

JEUX DE SOCIETE MATHEMATIKUES

PREMIERE PARTIE : JEUX NUMERIKUES

Les jeux présentés dans ce dossier sont destinés aux enfants du cycle 3 mais plusieurs d'entre eux peuvent être proposés, en adaptant la règle du jeu, dès la fin de C.P. (voir la liste commentée en 4ème chapitre).

Ces jeux ont été essayés par de nombreux collègues et les variantes proposées émanent également d'une réflexion collective effectuée lors des animations pédagogiques.

D'autres jeux numériques ainsi que des jeux non numériques feront l'objet de dossiers complémentaires dans les prochains BCU.

N.B. : pour des jeux maths spécifiquement cycle 2, se reporter au BCU n° 83, article sur le calcul réfléchi.

Pour la 3^{ème} et sans doute dernière année, se déroulent des animations pédagogiques sur ce sujet. Le dossier qui suit permettra à tous les collègues de mettre en place un coin, des ateliers "jeux mathématiques". Sans exclure ceux du commerce, je vous propose, ci-après, des jeux simples, faciles à construire, en prise directe avec les notions au programme. N'hésitez pas à me contacter.

Michèle PAJEAN

Vous trouverez, pages suivantes :

1 / "De l'intérêt de pratiquer des jeux de société à l'école" ou une petite promenade du côté des Instructions Officielles.

2 / Jeux de société mathématiques : leur intérêt et les différents types.

3 / Quelques précisions sur la règle de jeu et la mise en œuvre dans la classe.

4 / Liste commentée des jeux présentés dans ce dossier.

5 / Règles de base des jeux présentés.

6 / Bibliographie.

"DE L'INTERET DE PRATIQUER DES JEUX DE SOCIETE A L'ECOLE"

OU UNE PETITE PROMENADE DU COTE DES INSTRUCTIONS OFFICIELLES

Côté compétences transversales,

en pratiquant des jeux de société, l'enfant apprend à :

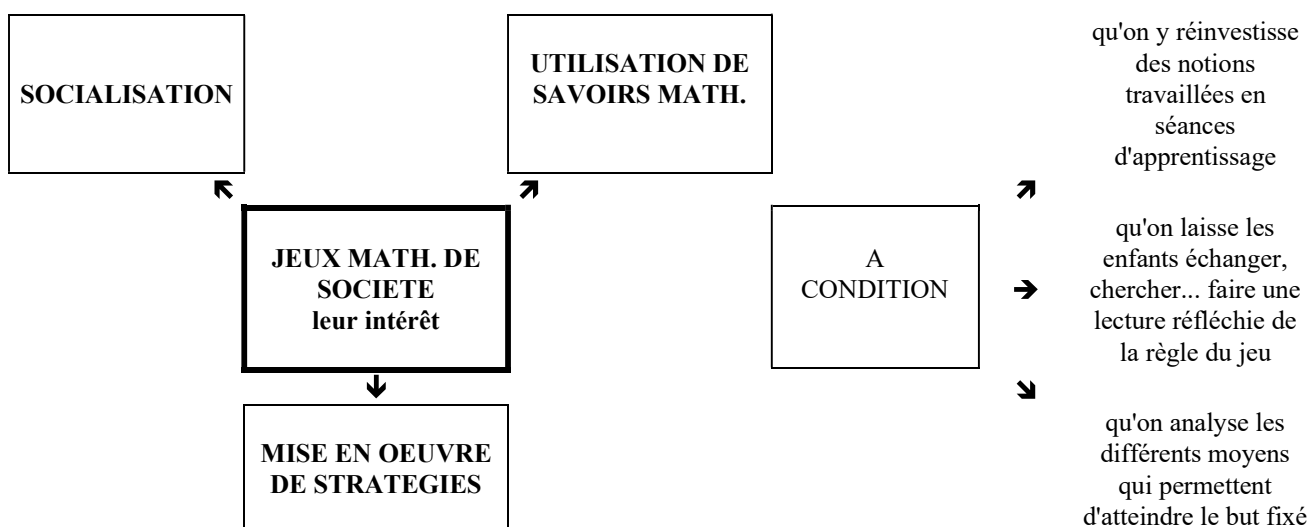
- reconnaître, écouter, respecter l'autre.
- respecter des règles de vie et, en particulier, les règles liées aux contraintes du jeu lui-même.
- émettre des suppositions, faire des choix (et les expliquer).
- contrôler ses réponses par rapport au déroulement du jeu.
- se repérer dans un déroulement chronologique propre au jeu et commun à tous les joueurs.
- mener une activité, un projet, à son terme.
- comprendre et exécuter des consignes.

Côté compétences disciplinaires,

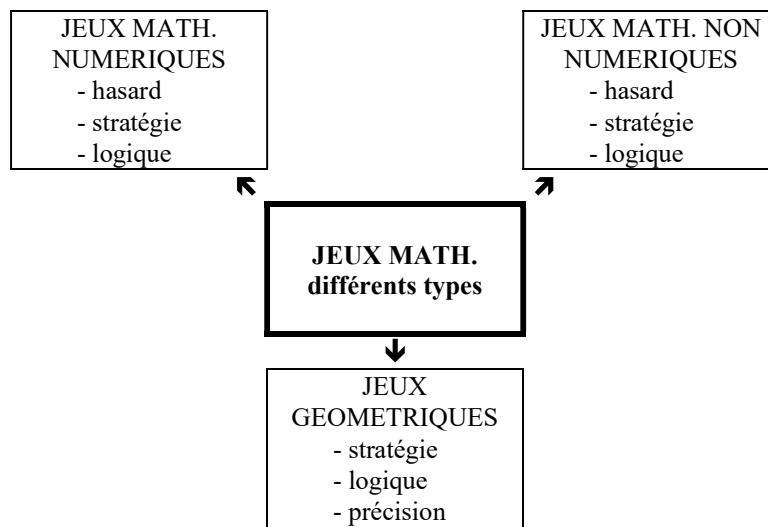
en pratiquant des jeux de société de type mathématique ET, A CONDITION QUE L'ENSEIGNANT ORGANISE BIEN CES JEUX COMME DES SITUATIONS DE RESOLUTION DE PROBLEME (pas de règles fermées dès le départ, temps d'échange sur les stratégies, adaptation du jeu aux capacités des enfants...), les enfants vont réutiliser, consolider des acquis antérieurs et, pour certains jeux, explorer des démarches de recherche et approcher ainsi des savoirs et des outils nouveaux.

LES JEUX DE SOCIETE MATHEMATIQUES

Leur intérêt



Les différents types



QUELQUES PRECISIONS SUR LA REGLE DE JEU ET LA MISE EN ŒUVRE DANS LA CLASSE

LA REGLE DU JEU

On peut l'appréhender de différentes manières.

Exemples :

- On découvre la règle en séance de lecture (travail de compréhension, on s'imagine en train de jouer...)
- On découvre la règle en essayant de jouer (surtout pour les CM)
- On utilise le tutorat : un enfant "lecteur confirmé" initie un autre au jeu en lisant la règle.
- Le maître découvre la règle avec un petit groupe d'enfants. Ceux-ci s'approprient le fonctionnement du jeu. Puis chacun de ces enfants va en initier d'autres avec ou sans le texte de la règle.
- Le maître donne le support de jeu et laisse les enfants imaginer comment on pourrait bien jouer. Des essais de jeux sont faits. Le maître énonce ensuite, progressivement, les éléments de la règle qui permettent aux enfants d'ajuster leur jeu.
- Des enfants qui maîtrisent bien un jeu peuvent en écrire la règle, à leur manière, afin qu'elle soit utilisée par d'autres (autre classe, correspondants...)
- etc.

On diversifie un peu de la même manière que pour des jeux collectifs en EPS.

LES VARIANTES

elles s'imposent !

Selon le degré d'acquisition de la notion mathématique, selon les capacités du groupe de joueurs... on adaptera la règle de base à volonté. Un bon nombre de variantes sont signalées dans ce dossier, fruit de la concertation collective lors des animations pédagogiques.

JOUER D'ABORD !

Attention à ne pas nuire à la dynamique du jeu qui doit rester prépondérante pour les enfants !

⇒ soit le jeu met en œuvre des savoirs mathématiques maîtrisés ou déjà bien travaillés

⇒ soit on fournit avec le jeu, un référent. Par exemple, la table d'addition, de multiplication, la liste des complémentaires à 10...

REGLE D'OR : Faire jouer ensemble des enfants de même niveau !

L'ORGANISATION DE LA CLASSE

- **2 ou 3 jeux disponibles dans le "coin-maths"**, en phase avec le travail du moment, permettront aux enfants de vivre des situations complexes, sociales, où ils feront fonctionner un nombre de fois intéressant, une notion, un savoir faire, découverts dans le cours ordinaire de la classe.

- **Régulièrement, on organisera une séance avec des ateliers :**

⇒ 1/2 classe travaille collectivement avec l'enseignant et 1/2 classe est en ateliers-jeux maths (ceux du "coin").

⇒ toute la classe est en ateliers :

- ateliers divers, utilisant les supports de différents coins de la classe (techno, lecture, jeux d'écriture...), chaque enfant choisissant son atelier en fonction d'un tour de rôle, ou mieux, d'un projet personnel.

- ateliers tous de type mathématique : on mêlera éventuellement jeux et travaux individuels. L'essentiel, pour la bonne marche de la séance étant que suffisamment d'enfants soient en autonomie afin que l'enseignant soit disponible pour introduire un ou deux jeux nouveaux.

- **La fabrication de certains jeux**, peut être effectuée par un groupe d'élèves.