

Extract of Autour du Canigou

<http://www.valcanigou.net/spip.php?article214>

Des jeux éducatifs pour l'école

- Des sites - Sites enseignants -

Publication date: jeudi 19 mars 2009

Copyright © Autour du Canigou - Tous droits réservés

Message de Bruce Demaugé

Côté jeux, pour être dans un club (chaque semaine, ceux qui veulent jouer à des jeux de société dans la région lyonnaise se réunissent et profitent de la grande collection d'un ami (5000 !) pour faire des parties jusqu'à plus soif), j'ai la chance de pouvoir en tester pas mal. Les éditeurs les envoient en effet gratuitement à cet ami, qui me les prête pour les tester lorsqu'il pense qu'ils peuvent m'intéresser (c'est un ancien instit, au passage). Globalement, on peut comparer les jeux vendus en supermarché aux livres vendus en supermarché : ils ne représentent qu'une infime partie du total, et pas forcément la meilleure. Avant d'acheter, il est bon d'aller sur le site [Jeuxsoc](#) (celui du collectionneur en question) et sur [Trictrac](#) pour se faire une idée.

Plusieurs boutiques livrent rapidement, voire parfois gratuitement sur Internet. Avec [Philibert](#), je n'ai jamais été déçu. Il y a aussi [Ludocortex](#), dont j'ai eu de bons échos.

Un conseil : se méfier des jeux qui se veulent trop didactiques, et qui s'apparentent bien souvent à un jeu de l'oie ou à un Trivial Pursuit, on en trouve des dizaines d'excellents, dans des styles a priori éloignés des compétences souhaitées...

Si l'on cherche des jeux courts, intelligents, cycle 3, édités actuellement et qui permettent de développer des savoir-faire utiles pour le reste, je suggère :

[Kaleidos](#) (une réédition est enfin disponible) : un jeu de vocabulaire/orthographe où l'on doit trouver un maximum de mots sur des planches surchargées. On en fait un par semaine, à l'aide d'un vidéoprojecteur (mais on peut jouer à 8 ou 12 sans) et c'est vraiment épatant.

[Jeu de cochons](#) : en supermarché. Un jeu de calcul mental « stop ou encore » incontournable. Et pourtant, au départ, lancer des cochons en l'air cela paraît bizarre. Dans le même style, il y a [Can't stop](#).

[Unanimo](#) : le jeu de vocabulaire où l'instit perd toujours...

[Vitrail](#) : repérage dans l'espace, analyse.

[Listen up](#) : The jeu de géométrie (utiliser le vocabulaire géométrique pour faire deviner un objet).

[Kiproko](#) (ex-Késako) : Coopération.

Plus l'adaptation à faire soi-même du jeu Time's up (culture générale).

[Crazy circus](#) : logique (je l'ai refait en grand, aimanté au tableau)

[Pique-plume](#) (thème plutôt pour les petits) : mémoire à court et moyen termes

[Time brick](#) : analyse, motricité fine, rapidité.

[Time is money](#) : rapidité, analyse, résistance au stress, estimation du temps.

Et puis, d'une manière générale, de très très bons jeux que l'on peut acheter les yeux fermés et qui doivent bien développer quelque chose dans le cerveau ;) :

CYCLE 2

[L'escalier hanté](#)

CYCLE 3

[L'âge de Pierre](#)

[Zooloretto](#)

[Les loups-garous de Thiercelieux](#) (jouable de 8 à 20 !)

ADULTES

[Time's up](#)

[Agricola](#) (on peut même jouer seul !)

[Dominion](#)

Il en manque plein de très bons et je sais que je vais être frustré par ceux auxquels je vais penser dès que j'aurai envoyé ce mail...

Quand j'aurai le temps, je vous parlerai des jeux de rôle adaptés aux élèves et d'un détournement pour l'anglais du stylo TAG qui marche du tonnerre en classe...

Coopérativement.

Bruce Demaugé-Bost

<http://bdemaugé.free.fr>

D'autres jeux :

[Dixit](#)