



BIBLIOGRAPHIE

JEUX

De la maternelle au lycée,
enseignants et parents.

THÉORIE



Aménagement des espaces ludiques et aires de jeux

Antoine d'Argentré

Moniteur, 2017

À jour des derniers textes officiels et des normes, des fiches pour concevoir des espaces ludo-sportifs et éducatifs ainsi que des aires de jeux pour les adultes et les enfants. Toutes les étapes du projet sont présentées (conception, financement, exploitation, maintenance) avec le détail des différentes sortes d'espaces par classe d'âge, objectif pédagogique et type de jeux.

ISBN : 9782281141320 - Prix : 55 €



Pour que les enfants jouent

Une pédagogie du jeu pour les institutions de la petite enfance

Raymonde Caffari-Viallon

LEP, 2017

Destinées aux professionnels et aux parents, ces deux études analysent l'importance du jeu dans la construction de soi. La première aborde les jeux symboliques tandis que la seconde s'intéresse aux jeux dont les règles ont été inventées par les enfants eux-mêmes. Avec des pistes pédagogiques, des conseils, ainsi que des idées d'aménagement de l'espace et du temps.

ISBN : 9782606016692 - Prix : 24,40 €



Jeu et compétences scolaires

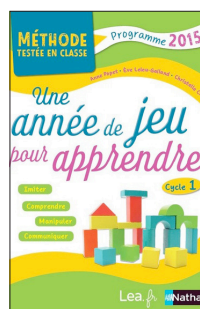
Comment enseigner les compétences à l'école ?

Sylvie Van Lint

De Boeck, 2016

Réflexion sur l'apport du jeu d'apprentissage dans la mobilisation des compétences scolaires par les élèves et leur confrontation à des tâches complexes.

ISBN : 9782804195304 - Prix : 16 €



Une année de jeu pour apprendre, cycle 1

Programme 2015

Anne Popet, Eve Leleu-Galland, Christelle Cresp

Nathan, 2017

Une démarche pédagogique progressive pour mettre en oeuvre le jeu à l'école maternelle, avec : un éclairage théorique sur les enjeux du jeu, des situations d'apprentissage en relation avec les compétences du programme et des fiches séquences pour mettre en oeuvre les démarches de la classe.

ISBN : 9782091245539 - Prix : 39,90 €



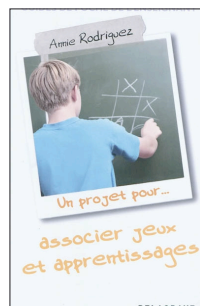
Jeu et temporalité dans les apprentissages

Amélie Alletru, Valérie Barry, Chantal Bailotte et al. sous la direction de Thérèse Auzou-Caillemet, Nadine Juhel et Marc Loret publ. FNAME

Retz, 2015

Un regard multidisciplinaire sur les thématiques de la temporalité et du jeu en lien avec les apprentissages et des propositions de remédiation innovantes.

ISBN : 9782725633695 - Prix : 18 €



Un projet pour associer jeux et apprentissages

Annie Rodriguez

Delagrave, 2010

Présentation de réflexions et de remarques autour de cette question pédagogique, avec des pistes et des outils.

ISBN : 9782206016023 - Prix : 10 €



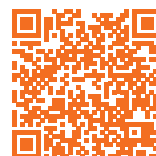
Laisse-moi jouer... j'apprends !

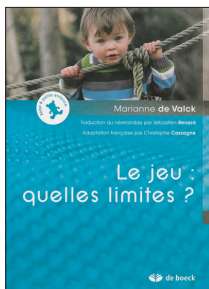
Delphine Druart, Augusta Wauters

De Boeck, 2013

Grâce au jeu, l'enfant apprend et construit sa personnalité. Cet outil pratique privilégie l'apprentissage dans le respect des rythmes et des différences individuelles. Il propose aux parents des suggestions de jeux et offre aux professionnels de l'éducation des références théoriques, un descriptif d'activités ludiques exploitables dans différentes disciplines, etc.

ISBN : 9782804182212 - Prix : 22,50 €





Le jeu : quelles limites ?

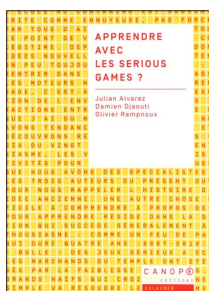
Marianne de Valck

De Boeck, 2012

M. de Valck, spécialiste du jeu et des jouets pour les jeunes enfants, adresse aux parents ainsi qu'aux professionnels de la petite enfance une réflexion sur la valeur pédagogique et psychologique de certains comportements lors du jeu comme démolir, chahuter, faire pan ou encore jouer avec de la gadoue, et propose des limites réfléchies.

ISBN : 9782804169091 – Prix : 19 €

SERIOUS GAMES



Apprendre avec les serious games ?

Julian Alvarez, Damien Djaouti, Olivier Rampoux (Préface André Tricot)

Canopé Éditions, 2016

Une synthèse sur l'utilisation des serious games en éducation. Les auteurs font le point sur le potentiel pédagogique réel de ces dispositifs, numériques ou non, qui associent une visée utilitaire ou informationnelle à des aspects ludiques, indiquent quels jeux privilégier et comment les mettre en oeuvre en classe.

Réf. : 860B8515 – Prix : 9,90 €



Les serious games

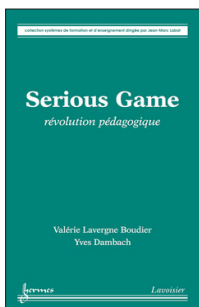
Une Révolution

Yasmine Kasbi

Edipro, 2012

À destination des enseignants et des formateurs, ce manuel montre le potentiel pédagogique de jeux vidéo. Il détaille les atouts et les enjeux de ces nouvelles technologies, en cohérence avec les pédagogies actives prônées actuellement.

ISBN : 9782874962059 – Prix : 26 €



Serious game : révolution pédagogique

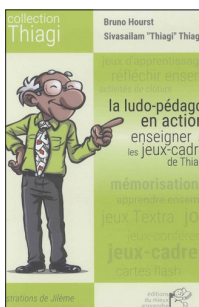
Valérie Lavergne Boudier, Yves Dambach (Préface de Tisseron)

Lavoisier-Hermès, 2010

Jeu vidéo à visée pédagogique, serious game permet au joueur de se créer une expérience grâce à ses victoires. L'ouvrage étudie le potentiel pédagogique de ces nouvelles solutions de formations et donne des clés méthodologiques et techniques pour les réaliser.

ISBN : 9782746225855 – Prix : 55 €

FORMATION



La ludo-pédagogie en action

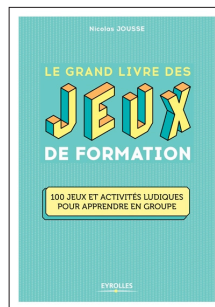
Enseigner avec les jeux-cadres de Thiagi

Bruno Hourst et Sivasailam « Thiagi » Thiagarajan

Mieux-apprendre, 2018

Des jeux-cadres, structures vides de jeux à remplir, pouvant être utilisés dans le cadre d'une démarche pédagogique, du primaire à l'université, dans les centres d'apprentissages ou autres lieux d'enseignement, à destination des formateurs et des enseignants. Avec des conseils pour choisir des jeux et des activités adaptés à ses objectifs pédagogiques ainsi que des outils complémentaires.

ISBN : 9782956016847 – Prix : 31,50 €



Le grand livre des jeux de formation

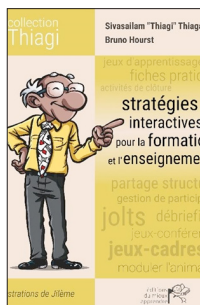
100 jeux et activités ludiques pour apprendre en groupe

Nicolas Jousse

Eyrolles, 2018

Des propositions de jeux de coopération, transactionnels ou encore de synthèse afin d'aider le formateur d'adultes dans sa mission. Avec des conseils méthodologiques et des conseils de professionnels.

ISBN : 9782212567908 – Prix : 35 €



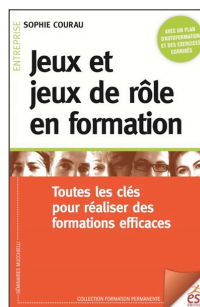
Stratégies interactives pour la formation et l'enseignement

Sivasailam « Thiagi » Thiagarajan

Mieux-apprendre, 2017

Divisé en huit modules, un ensemble de jeux-cadres à utiliser dans toutes les situations de formation pour adultes. Ils permettent d'améliorer l'implication des participants et leur compréhension de ce qui est transmis.

ISBN : 9782956016823 – Prix : 28,50 €



Jeux et jeux de rôle en formation

Toutes les clés pour réaliser des formations efficaces

Sophie Courau

ESF sciences humaines, 2018

Ce guide donne des clés concrètes en matière de pédagogie et d'animation. Il présente une démarche fondée sur la pédagogie multimodale qui comporte des moments d'apprentissage variés et traite de l'utilisation des jeux et des jeux de rôle en fonction des objectifs pédagogiques souhaités. Avec un plan d'autoformation, des exercices corrigés et des fiches outils.

ISBN : 9782710134459 – Prix : 22 €

OUTILS



Animer un atelier d'accompagnement scolaire par le jeu

Dominique Boussand-Rio

Chronique sociale, 2014

Des clés et des conseils pratiques pour monter des activités de soutien scolaire où le jeu est le moteur central de l'acquisition de connaissances et permet de dédramatiser l'échec pour éviter la démotivation de l'enfant. Avec 30 idées de jeux et d'activités.

ISBN : 9782850089770 – Prix : 12,50 €



Motiver les enfants par le jeu

Utilisez les intelligences multiples

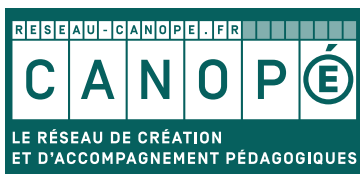
Renaud Keymeulen, Michel Van Langendonck, Coralie Massin

De Boeck, 2018

S'appuyant sur la théorie des intelligences multiples d'Howard Gardner, cet ouvrage propose de découvrir le potentiel important des jeux de société pour développer des savoirs, savoir-faire et savoir-être ainsi que des compétences disciplinaires ou transversales.

ISBN : 9782807323087 – Prix : 20 €

Prix au 1^{er} janvier 2019



ATELIER CANOPÉ 78

Médiathèque - Point de vente
6, rue Pierre Bourdan 78160 Marly-le-Roi
Accueil : 01 78 64 51 51
contact.atelier78@reseau-canope.fr
www.reseau-canope.fr/atelier-yvelines





Une année pour donner le goût de l'école

52 semaines pour accompagner les enseignements primaires par le jeu

Elsa Thiriot
Mango, 2018

Pour accompagner son enfant dans ses apprentissages de l'école primaire, à l'aide d'une centaine d'activités et de jeux.

ISBN : 9782317012556 – Prix : 19,95 €



Jeux pour cartes flash

Bruno Hourst

Mieux-apprendre, 2016

Un livret expliquant le concept des cartes flash, qui permettent un apprentissage par le jeu. L'ouvrage présente des jeux à effectuer en solitaire (les carrés parfaits, la technique des trois boîtes), à deux (la bataille, le jeu de Kim, la bataille corse, etc.) et en équipes (mimer c'est gagner, la roulette mémoire, bingo, etc.). Avec des conseils sur la mise en oeuvre et l'apprentissage visé.

ISBN : 9782954435770 – Prix : 13 €



63 outils ludo-pédagogiques

Christine Raiffaud

Educagri, 2018

Des activités sur 63 fiches pour utiliser des méthodes ludo-pédagogiques alternatives favorisant la transmission du savoir et sa mémorisation. Avec des séances structurées aux objectifs délimités et aux étapes détaillées.

ISBN : 9791027501717 – Prix : 18 €

MAÎTRISE DE LA LANGUE



La grammaire en jeu

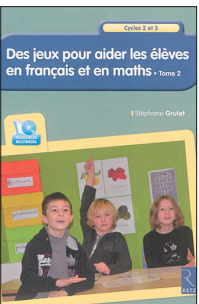
Violette Petitmengin, Clémence Fafa

PUG, 2017

51 jeux de révision et d'entraînement pour les adolescents et adultes apprenant le français langue étrangère ou le français langue seconde, du niveau A1 à B2. Avec pour chacun, les objectifs visés, les règles, une estimation de durée, un exemple de déroulement, etc. Avec un QR code pour accéder à un site compagnon proposant les cartes et supports de jeu à imprimer en couleurs.

ISBN : 9782706126741 – Prix : 12,30 €

FRANÇAIS – MATHS



Des jeux pour aider les élèves en français et en maths

Cycles 2 et 3

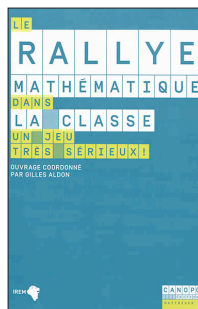
Stéphane Grulet

Retz, 2015

Propose 36 nouvelles séquences de jeux pour consolider les apprentissages en français et en mathématiques. Chacune d'entre elles indique les compétences visées, la présentation et la mise en route de l'activité avec l'énonciation de la règle du jeu, etc. Le CD-ROM contient tout le matériel nécessaire à la mise en place des jeux.

ISBN : 9782725633305 – Prix : 23,70 €

MATHÉMATIQUES



Le rallye mathématique dans la classe

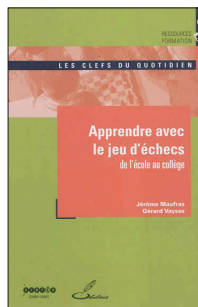
Un jeu très sérieux !

Gilles Aldon

Canopé Éditions, 2018

Les rallyes mathématiques apportent l'avantage d'une dimension ludique aux apprentissages en développant les six composantes majeures de l'activité mathématique que sont chercher, modéliser, représenter, raisonner, calculer et communiquer.

Réf. : W0003802 – Prix : 16,90 €



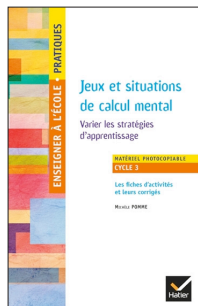
Apprendre avec le jeu d'échecs, de l'école au collège

Jérôme Maufrais et Gérard Vaysse

Canopé Éditions, 2012

Ce manuel rassemble des activités autour du jeu d'échecs, à travers cinq grands thèmes : découvrir, observer, calculer, analyser, raisonner.

Réf. : 755A3921 – Prix : 11,90 €



Jeux et situations de calcul mental

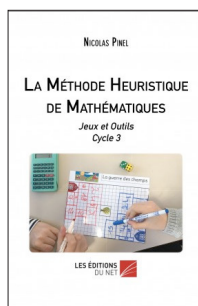
Varié les stratégies d'apprentissage

Michèle Pomme

Hatier, 2018

Des conseils, des fiches d'activités et des exemples de programmation pour le cycle 3 en calcul mental.

ISBN : 9782401045286 – Prix : 19,90 €



La méthode heuristique de mathématiques

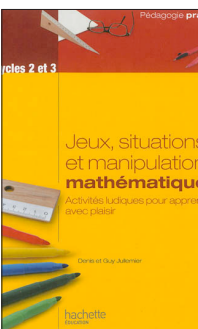
Jeux et outils

Nicolas Pinel

Éditions du Net, 2018

Du matériel pédagogique à utiliser en complément du guide de la méthode heuristique de mathématiques. Il rassemble des plateaux de jeu et des cartes nécessaires lors des sessions du cycle 3.

ISBN : 9782312058825 – Prix : 27 €



Jeux, situations et manipulations mathématiques

Activités ludiques pour apprendre avec plaisir

Denis et Guy Jullemier

Hachette Éducation, 2013

Des activités et des jeux basés sur des éléments et des situations concrètes pour renforcer l'apprentissage de la résolution de problèmes, la numération, des opérations, de la géométrie et des mesures, et favoriser le passage des élèves vers l'abstraction mathématique.

ISBN : 9782011400475 – Prix : 23,75 €



HISTOIRE – GÉOGRAPHIE



Jouer en histoire géographique

Trois jeux complets pour le cycle 4

Marc Berthou, Romain Boyer

Canopé Éditions, 2017

Après une explication de l'intérêt pédagogique que peut constituer le jeu en classe, les auteurs proposent trois jeux, déjà testés et accompagnés de leur mode d'emploi, correspondant à trois thèmes du programme du cycle 4.

Réf. : W0001807 – Prix : 26,90 €

ARTS



L'art en jeu

Créer, fabriquer, jouer

Catherine Grostabussiat

Canopé Éditions, 2018

Cet ouvrage de didactique des arts plastiques propose d'associer le jeu à l'enseignement de la pratique plastique au travers de 18 ateliers expérimentés en classe et décrits en détail. Grâce à des situations pédagogiques variées, l'élève est invité à développer sa créativité en jouant avec les supports, les matières, les outils et les gestes. Avec des ressources pratiques en annexes.

Réf. : W0010225 – Prix : 26,90 €

SITOGRAPHIE



Éduscol

Portail national de ressources – Éduscol

• Moteur de recherche du portail : taper le mot clé *Jeu* dans le champ de recherche

<http://eduscol.education.fr/>

• Apprendre avec le jeu numérique

<http://eduscol.education.fr/jeu-numerique/>

• Le jeu en mathématiques

<http://eduscol.education.fr/maths/se-former/regard-sur-lenseignement-des-mathematiques/des-pratiques-variees/le-jeu-en-mathematiques.html>

• Jouer et apprendre

<http://eduscol.education.fr/cid91995/jouer-et-apprendre.html>



ENS de Lyon – Institut français de l'Éducation – Veille et Analyses

• Quelles relations entre jeu et apprentissages à l'école ?

Une question renouvelée

Dossier d'actualité n° 48 – octobre 2009

<http://veille-et-analyses.ens-lyon.fr/LettreVST/48-octobre-2009.php>



Le réseau de création et d'accompagnement pédagogiques

Réseau Canopé

L'Agence des usages

Intégrer le numérique dans sa pratique pédagogique

• Quel apport pédagogique des jeux sérieux ?

<https://www.reseau-canope.fr/agence-des-usages/quel-apport-pedagogique-des-jeux-serieux.html>



PortailEdu

Ressources et liens pour l'enseignement et la formation

Portaleduc, ressources et liens pour l'enseignement et la formation

La pédagogie du jeu

• Le jeu, tentative de définition

<http://portaleduc.net/website/la-pedagogie-du-jeu/>





Les mots en jeu

Réseau Canopé, 2014

Utilisable dans le cadre scolaire, du cycle 3 au lycée professionnel, et se prêtant tout particulièrement à une utilisation par les élèves nouvellement arrivés en France, « Les Mots en jeu » a pour objectif d'aider les élèves à construire progressivement un système lexical structuré et cohérent.

Réf. : 380LMEJ1 – Prix : 7,90 €



Jeu parle

180 cartes pour les langues à l'école

Pierrick Le Jouan, Sophie Masson, Hélène Audard, Jean-Paul Kerbart, Jean-Paul Lehoux, Anne Bilak, Sabine Hilmoine, Lamprea Abril, Stéphane Martin, Isobelle Kelly, Athina Vamvassaki, Andreas Leiterholt, Sandie Brujean
CRDP de Bretagne, 2013

« Jeu Parle » contient 180 cartes solides et de grand format, utilisable pour les activités de langage et de langues vivantes. Le guide pédagogique propose plus de 30 activités et jeux. Il est accompagné d'un logiciel qui associe cartes et fichiers audio (français, anglais, allemand, espagnol).

Réf. : 350B8030 – Prix : 49 €



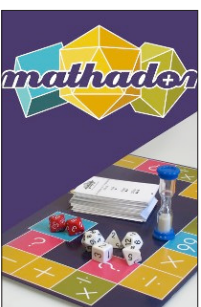
Médiasphères

Anaïs Couty, Sylvain Joseph, Erwan Le Tallec, Isabelle Perucho, Véronique Raze, Pierre Raze

Réseau Canopé, 2017

Médiasphères est un jeu de plateau qui propose aux élèves, aux jeunes, aux moins jeunes, un moment de réflexion collective autour de l'éducation aux médias. Les échanges générés par les questions du jeu permettront de donner la parole aux participants sur des situations qu'ils ont pu vivre.

Réf. : W0001809 – Prix : 60 €



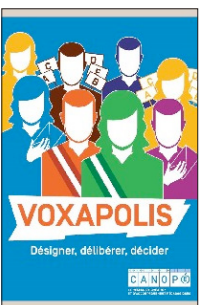
Mathador

Éric Trouillot

Réseau Canopé, L2D, 2016

Ce jeu de plateau pour les 11-13 ans, permet de jouer en calculant et de calculer en jouant de façon originale, en classe ou en famille. RDV sur mathador.fr pour découvrir le guide d'accompagnement pédagogique.

Réf. : 250B0264 – Prix : 40 €



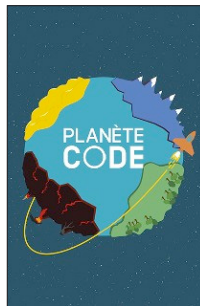
Voxapolis

Fanny Giraudier, Boris Klein, Pascal Meriaux, Stéphan Soulié

Réseau Canopé, 2018

Destiné aux élèves de première et de terminale, *Voxapolis* est un jeu de rôles qui traite des différents modes de scrutin, des pratiques délibératives, de l'esprit critique et de la citoyenneté.

Réf. : W0010682 – Prix : 19,90 €



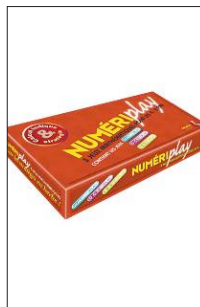
Planète Code

Lorin Walter, Matthieu Boucher

Réseau Canopé, 2018

Un jeu de plateau à destination des élèves de cycles 2 et 3 pour l'apprentissage des compétences du XXI^e siècle : logique et stratégie, coopération, programmation, déplacements et figures géométriques. Il constitue une entrée débranchée aux ressources numériques et robotiques.

Réf. : W0010681 – Prix : 19,90 €



Numériplay

3 jeux mathématiques pour les 4-8 ans : Quadruplay, Octuplay, Equiplay

Didier Faradji

CRDP de Franche-Comté, L2D, 2008

Additionner, soustraire, comparer, chercher des solutions, imaginer les réactions de son adversaire et faire des mathématiques en s'amusant ! Ces trois jeux captivants sont de formidables outils de découverte des nombres conçus pour être joués à plusieurs niveaux et s'adapter au rythme des élèves.

Réf. : 250B0227 – Prix : 40 €



Multiplay

Didier Faradji

CRDP de Franche-Comté, L2D, 2004

Ces jeux numériques contribuent à l'enrichissement de la pédagogie des mathématiques et permettent une approche ludique du calcul mental. En les pratiquant, les élèves manipulent des notions essentielles qu'ils s'approprient par des stratégies mises en place pour s'imposer face à leurs adversaires.

Réf. : 250B0195 – Prix : 40,00 €



Mathador Junior

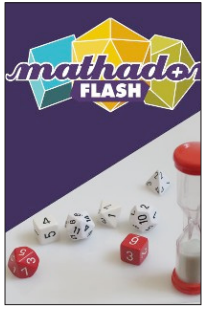
Éric Trouillot

Réseau Canopé, L2D, 2016

Ce jeu de plateau pour les 8-11 ans permet de pratiquer l'addition, la soustraction et la multiplication de façon ludique et originale, en classe ou en famille. RDV sur mathador.fr pour découvrir le guide d'accompagnement pédagogique.

Réf. : 250B0263 – Prix : 40 €





Mathador Flash

Éric Trouillot

Réseau Canopé, L2D, 2016

Ce jeu de dés amusant garantit une progression rapide en calcul mental. En classe ou en famille, lancez les dés et combinez nombres et opérations pour atteindre le nombre cible. RDV sur mathador.fr pour découvrir le guide d'accompagnement pédagogique.

Réf. : 250B0265 – Prix : 15 €



Le maçon et l'architecte

Monique Doussot, Jeanne Chausson

CRDP du Centre, 2003

Le maçon et l'architecte n'est pas un jeu de l'oie ordinaire. Ludique et pédagogique, son objectif est de sensibiliser les plus jeunes d'entre nous à l'architecture, de les préparer à devenir des citoyens responsables et de leur donner l'occasion de mieux observer, analyser et questionner le monde qui les entoure.

Réf. : 45000C07 – Prix : 35 €



L'ATELIER CANOPÉ, ESPACE DE PROXIMITÉ

- Empruntez nos ressources et consultez nos produits numériques éducatifs.
- Bénéficiez de nos formations adaptées à vos besoins.
- Découvrez nos solutions documentaires.
- Empruntez notre matériel numérique et bénéficiez d'un accompagnement pour une prise en main personnalisée.
- Consultez nos bases de séquences pédagogiques.
- Testez de nouveaux produits et de nouvelles technologies en situation réelle.
- Réservez un espace de travail convivial pour faire avancer vos projets.
- Échangez et partagez votre expérience lors de nos animations.
- Profitez de l'Atelier mobile (établissement scolaire, mairie, centre culturel, etc.).
- Co-construisez vos projets : l'Atelier Canopé vous aide à faire avancer vos idées !

