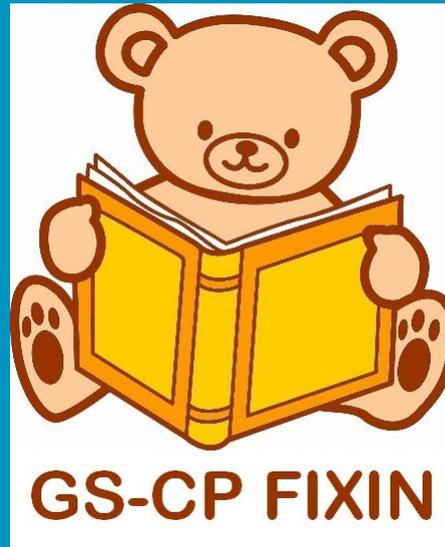


# Apprendre sans galérer



par Eric Machin, professeur d'école.

# Pourquoi c'est la galère !

- Cela vient après une journée de travail
- C'est trop long !
- Il faut tout faire !
- Le parent a à cœur que son enfant réussisse.

# L'échec : un cercle vicieux

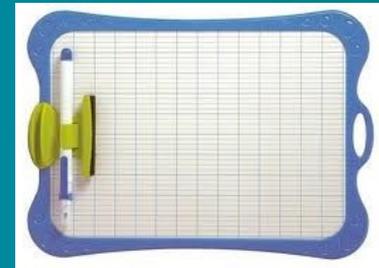
- Très faible taux de réussite.
- Sentiment d'une situation insurmontable
- Pas envie de faire
- Recherche à éviter l'apprentissage
- Ne peut donc pas progresser.

# La réussite : un cercle vertueux.

- Comment le mettre en place :
- Un taux de réussite important : 70 à 80 %
- Faire prendre conscience des progrès.
- Développer l'envie de faire en variant les manières d'apprendre.
- Développer le goût de l'effort par une récompense

# Augmenter le taux de réussite

- Interroger majoritairement sur ce qu'il sait déjà.
- Compter les réponses justes plutôt que les erreurs.
- Le statut de l'erreur.
- **Savoir positiver**



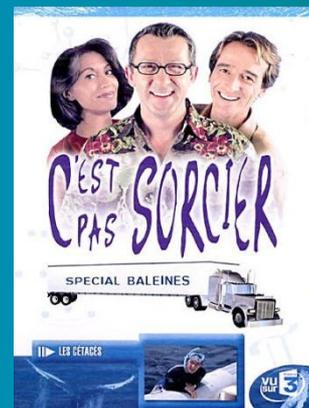
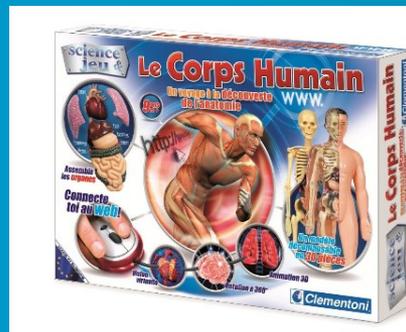
# Varier l'apprentissage

- **La durée** : mieux vaut des séances courtes plutôt qu'une séance longue.
- **Le temps** : juste après la classe ? Après le goûter ? Le repas ? Les jours de non-classe ?
- **La manière d'apprendre** : avec un livre et un cahier ? Sur le tableau blanc ? En récitant ? Assis ? En marchant ?



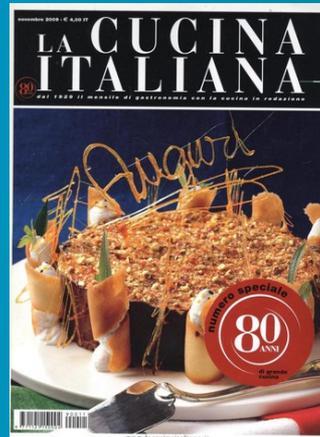
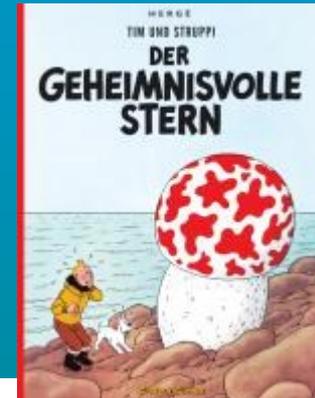
# Apprendre autrement

- Maths et sciences.



# Apprendre autrement

- Les langues.



# Apprendre autrement

- Des lieux différents





# Le jeu et l'apprentissage

Comment rendre ludiques des  
moments d'apprentissages

# Pourquoi pratiquer des jeux de société ?

· **Un moment de convivialité et d'échange affectif**

· **Apprendre à respecter des règles**

· **Apprendre à être patient : on joue à tour de rôle**

· **Apprendre à être attentif à l'autre**

· **Accepter le point de vue de l'autre**

· **Apprendre des notions nouvelles**

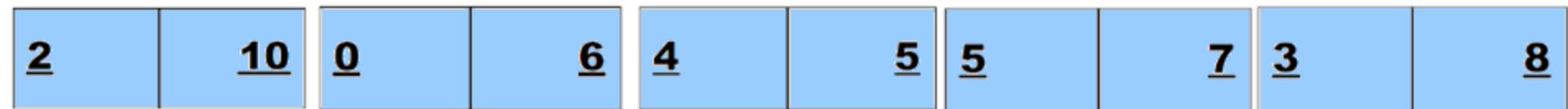
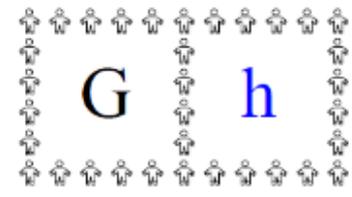
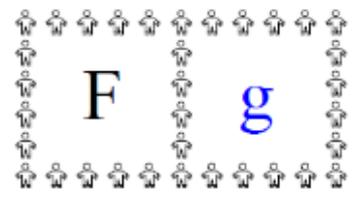
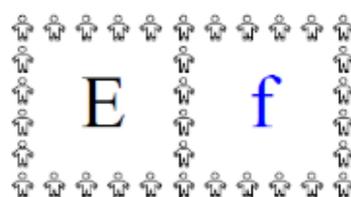
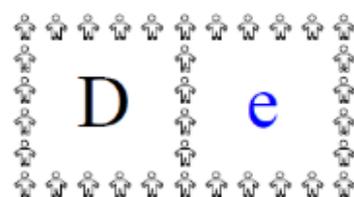
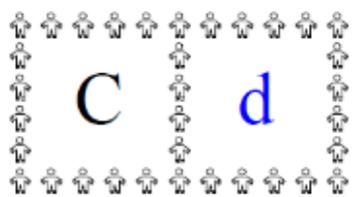
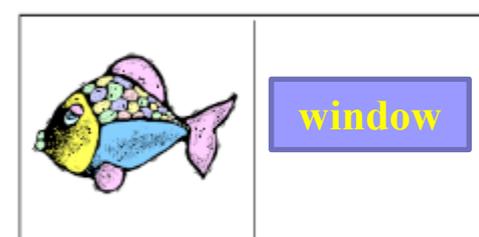
# Etude de la structure d'un jeu



# Le jeu de dominos

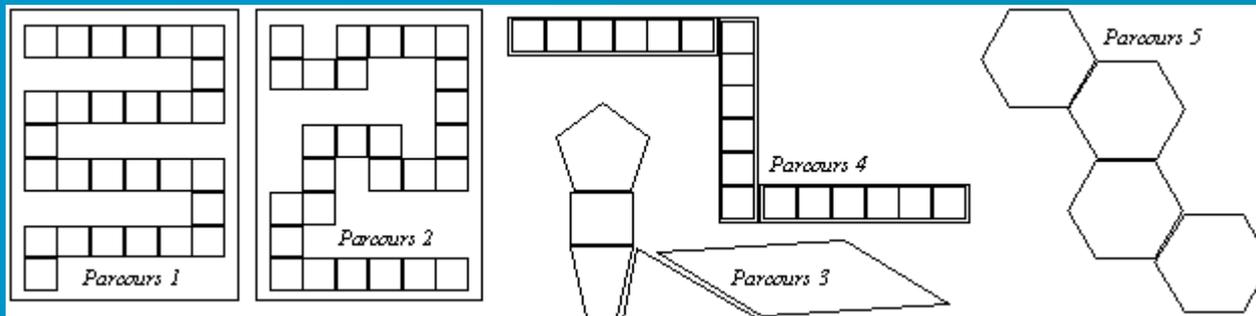


# Le jeu de dominos



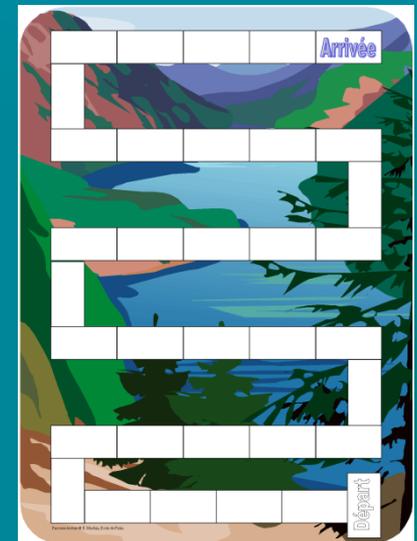
# Le jeu de l'oie

## Varier les parcours



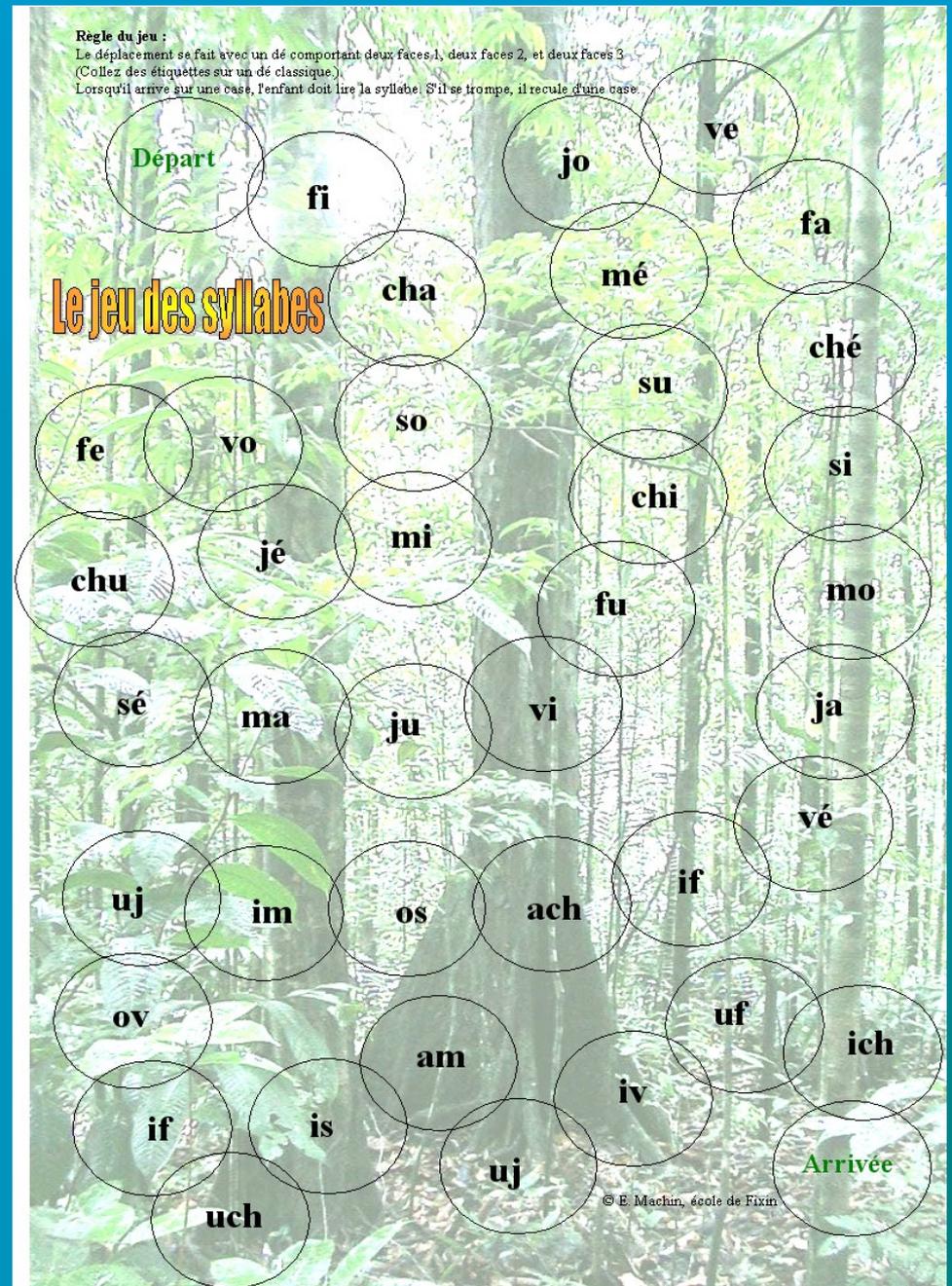
Choisir un thème de décoration

Faire réaliser le plateau par l'enfant



# Le jeu de l'oie

Il faut lire  
pour avancer



# Le jeu de l'oie

Il faut trouver la solution pour avancer.

© E. Mandon, Écarts de Paris

voyager	chevaucher	se défendre	souffler	pleurer	être	avoir
partir	s'arrêter	courir	enchanter	marcher		
se préparer	dormir	charge	transformer	repartir		soigner
manger	galoper	blessé		perdre		guérir
boire	aller	tuer		vaincre		
	se battre					

Départ

Arrivée

WORLD OF WARCRAFT  
BURNING CRUSADE

© 2007 BLIZZARD ENTERTAINMENT

Jouer, c'est d'abord un état d'esprit

Utilisez des accessoires

Deux camions livrent  
des briques de lego  
sur un chantier...

C'est une addition !



# Les dés



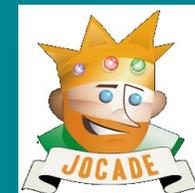
Utilisez des dés différents



En les bricolant



En les achetant



Rue Monge  
21000 Dijon

# Les jetons

Personnalisez le jeu



Créez vos pions !



Marquez les moments de réussite

# Conseils pour le montage des jeux

- Imprimez ou dessinez sur bristol
- Montez sur carton plume
- Plastifiez



# Amusez-vous !



Remerciements :

Pluradys - S. Saltarelli  
Corinne Desclerc, ATSEM  
Mes parents d'élèves  
Stéphane Gateau, Jbois  
<http://www.artisanatjouetbois.com/>

Eric Machin  
Professeur d'école  
Classe de GS-CP  
Ecole de Fixin

[gscpfixin@orange.fr](mailto:gscpfixin@orange.fr)  
<http://gscpfixin.fr.ht>