

FICHE PROJET

PROJET: ATELIERS PEDAGOGIQUES

OBJECTIFS ET ENJEUX

1. Thématique de l'atelier

Le jeu de stratégie est un excellent outil pour accompagner les enfants dans leur parcours scolaire. Les jeux proposés font partie du patrimoine culturel mondial et au-delà de leur richesse au plan stratégique, ils ont également un intérêt culturel, historique et géographique. Ils sont utilisés dans tous les niveaux de classe, du CP au CM2.

2. Jeux de stratégie

Le recours aux jeux traditionnels comme les échecs, les jeux de règles (jeux de cartes ou de plateau), les jeux de construction qui permettent non seulement de développer la motivation et la concentration des élèves mais encourage également leur autonomie et leur sens de l'initiative. Ils travaillent les fondamentaux par une approche ludique.

3. Observer, analyser et mémoriser

Les jeux de sociétés proposés aident les enfants à améliorer leur sens de la logique et à élaborer des stratégies pour gagner :

« Si je vais par là, j'ai plus de chance de remporter la partie » ou « tiens, mon voisin lance tel pion, je vais plutôt attaquer par là. »

Si l'objectif est de gagner, la particularité des jeux est qu'il présente de nombreux avantages en termes d'apprentissage, de socialisation et d'ouverture au monde. Le jeu est une « école » incomparable où l'enfant est mis au défi dans un environnement où il est écouté et encouragé.

A travers les jeux de sociétés, les enfants intègrent d'autres notions, comme la patience (il faut attendre son tour), écouter (suivre les consignes précises), persévérer (poursuivre le jeu jusqu'au bout, accepter de perdre) ... Ce n'est pas toujours facile, mais comme à l'école, le jeu est un moyen de mettre en application ce qui a été appris à travers une pratique active.

Des jeux de sociétés, oui mais lesquels ?

Il existe plusieurs catégories de jeux de sociétés, certains peuvent appartenir à plusieurs familles à la fois.

Les jeux de carte : (on y joue avec les cartes classique (bataille, le Remi et autre...) parmi les plus célèbres (7 familles, les mille borne et UNO).

Les jeux de plateaux : on y joue avec des pions et/ou des cartes sur un plateau de bois ou carton. Parmi les indémodables sont : les dames, les échecs, les petits chevaux, le scrabbles, puissance 4 et autres...

Les jeux de stratégie : les échecs, puissance 4, la bataille navale, le backgammon, tictac toe, carre dément, code couleur, domino et autre.

Tous ces jeux exigent une certaine habilité physique et disposition mentale à la concentration (mikado, jeux de construction, lego, jeu de puce.

Par ailleurs, le porteur de projet enseigne également l'origami.

L'origami est un outil qui développe la créativité de l'enfant.

Il favorise l'écoute et le suivi des explications, développe la précision, le respect des méthodes et accroît la concentration. Les enfants s'entraident pour suivre et comprendre les explications et exécutent les pliages dans l'ordre, dans le but d'atteindre un objectif commun.

L'origami fait appel à l'intelligence, à la compréhension des formes, les types de mouvements et de l'espace et développe la mémoire visuelle.

Enfin, il permet aux enfants de savourer les joies de la création artistique, la satisfaction du travail accompli, et développe la confiance en soi.

4. Une activité de loisir conviviale

S'ils font souvent appel à la réflexion, à la mémoire, a la « culture » on tout simplement au bon sens, les jeux de sociétés offrent l'occasion de partager de bons moments entre amis ou famille, et parfois aussi, de franches rigolades.





4. Impacts attendus:

Actuellement, durant la pose méridienne, les enfants passent leurs temps dans la cour de récréation à jouer sous le soleil en transpirant, se fatiguant pour ensuite retourner en classe.

L'atelier offrira une alternative aux enfants qui souhaitent participer, de se divertir et acquérir de nouvelles connaissances autres que par l'épuisement physique.

INTERVENANTS ET PARTENAIRES DU PROJET

5. Porteur de projet:

“ Mon dévouement et passion dans l'apprentissage ludique et éducatif des enfants ont toujours été vifs d'intérêt.

Agent affecté à l'école élémentaire Marie Amélie LEYDET en qualité d'aide concierge depuis quelques années, j'ai très vite constaté l'oisiveté des enfants dans la cour de récréation durant la pause méridienne et pendant l'après classe.

Voulant remédier à cette situation, j'ai gracieusement proposé au directeur d'école des activités ludiques et éducatives, qui très vite, ont emporté son aval.

Ainsi, passionné par le jeu d'échec, j'ai décidé pendant mes heures libres d'installer des tables pour initier les élèves des classes de CM2 au jeu d'échec. Les enfants ont manifesté un réel plaisir à apprendre et très vite d'autres classes ont souhaité participer.

Au fil du temps, avec beaucoup de patience et de dévouement, le coin d'échec est devenu l'atelier de jeu de « Monsieur Jeff ».

Faute de places et d'encadrants, j'ai dû gérer par moment plus d'une cinquantaine enfants.”

4. Partenaires et participants

La mise en place de ce projet nécessitera la formation des agents périscolaires de la CTOS aux jeux proposés dans l'atelier.

De plus il faudra établir un partenariat avec la CTOS et signer une convention qui nous permettra d'atteindre ces objectifs. Le porteur de projet a de l'expérience, de la bonne volonté, la motivation et les jeux en stock pour mener à bien ce projet. Le Directeur de l'école M.A.L ainsi que ses enseignants peuvent témoigner de l'efficacité de l'atelier sur cet établissement

MODALITES DE FINANCEMENT

5. Budget approximatif et principales lignes budgétaires

- Fonctionnement/investissements
- Coûts internes/ coûts externes

N/R