



Jouer pour apprendre

**LE COMITÉ CONSULTATIF
EHDA* DE LA COMMISSION
SCOLAIRE HARRICANA
VOUS PRÉSENTE :**

* Comité consultatif pour les élèves vivant avec un handicap des difficultés d'apprentissage ou d'adaptation

Ce guide a été produit par :

Anik Saumure

Hélène Desrochers

Nathalie Bilodeau,

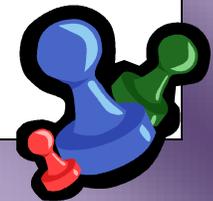
membres du comité C-EHDAA

Octobre 2011

Jouer pour apprendre

Le jeu a plusieurs fonctions, dont celle de divertir. Cependant, certaines recherches démontrent que le jeu peut également avoir une valeur pédagogique. En effet, l'apprentissage par le jeu est une façon intéressante d'amener nos enfants à développer des compétences tant en français et en mathématiques qu'au niveau des fonctions cognitives, comme la mémoire et l'attention.

Le jeu permet également d'apprendre à maîtriser des compétences sociales. L'enfant doit attendre son tour, il doit accepter de perdre, il doit prendre sa place et être capable de défendre son point de vue. Qui de mieux placé que les parents pour aider leurs enfants à approfondir ces habiletés sociales et émotionnelles? Le plaisir de jouer et d'être en compagnie de vos enfants renforcera également le lien d'attachement qui est essentiel à leur développement. Comme le dit si bien Mme Brigitte Racine « Nous n'avons rien de plus important à offrir à ceux qu'on aime que notre temps... les mots sont insuffisants pour dire l'amour... »



Pour permettre au jeu de fournir une valeur d'apprentissage, il suffit d'identifier avec votre enfant l'intention pédagogique du jeu et, ensuite, de lui montrer comment transférer les compétences ainsi acquises dans d'autres contextes. Voici quelques règles à respecter afin que vos interventions soient efficaces lorsque vous utilisez un jeu comme moyen éducatif :

- ♣ **Accompagnez l'enfant lors des parties, du moins, pour les premières fois.**
- ♠ **Bien expliquer l'objectif pédagogique du jeu avant de jouer.**
- ♥ **Observez votre enfant lors de la partie.**
- ♦ **Intervenez pour lui faire prendre conscience des stratégies utilisées. Lorsque c'est à votre tour de jouer, montrez-lui une stratégie qui l'aidera davantage.**

Étant donné qu'il existe une sélection considérable de jeux sur le marché, nous nous sommes inspirés de l'expérience d'intervenants du milieu de l'éducation, principalement des orthopédagogues qui utilisent déjà des jeux dans leur pratique.¹ De plus, nous avons puisé la majorité des informations dans le merveilleux livre d'Anick Pelletier distribué par Septembre éditeur, ***Guide des jeux de société pour apprendre en s'amusant***²



¹ Veuillez prendre note que le CC-EHDAA et la CSH ne sont pas responsables de la disponibilité des jeux identifiés dans ce guide.

² PELLETIER, Anick. Guide des jeux de société pour apprendre en s'amusant, Québec, Septembre Éditeur, 2009.

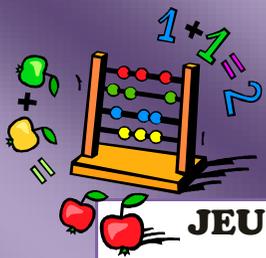


Français

JEU ET ÉDITEUR	Apprentissages visés	Âge et nombre de joueurs
<p><u>Tic-Tac-Boum</u> par Goliath</p> 	<p>Conscience phonologique, lecture, mémoire, rapidité d'exécution, catégorisation, etc.</p>	<p>8 ans et plus 2 à 12 joueurs</p>
<p><u>Récréation</u> par Pierre Renaud</p> 	<p>Conscience phonologique, lecture et orthographe.</p>	<p>4 ans et plus 1 à 6 joueurs</p>
<p><u>Mont-à-mots mini</u> par Productions Lampiste</p> 	<p>Vocabulaire, évocation lexicale, catégorisation et sémantique.</p>	<p>4 ans et plus 2 à 10 joueurs</p>
<p><u>Bagou</u> par Productions Daniel Jasmin</p> 	<p>Vocabulaire et évocation lexicale.</p>	<p>7 ans et plus 2 à 4 joueurs</p>

JEU ET ÉDITEUR	Apprentissages visés	Âge et nombre de joueurs
<p><u>Mixmo</u> par Asmodée</p> 	<p>Vocabulaire et orthographe.</p>	<p>10 ans et plus 2 à 6 joueurs</p>
<p><u>Verbarium</u> par Les éditions Pied-de-Vent</p> 	<p>Conjugaison.</p>	<p>7 ans et plus 1 joueur et plus</p>
<p><u>Ortho cat's</u> par Cat's Family</p> 	<p>Homophones grammaticaux.</p>	<p>9 ans et plus 3 à 6 joueurs</p>
<p><u>Définimages</u> par McWiz</p> 	<p>Homophones lexicaux.</p>	<p>12 ans et plus 1 joueur et plus</p>

JEU ET ÉDITEUR	Apprentissages visés	Âge et nombre de joueurs
<p><u>Action Dragon</u> par Patrix</p> 	<p>Construction de phrases.</p>	<p>5 ans et plus 2 à 4 joueurs</p>
<p><u>Il était une fois</u> par Play Factory</p> 	<p>Structure de récit et développement des idées.</p>	<p>7 ans et plus 2 à 8 joueurs</p>
<p><u>Inspecteur l'énigme</u> par University Games</p> 	<p>Déduction, compréhension en lecture et inférence.</p>	<p>8 ans et plus 2 joueurs et plus</p>



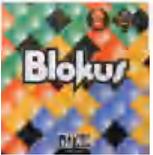
Mathématiques

JEU ET ÉDITEUR	Apprentissages visés	Âge et nombre de joueurs
<p><u>Le Trésor du Pirate Boom</u> par Les Jouets Boom inc.</p> 	<p>Reconnaissance et dénomination des chiffres, des nombres et opérations mathématiques.</p>	<p>5 ans et plus 1 à 10 joueurs</p>
<p><u>Racko</u> par Parker</p> 	<p>Ordre croissant et décroissant.</p>	<p>8 ans et plus 2 à 4 joueurs</p>
<p><u>Cowabungo</u> par Play Room</p> 	<p>Calcul mental, mémoire à court terme.</p>	<p>8 ans et plus 2 joueurs et plus</p>
<p><u>Cant Stop !</u> par Asmodée</p> 	<p>Addition et mémorisation.</p>	<p>8 ans et plus 2 à 4 joueurs</p>

JEU ET ÉDITEUR	Apprentissages visés	Âge et nombre de joueurs
<p><u>Mémorico</u> par Fox Mind</p> 	<p>Tables de multiplication, mémoire, organisation et anticipation.</p>	<p>7 ans et plus 1 à 5 joueurs</p>
<p><u>Fou Math</u> par Patrix et Ravensburger</p> 	<p>Addition, multiplication et mémoire.</p>	<p>6 ans et plus 2 à 4 joueurs</p>
<p><u>Folix</u> par Anaton's</p> 	<p>Tables de multiplication</p>	<p>6 ans et plus 1 à 8 joueurs</p>
<p><u>Architecto</u> par Fox Mind</p> 	<p>Géométrie, logique et visualisation des formes en 3D.</p>	<p>7 ans et plus 1 joueur</p>



Mémoire et logique

JEU ET ÉDITEUR	Apprentissages visés	Âge et nombre de joueurs
<p><u>Mémoire émotions !</u> par Gladius</p> 	Mémoire et attention.	4 à 8 ans 2 joueurs et plus
<p><u>Blokus</u> par Sekkoïa</p> 	Déduction et mémoire.	7 ans et plus 2 à 4 joueurs
<p><u>Drôles de sandwiches</u> par Tactic</p> 	Mémoire, attention, déduction, résolution de problème, statistique et probabilité.	5 ans et plus 6 à 12 joueurs
<p><u>Trésor des dragons</u> par Winning Moves</p> 	Mémoire et attention.	6 ans et plus 2 à 5 joueurs

JEU ET ÉDITEUR	Apprentissages visés	Âge et nombre de joueurs
<p><u>Clue et Clue jr.</u> par Parker</p> 	<p>Déduction et mémoire.</p>	<p>8 ans et plus 3 à 6 joueurs</p>
<p><u>Mastermind</u> par Parker</p> 	<p>Mémoire, attention, déduction, résolution de problème, statistique et probabilité.</p>	<p>8 ans et plus 2 joueurs</p>
<p><u>Santy Anno</u> par Repos Production</p> 	<p>Mémoire, attention et rapidité.</p>	<p>10 ans et plus 3 à 8 joueurs</p>
<p><u>Alcatraz</u> par Smart Games</p> 	<p>Planification et anticipation.</p>	<p>10 ans et plus 1 joueur</p>

