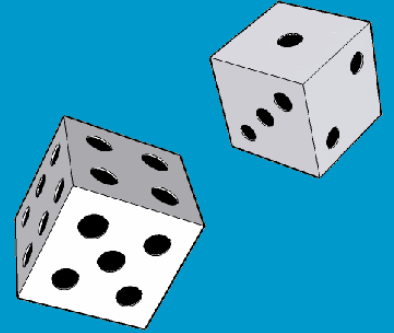




Apprendre



en jouant

Samedi 21 mai 2022



Mathieu Quénée

Eduludik-Inspé Poitiers

Présentation

- **Professeurs des écoles** depuis 2005
- **Maître tuteur de PES** et maître d'accueil M1-M2
- **Ludologue** depuis 2012 pour Jeulin/Educaland
- **Auteur** d'Ibooks et chroniques pour le webpédagogique
- **Admin du Blog de Monsieur Mathieu + RS**
- **Jury du Festival international du jeu de Parthenay (educaFLIP)**
- **Auteur de livres-jeux et d'escape game** pour Larousse et pour Magnard



Monsieur
Mathieu



Apprendre
en
jouant!

Dans un moteur de recherche tapez: « Monsieur Mathieu »

Adresse exacte: <http://lewebpedagogique.com/monsieurmathieundlrnchin/>



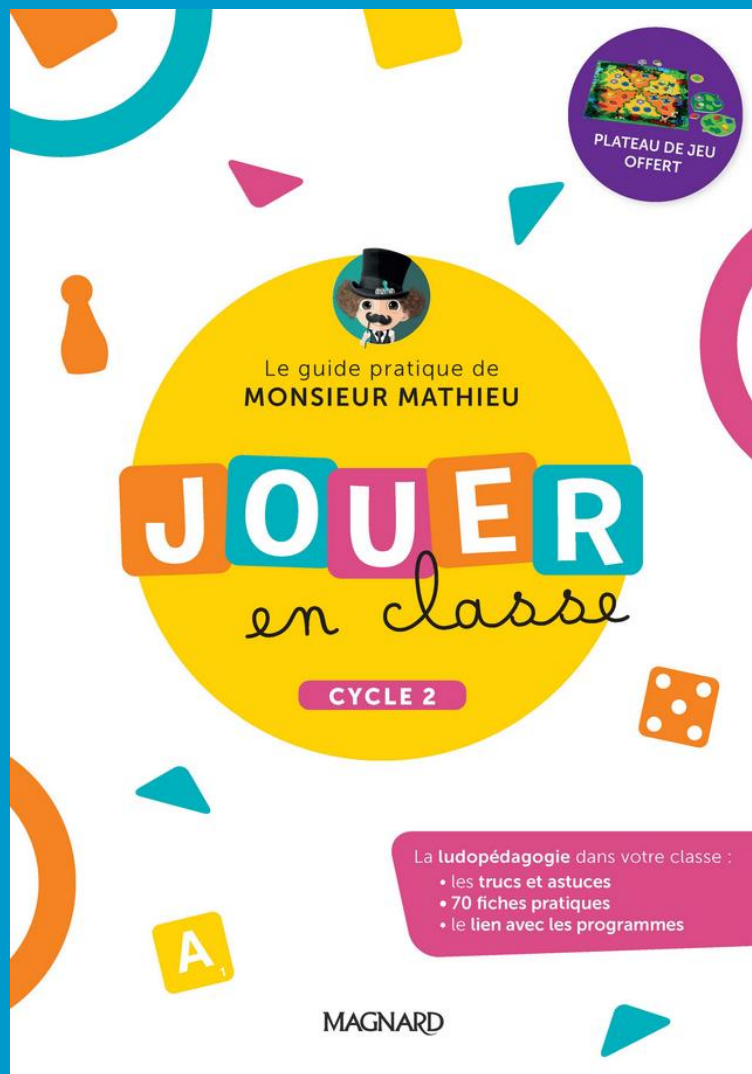
Page Facebook: <https://www.facebook.com/BlogdeMonsieurMathieu>

Compte Pinterest: <http://www.pinterest.com/monsieurmathieu/boards/>

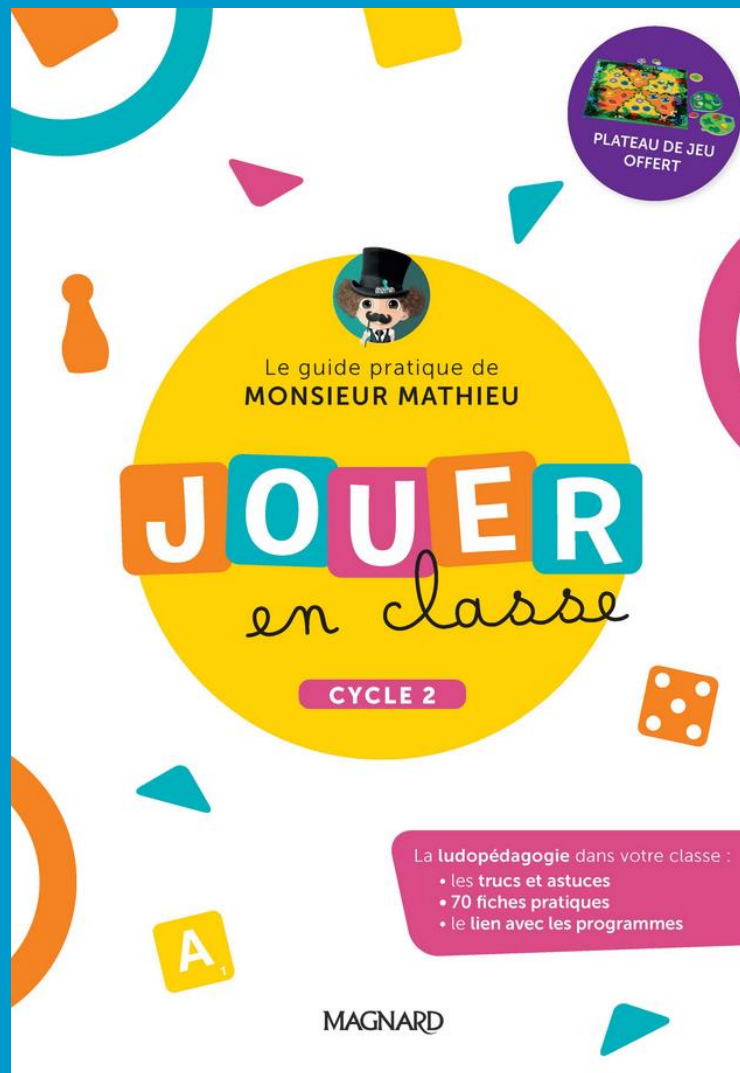


Jouer en classe de cycle 2-Guide pratique

Sorti début mai 2022 aux éditions Magnard



- 192 pages + un jeu offert
- 15 années d'expérience condensées
- Des apports théoriques
- 150 jeux présentés et analysés
- Des progressions CP CE1 CE2
- Des jeux liés aux programmes de l'éducation nationale



<https://fr.calameo.com/read/0000158567a772c3752c2>

Quelques citations

« Le jeu est sérieux [...] c'est même travailler plus intensément que dans des situations de travail » **Henriot**

« Il faut jouer pour devenir sérieux » **Aristote**

« On en apprend plus sur quelqu'un en une heure de **jeu** qu'en une année de conversation. » **Platon**

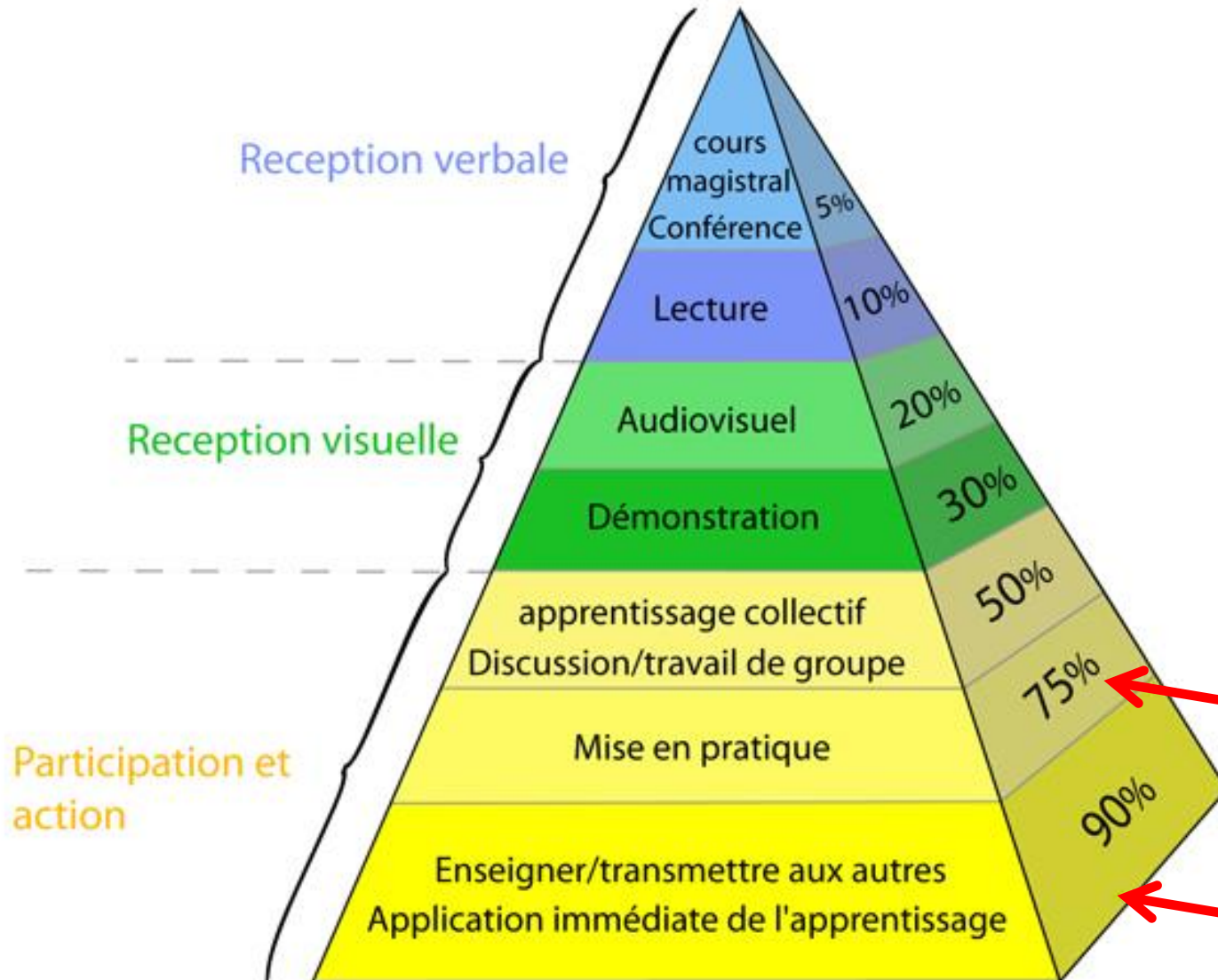


Intérêts du jeu



- Activité la plus naturelle pour un enfant
- Prendre du plaisir et s'ouvrir au monde
- Le développement social (émulation/coopération)
- Développement des fonctions cognitives
- Mémorisation accrue et prolongée (courbe de l'oubli)
- Construire la confiance en soi (flagrant délit de réussite)

Pourcentage moyen de la rétention du contenu après 24 heures, selon la méthode d'enseignement.

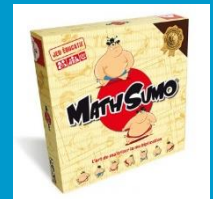


Le jeu se situe là

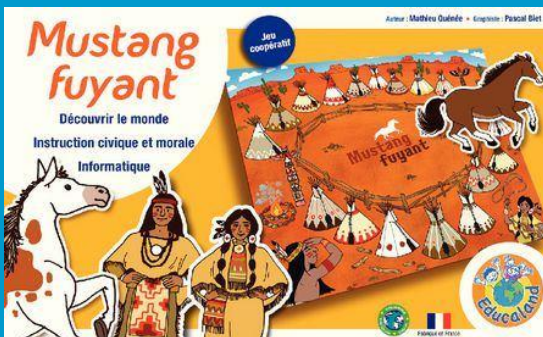
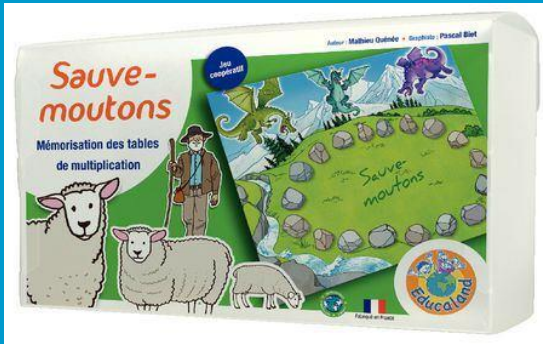
Et même ici

Le jeu sous toutes ses formes

- Les jeux de société traditionnels ou coopératifs
- Les jeux du commerce (grand public)
- Les jeux pédagogiques (explicite et contrôlé)
- Les jeux ludiques (plaisir, jeu pour le jeu)
- Les jeux éducatifs (apprentissage dissimulé)



Les jeux pédagogiques



- Un jeu facile à diriger
- Un intérêt pédagogique
- Des compétences transversales
- Des points du programme précis
- Travailler sans s'en rendre compte
- Un moyen d'impliquer les proches
- Mieux cerner les difficultés
- Des jeux « sérieux »

Le jeu libre



Le jeu coopératif



- ✓ On gagne ou on perd tous ensemble
- ✓ Avantages du jeu sans les inconvénients
- ✓ Aide à se décentrer
- ✓ Amène de la communication, des échanges
- ✓ Responsabilisation (consensus à trouver)
- ✓ Emulation au lieu de compétition



