

# FESTIVAL DECLICS!

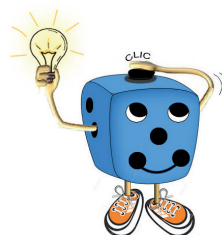
## 1<sup>ER</sup> FESTIVAL DU JEU ÉDUCATIF JOUER C'EST SÉRIEUX !

LE 17 ET 18 MAI 2017

ATELIER CANOPÉ 57 - MONTIGNY-LÈS-METZ

ENTRÉE LIBRE - TOUT PUBLIC

### PROGRAMME DU 17 MAI 2017



RESEAU-CANOPE.FR

CANOPE

LE RÉSEAU DE CRÉATION  
ET D'ACCOMPAGNEMENT PÉDAGOGIQUES

# Déclics! Festival du

Horaires	13h00	14h00	14h15	14h30	14h45	15h00
<b>Salon du jeu</b> Gymnase						
<b>Jouer pour apprendre</b> <b>Éclairages philosophiques</b> Salle des fêtes (118 - 1er étage)		14h00 -14h45 Conférence introductive				
<b>Apprendre avec les serious game</b> Salle des fêtes (118 - 1er étage)						Conf
<b>Méthode et jeu Multimalin</b> Gymnase						
<b>Jouer pour coopérer</b> Salle 023 ESPE		14h00 - 15h00 Atelier 1				
<b>La coopération en activité physique et en EPS</b> Salle 131 ESPE		14h00 -15h00 Atelier 1				
<b>Jeux mathématiques : Mathador</b> Salle 023 ESPE		14h00-14h30 Atelier 1		14h30-15h00 Atelier 2		15h00 Atel
<b>Jeux mathématiques : Polyominos</b> Salle 023 ESPE		14h00 - 15h30 Atelier 1				
<b>Jeux mathématiques : puzzles géométriques</b> Salle 023 ESPE		14h00 - 15h30 Atelier 1				
<b>Jouer pour réussir</b> Salle 19		14h00 - 15h30 Atelier 1				
<b>Présentation active des jeux de la ludothèque Canopé 57</b> Espace numérique Canopé 57						
<b>Les droits de l'enfant - jeu</b> Atelier Canopé 57		14h00-14h30 Atelier 1		14h30-15h00 Atelier 2		15h00 Atel
<b>La programmation des robots Blue-Bot et Thymio</b> Atelier Canopé 57		14h00-14h30 Atelier 1		14h30-15h00 Atelier 2		15h00 Atel
<b>Apprendre l'allemand en jouant</b> Salle 023						

# jeu éducatif - 17 mai

15h15	15h30	15h45	16h00	16h15	16h30	16h45	17h00	17h15	17h30	17h45
<b>Accès libre en continu</b>										
<b>15h00 - 16h15</b> Conférence interactive - 1ère session					<b>16h30 - 17h45</b> Conférence interactive - 2ème session					
<b>Accès libre en continu</b>										
<b>15h15 - 16h15</b> Atelier 2					<b>16h30 - 17h30</b> Atelier 3					
	<b>15h30 -16h30</b> Atelier 2									
<b>15h30-16h00</b> Atelier 3	<b>15h30-16h00</b> Atelier 4		<b>16h00-16h30</b> Atelier 5		<b>16h30-17h00</b> Atelier 6					
	<b>15h30 - 17h00</b> Atelier 2									
	<b>15h30 - 17h00</b> Atelier 2									
			<b>16h00 - 17h30</b> Atelier 2							
<b>15h00 -16h00</b> Atelier 1			<b>16h00 -17h00</b> Atelier 2							
<b>15h30-16h00</b> Atelier 3	<b>15h30-16h00</b> Atelier 4		<b>16h00-16h30</b> Atelier 5		<b>16h30-17h00</b> Atelier 6					
<b>15h30-16h00</b> Atelier 3	<b>15h30-16h00</b> Atelier 4									
<b>En continu</b>										

13h00

18h00

Stands de vente des éditions Haba, Djeco, l'école des loisirs, Bayard, Hatier, Asmodée, Gigamic, Goki, Cat's family, WWF France, Nathan, Sedrap, Merlin, Arthur et Marie, Bourrelier, Unicef, Le Préau, La Cour des Grands, Pirouette, etc...

Dont le stand en continu :

- La méthode Multimalin de Mathieu Protin, professeur des écoles, pour apprendre ses tables de multiplication grâce à la mémorisation d'histoires mettant en scène de drôles de petits personnages.

## CONFÉRENCES

14h00

14h45

### ÉCLAIRAGES PHILOSOPHIQUES : JOUER POUR APPRENDRE

**Intervenant** : Wilfried Bouillet, Professeur de Philosophie

Le programme de l'école maternelle invite à utiliser le jeu en classe, dans le double objectif de transmettre des apprentissages et construire un rapport aux autres. Il incite à questionner la possibilité d'un apprentissage ludique et d'une transmission des savoirs par le jeu. Longtemps pensé comme opposé du travail, comme loisir improductif, le jeu est-il capable d'une telle métamorphose et d'être le support d'un tel projet ? Après tout, «*on n'instruit pas en amusant*» selon Alain. Un tel paradoxe demande une exploration plus profonde de l'opposition pour en ressortir éventuellement un nouveau point de vue et des pistes pour une solution.

Salle des fêtes (118 - 1<sup>er</sup> étage)

15h00

16h15

### APPRENDRE AVEC LES SERIOUS GAMES ?

**Intervenant** : Julian Alvarez, enseignant-chercheur

16h30

17h45

Si les serious games font l'objet de nombreuses expériences de terrain dans l'enseignement primaire et secondaire, ils restent suspects aux yeux d'une partie de la communauté éducative. Que penser de leur potentiel éducatif ? Qu'en dit la recherche ? Quels jeux choisir et comment les utiliser en classe pour favoriser l'apprentissage ? L'ouvrage objet de cette conférence, répond à ces questions de manière claire et synthétique. Il adopte un point de vue nuancé sur les serious games et donne des pistes concrètes pour en faire un usage pertinent en classe.

Salle des fêtes (118 - 1<sup>er</sup> étage)

---

## LES JEUX MATHÉMATIQUES

### MATHADOR : DES JEUX PHYSIQUES AUX JEUX NUMÉRIQUES

(SUR INSCRIPTIONS)

Eric Trouillot, auteur des jeux «Mathador», «Numeriplay» aux éditions Canopé.  
Atelier de découverte et de pratique d'un jeu permettant de travailler le calcul mental.

- 14h00 - 14h30
- 14h30 - 15h00
- 15h00 - 15h30
- 15h30 - 16h00
- 16h00 - 16h30
- 16h30 - 17h00

### CONSTRUIRE, MANIPULER ET JOUER AVEC DES POLYOMINOS

(SUR INSCRIPTIONS)

**Intervenant :** Michel Ruiba, Association de Professeurs de Mathématiques de l'Enseignement Public (APMEP)

De la moyenne section de Maternelle au cycle 4 : construction de figures géométriques usuelles dans plusieurs jeux de manipulation.

- 14h00 - 15h30
- 15h30 - 17h00

### VEZ DÉCOUVRIR LES PUZZLES GÉOMÉTRIQUES !

(SUR INSCRIPTIONS)

**Intervenant :** François Drouin, formateur à l'ESPE de Lorraine et créateur de jeux mathématiques

Pour des élèves de cycle 3 et de cycle 4, les puzzles «à 3 pièces» et «Carré de Metz» seront utilisés pour montrer les apports d'un quadrillage apparent sur les pièces.

- 14h00 - 15h30
- 15h30 - 17h00

---

## LES DROITS DE L'ENFANT - JEU UNICEF

(SUR INSCRIPTIONS)

Présentation et démonstration du prototype du jeu créé par l'UNICEF Moselle «UniQuiz». partie de 20 mn à 30 mn pour 5 à 6 joueurs. Il s'agit d'un jeu de plateau sur les droits de l'enfant.

Niveau : à partir du cycle 3

- 14h00 - 14h30
- 14h30 - 15h00
- 15h00 - 15h30
- 15h30 - 16h00
- 16h00 - 16h30
- 16h30 - 17h00

## JOUONS POUR COOPÉRER

(SUR INSCRIPTIONS)

**Intervenant :** Raphaël Zimmer, animateur pédagogique pour l'OCCE

L'OCCE (Office Central de la Coopération à l'École) est un mouvement pédagogique national qui développe au sein des écoles et des établissements de l'Éducation Nationale les valeurs de la coopération. Les jeux coopératifs rentrent pleinement dans cet objectif. Ils vont favoriser le vivre ensemble, créer une atmosphère de confiance, favorable à la communication et enrichir les relations entre les élèves. Au cours de différentes mises en situation, vous découvrirez comment chacun doit se mobiliser pour assurer la réussite de tous au travers d'une participation active qui développera l'entraide, la solidarité, l'écoute, le respect, ...

Exemples : jeu du crayon coopératif, jeu du parachute, jeux de confiance,...

- 14h00 - 15h00
- 15h15 - 16h15
- 16h30 - 17h30

*Un catalogue de jeux coopératifs est disponible en prêt à la ludothèque de l'Atelier Canopé - 57*

## LA COOPÉRATION EN ACTIVITÉ PHYSIQUE ET EN EPS

(SUR INSCRIPTIONS)

**Intervenante :** Anne-Marie Venner, formatrice ESPE

Une intervention sur la thématique de la coopération en EPS à l'école. Seront présentés les projets interdisciplinaires de l'équipe EPS du Tarn, productions qui s'appuient sur des pratiques motrices variées où la coopération a une place de choix : Le château de Radégou (un album à jouer), Les 7 secrets de Mr Unisson (un album à danser), Le fabuleux voyage de Lola (un album à nager), Les nuits blanches de Pacha (un album à grandir), Les défis coopératifs (pour une EPS au service de l'équité), Les Timalins et Timalines (un album à vivre ensemble).

- 14h00 - 15h00
- 15h30 - 16h30

---

## LA PROGRAMMATION LUDIQUE DES ROBOTS BLUE-BOT ET THYMIO

(SUR INSCRIPTIONS)

**Intervenant :** Médiateur numérique Canopé - 57

Les objets deviennent-ils intelligents ? Non, ils sont idiots comme des robots. Par contre, ils vous obéissent au doigt et à l'oeil pour peu que vous les programmez ! Le futur est déjà là, ouvrez le capot et prenez le contrôle ! Faites bouger des Blue-bot, contrôlez Thymio le Robot !

- 14h00 - 14h30
- 14h30 - 15h00
- 15h00 - 15h30
- 15h30 - 16h00

## PRÉSENTATIONS ACTIVES DES JEUX EN PRÊT À LA LUDOTHÈQUE CANOPÉ - 57

(SUR INSCRIPTIONS)

**Intervenante :** Claire Obelliane, intervenante expérimentée dans le domaine des jeux à l'école

Venez découvrir les jeux de la ludothèque de l'Atelier Canopé 57 ! Jeux de parcours, Memory, jeux de cartes, casse-tête, jeux de logique, jeux de stratégie, jeux coopératifs et beaucoup d'autres pour un usage éducatif en classe. Disponibles en prêt pour tous les enseignants abonnés à l'Atelier Canopé ! Enfants bienvenus !

- 15h00 à 16h00
- 16h00 à 17h00

## APPRENDRE L'ALLEMAND EN JOUANT !

(SUR INSCRIPTIONS)

**Le Goethe Institut**

Dans une ambiance conviviale, le Goethe Institut vous fera découvrir des jeux en langue allemande.

## JOUER POUR RÉUSSIR. ACCOMPAGNER UN ENFANT DANS SA SCOLARITÉ

(SUR INSCRIPTIONS)

**Intervenante :** Dominique Boussaud-Rio, auteure de Jouer pour réussir

L'aide aux devoirs n'est pas toujours la réponse aux problèmes de l'échec scolaire : l'enfant en difficulté a en tout premier lieu besoin d'être rassuré et mis en situation de réussite. Cet atelier donnera donc des pistes très concrètes pour redonner confiance à l'enfant, l'aider à se concentrer, à suivre des règles, à se réconcilier avec les chiffres, etc.

- 14h00 à 15h30
- 16h00 à 17h30

---

## JOURNÉE DES SCOLAIRES

### THÉMATIQUES DE LA JOURNÉE : JEUX ET NUMÉRIQUE, JEUX ET COLLABORATION, JEUX ET APPRENTISSAGES, JEUX ET ARTS...

Seront proposés aux classes : des animations et ateliers animés par l'équipe Canopé (petits robots éducatifs programmables, serious games, Mathador, jeux de l'oie numériques, etc...), par les formateurs et étudiants de l'ESPÉ, la ludothèque les coccinelles de Montigny-lès-Metz, quelques auteurs et concepteurs de jeux. Exemple d'auteurs : l'APMEP de Metz (jeux mathématiques), l'OCCE de la Moselle (jeux collaboratifs), la librairie Le Préau de Metz (jeux de l'école des loisirs), etc...

Les classes pourront également visiter les différents pôles d'exposition de jeux actuels, numériques, artistiques, anciens...

---

## ATELIER CANOPÉ 57 - MONTIGNY-LÈS-METZ


16 rue de la Victoire

57950 MONTIGNY-LÈS-METZ

Accès : [www.cndp.fr/crdp-nancy-metz/atelier-57-metz](http://www.cndp.fr/crdp-nancy-metz/atelier-57-metz)

Tél. : 03 54 50 52 70

[contact.atelier57@reseau-canope.fr](mailto:contact.atelier57@reseau-canope.fr)

 @canope\_57