ÉCOLES · DE LA MATERNELLE AU LYCÉE

APPRENDRE EN BOUGEANT. POUR DE VRAI.

Maths, français, arts, musique, sciences, biathlon : la classe sort de la classe.

Le concept pédagogique Learn-O, référencé par l'Éducation nationale, déployé dans le Doubs depuis 2017.

DOUBS · JURA · SUISSE ROMANDE



CE QUE DISENT LES NEUROSCIENCES

LES 4 PILIERS DE L'APPRENTISSAGE

Pas une mode : une méthode

Les sciences cognitives identifient quatre conditions pour qu'un élève apprenne vraiment. Learn-O a été pensé pour les réunir **à chaque minute de la séance**, là où un cours magistral peine à en tenir une.



01

L'ATTENTION

Le cerveau apprend ce sur quoi il se concentre.

AVEC LEARN-O · **chacun choisit sa carte : mouvement, choix, autonomie captent l'attention.**

02

L'ENGAGEMENT ACTIF

Un élève passif retient peu ; un élève qui agit apprend.

AVEC LEARN-O · **une carte, un doigt électronique, une tâche par élève. Personne n'attend son tour.**

03

LE RETOUR IMMÉDIAT

Savoir tout de suite si l'on a juste permet de corriger.

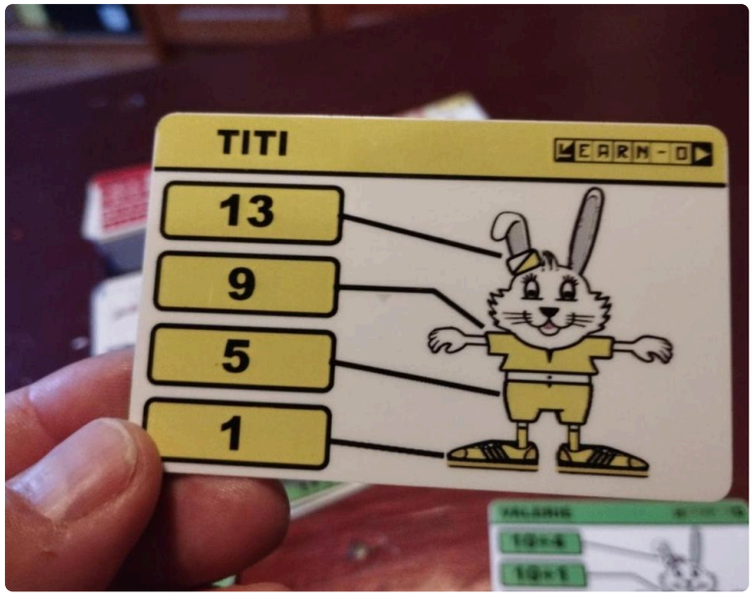
AVEC LEARN-O · **vert = juste, rouge = faux, à chaque passage à l'ordinateur.**

04

LA CONSOLIDATION

La répétition installe durablement les savoirs.

AVEC LEARN-O · **dix cartes, vingt cartes… jusqu'à 100 cartes par élève en une séance.**





LE COÛT DE L'ERREUR

SE TROMPER, C'EST ESSAYER.

Ici, l'erreur ne coûte rien. Elle fait progresser.

Une sanction n'informe pas, elle punit : face à la punition, l'enfant cherche surtout à ne pas échouer et ne prend plus de risque. Learn-O fait l'inverse : **l'erreur est visible, immédiate et sans jugement**.

1. **ESSAYER**
   L'élève choisit son niveau et court biper sa réponse.
2. **VOIR SON ERREUR**
   L'ordinateur répond en un instant : vert ou rouge.
3. **CORRIGER**
   Il ne reprend que la partie fausse, autant de fois que nécessaire.
4. **RECOMMENCER, PLUS FORT**
   Réussi ? Il prend une carte plus difficile. Il s'adapte, il progresse.

> **En biathlon aussi :** balles de pioche plutôt que tour de pénalité, pas d'élimination, un diplôme qui montre la progression de chacun, sans classement.

POURQUOI DIRE OUI

Ce que vos élèves y gagnent

01 TOUS LES ÉLÈVES EN ACTION

Une carte, une tâche, un rythme par élève : différenciation naturelle, du plus fragile au plus avancé.

02 LES BLOCAGES SE LÈVENT

« Tous les blocages se lèvent rapidement pour les élèves les plus fragiles dès lors qu'ils entrent en action. » Une enseignante, école REP+ du Doubs.

03 UN EFFET MESURÉ PAR LA RECHERCHE

Étude publiée dans Grand N (2024) : en CM2, des progrès nettement plus forts sur les notions travaillées avec Learn-O, notamment aire et périmètre.

04 LE CLIMAT DE CLASSE S'AMÉLIORE

« Partager ce moment d'amusement, d'apprentissage et d'entraide a amélioré le climat scolaire. » Juliette, enseignante à Remoray.

05 RECONNU PAR L'INSTITUTION

Concept référencé par l'Éducation nationale, lauréat du prix de la Journée académique de la pédagogie 2019.



« On fait des maths, on fait du sport et en plus on s'amuse. »

UN ÉLÈVE, RAPPORTÉ PAR SON ENSEIGNANTE · REP+ BESANÇON

TOUTES LES MATIÈRES. EN COURANT.

Le terrain devient une immense tablette tactile

La compétence visée devient l'outil qui permet de réussir. Un même dispositif, des milliers d'exercices : **vous choisissez la notion, nous l'installons dans la cour**.

MATHÉMATIQUES

Numération, calcul mental, tables, problèmes, calculatrice, suites.

GÉOMÉTRIE

Géoplan : prénom, figures, modèles, angles, quadrillage. Aire, périmètre.

FRANÇAIS

Conjugaison, homophones, mots invariables, nature des mots.

ANGLAIS

Vocabulaire et déchiffrement avec la machine EnigmO.

HISTOIRE DES ARTS

Courbet, Bruegel, Seurat : analyser une œuvre en jouant.

MUSIQUE

Décoder et construire une portée, musiques de films.

SCIENCES

Lumière, gravité, états de la matière, moteur Stirling.

REPÉRAGE & GÉOGRAPHIE

Bonhomme d'orientation dès la maternelle, animaux et localisation, plans.

MÉMOIRE & LOGIQUE

Bonhomme Patate et tables, Qui est-ce ?, chiffrement, stratégie.

EPS

Biathlon optique, course d'orientation, demi-fond, athlétisme.









LES CARTES DE JEU

UNE CARTE. UN DÉFI. UN DÉCLIC.

1. Je pioche ma carte, à mon niveau.
2. Je cours biper les bonnes balises.
3. Je vérifie seul : vert ou rouge.
4. Je corrige, puis je monte d'un niveau.

10 000+
CARTES DE JEU

Dès 3 ans
SANS LIMITE D'ÂGE

2/3 PC
POUR UNE CLASSE

UN JEU POUR CHAQUE NIVEAU

Exemples de plus de 35 jeux, de la grande section au CM2 et Collège

Tous ces jeux ont déjà été joués en classe. Chacun se décline en version facile ou renforcée : **chaque élève avance à son niveau**.

	ORIENTATION	MATHÉMATIQUES	GÉOMÉTRIE	FRANÇAIS	ÉQUIPE & THÈMES
GS 2E HARMOS	Parcours 10 balises · bonhomme · bonhomme des animaux	Numération 24 balises · additions avec les animaux	Géoplan modèle facile · figures · quadrillage		
CP · CE1 3E HARMOS	10 balises animaux + localisation · parcours bleu / rouge avec score	Maths 24 balises · additions 26 balises · suites + / –	Géoplan facile A / A++ · formes · mon prénom		Les métiers, 26 balises ou traces
CE1 4E HARMOS	Bonhomme	Calcul mental · calculatrice · bonhomme Patate et les tables	Géoplan évolutif · géoplan 26 balises · échelles	Conjugaison 17 balises · mots invariables	Calcul sur le thème des métiers
CE2 5E HARMOS	Bonhomme	Orientation puis calcul (10 + 10) · 24 calculs et problèmes · calcul mental	Géoplan : mon prénom	Homophones · mots invariables	
CM1 6E HARMOS	Bonhomme	24 calculs · 26 problèmes · bonhomme Patate et les tables	Géoplan · prénom et date · géoplan en équipe ou en paire	Homophones · conjugaison · nature des mots	Escape Arts / Français, 26 balises
CM2 7E HARMOS	Bonhomme	Orientation puis calcul · problèmes · bonhomme + maths	Géoplan : les angles	Homophones · nature des mots, 30 balises	Les métiers, 26 balises ou traces

PARCOURS DE 10, 17, 24, 26 OU 30 BALISES • SEUL, EN BINÔME OU EN ÉQUIPE • COLLÈGE ET LYCÉE : SUR DEMANDE





FORMULE ANNUELLE

PLUSIEURS JOURNÉES. UNE VRAIE PROGRESSION.

Les élèves retrouvent le dispositif et vont plus loin à chaque fois

1 — DÉCOUVRIR
Bonhomme et parcours de 10 balises : on apprend à se repérer.

2 — RÉUSSIR
Premiers contenus (calcul, géoplan « mon prénom ») et remise du diplôme.

3 — APPROFONDIR
Parcours de 24 à 26 balises : problèmes, homophones, conjugaison.

4 — COOPÉRER
Géoplan en équipe, escape Arts / Français : on gagne ensemble.

5 — CONSOLIDER
Les notions de l'année reprises en version renforcée.

UNE JOURNÉE TYPE

6 créneaux d'environ 55 minutes, **2 classes en même temps sur 2 dispositifs** : toute l'école y passe dans la journée. Exemple réel : l'école Champittet (Suisse), 5 journées par an en 2023-24 et 2024-25.

Exemple de progression, adaptée à vos programmes et à vos dates.

COMPOSEZ VOTRE JOURNÉE

Cochez ce qui vous tente, nous construisons le programme

Une activité ou plusieurs ateliers en rotation : **jusqu'à 60 élèves par jour**, de 2 heures à la journée, dans votre cour, votre préau, votre gymnase ou un parc.

- [ ] **JEUX LEARN-O EN MOUVEMENT**
  Plus de 35 jeux : bonhomme, géoplan, calcul, problèmes, homophones, conjugaison, nature des mots…
  MATERNELLE → LYCÉE · 10 À 30 BALISES

- [ ] **BIATHLON OPTIQUE SCOLAIRE**
  Course et tir sur carabines olympiques, toute la classe, chrono et diplômes.
  DÈS 7 ANS · INTÉRIEUR OU EXTÉRIEUR

- [ ] **ESCAPE GAME DYNAMIQUE PÉDAGOGIQUE**
  Missions en équipe, cryptex, tableau géant de Bruegel à fouiller : lire, compter, décoder en bougeant.
  DÈS 3 ANS · JUSQU'À 36 JOUEURS

- [ ] **JOURNÉE MULTI-ATELIERS**
  Journée sportive, USEP, UNSS, fête d'école : plusieurs ateliers en rotation.
  JUSQU'À 60 / JOUR · CLÉS EN MAIN

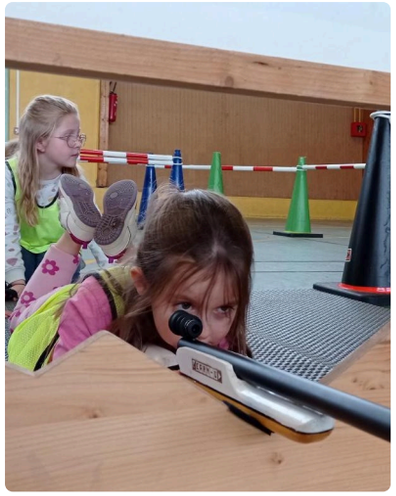
- [ ] **PARC LUDIQUE D'ORIENTATION**
  Un parcours permanent près de l'école, joué en autonomie toute l'année.
  INSTALLATION DURABLE · SANS ANIMATEUR

- [ ] **FORMULE ANNUELLE LEARN-O**
  Plusieurs journées dans l'année, une progression d'une séance à l'autre, diplôme pour chaque élève.
  TOUTE L'ÉCOLE · PROGRESSION SUIVIE

- [ ] **BIATHLON 3-6 ANS « MOI TOUT SEUL ! »**
  Carabine optique adaptée aux petits, cible en 1, 3 ou 5 touches, diplôme personnalisé.
  MATERNELLE · SANS ÉLIMINATION

- [ ] **COURSE D'ORIENTATION 3.0**
  « Seul mais jamais isolé » : bonhomme en maternelle, CO inversée, carte adaptée à chacun.
  CYCLES 1 À 4 · TEMPS EN DIRECT

- [ ] **LEARN-O CHRONO POUR VOTRE CROSS**
  Puces électroniques, résultats en direct sur écran et téléphone, classements par catégorie.
  ÉCOLES ET COLLÈGES · RÉSULTATS LIVE



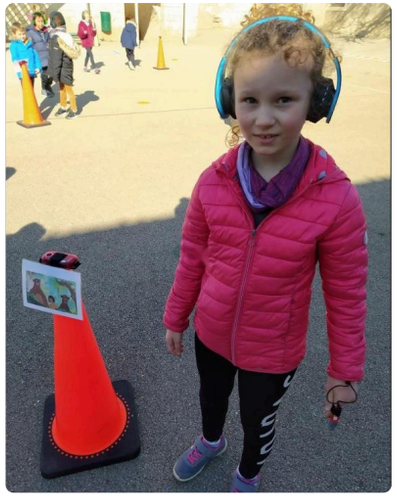
BIATHLON MATERNELLE



COURSE D'ORIENTATION



ESCAPE GAME BRUEGEL



MUSIQUE AVEC CASQUE



CROSS SCOLAIRE

COMMENT ÇA SE PASSE

Pas de bus, pas de matériel à prévoir : je viens chez vous

01

L'ÉCHANGE

Votre niveau, vos notions, votre date, votre lieu.

02

LE PROGRAMME

Une proposition sur mesure, liée à vos objectifs.

03

L'INSTALLATION

J'arrive en avance avec balises, cartes et carabines.

04

LA SÉANCE

Les élèves jouent, se trompent, corrigent, progressent.

05

LE BILAN

Rapport de séance et diplômes pour chaque élève.

ILS NOUS ONT FAIT CONFIANCE

Écoles, collèges, centres de loisirs

LAUSANNE 2020

JEUX OLYMPIQUES DE LA JEUNESSE · PLUS DE 3 200 SCOLAIRES EN UN JOUR

320

GROUPES ACCUEILLIS CHAQUE ANNÉE

5,0 / 5

SUR 20 AVIS GOOGLE

Écoles de Nods, Valdahon, Morre, Orchamps-Vennes, L'Hôpital-du-Grosbois, Rougegoutte, Les Auxons, Montbéliard, Besançon (REP+), collèges, lycées et IME.

> *« Une occasion extraordinaire d'ancrer positivement les maths. »*
>
> UNE ENSEIGNANTE · ÉCOLE REP+ DU DOUBS

> *« Tous les élèves du CP au CM2 ont pu travailler ensemble… en améliorant le climat scolaire. »*
>
> JULIETTE · ENSEIGNANTE À REMORAY

> *« Les enfants ont tous reçu un magnifique diplôme. »*
>
> PÉRISCOLAIRE LA RÉCRÉ (FRANCAS) · AVIS GOOGLE









SUR DEVIS · SUR MESURE

ET SI LA PROCHAINE SORTIE FAISAIT AIMER LES MATHS ?

Parlons de votre projet de classe

Professeur d'EPS depuis plus de 20 ans, je conçois chaque séance pour que **chaque élève réussisse quelque chose**, et en redemande. Dites-moi votre niveau, vos notions, votre date et votre effectif : je reviens vers vous avec une proposition.

THIBAULT VILLERET

06 07 12 36 98

thibault@learn-o-biathlon.com

2 rue du Sabotier · 25620 L'Hôpital-du-Grosbois

SCANNEZ · LA PAGE ÉCOLES

WWW.LEARN-O-BIATHLON.COM

Concept pédagogique Learn-O créé par Thierry Blondeau, déployé dans le Doubs par Learn-O-Biathlon.