

LES JEUX À L'ÉCOLE...

ANNE MENANT/RONY ROMAN

22 novembre 2018

TRAVAILLER AUTOUR DU JEU: N'EST-CE PAS ANTINOMIQUE?

Pour le C1, c'est incontournable.

Constatons que plus on avance dans la scolarité d'une élève (C2/C3/C4) et moins il joue... et lorsque le jeu est présent, c'est surtout en math, en français, lors des APC...

Dans la circulaire n°2012-011 du 12 janvier 2012:

[...] Le plan pour les sciences et les technologies à l'École lancé le 31 janvier 2011 propose aux enseignants de **développer le recours aux jeux traditionnels comme les échecs, les jeux à règles** (jeux de cartes ou de plateau), **les jeux de construction** qui permettent de développer la **motivation, la concentration** des élèves, d'encourager leur esprit **d'autonomie et d'initiative** et de travailler **les fondamentaux** par une approche différente.[...]

DANS LE PLAN VT:

◎ 1.2.3 L'importance du plaisir:

[...]Le plaisir et le désir sont des moteurs fondamentaux des apprentissages. Mais, sans effort, il n'y a pas non plus de progrès. [...]

[...]

Les **mesures 5** (étapes d'apprentissage) et **7** (Périscolaire et clubs) sont en lien avec ce que le jeu peut apporter...

JOUONS UN PEU...

◎ 15 vainc....


- ◎ Deux joueurs, un observateur
- ◎ Trois parties

Il faut placer 3 jetons sur une bande, en jouant chacun son tour et totaliser 15.

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

DÉVELOPPER L'USAGE DES JEUX POUR APPRENDRE


- **Se concentrer**
- **Mieux mémoriser**
- **Acquérir des automatismes**
- **Développer des stratégies**



© La démarche du jeu par **essais et erreurs**, par la recherche de **causalité**, d'**équivalence**, de **temporalité**, vient en appui des enseignements mathématiques et scientifiques **principalement en matière de résolution de problèmes.**

8 ÉLÉMENTS LE CARACTÉRISENT POUR UN ENFANT

- ⊙ il est agréable et satisfaisant
- ⊙ il n'a pas d'objectifs extrinsèques
- ⊙ il est spontané
- ⊙ il implique une participation active
- ⊙ il est généralement absorbant
- ⊙ il a une réalité personnelle
- ⊙ il n'est pas littéral (pas de modèle établi)
- ⊙ il peut contenir une dose de stimulation

- 
- ③ Plus que le support utilisé, **c'est l'intention de celui qui joue** ou sa manière de le faire qui constitue le jeu.
 - ③ Jouer est une activité libre : il n'y a de jeu que choisi ou consenti, l'enfant est libre de s'arrêter quand il le souhaite.

DU JEU LIBRE AU JEU DIRIGÉ (DU COTÉ DE L'ENSEIGNANT)

| | Pour l'élève | Rôle de l'enseignant |
|-----------------------------|---|---|
| <u>Jeu libre</u> | Pas d'intervention directe de l'enseignant dans le jeu. | Consignes, aménagements, observations (<u>critériées</u>) des enfants. |
| <u>Jeu supervisé</u> | Intervention de l'enseignant pour suggérer et orienter l'activité de l'élève. | Stimulation, accompagnement souple, participation au jeu. |
| <u>Jeu dirigé</u> | Tâches données, l'enseignant conduit une démarche et attend un résultat précis. | Consigne ou règle du jeu précise. Activité conduite par l'enseignant. Pas à pas étayé. |

UNE DÉMARCHE PÉDAGOGIQUE

- Inclure le jeu dans la démarche pédagogique de l'enseignant permet-il de réels apprentissages par les élèves ? Le jeu se suffit-il à lui-même dans la classe ?
- Le jeu éducatif exige que l'enseignant joue son rôle qui est celui d'être un *médium d'apprentissage déterminant*.

LA SEMAINE DES MATHÉMATIQUES

Semaine des mathématiques

La Semaine des mathématiques a pour objectif de montrer aux élèves des écoles, collèges et lycées ainsi qu'à leurs proches, une image actuelle, vivante et attractive des mathématiques. Elle entend ainsi valoriser les nombreuses actions mises en œuvre tout au long de l'année en faveur du rayonnement des mathématiques.

2019

2018

2017

2016

2015

2014

Jouons ensemble aux mathématiques

Du 11 au 17 mars 2019

Jouons ensemble aux mathématiques comme on peut jouer ensemble de la musique : avec passion, en écoutant la voix de l'autre, en laissant libre cours à son imagination dans les règles de l'harmonie et en inventant d'autres règles, en se confrontant à la difficulté et au mystère comme préludes au plaisir et à la découverte.

Jouons ensemble à concevoir et fabriquer des polyèdres géants, décorer des salles en fractales, carrelor une cour de pavages, créer un escape game ou un jeu de plateau et le faire jouer à d'autres, jouer des pièces de théâtre mathématiques... [Suite sur le site Éduscol](#)

Quelques ressources :

- la brochure "Les mathématiques par le jeu" de mars 2016 d'Éduscol ([pdf](#))
- la lettre Edu_Num Thématique N°6 de mars 2018 "[Pédagogie par le jeu](#)"