



PROJET PEDAGOGIQUE 2025-2026 :

Vivre des projets collaboratifs à travers les Jeux

Apprendre en Jouant : Développer les Compétences de Demain

Ce projet pédagogique utilise le jeu collaboratif comme un outil central pour renforcer les apprentissages fondamentaux et développer les compétences psychosociales et cognitives des élèves. Il vise à préparer les enfants au monde de demain en alliant plaisir, motivation et apprentissage actif.

Pourquoi le Jeu ? Les 4 Piliers du Projet



Motivation et Engagement Accrus
Le jeu est un levier puissant pour impliquer activement les élèves dans leur apprentissage.



Renforcement des Savoirs Fondamentaux
Les compétences en lecture, écriture et maths sont consolidées de manière ludique.



Développement Global de l'Enfant
Le projet favorise l'épanouissement cognitif, social, émotionnel et physique.



Préparation pour l'Avenir
Les élèves apprennent à collaborer, à résoudre des problèmes et à s'adapter.

Les Compétences Clés Développées



Compétences Sociales et Émotionnelles

Coopération, communication, empathie, gestion des émotions et respect des règles.



Compétences Cognitives et Créatives

Raisonnement logique, mémoire, flexibilité mentale et créativité via la création de jeux.



Initiative et Esprit de Cohésion

Les élèves sont encouragés à proposer des idées, renforçant l'entraide et la solidarité.

Les Activités en Pratique



Ateliers de Création

Les élèves inventent des règles, des cartes et des plateaux de jeu originaux.



Événements et Tournois

Olympiades de maths, tournois d'échecs, jeux de stratégie et rallyes ludiques.



Sorties et Découvertes

Visites de ludothèques, jeux de piste et initiations (Bridge, échecs).