certaines compétences demandées dans l'univers scolaire.

Quelques exemples :



le Scrabble pour travailler l'orthographe



les jeux de Memory pour améliorer
la concentration et la mémoire