

## UNE CLASSE-JEU POUR S'ETONNER, APPRENDRE, SE CONSTRUIRE

### PRESENTATION

A l'instar des classe livres, les classes jeu sont l'occasion pendant quelques jours de proposer à un groupe d'élève de nouvelles formes d'apprentissage, de socialisation et d'expression à travers un objet culturel, ici le jeu. Cette classe peut avoir lieu dans votre école, et/ou à la Maison des Jeux

Le format et le rythme de la classe jeu est construit avec vous, en fonction du temps disponible, des objectifs visés, de la diversité du groupe classe, du nombre d'élèves...



### LES BENEFICES D'UNE CLASSE JEU

- Création de nouvelles relations et modification des relations existantes (dans le groupe de pairs mais aussi entre élèves et adultes)
- Apprentissages liés aux stratégies et compétences mises en œuvre pendant le jeu
- Constitution d'une identité collective (à travers le fait que je joue en groupe), et individuelle (je me forge une culture de joueur)



## SE FORGER UNE CULTURE DE JOUEUR / JOUEUSE

Après chaque séance, un temps de discussion est consacré à l'analyse du moment de jeu : les élèves sont amené.e.s à affiner leur vocabulaire et leur compréhension du jeu, à différencier ce qui relève de l'expérience personnelle et ce qui appartient à la mécanique du jeu, d'évaluer la place de la stratégie face au hasard, etc.

### JEU DE CONSTRUCTION

Constructions individuelles ou collectives, les élèves devront jongler entre consignes et liberté de jouer, techniques de construction et résolution de problèmes.

### JEU DE SOCIÉTÉ

Des ateliers pour découvrir et analyser différentes mécaniques de jeu, stratégies et expériences de joueur et joueuse.

### JEU SYMBOLIQUE

Dans un décor à taille réelle, les élèves jouent chacun.e un personnage dans une histoire collective, qu'ils devront élaborer ensemble.