



Sélection bibliographique

Jeux et alpha

Novembre 2014

INTRODUCTION

Insérer le jeu dans les techniques d'apprentissage en formation des adultes participe à la fois de démarches d'éducation permanente et de démarches pédagogiques. En effet, le jeu est d'abord **créateur de lien et d'échanges**, d'interactions dans le groupe : compréhension, prise de parole, solidarité, respect d'autrui, des règles, des codes, créativité, découverte ... Il permet aussi de développer des **compétences transversales** : observation, recherche d'information, comparaison, classement, hypothèses ... et bien sûr, il alimente de nombreux **objectifs pédagogiques** plus spécifiques.

Outre les jeux, cette sélection comporte des ouvrages qui allient réflexion et analyse de pratiques. Tous sont classés par rubriques correspondant aux possibilités d'exploitation en classe. Nous avons exclus les jeux individuels du type mots croisés, sudoku etc. ainsi que les supports visuels. Les jeux créés par des associations d'alphabétisation ou adressés spécifiquement à un public analphabète sont précédés de la mention +++ ALPHA

Que la partie commence !



ON JOUE A QUOI ?

Jouer, communiquer, apprendre / WEISS François

Editeur : Hachette, 2002 Cote : O PRAT weis

Mots-clés : COMMUNICATION ORALE; JEU; FICHE PEDAGOGIQUE; ANIMATION DE GROUPE

Commentaire : Un ensemble d'exercices et d'activités pour diversifier et enrichir sa pratique pédagogique tant à l'oral qu'à l'écrit, une réflexion sur la valeur d'apprentissage des activités proposées et sur leur place dans le processus d'apprentissage.

Le Journal de l'Alpha - 95 : Jeux en jeu COTEREVUE1996

Mots-clés : ALPHA COURS; JEU; FORMATION; OBJECTIF D'ENSEIGNEMENT

Commentaire : Un panorama détaillé de l'utilisation du jeu en alpha avec un focus sur les objectifs pédagogiques mis en œuvre.

UN PRINCIPE : « Les jeux reposant sur une logique essai/erreur, dans lesquels l'évaluation est donc immédiate, empêchent les apprenants d'identifier les concepts de jeux et donc, les objectifs d'apprentissage ». Une logique qui impose que le pédagogue puisse s'impliquer dans les contenus du jeu afin de se les approprier ou, le cas échéant, les détourner pour les adapter à son cours, Eric Sanchez in <http://www.pratiques-de-la-formation.fr/La-reussite-d-une-pedagogie.html>

LANGUE ET COMMUNICATION

Time's up Family / SCARRETT Peter Editeur : Asmodee, Cote : O JEU

Mots-clés : DEVELOPPEMENT COGNITIF (description, sélection d'information); COMMUNICATION ORALE ; MIME

Principe : Faire découvrir des objets, des métiers et des animaux. Durant la première manche, décrivez-les sans les nommer. Faites-les ensuite deviner en ne prononçant qu'un seul mot, puis pour finir, mimez-les.



The Rory's Story Cubes Original / Editeur : The Creativity Hub Ltd,

Cote : O JEU

Mots-clés : CREATION LITTERAIRE; ATELIER D'ECRITURE; LECTURE D'IMAGE; JEU DE SOCIETE; COMMUNICATION ORALE; ABSTRACTION

Principe : Faire rouler les 9 dés, examiner chacune des images et laissez-les guider votre imagination à travers une histoire qui commence par «Il était une fois ...». Le secret est de ne pas penser trop profondément. Et rappelez-vous, il n'y a pas de mauvaise réponse! Il y a plus de 10 millions de combinaison à utiliser comme source d'inspiration pour votre histoire. Jouez-les dans la salle de classe, comme un brise-glace, pour la génération d'idées, ou pour rendre l'apprentissage d'une nouvelle langue plus amusant.



Dixit / ROUBIRA Jean-Louis ; CARDOUAT Marie Editeur : Libellud, 2008 Cote : O JEU
Mots-clés : CREATIVITE (imagination) ; JEU DE VOCABULAIRE; PHONETIQUE; JEU DE SOCIETE; COMMUNICATION ORALE ; DEVELOPPEMENT COGNITIF ; PENSEE LOGIQUE (observation, déduction)

Principe : Deviner la carte qui correspond au son, au mot ou à la phrase énoncée par le joueur "conteur". D'un point de vue purement mécanique, le principe de Dixit rappelle le jeu du dictionnaire ou Objets trouvés.



Bescherelle : Le jeu : le défi des conjugaisons et de la langue française / ANATON Alain Editeur : Hatier, 2011 Cote : G GRAM jeu
Mots-clés : CONJUGAISON; FRANCAIS (LANGUE); JEU

Commentaire : Un jeu conçu pour s'amuser autour des conjugaisons et des pièges de langue française. Il s'adapte à tous les niveaux.



la

Concept / RIVOLLET Alain ; BEAUJANNOT Gaëtan ; CHEVALIER Cédric e.a.
 Editeur : Repos Production, 2013 Cote : O JEU
Mots-clés : JEU DE VOCABULAIRE; JEU DE SOCIETE ; CONCEPTUALISATION; COMMUNICATION ORALE

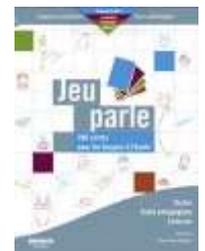
Principe : Faire deviner quelque chose (expression, livre, film, personnage, objet ou tout ce qui vous passe par la tête) en utilisant à bon escient les représentations du plateau. Elles sont nombreuses, variées, partent volontairement dans tous les sens afin de vous permettre d'aller dans de multiples directions, créer des sous-concepts en espérant, finalement, diriger les autres joueurs vers la réponse attendue.

Règle du jeu : [cliquez ici !](#)

JEU parle / LEHOUX Jean-Paul, Editeur : Sceren, 2013, Cote : O PRAT leh
Mots-clés : JEU DE LANGAGE; VOCABULAIRE; COMMUNICATION ORALE

Commentaire : Pour introduire le vocabulaire, servir de support à l'expression des élèves en situation de communication et évaluer les acquis, voici

- 180 cartes lexicales , classées par thèmes (objets, objets de la classe, animaux, personnes, adjectifs, corps humain, vêtements, lieux, actions, sports et loisirs, nourriture et boissons, professions.)
- Un guide pédagogique avec une trentaine activités et jeux avec les cartes, simples dans leur règle et dans leur mise en place : jeux d'acquisition, de mémorisation, d'expression, d'entraînement
- Une version numérique sur cédérom: cartes manipulables et modifiables, associées à un fichier audio



PIM PAM PET Editeur : Jumbo, 1988 Cote : O JEU
Mots-clés : JEU DE VOCABULAIRE; JEU DE SOCIETE ; MEMOIRE; ACTIVITE DE GROUPE

Principe du jeu : Une série de questions, une roulette alphabétique. Les joueurs doivent répondre au plus vite à la question posée: cette réponse doit commencer par la lettre désignée par la roulette. Dans le cadre d'une activité alpha, le formateur peut sélectionner ou créer et faire créer les questions à poser.



Modèles de jeux de formation : Les jeux-cadres de Thiagi / HOURST Bruno ;
THIAGARAJAN Sivasailam Editeur : Ed. d'Organisation, 2004 Cote : O JEU hou
Mots-clés : JEU; RELATIONS INTERPERSONNELLES; RESOLUTION DE CONFLIT;
APPRENTISSAGE PAR LA DECOUVERTE; DYNAMIQUE DE GROUPE; COMMUNICATION ORALE;
HUMOUR; DEVELOPPEMENT DES HABILETES

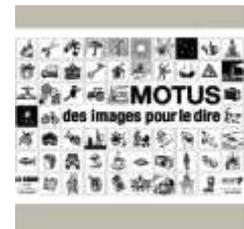
Commentaire : "Un jeu cadre est une structure de jeu vide de contenu, que l'on remplit en fonction de ses besoins : thème étudié, temps disponible, nombre de participants, niveau de connaissance, ou de ses objectifs : déclencher la prise de parole, résoudre un conflit, fixer un apprentissage.

+++ ALPHA A la table des mots sans soucis : Un jeu de langage pour l'alphabétisation des adultes Editeur : Lire et Ecrire Bruxelles, Le Piment, LIGUE DE L'ENSEIGNEMENT, Lire et Ecrire Brabant Wallon, 2009 Cote : O JEU tabl
Mots-clés : JEU DE LANGAGE ; DISCRIMINATION AUDITIVE; ALPHABETISATION FONCTIONNELLE



Commentaire : Ce coffret est organisé autour de 5 thèmes : la ville, les courses, la maison, les métiers, le corps et la santé. Il a pour but la construction de jeux de langage : rébus, charades, intrus, discrimination auditive, mot-tiroirs et devinettes.

+++ ALPHA Motus ... des images pour le dire / Editeur : LE GRAIN, Chronique sociale, QUESTION SANTE, Cote : O JEU motu
Mots-clés : JEU; COMMUNICATION ORALE; ACTIVITE DE GROUPE



Commentaire : Un outil de langage symbolique, un outil qui donne la parole à tous. Ses utilisations sont multiples: organiser une discussion sur un sujet passionné, faire connaissance en groupe, connaître les opinions de chacun, chercher de nouvelles idées, cerner la structure du groupe, inventer une histoire, distinguer faits, jugements et sentiments...

+++ ALPHA La Course aux Savoirs : Jeu pédagogique / _NOSSAINT Rosemarie ; TRAMONTIN Maria Editeur : Lire et Ecrire Charleroi Sud Hainaut, FUNOC, Cote : O JEU cour
Mots-clés : JEU DIDACTIQUE

Commentaire : Une variante du jeu « Trivial Pursuit » avec un système de question/réponses adaptées aux participants de niveaux 2 et 3.

LES CARTES A JOUER : une main d'atouts pour le pédagogue social / GUILMOT Bernard
Editeur : ISPFSE, 1999 Cote : RES guil
Mots-clés : JEU DE SOCIETE; TFE; APPRENTISSAGE COOPERATIF

Commentaire : Jeux de cartes sur le repérage des savoirs, les conditions d'apprentissage et la transmission des savoirs.



LIRE AUSSI**Jeu, langage et créativité : Les jeux dans la classe de français /**

CARE Jean-Marc ; DEBYSER Francis

Editeur : Hachette, Larousse, 1978 Cote : O PRAT careMots-clés : ACTIVITE DE GROUPE; JEU DE VOCABULAIRE; CREATIVITE**Le jeu en classe de langue / SILVA Haydée ; ABRY Dominique**Editeur : CLE INTERNATIONAL, 2008 Cote : O PRAT silvMots-clés : JEU; FICHE PEDAGOGIQUE; FRANCAIS (LANGUE); RELATION ORAL ECRIT; INTERCULTUREL; COMMUNICATION ORALE

Commentaire : L'ouvrage comporte deux parties : La première fournit aux enseignants des orientations pour engager ou poursuivre la réflexion sur l'exploitation pédagogique du jeu, ainsi que des pistes concrètes pour tirer le meilleur parti des supports ludiques et pour créer une atmosphère propice au jeu ; la seconde, axée sur des propositions pratiques pour la classe, inclut 20 matrices de jeu donnant lieu à des centaines d'exploitations pédagogiques différentes. Chaque matrice est illustrée par une application détaillée prête à l'emploi, suivie d'une dizaine de suggestions de variantes.

CALCUL**Mathador Junior : L'univers des chiffres / TROUILLOT Eric**Editeur : Mathador, Scérén, CRDP Franche-Comté, 1999 Cote : MATH EXEMots-clés : JEU DE SOCIETE; JEU DE CALCUL

Commentaire : A mi-chemin entre "Le compte est bon" et le "Trivial Pursuit", Mathador est un des rares jeux de société de mathématiques. Le jeu est un parcours sur plateau où l'on avance à coups de dés multifaces pour parcourir 28 cases en calculant vite et bien, et en répondant à des petits problèmes, le nombre à trouver est entre 10 et 69. On peut jouer en équipe, c'est plus vivant et ça peut permettre d'équilibrer les forces.

**Mathe Dominos 0-100 : Sauts de nombres, Set B**Editeur : SCHUBI, 2002 Cote : MATH EXE domMots-clés : COMPREHENSION DU NOMBRE; JEU DE CALCUL**Jeux mathématiques avec les réglettes Cuisenaire : Fiches d'activités préparatoires au calcul. Pour les 3 à 6 ans / DE RIDDER Monique ; LOUPAN Cécile B.; DE GROEF Jean**Editeur : Dupuis-Calozet, 1990 Cote : MATH EXE cuisMots-clés : JEU DE CALCUL; FICHE DE TRAVAIL; PREREQUIS ;

Commentaire : Ces fiches, qui doivent être utilisées avec un jeu de réglettes Cuisenaires, proposent sous forme de jeux une sensibilisation aux notions de position, de formes, de couleurs, de longueurs, de symétrie, d'équivalence, de nombre, etc. Ce sont



des exercices de manipulation qui ne font pas appel à l'écriture. Ils peuvent aussi être utilisés dans le cadre d'un cours d'oral.

Le domino des fractions = Fraction Dominoes

Editeur : Taskmaster LTD, 1978 Cote : MATH EXE domi

Mots-clés : FRACTIONS; JEU DE SOCIETE

Schubitrix Poids Editeur : SCHUBI, 2000 Cote : MATH EXE poi

Mots-clés : JEU DE CALCUL ; poids et mesures

Multiplay : 3 jeux mathématiques pour les 7-14 ans / FARADJI Didier

Editeur : Scérén, CRDP Franche-Comté, Cote : MATH EXE

Mots-clés : JEU DE CALCUL; CALCUL MENTAL; LOGIQUE

Commentaire : Le Magix 34, le Multiplay et le Décadex sont des jeux numériques. On y joue à deux l'un contre l'autre ou à quatre en deux équipes de deux. Ce sont assurément des jeux pour jouer - ils enrichissent, en effet, la pédagogie des mathématiques en vie, en dynamisme et en efficacité. Ils présentent tout autant un réel intérêt pédagogique puisqu'ils permettent aux enfants de s'approprier des notions mathématiques en les faisant calculer juste tout en les amenant à triompher de l'adversaire. En déplaçant la nature des enjeux, ils s'attachent à rendre passionnant ce qui est pour certains aride et rebutant.

LIRE AUSSI

Des mathématiques aux enfants : Savoirs en jeu(x) / LEMOINE André;

SARTIAUX Pierre Editeur : De Boeck, 1997 Cote : MATH PEDA lemo

Mots-clés : LOGIQUE; JEU DE CALCUL; COMPREHENSION DU NOMBRE

Commentaire : Cet ouvrage est composé de deux parties : la première consacré aux jeux et matériaux ludiques "mathématisables", la seconde à des notions théoriques (structuration logique, nombres, relations, géométrie,...) qui sous-tendent les activités de jeu détaillées dans la première partie. Les auteurs proposent des pistes pour élaborer des activités "mathématisées" : jeux, contes. Cet ouvrage, destiné aux enseignants de l'enseignement maternel, sera très utile aux animateurs en alpha qui s'interrogent sur l'acquisition des notions fondamentales en mathématiques et veulent développer une pédagogie qui sorte des sentiers battus de la "feuille d'exercices".



DEVELOPPEMENT COGNITIF

Mémoire

Premier jeu de mémoire avec des mots Editeur : Chantecler, Cote : 0 VISU jeu
Mots-clés : MEMOIRE; JEU DE VOCABULAIRE

Commentaire : Une variante du célèbre "memory"

Discrimination auditive et visuelle

Loto des situations sonores [et] Loto sonore des bruits familiers

Editeur : Nathan, Cote : 0 VISU loto

Mots-clés : JEU DE SOCIETE; PERCEPTION AUDITIVE

Commentaire : Jeu d'éveil de l'attention et de l'observation, basé sur les bruits caractéristiques de l'environnement naturel et artificiel, et de leur localisation sur une planche illustrée.

Dobble Editeur : Play Factory, Cote : 0 JEU

Mots-clés : DISCRIMINATION VISUELLE

Commentaire : Jeu d'observation et de rapidité dans lequel tous les joueurs jouent en même temps. Il comprend 55 cartes comportant chacune 8 symboles, 5 variantes... Quel que soit le jeu choisi, repérez plus vite que vos adversaires le seul et unique symbole identique entre deux cartes puis nommez-le à haute voix. Ensuite, récupérez la carte comportant le même symbole que la vôtre, défaussez votre carte ou refilez-la à un adversaire, selon les règles de la variante à laquelle vous jouez.



Représentation dans l'espace et le temps

Timeline Globetroter / HENRY Frédéric; LANNURIEN Gael; DUTRAIT

Vincent Editeur : Bombyx, 2013 Cote : 0 JEU

Mots-clés : GEOGRAPHIE; LOGIQUE (tri, classement, argumentation);
COMMUNICATION ORALE; JEU DE SOCIETE

Principe : intercaler des cartes au bon endroit pour classer les pays selon la dimension choisie en début de partie (la population, la superficie, le revenu ou la production de CO2)

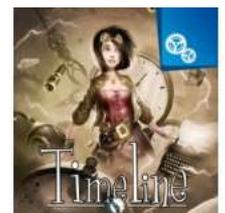


Timeline Inventions / HENRY Frédéric ; FRUCTUS Nicolas ; COLLETTE

Nicolas Editeur : Bombyx, Asmodee, Cote : 0 JEU

Mots-clés : TEMPS(MESURE);HISTOIRE;SCIENCES;LOGIQUE (tri, classement, argumentation);COMMUNICATION ORALE;JEU DE SOCIETE

Principe : intercaler des cartes au bon endroit pour former une ligne du temps. Il ne faut pas retrouver l'année précise d'une carte, mais la situer par rapport aux autres.



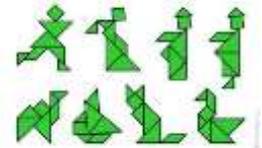
Time dominos : 3 PM [et] 3 AM Editeur : SCHUBI, 2002 Cote : T VPRAT tem
Mots-clés : JEU;TEMPS(MESURE)

Tridio Editeur : Tridio, 2008 Cote : O JEU trid
Mots-clés : SPATIALISATION ; JEU DE SOCIETE; LOGIQUE
Commentaire : Matériel de découverte destiné à accroître la perception de l'espace et découvrir la relation entre un objet tridimensionnel et sa reproduction bidimensionnelle.



Tangram Cote : O JEU tang
Mots-clés : JEU DE SOCIETE;GEOMETRIE;PENSEE LOGIQUE;SPATIALISATION

Commentaire : Les tangrams sont de formidables jeux permettant de développer des capacités d'observation, de déduction, de logique et entraînent à la reconnaissance des formes, à progresser en géométrie.



LIRE AUSSI

Dossier documentaire : L'utilisation du jeu en formation / ARCADIAS C.; ESNAULT S.
Editeur : CRIDEP, 1992 Cote : O JEU arca
Mots-clés : FORMATION;JEU;DEMARCHE PEDAGOGIQUE

Commentaire : Ce dossier documentaire se propose de faire le point sur l'utilisation du jeu en formation continue. Il s'appuie d'une part, sur des ouvrages et articles de presse et d'autre part, sur des témoignages d'utilisateurs. Il offre aussi un large panorama de jeux de formation proposés actuellement sur le marché. L'objectif de ce dossier est de présenter un recueil d'informations sur ce thème innovant en formation d'adulte.

Pédagogie du jeu : Jouer pour apprendre / DE GRANDMONT Nicole
Editeur : De Boeck, 1996 Cote : O JEU gran
Mots-clés : PEDAGOGIE; DEFICIENCE INTELLECTUELLE;J EU DIDACTIQUE; STRATEGIE D'APPRENTISSAGE

Commentaire : Après l'histoire du jeu, la distinction du jeu éducatif, l'auteur s'interroge sur la place que peut prendre le jeu dans l'éducation et sur les possibilités d'aide qu'il représente.

Quelles sont les conditions à réunir pour qu'un jeu de société soit utile comme outil pédagogique dans le cadre de l'alphabétisation de groupes d'oral / RANDAXHE Claire
Editeur : IRG, 2011
Mots-clés : TFE; JEU DE SOCIETE; APPRENTISSAGE DE LA LANGUE; ANALYSE DE PRATIQUES; COMMUNICATION; GESTION; INTELLIGENCE A lire en ligne sur
<http://37.59.45.224/Record.htm?idlist=3&record=19111642124919398249>



Jeu et éducation / BROUGERE Gilles Editeur : L'Harmattan, 1995 Cote : O JEU brou

Mots-clés : EDUCATION; JEU DIDACTIQUE; STRATEGIE D'APPRENTISSAGE ; PSYCHOLOGIE DE L'APPRENTISSAGE

Commentaire : Comment sont pensées les relations entre jeu et éducation ? Qu'est-ce qui justifie de mettre ensemble ces deux notions ? Comment une activité jadis associée à la frivolité, à l'inutilité a pu aujourd'hui être considérée comme une voie possible pour certains apprentissages ? Refusant les propos convenus sur l'évidence de la valeur éducative du jeu, cet ouvrage analyse les différentes façons de penser cette relation et montre l'origine de la rupture, au début du XIXe siècle, qui fonde l'association contemporaine entre jeu et éducation.

+++ ALPHA Jeux et exercices pédagogiques : La compil'

Editeur : ITECO, 2000 Cote : O JEU anti

Mots-clés : JEU DIDACTIQUE;FORMATION;DEMARCHE PEDAGOGIQUE;EDUCATION AU DEVELOPPEMENT

Commentaire : Jeu de la petite boîte, jeu du quartier, exercice des affiches, schéma des acteurs, carte relationnelle, jeu des chaises... Cette compilation réunit **13 jeux dans la perspective d'une pédagogie pour adultes** qui privilégie les méthodes actives, les processus inductifs et la dynamique de groupe en vue de la construction d'un savoir issu de l'action aussi bien au Sud qu'au Nord.

Voir aussi www.iteco.be/IMG/pdf/jeux_ici_ailleurs.pdf

OUTILS DE SENSIBILISATION

Nord-Sud & Développement durable

Se "jouer" des inégalités Editeur : ITECO, 2008 Cote : O JEU anti

Mots-clés : JEU DIDACTIQUE;FORMATION;DEMARCHE PEDAGOGIQUE;EDUCATION AU DEVELOPPEMENT;POURCENTAGE

Commentaire : Le jeu des chaises revu et corrigé dans une optique de développement durable...

Chaud devant ! : Découvrez la souveraineté alimentaire

Editeur : Frères des hommes, 2008 Cote : T GEO dev

Mots-clés : ALIMENTATION;EDUCATION AU DEVELOPPEMENT;JEU;GEOGRAPHIE POLITIQUE

Commentaire : Un jeu interactif pour découvrir qui produit, qui consomme, qui a faim ... Il y a aussi moyen d'y jouer directement en ligne : <http://www.chaud-devant.org/>

La spirale des ressources Editeur : CATSR, CNCD, Dynamo, Cote : T GEO dev

Mots-clés : JEU;REPUBLIQUE DEMOCRATIQUE DU CONGO;EDUCATION AU DEVELOPPEMENT

Commentaire : Une introduction à l'impact social de la déforestation, permettant une réflexion approfondie sur les causes et solutions envisagées et envisageables.



Politique

Toi, Moi, Nous, Tous égaux devant le vote : Outil pédagogique

Editeur : ASPH, Cote : O JEU toi

Mots-clés : ELECTIONS; JEU ; DROITS POLITIQUES; BELGIQUE; DEMARCHE PEDAGOGIQUE

Commentaire : cet outil d'animation se compose de fiches, de cartes géographiques, d'un plateau de jeu sur l'Europe et de nombreux pictogrammes et supports visuels facilitant l'approche de notre système politique.

Cartes en main pour la démocratie

Editeur : Centre d'Action Laïque, 2004 Cote : T POL démo

Mots-clés : JEU DE SOCIETE; DEMOCRATIE

Commentaire : Diffusé lors de la campagne de vigilance face à l'extrême droite, ce jeu de cartes - dont l'originalité réside en une maxime, proverbe, courte réflexion, inscrite sur chaque face - peut être utilisé comme support à diverses activités.

Décodages : Clés pour tes libertés Editeur : CALR, 2008 Cote : T POL démo

Mots-clés : LAICITE; EXTREME DROITE; FICHE PEDAGOGIQUE; MATERIEL DIDACTIQUE; JEU;

Commentaire : Une valise pédagogique à exploiter pour montrer les conséquences d'un vote sur une liste d'extrême droite.

Genre

Question de genre ! : Un livre jeu sur l'égalité entre femmes et hommes /

DRION Claudine Editeur : Luc PIRE, Le monde selon les femmes, 2007

Cote : INTER PRAT trio

Mots-clés : FEMME ; JEU ; COMMUNICATION ORALE ; DEMARCHE PEDAGOGIQUE

Commentaire : C'est un livre à lire, mais aussi à jouer, dont les exemples et citations proviennent de chez nous ainsi que du Sud de la planète. Il contient également des idées d'exploitation pédagogique pour des groupes d'adultes et de jeunes dès 12 ans.

Thèmes abordés : l'éducation à l'égalité salariale, la contraception, les infrastructures d'accueil de la petite enfance, la parité en politique, le congé parental, les médias, les violences... Le livre-jeu permet de présenter le genre et de faire comprendre que ce sont les mécanismes sociaux et culturels qui sont à la base des discriminations sexuelles. Il ouvre un débat sur la mise en œuvre de pratiques garantissant l'égalité entre femmes et hommes.

+++ ALPHA Femmes en jeu : un jeu d'un autre genre Editeur : Vie Féminine, Cote : T

SANT Mots-clés : FEMME; SANTE; GROSSESSE; CONTRACEPTION; JEU

Commentaire : Un outil pédagogique multilingue destiné à sensibiliser sur les questions liées à la santé et au corps de la femme, créé par et à destination des femmes fréquentant les ateliers d'alphabétisation et de français, langue étrangère, « Alpha féministe » de Vie Féminine.



+++ ALPHA C'est mon choix ! : Un jeu pour résister au sexisme

Editeur : Vie Féminine, 2005 Cote : INTER PRAT choix

Mots-clés : DISCRIMINATION SEXUELLE; JEU; COMMUNICATION ORALE; FEMME

Commentaire : C'est dans le cadre de la campagne "sexisme, résistons aux préjugés", que ce jeu a vu le jour, avec le souhait de permettre aux femmes ayant peu de maîtrise de la langue française, de prendre part à ce travail de sensibilisation. Sous forme de jeu, cet outil permet de mieux saisir ce que recouvre le sexisme, à partir de situations concrètes de la vie quotidienne.

Droits sociaux & Citoyenneté

Mots d'emploi Editeur : CIDJ, Cote : T EMPL mots

Mots-clés : MATERIEL DIDACTIQUE; PHOTOLANGAGE; INSERTION SOCIALE; RECHERCHE D'EMPLOI; JEU; TEMOIGNAGE; JEU DE ROLE; ORIENTATION PROFESSIONNELLE



Commentaire : Mots d'emploi est une boîte à outils constituée de jeu, dvd, guide répertoire. Son but est d'aider à s'y retrouver parmi les nombreux organismes bruxellois existant actuellement au niveau de l'insertion socioprofessionnelle. Et il le fait, notamment, à l'aide de son **jeu de cartes** qui, à travers des mises en situation concrètes, permet aux joueurs de : découvrir le monde du travail, connaître les types de formations existantes à Bruxelles, savoir comment se préparer pour une interview, etc.

Trimer pour des prunes : Un jeu dynamique et participatif à propos de la pension

Editeur : Vie Féminine, 2007 Cote : O JEU trim

Mots-clés : EMPLOI; JEU DIDACTIQUE; PERSONNE AGEE

Sécurité sociale - Jeu coopératif de stratégie

Editeur : Latitude Jeunes, 2008 Cote : T CIT secu

Mots-clés : JEU DE CALCUL; SECURITE SOCIALE

Commentaire : Ce jeu aide à comprendre l'importance et le fonctionnement de la sécurité sociale et amène inévitablement à aborder des questions de société telles que la solidarité, l'entraide, le progrès social ou le bien-être.



Trilogie : la science du tri Editeur : Cultures et Santé, Cote : O JEU tri

Mots-clés : ENVIRONNEMENT; JEU DE SOCIETE

Commentaire : Pour initier aux consignes de tri et encourager les des pratiques écoresponsables

Le jeu du mobile social Editeur : LE GRAIN, 1987 Cote : O JEU mobi

Mots-clés : JEU DE SOCIETE; ACTIVITE DE GROUPE ; CITOYENNETE

Commentaire : Ce jeu de simulation permet une prise de conscience des inégalités éducatives à l'œuvre à l'école.



+++ALPHA Ma ville en jeu / SEGERS Anne ; TEIXEIRA Ana Editeur : Ligue des familles, Lire et Ecrire Bruxelles, 2003 Cote : O JEU vill

Mots-clés : JEU DE SOCIETE; MILIEU URBAIN; CITOYENNETE

Commentaire : Il s'agit d'une sorte de jeu de l'oie qui permet de découvrir les services offerts en ville (alimentation, transport, enseignement, soins, services sociaux, etc.). Il est conçu pour deux à six joueurs, et propose plusieurs variantes. Il peut donc être exploité à différents niveaux, aussi bien à l'oral qu'à l'écrit.

+++ALPHA Bienvenue en Belgique / DZWIERGWA Nadia ; DE WOLF Nathalie PINCHART Sylvie, STERCQ Catherine Editeur : LIRE ET ECRIRE COMMUNAUTE FRANCAISE, 2012-2013

Chacune des mallettes (**vivre ensemble, santé, logement, citoyenneté, enseignement, vie quotidienne etc.**) propose aux animateurs des démarches structurées, accompagnées des supports nécessaires à la réalisation des animations proposées. Ces animations ont pour objectifs d'aider les primo-arrivants analphabètes ou peu scolarisés à découvrir leur nouveau lieu de vie, à se débrouiller dans leur vie quotidienne, à accéder à l'information et à comprendre les modes de fonctionnement de notre société. Toutes comportent un jeu de société du type « jeu de l'oie » ou jeu de cartes ;



FAITES VOS JEUX

Comment créer... du matériel pédagogique / SAUNIER Michelle

Editeur : RGPAQ, 1990 Cote : APEDA PRAT saun

Commentaire : Techniques de créativité (libre association d'idées, remue-méninges, grilles de recherche d'idées, etc.) à utiliser par les animateurs pour imaginer des animations et du matériel pédagogiques et à mettre en œuvre avec les participants (recherche de solutions aux problèmes d'apprentissage, ateliers d'expression orale ou écrite,...).

Pratiquer le jeu : Un art populaire ! : Des jeux inédits à fabriquer /

BIDEAU Alain Editeur : Chronique sociale, 2008 Cote : O JEU bide

Commentaire : De nombreux jeux inédits, faciles à fabriquer pour un budget modeste.

Apprendre, se distraire et créer avec le jeu : 10 jeux à fabriquer /

BIDEAU Alain Editeur : Chronique sociale, 1996 Cote : O JEU bide

Commentaire : Chaque jeu est présenté avec ses modalités de participation et de fabrication.



LIENS UTILES : DES CRITIQUES, DES SELECTIONS, DES NOUVEAUTES

- <http://www.jeuxdenim.be/>
- <http://www.trictrac.net/>
- <http://www.jedisjeux.net/>
- <http://videoregles.net/>
- <http://www.systeme-esar.org/> le Système ESAR permet la classification et l'analyse psychologique objective des jeux et jouets, à la fois sous l'angle du développement de l'intelligence, la motricité, le langage, la socialisation et l'affectivité.

PROCHAINEMENT : ouverture du site « Alpha-Jeux », projet de Cohésion sociale de Molenbeek-Saint-Jean.

LIEUX UTILES : OÙ TROUVER ...

<http://ludobel.be/> Association des *Ludothèques* Francophones de Belgique conventionnée en éducation permanente par la Fédération Wallonie-*Bruxelles*.

Consultez avant tout cette [rubrique](#) où sont publiées des analyses et études invitant à une pratique ludique réflexive et/ou une utilisation du jeu comme outil culturel, social dans un souci d'éducation permanente. et celle-ci intitulée [jouer-avec-un-public-defavorise/](#)

http://www.ludosbxl.irisnet.be/ludo-speculoos/opac_css/index.php :
Ludothèque intergénérationnelle

http://www.ludosbxl.irisnet.be/ludo-cocof/opac_css/ : Catalogue en ligne, informations sur les ludothèques bruxelloises et les événements ludiques organisés à Bruxelles.

http://www.maisondelafrancite.be/index/pages/id_page-47/lang-fr/ : Une offre de jeux de langage

