

L'APPRENTISSAGE  
PAR le Jeu

**Learn-O,  
la solution festive  
pour apprendre  
par le mouvement**

  
MOV'N' PLAY





# LEARN-O

## Quésaco ?

Apprendre en s'amusant, la force d'un nouvel outil pédagogique.

Le concept s'appuie sur les neurosciences et les rythmes naturels de l'enfant.



*La méthode Learn-O., c'est apprendre en bougeant, en jouant, en parlant et en touchant ! Mais de quoi s'agit-il vraiment ?*

C'est une solution novatrice d'apprentissage par le mouvement.

Elle s'organise autour :

- d'un outil numérique ;
- de balises interactives (de 10 à 26 selon l'éducatif) ;
- de doigts électroniques (1 par élève) ;
- et de cartes rigides présentant la situation à réaliser.

Cette solution permet de consolider les apprentissages à travers un univers numérique maîtrisé, sans tables, ni chaises, sans tableaux, ni papier et crayons.

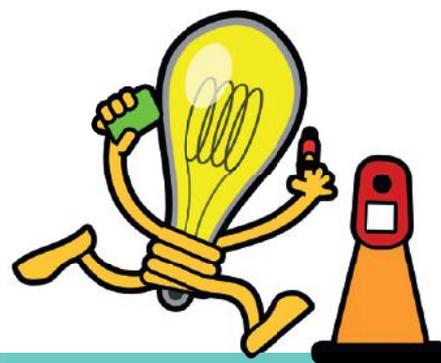
Chaque élève peut travailler seul ou collaborer avec les autres.

Un espace de correction autonome permet à chacun d'avancer à son rythme et selon son niveau avec un feedback immédiat.

Plus de 20 000 situations autour de la localisation, des langues, des mathématiques et de l'art sont disponibles.

Vidéo de  
PRÉSENTATION





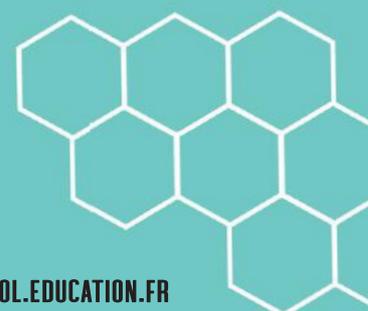
Il s'agit donc d'une séance d'apprentissage ludique, suivie, individuelle et différenciée, basée sur une motivation très forte des individus.



**Un concept accessible dès 3 ans.**

Proposée dès la petite section, la solution s'adapte à tous les âges et tous les niveaux.

Comme chaque élève possède son propre doigt électronique et choisit sa propre carte, il est indépendant et peut travailler à son niveau et à son rythme.



[WWW.PRIMABORD.EDUSCOL.EDUCATION.FR](http://WWW.PRIMABORD.EDUSCOL.EDUCATION.FR)

 **MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE, DE L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR ET DE LA RECHERCHE**  
*Liberté  
Égalité  
Fraternité*

**Primàbord**

*Référencé sur*  
**PRIMABORD**



Le portail du numérique pour le premier degré

# LEARN-O

## POUR QUOI ?

Apprentissage  
ludique & éducatif

Journées  
d'intégration

Prestations  
événementielles

Sorties scolaires

Séjours hors murs

Olympiades

Kermesses

Temps forts



On consolide mieux les apprentissages lorsque l'activité plaît au cerveau, dans un contexte où on peut courir, jouer, rire tout en étant avec ses copains.

*La solution Learn-O est adaptée pour toutes les disciplines et tous les niveaux. Elle permet de travailler de multiples compétences. Les nombreuses variantes pédagogiques enrichissent le concept : seul, en équipe, en collaboration, avec une carte en main, de mémoire, chronométré, etc.*



Maths &  
Géométrie



Français &  
Langues



Histoire &  
Géographie



Orientation &  
Environnement



Arts &  
Divertissement



Jeux  
ludiques



Biathlon  
festif



Événements  
sportifs

Learn-O est la solution idéale pour vos temps forts festifs, les élèves sont engagés dans l'activité et prennent beaucoup de plaisir à relever les défis, résoudre des énigmes, reconstituer un personnage, solutionner un tableau à double entrée, collaborer sur une course d'orientation inversée, etc. Les configurations sont variées et extrêmement nombreuses.



# LEARN-O

## EN PRATIQUE

Et sur le terrain, comment Learn-O fonctionne ?



Je m'équipe d'un doigt électronique.



Je réalise le parcours en bipant les bonnes balises.



Je choisis une carte "défi".



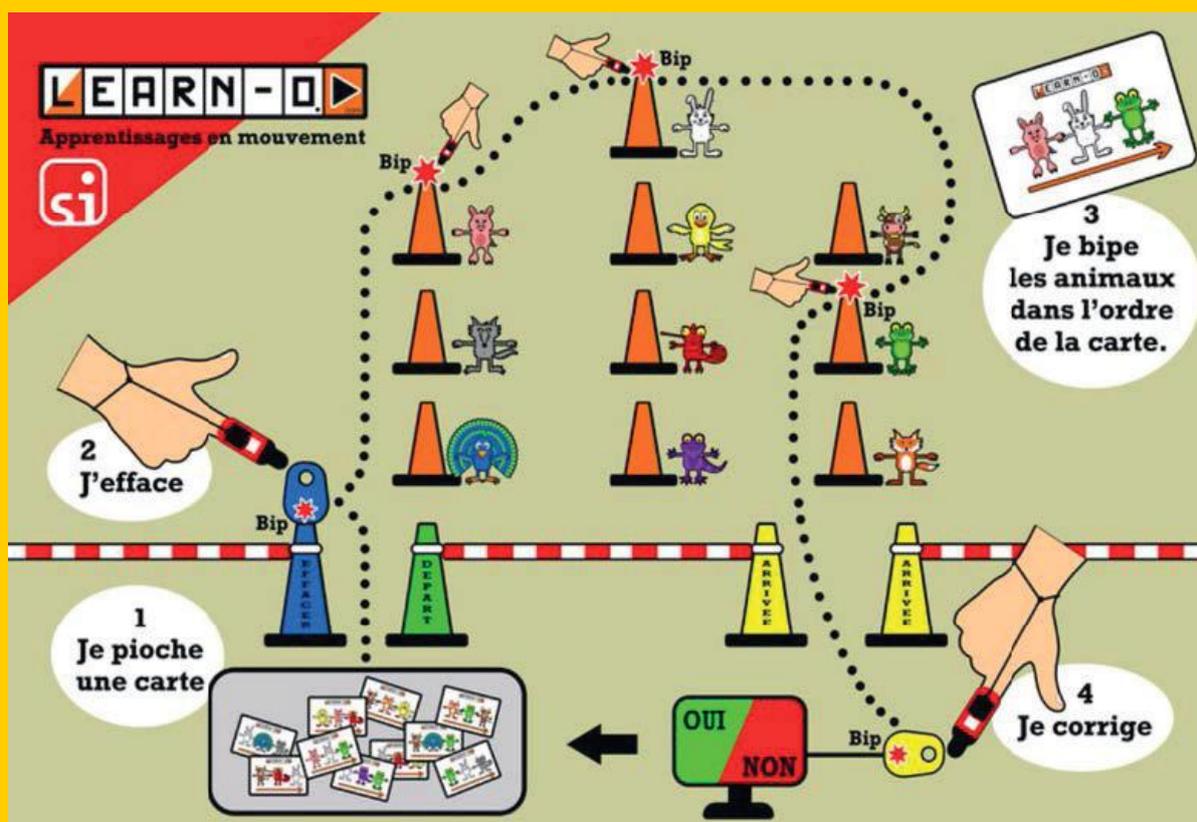
Je contrôle ma réussite en autonomie.



Je repère les différentes balises.



Je prends une nouvelle carte et je recommence !



## Découvrez quelques situations concrètes d'apprentissages :



### PARCOURS LEARN-O 10 BALISES

Doté d'un doigt électronique, chaque participant choisit sa carte défi puis s'élance sur le parcours pour biper les balises qui correspondent à sa problématique. Les thématiques sont multiples : animaux, couleurs, métiers, sport, mathématiques, sciences, lecture, etc.

On travaille ici la réflexion, l'orientation, la mémoire, il y en a pour tous les goûts et pour tous les niveaux. Plusieurs variantes permettent la collaboration entre participants, le challenge, la cohésion d'équipe.



### GÉOLUDIQUE : GÉOPLAN ET TRACÉ DE LETTRES

Dans cette situation, le concept laisse place à un outil de géométrie immersive.

L'élève se déplace sur le terrain et retrace la lettre ou la forme géométrique présente sur son géoplan.

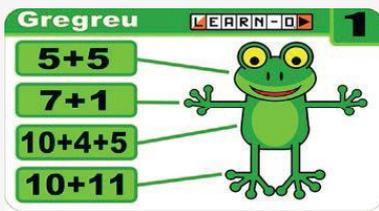
Sur un parcours constitué de 10 balises, on propose aux plus jeunes une séance axée sur le tracé de lettres alphabétiques. Avec le modèle en main ou de mémoire, ils s'élancent sur le parcours pour écrire leur prénom et personnaliser ainsi leur diplôme en fin de séance.

Sur un parcours de 25 balises, l'élève prend une carte défi ou imagine une forme géométrique qu'il représente avec des élastiques sur un géoplan plastique. Il part ensuite sur le terrain et bipe une à une les balises lui permettant de retracer sa forme géométrique. Il se rend ensuite sur l'ordinateur pour contrôler sa réalisation et la conformité avec son support. Le niveau de complexité des formes, l'ajout de couleurs, de contraintes (ex: trace un triangle rectangle en N passant par U), le challenge de se personnaliser un diplôme en fin de séance permettent d'approfondir l'apprentissage et de faire évoluer la séance.



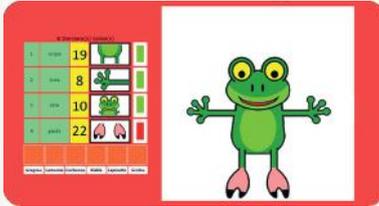


Géométrie - Niv GS + cycles 2 & 3



## FAIRE DES MATHS EN COURANT

Dans cette situation concrète et en choisissant cette carte, l'élève doit reconstituer la grenouille en résolvant les additions proposées pour la tête, les bras, le corps et les pieds. Sur le terrain, les plots bipables vont de 1 à 24 et ne font apparaître en visuel qu'un numéro. Pour obtenir les différentes parties de la grenouille, il faut donc se rendre vers les plots 10, 8, 19 et 21 et les biper. L'élève compare ensuite sa réponse (sur l'ordinateur) avec l'exercice à réaliser (la carte). Si la grenouille a des pieds de cochon, il se rend facilement compte et de manière autonome qu'il a fait une erreur dans son calcul. Il peut alors le corriger simplement en biper le plot 21 et valider ainsi sa grenouille complète. Ce mode de fonctionnement est intuitif, ludique et motivant. Il est déclinable avec les 4 opérations et d'autres personnages.



Culture G - Cycles 2 & 3



## Quizz Ludiques



Basé sur une installation de 26 balises (de A à Z), le concept permet de travailler les compétences associées à l'orthographe et la rédaction. Cette configuration permet de renforcer des apprentissages vus en classe ou d'explorer le monde avec des quizz ludiques. En équipes, les élèves s'organisent et se répartissent les questions.

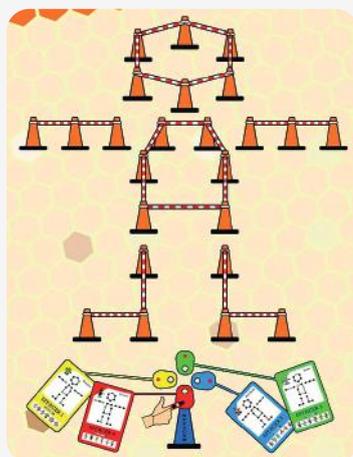
Si le participant connaît la réponse à la question, il part directement sur le parcours biper les lettres correspondantes. S'il ne sait pas, il cherche la réponse dans un grand visuel où sont subtilement dispersés des indices. A chaque bonne réponse, une pièce d'un puzzle de 24 pièces se dévoile sur le PC de contrôle. Une fois les 24 réponses trouvées, une image en lien avec la thématique apparaît à l'écran.

Cohésion d'équipe, analyse et concentration sont de mises pour relever le défi et s'enrichir de nouvelles connaissances !

Le contenu est personnalisable sur la thématique de votre choix.



Les thématiques s'adaptent aux temps forts de l'année : saisons, fêtes annuelles, projets de classe, événements nationaux, etc.



## COURSE D'ORIENTATION BONHOMME

Le parcours représente un bonhomme géant sur lequel on place des balises pour représenter la tête, les bras, le corps et les jambes de 6 personnages. A l'aide d'une carte d'orientation, les élèves se déplacent sur le parcours pour reconstituer tour à tour chaque personnage. On ajoute ensuite une déclinaison d'autres personnages avec des contraintes de mémoire, de symétrie, etc.

Orientation - Niv GS + cycles 2 & 3



## COURSE D'ORIENTATION INVERSÉE

On monte d'un niveau ! Pour cette situation, les balises sont réparties aléatoirement sur le terrain et ce sont les participants, en équipe, qui doivent reconstituer la carte sur un tableau blanc avec des aimants représentant les balises et le symbole qu'elles représentent.

Organisation, communication, stratégie sont de rigueur pour être la première équipe à relever le défi.

Orientation - Cycles 2 & 3



## MONSIEUR PATATE

Cet exemple d'atelier ludique porte sur Mr Patate et a plusieurs objectifs pour son participant :

- Observer et mémoriser
- Apprendre à interpréter un plan
- Se déplacer dans un quadrillage.



Ici, chaque enfant choisit une carte et doit reconstituer le Mr Patate correspondant. Il doit mémoriser assez rapidement les emplacements pour éviter les déplacements inutiles.

Orientation - Cycles 1, 2 & 3



# BIATHLON

## C'est unique

La force de Mov'n'Play c'est aussi de proposer du biathlon avec un concept unique et adapté.

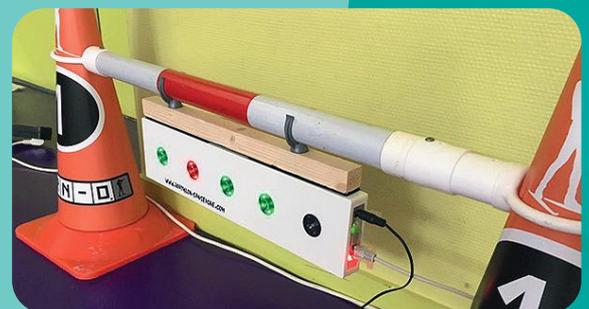
On associe le tir à la carabine (matériel optique infrarouge ambidextre, sans projectiles) avec l'activité de votre choix : course à pied, VTT, roller, etc.

Learn-O est un formidable outil d'aide au déplacement dans toutes les activités d'endurance.

Le système est hyper motivant, offre beaucoup de répétitions, pas de temps creux et un faible coût de l'erreur. Chaque individu gère son temps seul et se sent plus impliqué dans l'activité.

Plusieurs types de classement permettent de valoriser la réussite de chacun.

Là encore, des variantes sont proposées pour faire évoluer le jeu tout au long de la séance.



*C'est un événement festif qui créera l'engouement général au sein de votre établissement.*





# Comment ?



## Nous venons à vous !

L'intervention est préparée en amont avec **les enseignants** pour **déterminer les créneaux de passage des classes concernées**, les thèmes et les objectifs de la séance.

L'installation du matériel est réalisée par nos soins en amont de la première séance et modifiable entre chaque groupe de manière à répondre aux besoins et au niveau des classes. Le rangement est effectué à l'issue de la prestation.

En milieu scolaire, le dispositif se déploie en général en extérieur dans la cour de l'école **ou dans un parc à proximité** (prévoir un repli en cas de météo défavorable) mais il est également à l'aise en salle. Il faut **prévoir un espace sécurisé avec une superficie minimale de 100 à 150m<sup>2</sup>** (environ 15 mètres de long sur 10 mètres de large).

*Séance ENTRE  
45MIN à 2H  
PAR GROUPE*

Dès  
3 ans

Adaptable pour  
tous les niveaux  
dès 3 ans



Séance encadrée  
par un éducateur  
sportif diplômé



Aucun  
déplacement  
à prévoir



# COMBIEN ?

Mov'n'Play propose un tarif avantageux pour une solution clé-en-main adaptée à vos besoins.



## 1/2 Journée

Learn-O

à partir de

**420 € TTC**

## 1 Journée

Learn-O

à partir de

**540 € TTC**

soit moins de **6€** par participant pour une école de **100 élèves**



## 1 Journée

Biathlon

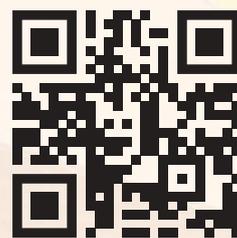
à partir de

**660 € TTC**



**Perrine LEMERCIER**  
Mov'n'Play

06 26 03 14 36  
perrine@movnplay.fr  
www.movnplay.fr



**L'APPRENTISSAGE**  
*PAR LE JEU*

**SUIVEZ NOS**  
*RESEAUX*



MOV'N' PLAY