



## **Kit pédagogique**

Le jeu vidéo au service des compétences socio-émotionnelles

Un outil pour les enseignants, directeurs d'établissement et acteurs du monde éducatif.

---

## **Notre vision : transformer la passion en compétence**

---

La passion des jeunes pour le jeu vidéo est une énergie formidable. Plutôt que de la considérer comme un obstacle, nous la voyons comme une opportunité unique. Les écrans font partie de leur réalité ; notre rôle est de les accompagner pour en faire un usage intelligent, créatif et socialement riche.

**Ludus Mentis est né d'une conviction** : un temps d'écran bien encadré peut devenir un puissant levier d'apprentissage. Nos valeurs fondamentales sont la **bienveillance**, l'**inclusion** et le **droit à l'erreur** comme moteur de progression.

## Notre méthodologie : le cycle de l'apprentissage

---

Le secret de notre efficacité réside dans l'application d'une méthode pédagogique reconnue, le **cycle de Kolb**. Voici un exemple concret avec le jeu *Overcooked* :

1

### L'expérience concrète

L'équipe doit préparer des plats en un temps record. Sans coordination, les commandes se croisent, des ingrédients manquent, des plats brûlent. C'est le chaos.

2

### L'observation réfléchie

L'animateur arrête le jeu et demande : "Que s'est-il passé ?". Un jeune répond : "J'ai crié parce que personne ne m'écoutait !". Un autre ajoute : "On ne savait pas qui faisait quoi."

3

### La conceptualisation abstraite

Le groupe en déduit une règle générale : "Pour réussir, il faut une communication claire et une bonne répartition des rôles." Ce principe est ensuite relié à des situations scolaires.

4

### L'expérimentation active

L'équipe relance une partie avec une nouvelle stratégie : "Ok, toi tu gères les cuissons, moi les découpes." Ils constatent immédiatement l'amélioration.

## Le rôle de l'animateur : un facilitateur

---

L'animateur Ludus Mentis n'est pas un simple surveillant. C'est un **facilitateur formé**, dont le rôle est de :

- **Créer un cadre sécurisant** où chaque jeune se sent libre de s'exprimer.
- **Guider les débriefings** en posant les bonnes questions, sans jamais donner les réponses.
- **Valoriser les efforts** et les progrès de chacun, indépendamment du résultat de la partie.
- **Modéliser les comportements attendus** : écoute active, communication non-violente, gestion de l'échec.

## Des compétences concrètes pour la réussite scolaire

---



### **Communication et collaboration**

En apprenant à se coordonner en jeu, les jeunes développent une communication plus précise et une meilleure écoute, des atouts clés pour les travaux de groupe.



### **Gestion du stress et persévérance**

Faire face à un défi chronométré ou à un échec en jeu leur apprend à gérer la pression et à ne pas abandonner, une compétence directement applicable lors d'un examen.



### **Résolution de problèmes et esprit critique**

Analyser une situation de jeu pour trouver la meilleure stratégie stimule leur capacité à décomposer un problème complexe, à anticiper et à adapter leur plan d'action.

## Notre programme en bref

---

- **Public :** Jeunes de 10 à 15 ans.
  - **Format :** Modules thématiques de 7 semaines.
  - **Fréquence :** 1 atelier de 2 heures par semaine, en petit groupe.
  - **Contenu :** Alternance de sessions de jeu coopératif, de débriefings guidés et de pauses actives (exergaming, etc.).
- 

## Contact et partenariat

Prêt à faire du jeu vidéo un allié pour vos élèves ? Contactez-nous pour organiser une présentation ou un atelier de démonstration.

**Antoine Billard**, Fondateur

[info@ludusmentis.be](mailto:info@ludusmentis.be) | [www.ludusmentis.be](http://www.ludusmentis.be)

Avec le soutien de :

