

GUIDE PRATIQUE

ORGANISER un atelier JEUX avec *l'école des loisirs*



Lire et jouer sont deux activités fondamentales de l'enfance : elles façonnent la pensée, cultivent les perceptions et nourrissent l'imaginaire. C'est en tissant des liens entre ces deux pratiques que *l'école des loisirs* a conçu sa collection *l'école des loisirs récréative* en 2015. Offrir aux enfants la possibilité de prolonger leur plaisir de lectures, de retrouver des personnages familiers et de les réinventer à travers le jeu, voilà l'ambition qui sous-tend cette démarche.

Le jeu, moteur essentiel de l'apprentissage, constitue un espace d'exploration où l'enfant expérimente la prise de décision, affine son esprit d'analyse et développe des compétences sociales cruciales : coopération, communication, gestion des émotions.

Ainsi, que vous soyez bibliothécaire, libraire ou enseignant, organiser un atelier autour des jeux de *l'école des loisirs*, c'est proposer aux enfants une expérience immersive et enrichissante, où le livre ne se referme jamais vraiment, mais devient un terrain d'aventure. C'est l'occasion de plonger dans l'univers de personnages inoubliables : Simon le lapin malicieux de Stephanie Blake, les Chiens Pirates de Clémentine Mélois et Rudy Spiessert, l'écureuil philosophe d'Olivier Tallec, l'intrépide Calinours de Frédéric Stehr...

Ce guide vous accompagne dans la conception d'ateliers adaptés aux différentes tranches d'âge : des premiers jeux partagés entre parents et tout-petits (2-4 ans) aux aventures plus autonomes des enfants de 5 à 8 ans, jusqu'aux jeux plus stratégiques et narratifs destinés aux plus de 8 ans.

En associant lecture et jeu, nous offrons aux enfants une expérience ludique et imaginaire. À vous de jouer !



Ce guide vise à faciliter l'organisation d'ateliers autour des jeux de l'école des loisirs en proposant une méthodologie claire et adaptée aux besoins des professionnels.

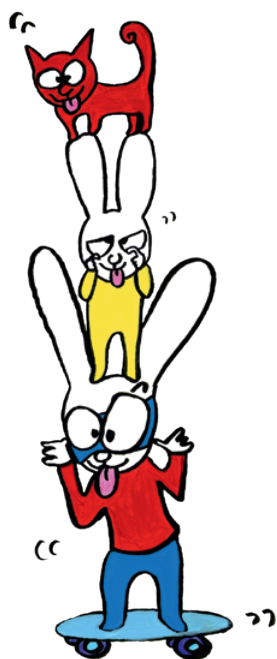
1 Préparation de l'atelier

A Matériel et ressources

Libraires : Il est possible de demander une mallette de jeux à votre représentant pour ne pas avoir à utiliser des jeux de votre stock.

Enseignants et bibliothécaires : La mallette de jeux de l'école des loisirs est disponible en prêt sur demande dans l'espace professionnel du site ecoledesloisirs.fr.

Il est recommandé de tester les jeux en amont afin d'en maîtriser les règles et de pouvoir répondre aux questions des participants.



B Du livre au jeu : une expérience littéraire et ludique

L'atelier peut être conçu comme une expérience immersive dans l'univers de l'école des loisirs. Pour cela, plusieurs activités peuvent être proposées :

- Lecture d'albums à voix haute.
- Diffusion d'un album filmé.
- Écoute d'une histoire *via* la conteuse MAX, l'application Kili ou des plateformes audio.
- Écoute de chansons associées à certains albums.
- Utilisation des lampes à histoires pour stimuler l'imaginaire des enfants.
- Mise à disposition de peluches inspirées des personnages emblématiques.
- Organisation d'un espace puzzle.
- Valorisation des jeux « Recherche et trouve ».

Ces activités permettent également d'occuper les enfants qui souhaiteraient arrêter de jouer aux jeux de plateaux.

C Mise en espace de l'atelier

La mise en place de l'atelier doit être adaptée au public attendu. Il est conseillé de :

- Définir un lieu approprié (bibliothèque, salle de classe, librairie, centre de loisirs).
- Prévoir le mobilier nécessaire (tables, chaises, tapis, coussins).
- Concevoir une décoration immersive à l'aide de livres, jeux et peluches.
- Prévoir des activités complémentaires (lecture, coloriage) en introduction et en conclusion de l'atelier.
- Éventuellement, organiser une pause-goûter à mi-parcours ou pour conclure.





D Durée de l'atelier et nombre de participants

La durée de l'atelier doit être adaptée à l'âge des enfants :

- 3 à 7 ans : entre 30 minutes et 1 heure.
- 7 ans et plus : entre 1 et 2 heures.

Les jeux de *l'école des loisirs* sont conçus pour des parties de 4 ou 5 joueurs, d'une durée moyenne de 20 à 40 minutes. Ces informations sont disponibles dans le catalogue de la collection *l'école des loisirs récréative*.

Le nombre de participants doit être déterminé en fonction du nombre d'animateurs disponibles. Un adulte peut superviser 2 ou 3 tables s'il est à l'aise. En cas de besoin, des associations ou des ludothécaires peuvent être sollicités.

E Communication

l'école des loisirs met à votre disposition une affiche personnalisable et des visuels à utiliser sur vos réseaux sociaux. Il est conseillé de communiquer sur l'atelier dès que possible et d'ouvrir une liste d'inscription. Attention, si vous organisez un atelier pour les petits, les parents aussi doivent s'inscrire.

2 Déroulé de l'atelier

A Accueil des participants

L'accueil doit être soigné pour favoriser l'engagement des enfants :

- Disposer les livres, jeux et peluches de manière attractive.
- Expliquer d'emblée les règles de l'atelier (respect du matériel, des autres joueurs, possibilité de poser des questions).
- Prendre le temps d'échanger avec les enfants pour cerner leurs préférences.

B Animation des parties

L'animateur doit adapter son explication aux différents âges :

- Expliquer les règles de manière progressive.
- Détailler les éléments du jeu et son objectif.
- Simuler un début de partie pour illustrer les mécaniques de jeu.

C Maintien de l'engagement

- Encourager les enfants à poser des questions et à proposer des stratégies.
- Adapter le rythme en fonction de la dynamique du groupe.
- Prévoir une activité alternative (lecture, puzzle) si nécessaire.



3 Jeux recommandés par tranche d'âge

A 2-4 ans (atelier avec parents)

- Jeux :



- Puzzles évolutifs :



- Peluches :



Calinours

Chien Bleu

B 5-8 ans

- Jeux :



- Puzzles évolutifs :



- Peluches :



L'écureuil

Billy et Jean-Claude

C 8 ans et plus

• Jeux :



• Puzzles :



• Peluches :



Chaplapla



Chien Pourri



l'école des loisirs