



À LA SOURCE DES JEUX...

PETIT GUIDE LUDO-PÉDAGOGIQUE



L'ARBRE
À JOUER











BIENVENUE À L'ARBRE À JOUER !

Le plus grand arbre de la forêt des Dodes est tombé ! Loin de représenter une fin en soi, cet évènement voit aujourd'hui notre vénérable ancêtre vibrer d'une vie nouvelle, bruisser des rires des êtres, petits et grands, qui l'investissent et lui donnent corps et âme.

En parcourant les 9 billons composant l'arbre et les nombreuses activités ludiques logées à l'intérieur, c'est toute la vie de l'Alpe que vous allez découvrir et partager ensemble.

Vous trouverez dans ce livret explicatif, les principes et intérêts pédagogiques des différents jeux abrités dans l'arbre afin de vous permettre de comprendre les mécanismes d'apprentissages démontrant qu'à la Source, jouer c'est du sérieux !

INTRODUCTION : LE JEU EN 5 QUESTIONS...

*par Sylvie Van Lint, chercheuse en sciences
de l'éducation et professeure de psycho-pédagogie*

Pourquoi est-il primordial de jouer ?

Principale source de développement des enfants, le jeu remplit de nombreux rôles, que ce soit sur le plan affectif, social, physique, langagier ou cognitif. Mais n'allez pas croire pour autant qu'il suffit de dire « allez jouer, les enfants » ou de les mettre face à un quelconque objet appelé jeu ou jouet pour que ce développement advienne ! Le jeu, comme toute compétence s'apprend.

En quoi consiste les jeux de l'Arbre à jouer ?

Pouvant être joués seul ou à plusieurs, à des âges différents et sans la barrière des langues, ces jeux dit «proposés» n'ont ni début ni fin, l'enfant les arrête de lui-même et peut décider d'y revenir plus tard.

Ces jeux incitent l'enfant à une action qui, la plupart du temps est soit suggérée, soit entamée. Directement, l'enfant entre dans un nouveau rôle, être le joueur. Il va observer, chercher, tâtonner, manipuler, essayer, agir, peut-être même interagir...

Quel est le rôle pédagogique de ces jeux ?

En jouant, l'enfant va non seulement observer et analyser la situation mais surtout il va l'interpréter et y participer activement en fonction de propre compréhension, en suivant « sa » règle, construite sur une base commune, le matériel mis à disposition. Confronté à cet environnement nouveau, le joueur met en place des

stratégies, adopte certaines attitudes, pense de façon créative, collabore avec des partenaires, analyse l'efficacité de son action, apprend de ses erreurs et n'a qu'une seule envie : recommencer !

À quelles fonctions cognitives le jeu fait-il appel ?

L'activité mentale intense mise en oeuvre en jouant stimule ce qu'on appelle les fonctions exécutives qui incluent la mémoire de travail, le contrôle inhibiteur et la flexibilité cognitive et l'attention pour répondre aux demandes d'accomplissement de tâche. Ces opérations cognitives de base, qui progressent rapidement entre les âges de 2 et 6 ans, soutiennent les habiletés complexes d'autorégulation qui permettent à l'enfant de coopérer avec ses pairs et les adultes et de persister dans l'exécution de tâches difficiles.

Quel est le rôle du parent, de l'enseignant dans les jeux « proposés » ?

L'importance au niveau interactionnel est toujours de mise (contrôle de la frustration, encouragement, retour à la règle, rappels à l'ordre...) mais son rôle ne se limite pas à cela. En initiant une prise de distance par rapport au jeu et à l'action, l'adulte (enseignant ou parent) inscrit celui-ci dans une visée d'apprentissage. La verbalisation, l'explicitation par le joueur, guidé par l'adulte lui permettra de prendre conscience non seulement de ses stratégies mais également des raisons de l'efficacité de celles-ci. Le rôle de l'adulte en tant qu'observateur, guide dans l'échange et dans l'interaction est déterminant pour l'apprentissage.



BILLON N°1 : LA SOUCHE À DÉGUISEMENTS

ET SI ON JOUAIT À SE DÉGUISER ?

PRINCIPE :

Dans le tunnel de la souche, l'enfant peut, s'il le souhaite, enfiler un costume ou saisir un accessoire, issus de la vie d'un village de montagne. Fromagère, charpentier, facteur, maire du village, pharmacienne, colporteur....

Des déguisements sont posés sur des mannequins de bois ou mis dans des grands coffres. Par cette incitation informelle au jeu de rôle, le temps de son parcours, l'enfant-joueur devient acteur.





INTÉRÊT PÉDAGOGIQUE :

Dans cet espace, l'enfant entre dans le jeu libre. Le fait de pouvoir revêtir un chapeau, un vêtement, lui permet d'endosser un nouveau rôle : « on disait que j'étais le berger qui ... »

Par ce jeu dit symbolique, il expérimente différents rôles, il joue et rejoue des scénarios vécus, il apprivoise sa vie, il découvre des points de vue différents du sien.

Bientôt, dans d'autres billons, il invitera d'autres dans son jeu et, ensemble, petit à petit, ils apprendront à élaborer leurs conventions, leur jeu, de commun accord.



LE JEU LIBRE DES BLOCS DE BOIS

PRINCIPE :

Un espace de jeu libre de construction avec des blocs de formes variées. Matériaux de construction, mobilier, bois de chauffage,... l'arbre est indissociable de la vie en montagne. L'enfant peut y observer les différentes essences et bâtir sa propre construction seul ou à plusieurs.

INTÉRÊT PÉDAGOGIQUE :

Se mettre en projet, imaginer une construction, la planifier, empiler des blocs de bois, défier la gravitation, rechercher un équilibre, revoir son plan,...

Toucher du bois, le caresser, le sentir avec la main mais aussi humer son odeur, observer les dessins du bois, distinguer les essences tout cela nécessite une attention soutenue, une maîtrise de soi, de ses gestes, des capacités d'adaptation et d'autorégulation.

Ce jeu d'exploration permet de créer, rêver, imaginer, autour d'un matériel commun. À travers cette exploration, un ensemble d'actions, manipulations, tâtonnements, essais-erreurs et déplacements se mettent en oeuvre et permettent la découverte de la réalité.



EPICEA

SAPIN

MELEZE





BILLON N°3 : LA MONTAGNE DE VARLOPES

LE JEU DES VARLOPES

PRINCIPE :

Dix huit varlopes à placer en ordre croissant et décroissant pour redessiner la silhouette d'une grande montagne. Trois varlopes sont déjà placées. Les autres sont prêtes à être manipulées.

INTÉRÊT PÉDAGOGIQUE :

Observer les rabots, les trois qui sont déjà placés et les autres. Combiner les informations, émettre des hypothèses quant à une organisation possible de leur placement, procéder par essais et erreurs, compter et comparer les rabots, prendre en compte l'espace et le titre du jeu comme indices.

Tout cela nécessite de l'attention, une capacité à changer de point de vue si nécessaire.

Si on est à deux, verbaliser ses propres hypothèses et entendre celles de l'autre, s'organiser dans la recherche de solutions.



BILLON N°4 : LA FAMILLE EN RANDONNÉE

JEU N°1 : LES LACETS FOUS

PRINCIPE :

Les randonneurs sont des distraits et lacent leurs chaussures de marche sans grande attention. L'enfant doit reproduire sur la deuxième chaussure le laçage original de la première.

INTÉRÊT PÉDAGOGIQUE :

Suivre des yeux le lacet comme un fil d'Ariane dans le labyrinthe du laçage fou à reproduire ; reproduire pas à pas, à l'identique, l'itinéraire de ce lacet, discriminer ce trajet en 3 dimensions (il passe au-dessus du lacet vert au niveau du 3^e trou de gauche), mener son action jusqu'au bout avec persévérance et autorégulation.





JEU N°2 : LES SACS À DOS

PRINCIPE :

La famille part en ballade en montagne. Il faut identifier le sac à dos de chacun en glissant ses mains dans les poches et, à tâtons, en y identifiant le contenu. Vérification, en levant le sac via corde et poulie, en vis-à-vis de la petite plaquette descriptive. Etait-ce le sac d'Hugo ou de Sylvie ?

INTÉRÊT PÉDAGOGIQUE :

Observer par le toucher en soutenant son attention, se représenter mentalement les différents objets dans le sac à dos et reconnaissance tactile de ceux-ci, utiliser le référentiel à bon escient (soutien à la reconnaissance, à la mémorisation), organiser son action (par sac ou par objet), autoréguler sa recherche au fur et à mesure de son action.



BILLON N°5 : TOUS À LA NEIGE !

JEU N°1 : LES 1001 BONNETS

PRINCIPE :

14 visages attendent leur bonnet (divisé en 3 bandes) en sachant que chaque bonnet doit être différent.

INTÉRÊT PÉDAGOGIQUE :

Retenir et respecter la consigne visuelle qui exige stockage et manipulation des informations en mémoire; se concentrer et jouer le jeu du respect de la consigne, organiser/planifier son action, envisager les différents possibles, modifier sa stratégie si elle n'est pas efficace soit autoévaluer sa propre action et la réguler.

JEU N°2 : À FOND DANS LES SKIS

PRINCIPE :

Remonter les skis découpés en morceaux en suivant le modèle entier, de quoi recomposer une paire identique.

INTÉRÊT PÉDAGOGIQUE :

Organiser son action grâce à une attention, une observation minutieuse et multicritère du ski modèle et de la pièce choisie : la forme (longueur mais aussi largeur), la couleur et la texture (vernis mat ou brillant), le plan (plane ou incurvé).

Cela nécessite un stockage et la manipulation mentale des informations en mémoire, de l'autoévaluation et régulation de son action, une maîtrise du geste et une bonne orientation dans l'espace dans la reconstruction du ski.



BILLON N°6 : LA FERMIÈRE

JEU N°1 : LA POULE QUI POND PARTOUT

PRINCIPE :

A la ferme, une poule de Marie est très originale: elle pond ses oeufs partout! Y compris dans les boilles à lait! Quelle histoire! Après les avoir secoués et écoutés, l'enfant classe les boilles de 1 à 5 en fonction du nombre d'oeufs qui seraient présents à l'intérieur. Il vérifie en regardant la réponse écrite en-dessous de la boille.

INTÉRÊT PÉDAGOGIQUE :

En soupesant et secouant les différentes boilles, en comparant le son et l'infime différence de masse, l'enfant est amené à sérier les récipients : trier et replacer les boilles du plus petit nombre d'œufs au plus grand nombre.





JEU N°2 : LES FROMAGES

PRINCIPE :

Patatras! Les fromages sont tombés de leur claie. L'enfant doit les reconstituer dans leur moule d'origine et dans leur totalité. Deux tailles de moules et des parts de tailles différentes.

INTÉRÊT PÉDAGOGIQUE :

Reconstituer des unités différentes (moules différents par le diamètre et la profondeur) par une attention et une observation des morceaux de fromage (forme proche de prismes à base triangulaire) en fonction des 3 dimensions (portion d'angle ; hauteur ; épaisseur)

Organiser sa recherche (par exemple, classification des pièces en fonction d'une ou plusieurs dimensions), autoréguler son action et la mener à terme avec persévérance.



BILLON N°7 & BILLON N°8 : LA COZNA*

JEU N°1 : LA VAISSELLE

PRINCIPE :

Ranger différents composants de vaisselle selon des algorithmes présentés visuellement : du plus petit au plus grand, en superposition, en emboîtement etc....

INTÉRÊT PÉDAGOGIQUE :

Sur base d'une photographie, retrouver les éléments et les placer dans la cozna en respectant la position des différents objets représentés (superposés, emboîtés, en ordre croissant ou décroissant). Cette activité exige une attention précise de discrimination dans l'espace et une capacité à passer d'une représentation en deux dimensions sur la photo à l'objet en 3 dimensions.

JEU N°2 : LE POÊLE À BOIS

PRINCIPE :

Replacer dans le bon ordre les anneaux de fonte pour fermer le poêle et pouvoir faire mijoter les bons petits plats de nos grands-mères.

INTÉRÊT PÉDAGOGIQUE :

Sérier c'est-à-dire trier du plus petit au plus grand, les anneaux en fonte en fonction de leur diamètre exige une attention à une dimension de l'espace que l'enfant ne rencontre pas si souvent.



JEU N°3 & 4 : LA FENÊTRE EN HIVER ET EN ÉTÉ

PRINCIPE :

Reproduire la vue de la fenêtre à l'identique à l'aide des éléments en bois tout en respectant la place de ceux-ci ainsi que les différents plans dans le paysage.

INTÉRÊT PÉDAGOGIQUE :

Cette activité exige une observation fine des différents éléments qui composent le paysage représenté sur la fiche mais cette observation doit être orientée dans l'espace afin de pouvoir repositionner correctement les pièces et respecter les différents plans de la fiche.

JEU N°5 : LES FERS À REPASSER

PRINCIPE :

Sur une planche à repasser, différents motifs sont en relief. Il s'agit de trouver le fer qui, grâce au motif repris en creux dans sa semelle, s'emboîtera parfaitement sur chaque élément.

INTÉRÊT PÉDAGOGIQUE :

Cette activité demande non seulement de retrouver le fer qui possède la forme en creux mais également positionner (orientation dans l'espace) celui-ci de manière précise et délicate afin que la forme s'emboîte correctement.



JEU N°6 : LES MOULINS À CAFÉ

PRINCIPE :

Pas de café dans les moulins anciens mais différentes 'pièces' et 'matières' (gravier, boutons, plumes...) En tournant, l'enfant par le bruit tâchera de trouver la nature des 'pièces' secouées, dont un échantillon est visible face à lui. Vérification en ouvrant le petit tiroir du moulin

INTÉRÊT PÉDAGOGIQUE :

L'enfant devra reconnaître différentes matières en se basant sur le son entendu en tournant la manivelle et en observant la petite vitrine d'exposition des matériaux (discrimination auditive)

JEU N°7 : TOUS À TABLE !

PRINCIPE :

En utilisant tous les éléments ménagers présents dans la cozna, leur donner vie et imaginer des saynètes.

INTÉRÊT PÉDAGOGIQUE :

Au cœur de la cozna, un espace de jeu libre : chaque enfant aura à cœur de toucher les différents objets, les observer, « chipoter » et imaginer un jeu ou un usage. Très vite de petits scénarios de la vie quotidienne prendront forme et, grâce aux interactions avec d'autres enfants, la vie de la cozna renaîtra.



BILLON N°9 : L'ÉCOLE DE JADIS

JEU N°1 : LE PUPITRE DE LA MAÎTRESSE

PRINCIPE :

En soulevant la tablette du bureau de la maîtresse, l'enfant observe attentivement ce qui s'y trouve et où chaque objet est placé afin de pouvoir retrouver la bonne représentation du contenu du pupitre.

INTÉRÊT PÉDAGOGIQUE :

Observer attentivement le contenu du pupitre afin de le distinguer ensuite parmi des images proches. Ce jeu exige un balayage visuel conscient et organisé afin de pouvoir ensuite discriminer le contenu des différentes images proposées : il s'agit en effet de repérer les différents éléments qui figurent sur l'image, leur emplacement précis et leur situation les uns par rapport aux autres (gauche, droite, devant, derrière, au-dessus, en dessous, ...).

JEU N°2 : ANIMAUX DES ALPES

PRINCIPE :

Après avoir décroché au tableau une plaquette de la fourrure d'un animal, jouons à retrouver la fourrure correspondante dans les vieux pupitres d'école grâce au toucher.

INTÉRÊT PÉDAGOGIQUE :

Associer le nom d'un animal à sa silhouette pour ensuite associer ce même nom au toucher de son pelage, de sa fourrure. L'association permettra non seulement de donner du sens au souvenir mais également de fournir différentes portes d'entrée sensorielles qui garantiront une inscription de longue durée en mémoire.

*Quelques animaux sauvages
et domestiques des Alpes.*



LA SOURCE ET LA MAISON DU PATRIMOINE, ENSEMBLE POUR LA TRANSMISSION !

La Source et La Maison du Patrimoine : un site deux espaces de créativité, d'amusements et de transmission autour de l'Alpe.

Profitez, avec votre pass la Source, d'un accès à cette ferme bicentenaire présentant une collection de meubles et objets d'antan habilement mise en scène et proposée à la visite libre, guidée ou à thèmes par deux médiatrices du patrimoine





CRÉDITS

Conception et fabrication des jeux :
Ateliers Imagine

Conseils pédagogie des jeux :
Sylvie Van Lint

Coordination projet :
Doka Productions
Mairie du Grand-Bornand
Le Grand-Bornand Tourisme

Conception et fabrication Arbre à jouer :
Sud Side & Struc. Archi

Sur une idée originale de Michel Bries

©La Source - 2021



LA
SOURCE

66 Chemin des Dodes
Le Grand-Bornand Village
74450 Le Grand-Bornand
T. 04 50 02 78 35

www.lasource-legrandbornand.com