

Proposition d'activités ludiques périscolaires 2011

Ludothèque Goupil

Association Loi 1901 Agrée jeunesse et éducation populaire
Soutenue par la Région PACA et le Fond Social Européen
www.ludotheque-goupil.fr

Présentation de la structure

La ludothèque Goupil est une association loi 1901, **agrée jeunesse et éducation populaire**. Après les débuts d'activités en 2008 et 2009, l'année 2010 a vu son développement s'accélérer avec le soutien financier de la **Région PACA** et du **Fond Social Européen (FSE)** de l'Union Européenne.

La ludothèque aujourd'hui :

- un **local d'accueil** ouvert public en périscolaire et en semaine
- un **fond de plus de 350 jeux**, sélectionnés pour couvrir tous les publics, testés et classés
- Un **partenariat** avec 2 éditeurs nationaux
- **Plus d'une centaine d'adhérents** personnels
- **10 structures adhérentes à Châteaurenard** et aux alentours: Pôle jeunesse, MJC, Centre de loisirs, Ecole Maternelle Roque-coquille, Ecole G.Péri, APEI Cavaillon, GEIST 21 Avignon, Association près de bébé, etc...
- Un **savoir faire ludique innovant** et reconnu par les partenaires

Bilan d'activité 2010 en bref:

- **Accueil sur place libre** en semaine et pendant le périscolaire
- **Réception de structures** adhérentes pendant le périscolaire
- **Participation à la vie communale** : Fête médiévale, fête du jeu, journée éco-citoyenne...
- **Organisation d'évènements réguliers** (café jeux intergénérationnel mensuel, semaine du frisson)
- **Interventions auprès de structures locales** (MJC, Centre de loisirs...) **ou extérieures** (Japan-expo de Marseille au Parc Chanot, interventions auprès d'handicapés à Cavaillon, etc...)
- **Développement d'un programme d'échange avec le Chili**, avec le soutien de l'ambassade de France à Santiago.
- **Organisation d'activités ludiques périscolaires avec les « établissements éducatifs** : fête du CES et interventions, prêt et animation ludiques a la maternelle Roque-coquille, interventions à l'étude de G. Péri, etc...

Axes de développement prioritaires en 2011:

- Développement des missions, notamment en liaison avec la **vie locale** (retraités, comité de jumelage, parents d'élèves, associations, etc...)
- Approfondissement des activités en **milieu périscolaire**
- Développement de l'articulation avec le **milieu culturel** (interventions au Musée d'Arles Antique, Colloques dans le cadre de l'école d'art d'Avignon, rapprochement du milieu théâtral, etc...)

Activités Proposées

Etablissements scolaires et ludothèque, une articulation à développer

Tout au long de l'année 2010 des interventions ont été conduites dans les écoles de la commune, **dans le cadre des financements octroyés par la région PACA et le FSE.**

Les expériences, au caractère original, ont reçu un accueil très positif de la part des enseignants et des enfants, mais n'ont pu être développées plus avant faute de moyens.

C'est donc sur la base de celles-ci que le projet suivant a été élaboré afin d'approfondir ces expériences ludiques **de manière régulière et dans la durée.** En fonction du nombre d'établissements et des programmes de financement, le volume horaire proposé peut varier de **½ heure d'intervention à 2 heures par semaine** sur les 31 semaines scolaires de 2011.

Le développement des interventions en milieu scolaire constitue une priorité de la ludothèque pour 2011, dans la mesure où elles permettent, dans **un cadre déjà acquis à la mixité sociale et pourvu d'encadrement,** de **mettre en œuvre des activités plus riches** qu'en modalité d'accueil libre, **faisant pleinement sens en rapport aux objectifs de la ludothèque.**

Objectifs généraux: bien s'amuser pour mieux apprendre

- **Renforcer la sociabilité** par des activités collectives
- **Relâcher les tensions** par le jeu, notamment durant l'étude de fin de journée
- **Renforcer** le principe de **respect** de la règle et de l'autre
- **Réaliser un pont** entre école et Collège, entre Maternelle et primaire, afin de faciliter la transition
- Rendre **attractives les thématiques scolaires** (histoire, maths, etc...) en les déplaçant sur le terrain ludique
- Contribuer au **développement de compétences** (calcul, planification, négociation) ou de capacités (patience, concentration,) utiles pour l'apprentissage

Les activités se divisent en 4 groupes (A/B/C/D), chacune d'entre elle étant détaillée par une fiche synthétique. **Ces propositions ne sont pas exhaustives,** et peuvent être hiérarchisées, réaménagées ou adaptées, notamment en fonction des objectifs de l'école.

Leur programmation sur l'année, sauf manifestations spécifiques, se fera directement avec les écoles, sur les créneaux de la garderie, de la récréation ou autres.

Principaux liens avec les référentiels de l'éducation nationale

L'objectif premier des activités est de divertir. C'est en atteignant cet objectif que leur impact transversal se réalise pleinement. Elles n'ont donc pas prétention à proposer une « pédagogie ludique » qui risquerait de dénaturer le caractère de divertissement.

Toutefois, il convient de souligner que, directement ou indirectement, les activités proposées rentrent en relation avec les référentiels scolaires, cette relation étant à approfondir à la demande des enseignants.

Les « *exigences fondamentales* », définies dans *Bulletin officiel hors-série n°3 du 19 juin 2008*, notamment la maîtrise de la langue, sont directement concernées, aussi bien à la maternelle qu'à l'école élémentaire. La « *prise en compte des enjeux culturels et technologiques* » est également un axe qui fait écho à la pratique ludique.

Parmi ces « exigences » les champs suivants sont particulièrement concernés, depuis l'enseignement primaire jusqu'au secondaire :

- **Langage oral, français** volet « raconter décrire exposer », notamment à partir du CE2

« ...*Faire un récit structuré et compréhensible pour un tiers ignorant des faits rapportés ou de l'histoire racontée, inventer et modifier des histoires, décrire une image, exprimer des sentiments, en s'exprimant en phrases correctes et dans un vocabulaire approprié..* »

- **Lecture**, Vocabulaire, Grammaire (notamment la phrase)

« *Connaissance et emploi pertinent des phrases déclarative, interrogative, injonctive et exclamative, des formes affirmative et négative.* »

- **Calcul mental**, sur des entiers positifs (addition, multiplication)
- **Ouverture sur l'environnement**
- Langue vivante (anglais, espagnol)

Concernant la maternelle, le jeu tient une place centrale explicite :

«*À l'école maternelle, l'enfant établit des relations avec d'autres enfants et avec des adultes. Il exerce ses capacités motrices, sensorielles, affectives, relationnelles et intellectuelles ; il devient progressivement un élève. (...) Elle élargit leur univers relationnel et leur permet de vivre des situations de jeux, de recherches, de productions libres ou guidées, d'exercices, riches et variés, qui contribuent à enrichir la formation de leur personnalité et leur éveil culturel. [...].*»

Fiches d'activités

A Communication, créativité et expression

1- Raconte toi une histoire

- **Public:** 8-10 ans (HBR) / 11 ans + (autres jeux)
- **Durée de session:** 45 min
- **Nombre de sessions**
- **Nombre de participants par session:** 3-5 (HBR)

- **Résumé:** Les **jeux narratifs** sont une nouvelle catégorie de jeux, **inédits en français** et **innovant**, qui permettant de créer des histoires à plusieurs grâce à un système de règles. L'activité propose leur mise en œuvre a titre **d'expérimentation**
- **Objectif:** développer la créativité, les capacités communicatives et l'expression formalisée, écrite et orale.
- **Compétences impliquées** par les participants: collaboration, compétition, négociation, créativité, expression,
- **Supports utilisés:** Happy Birthday Robot (jeu traduit par la ludothèque), autres jeux
- **Moyens complémentaires:** dés à jouer vierges, impressions, grande feuille de papier, colle
- **Lieu :** -

2- Communiquons !

- **Public:** 10 ans + / Adolescents - adultes
- **Durée de session:** 1 h
- **Nombre de sessions:**
- **nombre de participant par session:** 6-12+

- **Résumé:** utilisation de jeux d'expression et de communication
- **Objectif:** développer les capacités communicatives, l'expression orale, favoriser l'intégration au groupe et l'épanouissement individuel en son sein
- **Compétences impliquées** par les participants: communication, expression
- **Support utilisé:** jeux issus du fond de la ludothèque, jeux du domaine public (jeu du dictionnaire, etc..)
- **Moyens complémentaires:** -

3- Le jeu dont nous sommes les héros

- **Public:** CM2 / 6eme-5eme+
- **Durée de session:**1h
- **Nombre de sessions:**
- **Nombre de participants par session:**1 / 3-5

- **Résumé:** Au cours des années 80 , les « livres à choix multiples » ou « livres dont vous êtes le héros », **ont conduit beaucoup de jeunes à la lecture.** Disparus avec le développement des jeux vidéos, inconnus des jeunes générations, ces livres renferment toujours un **potentiel à exploiter.** L'activité est transformée par un système de règle pour être sociale et **peut se prolonger en solitaire en empruntant le livre.**
- **Objectif:** développer le goût pour la lecture
- **Compétences impliquées** par les participants: lecture, négociation
- **Supports utilisés:** Livres dont vous êtes le héros, système de règles inventées par la ludothèque afin de jouer à plusieurs.
- **Moyens complémentaires:-**
- **Lieu :** CDI, salle de classe

B - Animations ludiques généralistes

1- Mes premiers jeux

- **Cible:** maternelle (4-6 ans) / CP - CE1
- **Durée de session:** variable
- **Nombre de sessions:**
- **Nombre de participants** par session: 4-6 (x2)

- **Résumé:** interventions ludiques à la maternelle
- **Objectif:** préparer à l'école élémentaire et établir un lien, familiariser avec les principes du jeu (respect de la règle, etc...), accompagner le développement cognitif des enfants
- **Compétences impliquées** par les participants: -
- **Supports utilisés :** jeux du fond de la ludothèque (Haba, Drei Magier spiele)
- **Moyens complémentaires**

2- La recrée autrement

- **Cible:** 8-13 ans+
- **Durée de session:** recrée
- **Nombre de sessions**
- **Nombre de participants** par session:

- **Résumé:** animer la récréation par des jeux d'extérieurs
- **Objectif:** contribuer
- **Compétences impliquées** par les participants: -
- **Supports utilisés :** jeux du fond de la ludothèque, jeux du domaine public (molky, etc..)
- **Moyens complémentaires:**
- **Lieu :** cour, préau

3- Ginanim '

- **Cible:** 6 ans+
- **Durée de session:** 1h
- **Nombre de sessions:**
- **Nombre de participants par session:** variable

- **Résumé:** initiation aux jeux de la gamme Gigamic
- **Objectif:** familiariser avec la pratique de jeux de sociétés
- **Compétences impliquées** par les participants:-
- **Supports utilisés:** jeux Gigamic
- **Moyens complémentaires:** -
- **Lieu :** -

4- Jouons, les uns AVEC les autres (jeux collaboratifs)

- **Cible:** 8-ans+ , collègue
- **Durée de session:** 1h
- **Nombre de sessions:**
- **Nombre de participants** par session: 4-6
- **Résumé:** si par jeu on entend généralement « compétition » il existe aussi, de plus en plus des jeux « collaboratifs » ou **l'on joue ensemble**, contre le jeu ou contre un joueurs tiers.

- **Objectif:** renforcer l'intégration des groupes, introduire une alternative a la compétition généralisée
- **Compétences impliquées** par les participants: organisation, négociation
- **Supports utilisés:** jeux du fond de la ludothèque
- **Moyens complémentaires:** -

C Activités transversales, créatives

Le jeu n'est pas une activité isolée du reste du monde culturel et social. Les possibilités d'application ludiques transversales sont nombreuses, notamment dans le champs des arts (plastiques, scéniques, etc..), l'informatique, etc...

1- Fabriquer son jeu, un vrai

- **Cible:** 10 ans+
- **Durée de session:** 1h+
- **Nombre de sessions:**
- **Nombre de participants par session:** 6+

- **Résumé:** créer de ses mains un jeu de société « comme les vrais »
- **Objectif:** dépasser l'option consumériste, égaliser l'accès au jeu
- **Compétences impliquées par les participants:** travail manuel, motivation
- **Supports utilisés:** jeux libres à fabriquer (micro-mutants+), jeux anciens non

édités, etc...

- **Moyens complémentaires:** matériel adapté (ciseau colle), impressions, etc...
- **Lieu :** -

2- L'informatique ludique, autrement

- **Cible:** 11 ans+ , collègue
- **Durée de session:**1h
- **Nombre de sessions:**
- **Nombre de participant par session:** 3-6

- **Résumé:** il existe nombre de logiciels permettant d'intervenir sur la matière et donc sur le jeu. Leur utilisation ludique présente de nombreux enjeux
- **Objectif:** appréhender l'informatique en dehors des jeux vidéos, s'initier à la création d'outils préfigurant les outils complexes
- **Compétences impliquées** par les participants:
- **Supports utilisés:** logiciel de modélisation d'objets en legos, logiciels de création de cartes à collectionner, etc..
- **Moyens complémentaires:** legos, matériel de création
- **Lieu :** salle informatique (1 PC/ participant)

3- Mail Art avec le Chili

- **Cible:** 8 ans+ , collègue (classes d'espagnol, arts plastiques)
- **Durée de session:**1h
- **Nombre de sessions:**2 (aller) + 2 (réponse) + ...
- **Nombre de participants** par session: 15+

- **Résumé:** La ludothèque a menée un premier tour ludique au chili en 2010, qui sera suivi d'un tour plus complet réalisé en partenariat avec **l'Ambassade de France** à Santiago et le Ministère des affaires sociales Chilien. Les liens tissés avec les établissements scolaires dans le cadre des interventions peuvent être mis a profit pour réaliser un échange à travers le mail art ou « art postal ».
- **Objectif:** appréhender la géographie autrement, les diversités culturelles, pratiquer une langue étrangère ou en développer le gout, stimuler la créativité, etc...
- **Compétences impliquées** par les participants: expression plastique, créativité, langue étrangère
- **Supports utilisés:** partenariats avec des établissements de Santiago natifs ou établissements français
- **Moyens complémentaires:** partenariat de la poste (tampon), enveloppes, matériel de « craft »
- **Lieu :** étude avec encadrement, autre

D Activités événementielles, liées à la vie locale

Le jeu possède un potentiel social et pédagogique, qui va au delà des interventions traditionnelles et permet de faire le lien avec la réalité sociale, soit en la « mettant en situation » de manière ludique soit en permettant de tisser des liens avec l'environnement extérieur. Les activités décrites

1- Dominos Plus !

- **Cible:** 8 ans-13 ans
- **Durée de session:**
- **Nombre de sessions:**
- **Nombre de participants** par session: 6x3

- **Résumé:** développement du concours de domino sur un autre mode
- **Objectif:** développer et approfondir l'activité « la voix du domino »
- **Compétences impliquées** par les participants: organisation, patience, concentration, créativité, habileté
- **Supports utilisés:** dominos
- **Moyens complémentaires:-**
- **Lieu :** surface dégagée, lisse, accès contrôlé (ex: gymnase)

voir: <http://www.ludotheque-goupil.fr/2010/la-voix-du-domino-cest-parti-a-gabriel-peri/>

2- Civis bellum, para pacem

- **Cible:** 11 ans+ , collège
- **Durée de session:**8h
- **Nombre de sessions:**
- **Nombre de participants** par session: variable

- **Résumé:** la journée de l'Europe (9 mai) et la célébration de la fin de la seconde guerre mondiale sont deux dates symboliques importantes, qui peuvent être articulées ensemble et illustrées de façon ludique. Cette optique peut aussi permettre de rapprocher les jeunes et les acteurs locaux en rapport avec cette thématique (élus, anciens combattants ou résistants, anciens témoins de la guerre, comité de jumelage). Il est possible d'imaginer par exemple un échange ludique de jeunes d'Italie et d'Allemagne à l'occasion de cet événement ou un travail préalable des élèves sur la période (recherche de documents, interrogations d'anciens, etc...)

- **Objectif:** rapprocher les jeunes de l'histoire récentes et susciter l'intérêt, rapprocher les générations,
- **Compétences impliquées** par les participants:
- **Supports utilisés:** jeux « Europa », Mémoire 44, etc
- **Moyens complémentaires:** partenariats, artefacts d'époque, etc...
- **Lieu :** -
- *Voir: <http://www.ludotheque-goupil.fr/2010/guerre-paix/>*

3- Halloween, Hyper-Toussaint

- **Cible:** 8 ans+
- **Durée de session:** 1h
- **Nombre de sessions:** 24 (travail préparatoire)
- **Nombre de participants** par session: 6-8 / parent d'élève

- **Résumé:** Le thème de la « peur » est à la fois attractif et porteur de plus value éducative. Depuis deux ans, la ludothèque organise les « semaines du frisson » pour la Toussaint en associant plusieurs partenaires locaux afin de décliner le thème de manière ludique, littéraire, cinématographique, etc...

Il est possible d'aller au delà et de s'appuyer sur Halloween afin d'animer le centre ville de manière « organique », en encadrant les traditionnelles « quêtes de bonbons » (création d'un réseau de personnes acceptant de recevoir les enfants, identifiées par une signalétique, accompagnement de parents d'élèves, etc...)

- **Objectif:** animer le centre ville en période « morte », s'appuyer sur une néo-fête comme moyen d'intégration trans-culturel et trans-religieux, permettre aux jeunes de se familiariser avec et de neutraliser des « peurs », etc...
- **Compétences impliquées** par les participants:-
- **Supports utilisés:** site internet (cartes des familles participantes), tracts informatifs auprès des parents d'élèves
- **Moyens complémentaires:** impression de signalétique (autocollant)
- **Lieu :** Centre ville, lotissements

Chiffrage dans le cadre du CEL

Répartition par établissement, activité, volume horaire et cout total pour la commune de Chateaurenard, dans le cadre du CEL

Nombre d'heures par établissement

Activité	G. Peri	Pic Chabaud	St Denys	CES	Maternelle	Total heures
A1	2	1	1	1	2	7
A2	2	1	0	1	2	6
A3	6	1	0	0	2	9
B1	2	1	0	0	2	5
B2	2	1	0	1	4	8
B3	3	1	1	1	4	10
B4	3	1	0	2	4	10
C1	2	1	0	1	3	7
C2	3	1	0	1	3	8
C3	5	0	0	2	3	10
D1	5	0	1	1	3	10
D2	5	0	0	2	3	10
D3	2	2	0	2	3	9
Total heures par établissement	42	11	3	15	38	109
<i>Moy /h/ semaine</i>	<i>1,134</i>	<i>0,297</i>	<i>0,081</i>	<i>0,405</i>	<i>1,026</i>	<i>2,943</i>

Moyenne / etablissement 0,5886 heures par semaine sur 36 semaines scolaires

Cout salaire brut+charges	4 142,00 € (avec 19 euro net / heure)
---------------------------	--