

9 instituteurs de l'enseignement primaire sur 10 souhaitent utiliser plus souvent des jeux de société en classe

Ces jeux d'Asmodee stimulent le corps et l'esprit

Kortenberg, 9 juin 2025 – Les jeux de société sont plus que jamais un moyen d'apprentissage efficace et apprécié. Plus de sept instituteurs sur dix (70,7 %) de l'enseignement primaire utilisent au moins une fois par semaine un jeu de société en classe. Près d'un sur dix (8,4 %) en utilise même tous les jours. Pas seulement pour le côté ludique, mais aussi pour apprendre en s'amusant. C'est ce qui ressort de l'étude* réalisée par [Asmodee Belgium](#), leader belge du marché en tant qu'éditeur et distributeur de jeux de société. Trois quarts des instituteurs interrogés (75,2 %) trouvent qu'un jeu est bénéfique pour les aptitudes sociales et l'esprit de groupe en classe. Ils sont plus de neuf sur dix (92,2 %) à vouloir utiliser davantage de jeux de société en classe, même si un quart d'entre eux (28 %) trouvent que cela demande beaucoup de temps. « *Pourtant, un jeu ne doit pas forcément durer longtemps pour qu'il ait de l'effet,* » explique Bert De Smet, directeur d'Asmodee Belgique. « *Des jeux courts et de réflexion comme Dobble ou Cortex sont vraiment très appréciés en classe : ce sont des jeux qui permettent de s'amuser tout en apprenant.* »

Les jeux de société sont de plus en plus souvent reconnus comme des outils éducatifs à part entière. Apprendre tout en s'amusant ? Cela fait toute la différence. Selon les instituteurs de l'enseignement primaire qui ont participé à cette étude, il existe plusieurs raisons d'utiliser des jeux dans la pratique pédagogique.

Top 5 des raisons de jouer à des jeux en classe :

1. Améliore les aptitudes sociales et l'esprit de groupe (75,2 %)
2. Stimule les capacités cognitives comme la lecture, le calcul et la logique (68,9 %)
3. Rend l'apprentissage relaxant, amusant et sans stress (67,6 %)
4. Permet d'apprendre à gagner et à perdre (65,5 %)
5. Améliore la motivation des élèves (65,3 %)

« Lors d'une partie, chaque élève occupe un rôle important »

Debby van Luchem, experte en éducation, ergothérapeute et auteure de « Het verschil maken in de klas », voit également comment les jeux de société permettent de rassembler dans des groupes de classes toujours plus variés :

« Un jeu fait tomber les barrières de la langue, stimule la coopération et donne à chaque enfant un rôle important. Ils créent ainsi de manière ludique un lien précieux entre les groupes variés d'élèves. Dans notre système éducatif, qui tourne souvent autour de la performance et des tests, un moment ludique laisse de la place à l'autonomie, au plaisir et à une interaction pleine de sens. C'est exactement ce dont les enfants ont besoin pour apprendre. En jouant ensemble, ils apprennent non seulement à s'écouter, mais aussi à négocier et à gérer les frustrations. Des aptitudes qui ne s'apprennent pas dans un livre, mais en jouant. »

Un jeu de société à la place d'un gâteau ?

Plus de neuf instituteurs sur dix (92,2 %) souhaiteraient jouer plus souvent à des jeux de société en classe. Il est donc temps de compléter leur ludothèque ! Ils ont même l'astuce ultime pour que cela n'entraîne pas de coûts supplémentaires à l'école. Près de sept instituteurs sur dix (66,8 %) trouvent que ce serait une bonne idée que les parents apportent un jeu de société en classe plutôt qu'un gâteau d'anniversaire. Un jeu se joue à l'infini et... est plus facile à transporter qu'une boîte avec 30 cupcakes. C'est du win-win pour tout le monde !

Ces instituteurs sont fans de jeux de société en classe. Téléchargez leurs témoignages et photos en annexes :

- Margot Lapoutère de Schaerbeek
 - Mélanie Daue de Braine L' Alleud
-

Rapide, malin et ludique : des jeux courts et populaires à utiliser en classe

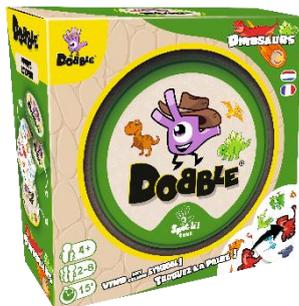
Bien que la grande majorité des instituteurs soient fans de jeux de société en classe, plus d'un quart (28 %) admettent que certains jeux demandent trop de temps. Selon Bert De Smet d'Asmodee, un jeu ne doit pas forcément durer longtemps pour qu'il soit riche en apprentissages :

« Il est possible d'utiliser des jeux courts et dynamiques pendant des moments de transition, pour redonner de l'énergie ou comme récompense en fin de journée. Un rappel ludique de la matière ou une façon de reconcentrer la classe ? Avec le jeu adéquat, vous apprenez beaucoup en peu de temps. C'est amusant et les élèves en tirent toujours quelque chose ! »

Ces jeux courts peuvent facilement être utilisés pendant une journée d'école bien chargée :

[Dobble Dinosaures](#)

Âge : 4+ | Durée : 15 min | 2-8 joueurs | Prix de vente conseillé : 16,99 €
Travaillez l'observation visuelle, la concentration et la rapidité



Ce jeu populaire met au défi la rapidité et le sens de l'observation des élèves. Une pile de cartes comptant chacune huit illustrations. Chaque carte possède un symbole en commun

avec une autre carte. Le but est simple : être le premier à trouver le symbole identique entre les cartes et le dire à haute voix aux autres joueurs. Dobble existe sous plusieurs thèmes comme les dinosaures, Super Mario, Belgium, Disney et même Dobble Giant, une version extra large qui permet de jouer en équipe dans la cour de récré ou pendant les cours d'éducation physique. [Découvrez ici tous les thèmes.](#)

Trio

Âge : 7+ / Durée : 15-30 min / Nombre de joueurs : 3-6 / Prix de vente conseillé : 12,99 €
Entraînez votre mémoire et votre sens de la déduction



Cherchez un trio de chiffres. Les cartes se trouvent dans les mains des autres joueurs ou sont posées face cachée sur la table. En demandant des cartes aux autres joueurs ou en tournant des cartes sur la table, vous découvrez à quel endroit se trouve quel chiffre. Essayez de bien retenir où se trouve quel chiffre et dévoilez-les au bon moment. Pourrez-vous déposer 3 chiffres identiques sur la table lorsque ce sera à vous de jouer ? Si oui, vous obtiendrez un trio. Le premier joueur qui arrive à trouver trois trios gagne la partie.

Super Miauw

Âge : 6+ / Durée : 15-30 min / Nombre de joueurs : 2-4 / Prix de vente conseillé : 14,99 €
Stimulez votre raisonnement logique, apprenez à faire les bons choix et soyez méthodique



Le but de ce jeu est de recruter un Super Miauw. Au début du jeu, chaque joueur possède les mêmes cartes. Pour attirer Super Miauw près de vous, vous aurez besoin de bonne nourriture, mais aussi d'une cape pour le couronner super-héros. Tout d'abord, les joueurs doivent collecter suffisamment d'argent dans leur deck pour pouvoir acheter la bonne nourriture ainsi qu'une cape. Ensuite, vous pouvez « jeter » les cartes inutiles pour réunir plus rapidement le chat et la cape. Chaque joueur choisit ce qui lui semble être le mieux. Réfléchissez bien aux cartes que vous jetez et aux cartes que vous gardez. Il y a également un voleur, qui vous permet d'aller voler des cartes chez les autres joueurs.

Jouez avec plus de profondeur et un peu plus d'apprentissage

Vous disposez de plus de temps pour jouer à un jeu ? Par exemple, pendant une semaine de projets, des travaux de groupe ou un cours d'orientation ? Les jeux suivants incitent les élèves à penser de manière créative, à coopérer stratégiquement ou à occuper un autre

rôle.

Ils répondent donc à différents objectifs d'apprentissage.

Raptor Race

Âge : 6+ / Durée : 15-30 min / 2-5 joueurs / Prix de vente conseillé : 24,99 €

Les enfants s'exercent à la stratégie, entraînent leurs facultés d'adaptation et apprennent à gérer des risques



Dans ce jeu, vous devez faire la course avec des raptors. Au début du jeu, chaque joueur reçoit une carte avec des raptors dans un certain ordre qui est différent pour tous les joueurs. Le but est de rejoindre la ligne d'arrivée avec vos raptors dans le bon ordre. Comme tous les joueurs peuvent tous les déplacer à l'aide des dés, vous devez adapter constamment votre tactique aux mouvements de vos adversaires. Lorsque c'est à votre tour de jouer, vous pouvez lancer les dés et les relancer 3 fois afin d'obtenir les bonnes couleurs pour déplacer vos raptors. Essayez de bien positionner vos raptors dans le cas où un joueur franchit la ligne d'arrivée avant vous.

Dixit

Âge : 8+ / Durée : 15-30 min / 3-8 joueurs / Prix de vente conseillé : 34,99 €

Stimulez votre langage et votre fantaisie. Pratique pour les cours de langue et de théâtre.



Dixit est un classique où la fantaisie joue le rôle principal. Le narrateur raconte ce qu'il voit sur une carte illustrée féérique qu'il tient en main. Les autres joueurs choisissent l'une de leurs cartes qui correspond également à la description du narrateur. Toutes les cartes sont ensuite mélangées et posées sur la table. Les joueurs doivent deviner individuellement quelle carte pourrait être celle du narrateur. Les narrateurs doivent faire attention à leur description car elle ne doit pas être trop simple ou trop difficile pour leurs adversaires. Si vous donnez trop d'indications qui permettent de trouver votre carte, vous ne marquez pas de point en tant que narrateur. Les autres joueurs peuvent marquer des points en trouvant la carte du narrateur ou en essayant de faire en sorte que les autres joueurs pensent que leur carte est celle de la description. Dans Dixit, la communication, la compréhension et l'empathie sont très importants et vous faites bien plus que « simplement jouer à un jeu ».

Concept et Concept Kids

Âge : 10+ / Durée : 30-45 minutes / Nombre de joueurs : 4-12 / Prix de vente conseillé : 29,99 €

Raisonnement visuel et création de liens sans mots.

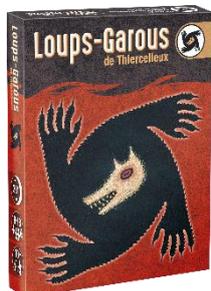
Âge : 4+ / Durée : 15-30 min / Nombre de joueurs : 2-12 / Prix de vente conseillé : 24,99 €
Raisonnement visuel et création de liens sans mots.



Dans ce jeu, vous devez faire trouver aux autres joueurs le mot auquel vous pensez. Pas en dessinant ou en illustrant quelque chose, mais en plaçant des pions sur le plateau de jeu. Vous ne parlez pas pour communiquer, mais vous combinez des icônes universelles pour faire deviner aux autres joueurs des centaines d'objets, titres ou personnes. Pour cela, vous coopérez en équipes de deux joueurs. Il existe également la variante [Concept Kids Animaux](#) pour les enfants à partir de 4 ans. Ce jeu leur permet de découvrir le monde animal tout en s'amusant.

[Loups-garous de Thiercelieux](#)

Âge : 10+ / Durée : 30-45 minutes / Nombre de joueurs : 8-18 / Prix de vente conseillé : 11,99 €
Conçu pour la dynamique de groupe et la communication orale.



Des loups-garous se sont mêlés à des villageois innocents et dévorent une victime chaque nuit. Un modérateur gère le jeu et annonce les événements. Chaque joueur occupe un rôle : simple villageois ou loup-garou, une sorcière, un chasseur ou une petite fille. La nuit, le modérateur demande à tous les joueurs de fermer les yeux et appelle ensuite les personnages spéciaux qui peuvent chacun jouer leur rôle. À la fin de la nuit, les loups-garous éliminent un villageois. Au matin, les villageois se réunissent pour discuter des événements de la nuit dernière. Ils peuvent ensuite essayer d'éliminer un loup-garou. Mais les loups-garous sont également présents à cette réunion. Il est donc difficile de prendre une décision. Un jeu qui se joue avec beaucoup d'élèves. Une expérience riche en cachotteries, doutes, bluff et discussions animées.

[Monkey Palace](#)

Âge : 10+ / Durée : 30-60 minutes / Nombre de joueurs : 2-4 / Prix de vente conseillé : 39,99 €
Favorise la perception de l'espace, la stratégie et la méthodologie



Dans Monkey Palace, vous devez reconstruire un château abandonné avec des briques Lego. Plus vous construisez de ponts, plus vous remportez de points. Plus vous placez vos briques intelligemment, plus vous pouvez collecter des briques pour le prochain tour. Regardez donc bien où vous commencez votre ouvrage et comment vous pouvez collecter les meilleures briques pour le prochain tour.

Orbito

Âge : 7+ | Durée : 15 min | Nombre de joueurs : 2 | Prix de vente conseillé : 24,99 €
Favorise la perception de l'espace, la stratégie et la méthodologie



Il s'agit d'une variante stratégique de Puissance 4. Le but est de faire une ligne de 4 billes de la même couleur horizontale, verticale ou en diagonale. Chaque joueur à son tour place une bille de sa couleur sur le plateau de jeu. À la fin de son tour, le joueur appuie sur le bouton orbito au milieu du jeu et déplace toutes les billes d'une case. Le plateau change alors du tout au tout. Le premier joueur à former une ligne de 4 billes de la même couleur, après les rotations des billes, gagne la partie.

--- Fin du communiqué de presse ---

Besoin de plus d'informations ?

Vous souhaitez obtenir d'autres photos ou images des jeux ? Vous aimeriez demander un exemplaire test d'un jeu de société ?

N'hésitez pas à contacter Nele De Klerck de Wavemakers PR.

nele@wavemakers.eu ou 0479 59 00 42.

(infos de contact uniquement pour la presse, ne pas publier)

Méthodologie

* Étude en ligne réalisée par le bureau d'étude iVOX à la demande de Wavemakers entre le 31 mars 2025 et le 10 avril 2025 auprès de 965 instituteurs. La marge d'erreur maximale pour 965 instituteurs est de 3,08 %.

À propos d'Asmodee

Asmodee Belgique qui fait partie du groupe français Asmodee est le leader du marché belge en tant qu'éditeur et distributeur de jeux de société. Chaque année, ce sont plus de 1000 jeux qui sont distribués et qui garantissent des heures de plaisir entre amis et en famille. Parmi eux, des titres emblématiques comme Catan, Les Aventuriers du Rail, Dixit, Splendor, 7 Wonders, Dobble, Azul ou encore Unlock!.

Également présent sur le marché du jeu de cartes à collectionner, Asmodee distribue des licences et des gammes fortes et innovantes, tels que Pokémon, Star Wars™ : Unlimited et Altered.

Depuis près de 30 ans, nos jeux sont générateurs d'histoires extraordinaires et de souvenirs précieux.

Ils s'adressent à tous les publics : les familles, les débutants, les enfants et les vétérans.

Devenue un acteur ludique majeur dans le monde entier, Asmodee Belgique est une filiale du Groupe Asmodee, présent dans plus de 50 pays.

www.asmodee.be/fr