

NOTRE ASBL

LE JEU ÉDUCATIF

«Une baguette magique qui transforme un enfant en un citoyen confiant, intelligent, ouvert et responsable»

Karim Bulif, créateur de l'ASBL

NOTRE MISSION

DEVELOPPER L'ESTIME DE SOI
DES ENFANTS ET DES ADOLESCENTS PAR
LE JEU ÉDUCATIF



NOS ACTIVITÉS

FORMATIONS,
ANIMATIONS,
CREATION DE JEUX
FÊTES SCOLAIRES ET
DE QUARTIER
PLAINES ET STAGES

NOTRE APPROCHE DU JEU:



NOUS CONTACTER

BAOBAB BELGIUM
RUE DE HEEMBEEK, 267 - 1120 BRUXELLES
WWW.BAOBABBELGIUM.BE - KARIM.BULIF@BAOBABBELGIUM.BE
[WWW.FACEBOOK.COM/BAOBABBELGIUM.BE](https://www.facebook.com/baobabbelgium.be)
TÉL: 0032-0474/073660

LE PLAISIR D'APPRENDRE PAR LE JEU!



ÉCOLES MATERNELLES / PRIMAIRES / SECONDAIRES

GARDERIES

CRÈCHES

ÉCOLES DE DEVOIRS

MAISONS DE QUARTIER, DE JEUNES

LUDOTHÈQUES

CENTRES DE SANTÉ

COMMENT AMENER UNE APPROCHE PÉDAGOGIQUE
LUDIQUE, VARIÉE ET PARTICIPATIVE DANS MON
ÉTABLISSEMENT?

COMMENT DONNER LE
GOÛT D'APPRENDRE
PAR LE JEU?

MON PERSONNEL PEUT-
IL DÉVELOPPER DE
NOUVELLES COMPÉTENCES
PAR LE JEU?



APPRENDRE,
UN JEU D'ENFANT!

BAQBAB



ASBL

5000 ANIMATIONS/AN

2008 100 PROJETS/AN

11

2008



NOTRE METHODE DE TRAVAIL

'Le jeu EST LE travail de l'enfant'

Pouline Kergomard

- L'analyse de votre situation (métier, pédagogie, cadre de travail,...)
- La définition des objectifs et le choix des animations à mettre en place
- La définition de l'encadrement et de la fréquence des animations
- La formation de l'équipe pédagogique
 - Animations★ avec les enfants
 - Journées pédagogiques
 - Concertations
- Le réinvestissement★ par l'équipe pédagogique et éducative
- La mise place d'outils d'évaluation
- La structuration d'une ludothèque éducative
- La sensibilisation des parents★

- ★ Une Animation est une expérience ludique et pédagogique comprenant:
- la situation mobilisatrice: présentation active des différents jeux en groupe classe
 - l'expérimentation des jeux en ateliers
 - l'observation des enfants en situation de jeux et adaptation en fonction de leurs besoins
 - l'évaluation de la séance avec les enfants et le(s) référent(s) pédagogique(s)

Nos jeux d'animations

Chaque animation est basée sur l'utilisation de jeux éducatifs ciblés et pouvant être déclinés sur différents supports: cartes, plateaux traditionnels et interactifs, tablettes numériques et livres interactifs.

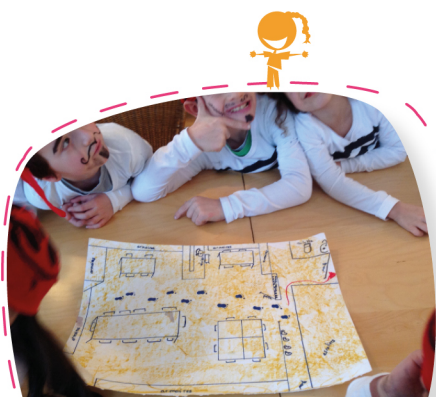
Chaque jeu fait l'objet d'un classement basé sur les socles de compétences et est assorti d'une fiche pédagogique

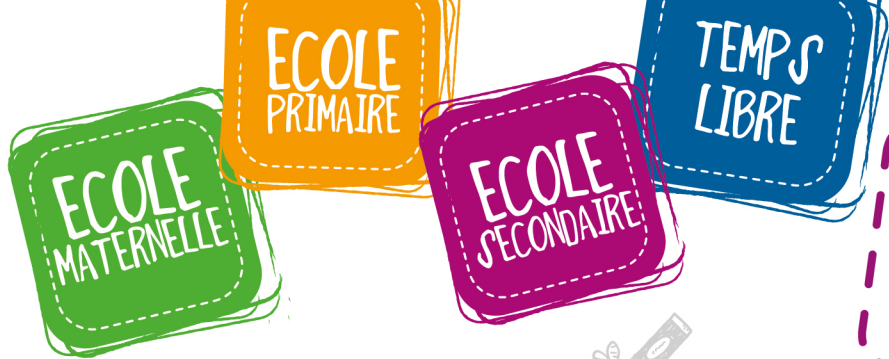
★ Réinvestissement

Possibilité de location, prêt, achat ou téléchargement des jeux via notre site

★ Sensibilisation des parents

Invitation à une conférence-débat et expérimentation de jeux





20 THÉMATIQUES D'ANIMATIONS RÉPARTIS DANS LES COMPÉTENCES ET LES SAVOIRS

A COMPÉTENCES TRANSVERSALES

1. APPRENDRE À JOUER (Accueil à 2ème primaire)
2. ATTENTION ET MÉMORISATION (Accueil à 6ème primaire, 1ère et 2ème Secondaire)
3. LOGIQUE, RÉFLEXION ET IMAGINATION (3ème à 6ème primaire, 1ère et 2ème Secondaire)

B CITOYENNETÉ, VIVRE ENSEMBLE ET ÉMANCIPATION

4. JEUX DE RÔLES ET DE COOPÉRATION (3ème maternelle à 6ème primaire, 1ère et 2ème Secondaire)

C FRANÇAIS

5. TRAVAIL DU VOCABULAIRE (Accueil à 6ème primaire, 1ère et 2ème Secondaire)
6. RYTHME, MUSIQUE, ÉCOUTE ET CONSCIENCE PHONOLOGIQUE (Accueil à 2ème primaire)
7. PHOTOLANGAGE ET JEUX THÉÂTRAUX (Accueil à 6ème primaire)
8. SAVOIR LIRE ET ÉCRIRE (1ère à 6ème primaire)
9. SAVOIR PARLER ET ÉCOUTER (3ème maternelle à 6ème primaire)

D NEERLANDAIS

10. TRAVAIL DU VOCABULAIRE (2ème primaire à p6, 1ère et 2ème Secondaire)
11. SAVOIR PARLER ET ÉCOUTER (3ème maternelle à 6ème primaire, 1ère et 2ème Secondaire)

E MATHÉMATIQUE

12. TRAVAIL DE LA NUMÉRATION ET DES GRANDEURS (Accueil à p6, 1ère et 2ème Secondaire)
13. TRAVAIL DES COMPÉTENCES DE SPATIALISATION (Accueil à P6, 1ère et 2ème Secondaire)

F SCIENCES ET TECHNOLOGIE

14. TRAVAIL DU VOCABULAIRE SCIENTIFIQUE (P4 à P6, 1ère et 2ème Secondaire)
15. EXPÉRIENCES ET DÉFIS SCIENTIFIQUES
16. CONSTRUCTIONS DE MÉCANISMES ET DE MACHINES (3ème maternelle à 2ème Secondaire)
17. CONSTRUCTION DE JEUX (Accueil à 2ème Secondaire)

G MOUVEMENT, ADRESSE ET MOTRICITÉ

18. PSYCHOMOTRICITÉ ET CIRCOMOTRICITÉ (3ème maternelle à 6ème primaire)
19. JEUX COLLECTIFS POUR GRANDS GROUPES (3ème maternelle à 6ème primaire)
20. AMÉNAGEMENT D'ESPACES EXTÉRIEURS ET JEUX (3ème maternelle à 6ème primaire)



FINANCEMENT DU PROJET

ANIMATIONS

A titre indicatif,
le prix des animations varie
entre 2 € et 6 € par enfant.

Le bon plan !

Organisez une fancy-fair ou un événement grâce à
nos jeux de sociétés géants de défis et d'adresse pour
financer (en partie) le projet.

FORMATIONS

Les journées pédagogiques
peuvent être prises en charge
financièrement par:

Réseau libre: FOCEF
Réseau officiel: CECF