

À retenir

1. Le jeu comme outil d'apprentissage

- Le simple fait de jouer est un apprentissage
- Les jeux présentés ont été conçus comme des jeux de sociétés d'éditions et non des jeux pédagogiques. Ils intègrent dans leur mécanique et thématique des notions scientifiques pouvant être abordées et approfondies avec les enfants.

2. Préparation et animation

- Utiliser des jeux adaptés à l'âge des enfants
- Bien lire les règles de jeu pour en avoir une bonne compréhension
- Prévoir un espace suffisant et calme pour l'installation des jeux
- Respecter le nombre de joueurs prévus
- Trois positionnements sont possibles en tant que référent pédagogique
 - Jeu libre : se positionner comme une personne ressource tout en restant en retrait
 - Faire jouer : adopter une position d'animateur, répondre aux questions sur les règles, donner des conseils tactiques et dynamiser la partie
 - Jouer avec : incarner en plus de l'animateur un joueur au même titre que les enfants

3. Porosité entre les jeux et leur aspect scientifique

- En prenant l'exemple d'« Écosystème Forêt » : le jeu propose de construire un écosystème où chaque carte espèce et chaque habitat sont des éléments stratégiques permettant de marquer des points en fonction de leurs interactions avec les autres cartes. Il récompense également l'équilibre et la diversité car l'absence d'espèces peut faire perdre des points.
- Notions scientifiques des jeux :
 - Morphologie et caractéristique des espèces : « Concept kids », « Karactéristiques », « Similo »
 - Évolution et classification des espèces : « Sur les traces de Darwin », « Évolution »
 - Pollinisation : « Budizz »
 - Écosystèmes et chaîne du vivant : « Ecosystème », « Dame nature », « Forêt mixte », « Gods love dinosaurs »
 - Arbre, photosynthèse et principe de compétition : « Photosynthesis »

4. Jeux de groupe

- Utilisation de crayons coopératifs : pour dessiner les principales silhouettes d'un arbre (conique, pyramidal ou arrondi) et les différentes feuilles (simples ou composées, en aiguille, alternes ou opposées)
- Grand jeu thématisé sur les fourmis (voir fiche de déroulement du jeu)

Pour aller plus loin

Ludographie

- [Photosynthesis](#), Hjalmar Hach, Blur orange, 2017
- [Concept Kids](#), Gaëtan Beaujannot, Alain Rivollet, Repos Production, 2018
- [Karacteristics](#), Janod, 2021

Outils pédagogiques



[Lumière, source de vie](#)

Identifier les besoins de la plante, connaître le principe de la photosynthèse

[Pollinisation](#)

Identifier les principaux pollinisateurs, comprendre la reproduction végétale