

Dans ce numéro :

Qu'est ce que le jeu ?	p1
Comment classer les jeux ?	p2
Les enfants de moins de 6 ans	p3
Articles : œil d'experts	p4
Les jeux coopératifs	p5
Les Ludothèques	p6
Adresses utiles	p7
Qu'est ce qui se passe ailleurs	p8

Edito :

De nombreuses études suggèrent que le jeu est un ingrédient fondamental de l'apprentissage qui permet aux enfants d'imiter les comportements adultes, d'exercer leurs habiletés motrices, de traiter les événements émotifs et d'en apprendre beaucoup sur le monde qui les entoure. Le jeu est tout sauf frivole. Le jeu libre et/ou le jeu dirigé sont essentiels au développement des habiletés.

Le jeu c'est donc apprendre mais c'est aussi se détendre. Les enfants d'aujourd'hui ont des rythmes effrénés. Au cours des 20 dernières années, les enfants ont perdu plus de huit heures de récréation par semaine. C'est un moyen pour les enfants de libérer leur énergie refoulée

Le jeu permet également le développement de la compétence sociale, la confiance ainsi que l'autorégulation, la capacité des enfants à gérer leurs propre comportement et émotions, à coopérer volontairement avec les autres, à adopter des comportements socialement appropriés.

L'apprentissage ludique nourrit chacun de ces « Cinq C » : la Collaboration (travail d'équipe, compétence sociale), le Contenu (la lecture, les sciences, l'histoire), la Communication (orale et écrite), la Création (l'imaginaire) et la Confiance (prendre des risques et tirer des leçons des échecs).

Qu'est ce que le jeu ?

Activité physique ou intellectuelle, non imposée et gratuite, tout ce que l'on fait dans le but de s'amuser.

Dictionnaire littré

« Le jeu est un outil d'épanouissement. L'enfant peut se construire grâce au jeu : en partageant avec les autres, en découvrant une version miniature de la vie avec ses joies et ses peines, avec ses règles et sa discipline, avec ses compromis et ses frustrations. »

Pascal Deru- Le jeu vous va si bien ! Ed Souffle d'Or.



Le jeu est : Activité (à l'inverse du divertissement ou je suis spectateur),
Libre (pas imposer et laisser expérimenter),
Gratuit (tu n'attends rien de moi, pas de pression),
Fictif (c'est pour de faux, hors de la vie quotidienne)
Délimité (dans le temps et l'espace)



« Le jeu est le travail de l'enfance »
PIAGET

Comment classer les jeux ?

Le rangement des jeux et jouets

Le classement des jeux et jouets est un outil, il permet l'optimisation de leur utilisation, les rend attractifs et facilite le rangement.

La classification ESAR est un système de rangement des jeux. Reconnu et utilisé internationalement, il s'adresse aux professionnels préoccupés par la qualité éducative des jeux, des jouets, des objets de jeu et du matériel ludique.

Il permet de porter un regard critique sur le matériel ludique et permet d'observer le jeu à partir des habiletés et des compétences des enfants. Il soutient également l'organisation et l'aménagement des espaces de jeux.

Les jeux sont classés en 4 catégories : **Exercices**

Symboliques

Assemblages

Règles

Voici la version « simplifiée » COL (classement des objets ludiques) développé par FM2J :

Exercice : organiser des conditions d'utilisation avec des espaces suffisants.

- moteur (vélos, ballons, raquettes, cerceaux, skis, tunnels...)
- sensoriel (peluche, tapis d'éveil, livre tactile...)
- manipulation (bouliers, circuits à billes...)

Symbolique : trier par thème et par compatibilité (cohérence et taille). Reproduire un espace de vie cohérent.

- rôle (les objets sont à la taille de l'enfant (coiffeur, vétérinaire, docteur... avec dînette, déguisement...)
- mise en scène (ferme, voiture, châteaux ...)
- représentation (créatif, dessin...)

Assemblage : trier par taille et modèle, ranger dans des caisses.

- Construction (maison forestière, kapla, légo, duplo, briques Wesco...) La proposition doit être importante.
- Agencement (puzzles)

Règles : ils comportent un ensemble de conventions et d'obligations supposant l'adhésion des joueurs.

Il s'agit souvent de jeux collectifs.

- association (réunir, rapprocher, comparer selon des critères prédéfinis)
- parcours (effectuer des déplacements selon des circuits, des itinéraires)
- expression (utilisation de la gestuelle, la parole, l'écriture, le dessin ...)
- combinaison (établir des relations entre des éléments)
- adresse et de sport (utiliser ses qualités physiques)
- réflexion et stratégie (faire des choix et de mettre en œuvre un plan d'action)
- hasard (prend des décisions ou accomplit des actions de façon aléatoire)
- questions-réponses (trouver des réponses, faire appel à ses connaissances)

Dans tous les cas les jeux doivent être dans un bon état et complet.

Le nombre varie en fonction de la place et du nombre d'enfants.

Nécessité de créer un cadre ludique (mise en scène, condition favorable au jeu) car dans un environnement « pauvre » (mise à disposition en caisses par exemple) l'enfant se lasse au bout de 5 min.

Les aménagements d'espaces et les jeux doivent apparaître et disparaître, afin de créer un manque au lieu d'une lassitude. De plus, une proposition trop importante de jeux favorise le « zapping ». Il faut donc prévoir des espaces de rangement non accessibles aux enfants.

Veillez à disposer des 4 types de jeu.

Les enfants de moins de 6 ans

Importance du jeu dans le développement ...

Moteur : découverte du corps et de l'environnement.

L'enfant découvre de nouveaux plaisirs : danser en rythme, conduire un tricycle, shooter dans un ballon... Il court en évitant les obstacles, saute à cloche-pied, monte et descend des marches sans appui... Il adopte la stratégie adéquate pour franchir un obstacle : enjamber, sauter, ramper, contourner, escalader...

Jeux d'exercices : ils consolident ses compétences motrices : Parcours de psychomotricité - Objets qui roulent - Tapis mousses ...

Jeux d'assemblage : pour la motricité plus fine : Pièces à encastrer - Jeux de construction - Puzzles - Jeux électromécaniques ...

Jeux sensoriels : Modelage - Parcours pieds nus - Colin-maillard - Jeux des goûts - Boîtes tactiles - Devinettes « à qui est le son ? » ...



Affectif, cognitif et social : construction de la personnalité et développement affectif des enfants.

L'enfant commence à se situer comme un individu parmi d'autres, et s'assimile, par son jeu, aux personnes, aux métiers, aux situations : il imite, mais cette imitation sous-tend toujours un rôle qu'il vit intensément; Il s'approprie tous les jouets reproduisant l'environnement : voitures, sujets miniatures, les outils et les panoplies, enfin tout ce qui représente l'activité de l'homme. Il apprend à opérer toutes sortes de combinaisons symboliques et il vit aussi dans un monde fictif où le merveilleux joue un rôle important : personnages imaginaires, fantastiques, participation aux jeux de rôle, petits univers.

Fondant encore son activité sur des jouets dont le sens s'est élargi, il étend sa conquête au domaine de l'imaginaire par ses mimes et ses récits et au domaine du raisonnement par ses manipulations. Les jeux, partagés avec des camarades, permettent une nouvelle extension des thèmes et assurent le développement des rapports sociaux.

Jeux symboliques de rôle : les enfants adorent se déguiser et faire semblant. En se déguisant en quelqu'un il s'imagine ce que peut ressentir cette personne qu'il veut imiter en se "mettant dans sa peau". Dans leurs jeux imaginaires, les enfants peuvent se donner le sentiment de peser sur une situation, ce qui les aide à prendre de l'assurance. C'est aussi pour eux un moyen d'exprimer leurs peurs et leurs inquiétudes et de commencer à les comprendre.



Lorsque l'enfant commencera à imiter ses parents et d'autres adultes de façon significative, il aura besoin d'objets pour développer son imagination et ses compétences sociales et pour l'aider à comprendre les règles de la vie en société en jouant "à faire semblant".

Des vêtements pour se déguiser - Des articles ménagers (vrais ou faux) - Des maisons et des magasins imaginaires - Des masques - Des poupées et des marionnettes - Des mises en scène (Docteur, vétérinaire, restaurant...ou plus dans l'imaginaire châteaux, navette spatiale, far-west...)

Jeux symboliques de mise en scène : ils tiennent sur un tapis ou une table, les dimensions sont plus petites : Ferme miniature - Playmobil - Maison de poupées - Gare ...



Jeux symboliques de représentation : Par le dessin, il apprend à contrôler les muscles de la main et à exercer sa coordination œil-main. Le dessin et le coloriage stimulent également son imagination et lui donnent un autre moyen de communiquer.

Mettez-vous à la place de l'enfant et évitez de demander : « qu'est-ce que c'est ? ». Parlez de ce que vous voyez, ce que vous ressentez : ces couleurs qui chantent ensemble, ce mouvement du pinceau qui évoque un grand coup de vent, ces petits points qui dansent... Lancez-vous, et puis écoutez ce que l'enfant va vous en dire...



L'enfant aura besoin d'objets et de matériaux pour stimuler sa créativité et son imagination : Des crayons de couleur et du papier - Des écrans magiques - Des matériels pour dessiner ...

Et . . . à partir de 5-6 ans commencent les jeux de règles.

En effet, avant cet âge l'enfant fait preuve d'égoïsme : il n'est pas ouvert à la pensée des autres, les règles générales ne sont que les siennes propres. De plus, il a un temps de concentration limité.

Alors il faut proposer des jeux de règles aux plus grands des ALSH maternelles, mais accepter qu'ils ne les finissent pas ou qu'ils réinventent une règle !

Voici deux articles de "spécialistes" du jeu qui peuvent être des pistes de réflexions...

DOIT-ON ACCOMPAGNER LE JEU...?

Je suis de celle qui ne joue pas avec les enfants! Surprenant ? NON !

Je prépare tout, tout, tout, ce qui peut leur permettre de jouer et plus encore, mais... c'est à eux que revient le droit de jouer. C'est à eux que revient le droit de ne pas jouer. C'est à eux que revient le droit d'établir des consignes. C'est à eux que revient le privilège de modifier les consignes. Sinon ce n'est pas un jeu c'est un exercice comme celui qu'on fait en gymnastique ou en psychomotricité.

Le jeu est un acte gratuit décidé par le joueur et géré par le joueur sans intervention (dans la mesure du possible) de l'extérieure.

C'est jamais gratuit lorsque l'adulte joue avec les enfants il veut toujours que celui-ci fasse ceci ou cela ou apprenne ceci et cela.

Je dis sachez ce que vous voulez faire apprendre aux enfants et mettez à leur disposition le nécessaire pour qu'eux seuls le découvrent et s'intéressent à les apprendre.

Nous adulte nous voulons toujours le maximum pour l'enfant et comme si ce n'était pas suffisant on veut cela pour avant-hier ! L'enfant lui avance doucement continuellement, mais doucement par rapport à l'adulte et pire en regard du pédagogue. Il avance lentement, car en chemin il découvre, il observe, il retourne sur ses pas et c'est là qu'il affermit ses connaissances.

L'adulte ne peut savoir cela, car en tant qu'adulte il a réalisé depuis fort longtemps cette étape et il a même oublié comment il l'a fait et pire encore il est investi par la société pour éduquer ses petits et la pression est forte. Donc le danger c'est qu'il pousse sur l'enfant pour le faire avancer plus vite et ainsi il peut brûler des étapes importantes pour celui-ci ou celui-là...

Préparer l'environnement cela demande beaucoup de temps et d'énergie puis une fois l'environnement sollicitant, l'adulte doit uniquement gérer les demandes d'aide (pas suggérer, mais gérer) voir à la discipline pour que tout se déroule correctement sans heurt et surtout OBSERVER chacun pour savoir comment réorganiser l'environnement par la suite. Ces OBSERVATIONS lui permettront de pouvoir introduire de nouveaux objets non seulement sollicitant, mais aussi provocateur de recherches chez l'enfant. Mais aussi je dirais chez l'ados souvent si versatile et chez les adultes peut encliner au jeu.

Nicole De Grandmont, Auteure de quatre ouvrages sur la pédagogie du jeu et d'un site : <http://ndegrandmont.webatu.com>

TRANSMISSION DE LA REGLE

Les différentes étapes :

Faire une belle invitation à jouer :

Raconter une histoire (surtout pour les plus jeunes enfants...)

Préparer l'espace : isoler, préparer les tables de jeu, mettre en scène...

Explication de la règle :

Elles doivent être adaptées aux compétences des joueurs.

La règle doit être maîtrisée par l'animateur (relire avant de se lancer). Eviter de mettre les joueurs en difficulté ou de les démotiver en lisant la règle devant eux (par identification, ils reprennent à leur compte vos difficultés).

Énoncer clairement :

Le Nom du jeu (éventuellement le nom de l'auteur et celui du fabricant), le nombre de joueurs, le type de jeu : il s'agit pas entrer dans le détail mais c'est une façon de faciliter la phase métaludique (phase évolutive du jeu).

Faire découvrir le matériel (même pour des adultes) :

Laisser les joueurs apprécier le matériel, le toucher, le regarder...

Pendant ce temps donner quelques explications : nommer le matériel, durée de la partie, ... Pour faciliter la compréhension, montrer aux joueurs sur le jeu ce qu'on explique (sujets visuels / auditifs)

Puis donner le but du jeu : que fait-on pour gagner ? qui gagne ? Indiquer une ou deux règles principales.

Positionner les éléments dans la position de départ Commencer à jouer avant de se perdre dans les détails.

En annonçant clairement que c'est une partie pour de faux.

Énoncer lors du 2ème et du 3ème tour, les cas particuliers, les interdictions, les exceptions...

Vérifier que les enfants ont bien compris.

Tout animateur se gardera de l'improvisation ; son travail se situe essentiellement avant le jeu !

Cédric Gueyraud, Formateur spécialisés au Centre National de Formation aux Métiers du Jeu et du Jouets

Les jeux coopératifs

Le **jeu coopératif** permet aux adeptes de développer l'esprit d'entraide. Il propose de ne pas dresser les joueurs les uns contre les autres en ne valorisant que le plus fort, le plus performant, le plus chanceux, mais de se fonder le plaisir de jouer sur la solidarité et l'esprit d'équipe.

C'est une occasion d'apprentissage de la citoyenneté et des valeurs du "faire ensemble" et de coopérer pour réussir.

Définition

Un jeu coopératif a toujours les 3 caractéristiques suivantes:

Les joueurs gagnent ou perdent tous ensemble.

Les joueurs se mesurent par rapport à un défi extérieur : pirates, incendie, le temps...

Il existe une ou plusieurs possibilités d'entraide entre les joueurs.

Principe

Chaque participant peut donner sa pleine mesure et réaliser l'importance d'aider et de se faire aider pour augmenter les chances de gagner la partie. Par ailleurs les jeux coopératifs offrent parfois la possibilité aux plus jeunes de participer au jeu au même titre que les plus grands. Ils doivent s'entraider pour gagner ensemble.

Les jeux coopératifs sont basés sur la solidarité. Il ne s'agit plus de gagner sur l'adversaire, mais de faire équipe et cause commune pour gagner ensemble.

Objectifs

S'amuser, développer son imaginaire et surtout permettre à l'enfant de comprendre la notion d'interdépendance et de relations des uns aux autres. Ils participent pleinement à l'éducation et donnent à la solidarité, une dimension essentielle de la vie en société.

Ils doivent s'entraider pour gagner ensemble. La démarche des jeux coopératifs est basée sur la solidarité.

Exemples

Le verger (Haba) 2 à 4 joueurs, à partir de 3 ans

Les enfants vont au verger pour remplir leurs paniers de fruits. Mais attention, car la corneille veut elle aussi satisfaire sa gourmandise.

Félix flotte (Haba) 2 à 6 joueurs, à partir de 4 ans

Félix flotte et les autres petits poissons aimeraient jouer au poisson arc-en-ciel. Mais attention car Bloop, le poisson glouton, veut en profiter pour avaler les petits poissons.

Hand in hand (Sélecta) A partir de 3 ans

Ces jolis carrés de bois comportent des personnages visiblement de différents pays. Il s'agit de les assembler pour qu'ils composent une ronde...

Le tigre s'est échappé (Amigo) 2 à 4 joueurs, à partir de 5 ans

Après avoir échappé à la vigilance de sa mère, le bébé tigre veut quitter son enclos et aller se promener dans la ville. Heureusement que les visiteurs du zoo veillent et s'organisent pour refermer les grilles de sa cage.

Allons dans la forêt (Amigo) 2 à 4 joueurs, à partir de 6 ans

Les enfants partent à la recherche des six lutins qui habitent la forêt. Mais en chemin, ils doivent faire attention aux feux follets qui embrasent les buissons.

Sambesi (Haba) 2 à 6 joueurs, à partir de 7 ans

Les contrebandiers ont capturé de nombreux animaux pour en faire le trafic. Les joueurs doivent les libérer et les reconduire dans leur milieu naturel en évitant les bateaux des contrebandiers qui sillonnent le fleuve.

Le jeu des poubelles (Ravensburger) 2 à 4 joueurs, à partir de 7 ans

Les habitants d'une ville décident de trier soigneusement leurs déchets avant de les jeter à la poubelle. Ils doivent maintenant vite les mettre dans la rue avant que les camions-poubelles ne passent.

T'chang (Casse-Noisettes) 1 à 4 joueurs, à partir de 8 ans

Après avoir découvert la tombe de l'empereur T'chang qui régna sur la Chine il y a bien longtemps, les aventuriers doivent en trouver tous ensemble la sortie et répondre à l'énigme du dragon qui la garde.

Bamboleo (Zoch zum Spielen)

Sur un plateau en équilibre, des pièces de bois vont construire une histoire...

Parachute (8 et 12 poignets)

Une grande toile de couleur nous permet mille jeux de groupe... à vivre et à créer ensemble !

Textes de référence :

"Je coopère, je m'amuse" / 100 jeux coopératifs à découvrir / Christine Fortin / Edition Chenelière/Pirouette

"Jouons ensemble" / 40 jeux coopératifs pour les groupes / Edition Non-Violence Actualité

"Le jeu vous va si bien" ! / Pascal Deru / Ed. Le Souffle d'Or / [Http://www.casse-noisettes.be](http://www.casse-noisettes.be)

"Le Ludoscope" et "Le Handilude" / Guide et référentiel de jeux / FM2J / <http://www.fm2j.com>

Les Ludothèques du Haut-Rhin

Lieux	Nom	Adresse	Téléphone	Horaires *	Mail	Site
BANTZENHEIM	Jeux l'aimé	MJC - Rue de l'Est - 68490 BANTZENHEIM	03 89 26 13 30	Lundi, Mercredi : 16h à 18h Daniel.gicquel@orange.fr		
COLMAR	Jeux joue	14 rue Michelet - 68000 COLMAR	03 89 20 35 62	Mardi, jeudi : 16h à 18h Mercredi : 14h à 18h		
GUEBWILLER	Mille Jeux	1 rue de la République 68500 GUEBWILLER	03 89 76 84 03	Mercredi : 10h à 12h Mardi : 9h à 11h 1 samedi sur 2 : 15h à 17h		
HOMBOURG	Les Petits Pandas	1 A rue du Vieux Château - 68490 HOMBOURG	03 89 26 22 97	Jeudi : 16h30 à 19h		
HORBOURG-WIHR	LA CAVERNE D'ALI BABA	4 Petit rue de l'Eglise 68180 HORBOURG-WIHR	03 89 23 80 61	Mardi : 17h à 19h Samedi, mercredi : 14h à 17h		
ILLZACH	LUDOPHARE	16, rue de Kingersheim - 68110 ILLZACH	03 89 52 13 10	Mercredi : 9h à 12h		
KUNHEIM	LES MICKADOS	20 rue Albert Schweitzer - 68320 KUNHEIM	03 89 78 81 43	Jeudi : 17h à 17h30 Samedi : 14h à 16h	b.voisin@free.fr	
LAPOUTROIE		41, rue du Général Dufieux 68650 LAPOUTROIE	03 89 47 53 23	Lundi : 16h15 à 17h30 Mercredi : 9h30 à 11h Vendredi : 18h à 19h30	ludotheque@lapoutroie.fr	http://www.sitego.fr/ludothequelapoutroie/
MASEVAUX	CREALIANCE	8 rue des Berges - 68290 MASEVAUX	03 89 38 81 55	Mercredi, samedi : 14h à 16h		
ORSCHWIHR	L'école est finie	5 rue du Centre ORSCHWIHR	03.89.28.62.44	Lundi : 9h à 11h Samedi : matin paire et apm impaire	ludotheque.orschwihr@yahoo.fr	http://ludotheque-orschwihr.pagesperso-orange.fr
PFASTATT	LUDOSPHERE	15 rue de Kingersheim 68120 PFASTATT	03 89 53 90 57	Mardi : 16h à 18h30 Mercredi : 15h30 à 17h Samedi 10h à 12h	ludosphere-pfastatt@voila.fr	http://www.ludopfastatt.fr/
REGUISHEIM	REXA	20 rue Albert Schweitzer 68890 REGUISHEIM	03 89 81 75 48	Samedi : 15h à 17h		http://la.ludo.free.fr
RIXHEIM	BI-LU-THEQUE	Au Tréfle allée du Chemin Vert 68170 RIXHEIM	03 89 54 21 55	Mardi, jeudi, vendredi : 16h à 19h Mercredi : 10h-12h et 14h-18h Samedi : 14h à 17h		http://www.la-passerelle.fr
SAINTE MARIE AUX MINES	Ludo du Val d'Argent	11 rue de la Gare 68160 Ste-Croix-aux-Mines	03 89 58 78 36	Lundi : 17h à 19h Mercredi : 14h à 16h		
STE CROIX EN PLAINE	L'Îlot Jeux	Foyer Paroissial - 68127 Ste Croix en Plaine	03 89 24 95 94	Mardi : 18h à 20h Samedi : 10h à 12h	gym.stleon.stexenplaine@orange.fr	
SAINT LOUIS		68300 SAINT-LOUIS	03 89 67 36 46	Mardi : 16h à 18h30 Mercredi : 10 -12h 14h-17h Samedi : 10h à 12h		
UFFHOLTZ	LUDOTHEQUE FOYER SAINT ERASME	18 rue de Sultz - 68700 UFFOLTZ	03 89 75 59 08	Mardi 16h à 18h30		
WITTENHEIM	PASS'AUX JEUX	Rue du Bourg - 68270 WITTENHEIM	03 89 57 22 68	Lundi : de 8h30 à 11h30 Mardi : 16h à 19h Mercredi : 14h à 17h Samedi : 8h30 à 11h30	ludothequepassaux-jeux@estvideo.fr	

Les ludothèques

Qu'est ce qu'une ludothèque ?

La ludothèque est un équipement culturel associatif où se pratiquent le jeu libre, le prêt et des animations ludiques.

Lieu ressource géré par des ludothécaires, sa mission est de "donner à jouer".

Pourquoi fréquenter la ludothèque ?

Les ludothèques disposent de nombreux jeux et jouets empruntables, ce qui évite l'achat de matériel systématique. Pour le prix d'une adhésion plus une participation par objets empruntés, vous pouvez essayer des centaines de jeux.

Face à la publicité et à la consommation il est souvent difficile de faire des choix. Dans les ludothèques vous bénéficiez de conseils dans le choix des jeux et jouets. Cela vous permet également d'accéder à des jeux et jouets variés et de qualité.

Quels types de jeux se trouvent dans les ludothèques ?

Des jeux d'exercice, des jeux symboliques, des jeux d'assemblage et de construction et des jeux de règles, des jeux d'adresse, des jeux moteurs, des jeux traditionnels, des jeux de société ... et même des Jeux XXL. Les incontournables mais aussi des nouveautés et des raretés...

Malles jeux disponibles à la fédération départementale des ludothèques ?

Jeux géants

Composée de 34 jeux grand format. Quatro, force 4, mikado, jeu de l'oie, billard de Nicolas...

Jeux sensoriels

Composée de 14 jeux. Memory sonore (ouïe), domino tactile (toucher), turhino (souffle), cric crac croc (odorat), cavalier des vagues (dextérité)...

Jeux d'extérieur

Composée de 22 accessoires pour jouer dehors. Trotinettes sauteuses, panier de basket, funny-roller, parachute, planche d'équilibre, ascooters, gros diabolo, pogo-stick...

Jeux nature

Composée de 10 jeux, secret forestier, les 1000 bornes des animaux, le royaume des abeilles, le jeu de l'eau, super prédateur, alpha nature....

Jeux de société

Composée de 30 jeux, abalone, tetris, quarto, mots de tête, veleno, comédia junior, labyrinthe master, qui est-ce, hippofolies ...

Puzzles

Composée de puzzles en 3 D, en mousse, en pyramide, géants, sans fin, de cube, ronds, personnage debout, à 2 (double face), sonore ...

Jeux de construction

Composée de 13 jeux. Flex-o-play, clixi, quadro géant, mobilo, lazy, pitello, kapla...

Jeux pour animations à thèmes

Composée de 6 jeux. Vocabulon, sur la piste de la santé, domino des métiers anciens, l'esprit sportif.

Et d'autres ...

Contact :

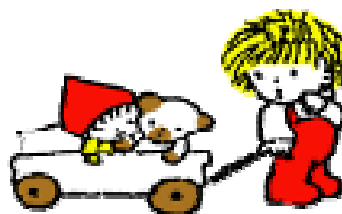
Fédération départementale des ludothèques

GICQUEL Michèle

03 89 26 13 30

<http://www.fd-ludos68.fr>

fdludos68@gmail.com



Adresses utiles

Associations organisatrices de soirées jeux

Association de Jeux Touristiques - AJT

Salle Albert Schweitzer BUSCHWILLER
06 23 80 14 97

Olivier_at_ajtlesundgau.com

<http://www.ajtlesundgau.com>

Les Aventuriers du Jeu

KINGERSHEIM

<http://www.lesaventuriersdujeu.fr>

VENDANJEUX

PFAFFENHEIM

vendanjeux@wanadoo.fr

<http://vendanjeux.over-blog.net>

Les voyageurs du rêve

Jeux de plateau, de rôle et de figurines

Fédération des Associations Culturelles (F.A.C.)

18 rue d'Alsace

68200 Mulhouse

association_lvdr@hotmail.org

JEUKADO

Pour la promotion du jeu sous toutes ses formes

Agnès GIGARDIN

KAYSERBERG

jeukado@voila.fr

<http://jeukado.over-blog.fr>

Sites

<http://www.alf-ludotheques.org>

Association des Ludothèques françaises

<http://www.fd-ludos68.fr>

Fédération départementale des ludothèques.

Actualités et adresses des ludothèques du Haut-Rhin.

<http://www.jedisjeux.net>

Articles, reportages, classement, interviews, forums, 3000 jeux classés par types, mécanismes, origines ou thématiques.

<http://www.ludigaume.net>

Cotes, critiques, auteurs, illustrateurs, éditeurs, classifications, taxonomie...

<http://www.trictrac.net>

Magazine internet des jeux de sociétés.

<http://jeuxsoc.fr>

Actualités des jeux.

<http://www.nonviolence-actualite.org>

Articles et ouvrages sur les jeux non-violents - conseil et vente de jeux coopératifs.

<http://www.edujeux.fr>

Jeux éducatifs gratuits ou peu onéreux.

www.ffidr.org/

Fédération des jeux de rôle. Informations et liens pour les scénarios.

Divers

Conseils, formation et ventes

Spécialiste des jeux coopératifs

CASSE-NOISETTES - Pascal DERU

76, chaussée d'Alseberg

1060 Bruxelles 00.32 25 37 83 92

casse-noisettes@skynet.be

<http://www.casse-noisettes.be>

Centre National de Formation aux

Métiers du Jeu et du Jouets

36 quai Perrache

69002 LYON

04 72 41 82 19

contact@fm2j.com

<http://www.fm2j.com>

Utiliser le jeu de
f a ç o n
professionnelle
c'est se former
et s'informer.

Boutiques

Agathe'chou

6 rue Schongauer

68000 COLMAR

www.agathechou.com

Librairie Le Liseron

16 Rue Schlumberger

68200 MULHOUSE

03 89 43 47 37

FAIRPLAY

3 rue des Bons Enfants

68100 MULHOUSE

09.81.61.18.88

www.jeuxdesocietemulhouse.com

Qu'est ce qui se passe ailleurs

Pourquoi cette rubrique ?

Cette rubrique permet de mutualiser et échanger les projets et activités entrepris par les organisateurs et les équipes. Cela dans le but de diffuser les expériences conduites auprès de l'ensemble des accueils de loisirs afin d'enrichir les pratiques des uns et des autres.



Défendre le jeu
comme projet
grâce à ses
valeurs
éducatives.

Voici quatre projets réalisés par des ALSH dans le département dont le fil conducteur est la valorisation du jeu :

Formation Jeu hebdomadaire :

Tous les vendredis après-midi (environ 2h), les équipes pédagogiques de l'ALSH découvrent des jeux et jouent.

Objectifs : Développer une culture du jeu,

Échanges de connaissances,

Cohésion des équipes,

Maîtrise des règles,

Choix dans l'acquisition des jeux.

La Farandole Soultz - <http://la-farandole.pagesperso-orange.fr>

Education partagée :

Première étape une réunion entre les équipes pédagogiques de l'ALSH, les parents et les enseignants sur la thématique du jeu avec l'intervention d'un « expert » dans le domaine. Déroulement : Echanges sur les pratiques de chacun, la découverte de jeux, l'intérêt de jouer pour l'enfant, la transmission des règles, le choix des jeux...

Par la suite : 4 Valises (contenant 6 jeux) ont circulé à l'école, dans les familles et à l'ALSH.

Objectifs : Favoriser la communication entre les différents acteurs éducatifs de la vie des enfants,

Enrichir les pratiques de chacun,

Engager une réflexion commune,

Faciliter le dialogue et la compréhension réciproque.

FDFC 68 Mulhouse - <http://www.fdfc68.org/>

Les valisettes de Jeux :

Composées de 2 jeux avec lesquels les enfants jouent dans l'accueil de loisirs. Elles peuvent être emportées par les familles sur quelques jours. Ainsi parents et enfants jouent ensemble à la maison.

Transmission de la règle par les enfants.

Objectifs : Créer un support convivial qui permet la communication avec les parents,

Valorisation les connaissances des enfants.

La Farandole Soultz - <http://la-farandole.pagesperso-orange.fr>

Construction d'un grand jeu :

Projet sur un trimestre : le temps du choix, de la conception (ateliers art-plastiques) jusqu'à la première utilisation.

Objectifs : appropriation et personnalisation du jeu,

Valorisation de l'œuvre des enfants,

Jeu XXL réutilisable à l'accueil et par d'autres.

Les mille-pattes Wittenheim Centre



Si vous aussi vous avez des projets et que vous souhaitez les faire partagés aux autres ALSH n'hésitez pas à prendre contact : animation.enfance@gmail.com.

ARIENA

Prendre en compte l'environnement durable dans le fonctionnement d'une structure d'accueil

Les 01, 27 et 28 octobre 2010, de 9h à 12h30 et de 13h30 à 17h à Ariena - 67600 Sélestat

Objectifs : Poser les bases du développement durable, de sa mise en œuvre et de ses déclinaisons pratiques et pédagogiques dans sa structure d'accueil.

Tarif : Formation gratuite, réservée aux personnes travaillant dans des structures affiliées à Uniformation

Subventions et conventions d'objectifs : des outils pour optimiser le partenariat avec la collectivité - Journée réservée aux associations

Le 15 octobre 2010 de 9h à 17h - Ariena, sélestat (67)

Public : Directeurs de structures et responsables de secteurs

Tarif : Pour les structures membres de l'Ariena : **gratuit**

Pour les structures non-membres de l'Ariena et les personnes à titre individuel : **50 euros**

Au titre de la formation professionnelle continue : **100 euros**

Introduction à l'ichnologie, l'art du pistage

Du 18 au 22/10/10 (5 jours) avec possibilité d'hébergement CINE de Munchhausen

Objectifs : Apprendre à maîtriser les techniques d'observation, de recherche, d'identification et de relever les différentes traces et indices de présence animale

Développer des applications pédagogiques pour différents publics sur ce thème

Tarif : 525 euros (+ frais d'hébergement et de restauration)

Renseignements et inscription :

Blandine Bidault ou Fabio Bortolin - formation@ariena.org - 03 88 58 38 55

CLAPEST - Soutien aux associations

Comment financer votre association et vos projets ?

12-19 octobre 19h30 à 22h30

120 € pour les salariés, 60€ pour les bénévoles.

Je monte, tu montes, nous montons des projets

22 octobre 9h à 16h30

120 € pour les salariés, 60€ pour les bénévoles.

Renseignements et inscription :

La Rotonde - 2B route d'Oberhausbergen

67000 STRASBOURG

03 88 35 72 44

www.clapest.org

LE FURET

Masculin / Féminin, genre et mixité dans l'éducation des jeunes enfants

Les 20, 21 et 22 octobre 2010

Objectifs

- Sensibiliser professionnellement et s'interroger personnellement à la question du genre et de la mixité dans l'éducation des jeunes enfants.
- Accompagner les professionnel(le)s à la déconstruction des stéréotypes sexistes.
- Promouvoir une éducation valorisant l'égalité entre les sexes.

Tarif : 440 €

Renseignements et inscription :

6 quai de Paris - 67000 Strasbourg

Tél. : 03 88 21 96 62

formation@lefuret.org - www.lefuret.org