

La Maison des Jeux est une association d'éducation populaire. Elle développe les pratiques ludiques et travaille à la reconnaissance du jeu comme objet culturel et d'épanouissement social et personnel.

Elle propose des espaces de jeu pour tous dans des lieux de vie quotidienne ( écoles, collèges, foyer de jeunes travailleurs...) et lors d'événement et de manifestations culturelles. Centre ressources, elle soutient les collectivités dans la mise en place de moment ou d'espace de jeu, elle crée des espaces de jeux et met à disposition du matériel en location.

La Maison des jeux est aussi un lieu de jeu.  
Ouvert du Mardi au Samedi de 14h à 18h, et en soirée avec des associations de jeu.

14 Rue Michel Rocher, 44200 Nantes  
02 40 35 75 67 - mdjn44@free.fr

[maisondesjeux-nantes.org](http://maisondesjeux-nantes.org)



**UNE CLASSE - JEU  
POUR S'ÉTONNER,  
APPRENDRE,  
SE CONSTRUIRE.**



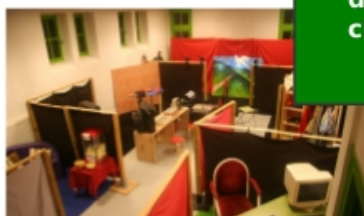
**« L'enfant ne joue pas pour apprendre,  
Il apprend parce qu'il joue. »**

**Jean Château**



A l'instar des classes livres, les classes jeu sont l'occasion pendant quelques jours de proposer à un groupe d'élève de nouvelles formes d'apprentissage, de socialisation et d'expression à travers un objet culturel, ici le jeu. Cette classe jeu peut avoir lieu dans l'école et / ou à la Maison des Jeux.

Le format et le rythme de la classe jeu est construit avec vous, en fonction du temps disponible, des objectifs visés, de la diversité du groupe classe, du nombre d'élèves...



Les bénéfices d'une classe jeu s'observent sur plusieurs plans :

- Constitution d'une identité collective (à travers le fait que je joue en groupe), et individuelle (je me forge une culture de joueur)
- Apprentissages liés aux stratégies et compétences mises en œuvre pendant le jeu
- Création de nouvelles relations et modification des relations existantes (dans le groupe de pairs mais aussi entre élèves et adultes)

### JEU DE CONSTRUCTION

Constructions individuelles ou collectives, les élèves devront jongler entre consignes et liberté de jouer, techniques de construction et résolution de problèmes.

### JEU DE SOCIÉTÉ

Des ateliers pour découvrir et analyser différentes mécaniques de jeu, stratégies et expériences de joueurs.

### JEU SYMBOLIQUE

Dans un décor à taille réelle, les élèves jouent chacun dans une histoire collective, qu'ils devront élaborer ensemble.



### SE FORGER UNE CULTURE DE JOUEUR

Après chaque séance, un temps de discussion est consacré à l'analyse du moment de jeu : les élèves sont amenés à affiner leur vocabulaire et leur compréhension du jeu, à différencier ce qui relève de l'expérience personnelle et ce qui appartient à la mécanique du jeu, d'évaluer la place de la stratégie face au hasard, etc.