

Projet « Apprendre par le jeu : autour du jeu de société »

Création d'un club de jeux de société au sein du lycée J-C. Aubry.

Visée générale et finalité du projet :

- ◆ **Troquer « le monde virtuel »** des jeux en ligne contre le monde réel des jeux de société en « présentiel » pour lutter contre l'addiction de plus en plus grandissante parmi les adolescents et jeunes adultes au jeux vidéos.
- ◆ **Concrètement : Inciter l'élève à se déconnecter de l'écran** de son téléphone portable l'espace d'un moment convivial autour d'un jeu de société animé par l'enseignante porteuse du projet, Mme Brunet Shaimaa, et d'autres enseignants et personnels du lycée désireux de participer activement à cette belle expérience collective.

Objectifs et compétences visées :

- Lire, comprendre et appliquer les différentes règles du jeu.
- Développer l'attention et l'imagination.
- Explorer les jeux de rôle et d'invention.
- Mettre en avant les capacités d'expression orale de certains élèves.
- Se familiariser avec les techniques de réflexion et la stratégie.
- Aider les plus timides à se révéler dans l'échange oral bienveillant.
- Affiner les qualité de l'écoute et du débat entre élèves et adultes.
- Mettre en application les principes de la communication non-violente et du vivre ensemble au sein du lycée.
- Instiller l'esprit de collaboration et/ou de compétition dans une ambiance « bon enfant » entre les élèves et le personnel de l'EN au lycée.
- Contribuer à renforcer le lien Élèves/Professeurs et Personnels de l'EN au sein du lycée.
- Améliorer le climat scolaire pour les élèves et le personnel.

Déroulement :

- Le temps hebdomadaire retenu pour la mise en place de ce projet est celui du vendredi 12h30/13h30 dans la cafétéria du lycée.
- Les enseignants et personnels ainsi que les élèves intéressés se mettent autour d'une ou de plusieurs tables et découvrent ensemble le jeu qui y est présent.
- Ceux qui connaissent déjà les règles de ce jeu les expliquent à ceux qui ne les connaissent pas.
- Il sera proposé aux élèves, à la fin de chaque créneau hebdomadaire, un petit bilan de satisfaction sous forme de QCM anonyme. Complété par un petit espace d'expression écrite du ressenti personnel de chacun après cette expérience, de « jeu collaboratif dans le monde réel », qu'ils viennent de vivre (voir l'Annexe).

Annexe

Bilan de satisfaction

1. Avez-vous apprécié ce moment autour du jeu de société ?

Oui Non

2. Reviendriez-vous jouer la semaine prochaine à la même heure ?

Oui Non

3. Recommanderiez-vous à vos camarades d'y participer ?

Oui Non

4. Si vous avez aimé jouer aujourd'hui, pouvez-vous nous écrire en quelques mots ce qui vous a particulièrement plu dans ce moment passé ici?

5. Quelle amélioration nous suggériez-vous ?