

# Pourquoi proposer des jeux en classe ?

Anne Garro, CPC Pont-de-Chéruy  
Evelyne Touchard, CPC Grenoble 2  
février 2015

Extrait de l'article « *Quelles problématiques pour la formation des enseignants à la pratique du jeu en classe* »<sup>1</sup>

On peut penser qu'en jouant, **l'enfant - et non plus l'élève-, donnera du sens** à un certain nombre de compétences construites en classe puisqu'il devra les mobiliser pour jouer et gagner. Il jouera donc tant qu'il en a envie et pourra s'arrêter quand il le souhaite. C'est un jeu ! On peut aussi penser que **le jeu est un support ludique pour réinvestir des compétences mathématiques** et, à ce titre, l'enseignant proposera des *ateliers jeux mathématiques où le temps sera destiné au jeu pour lui-même*. Un des objectifs de l'enseignant pouvant être alors de faire découvrir de nouveaux jeux aux élèves. Une autre direction est possible : **utiliser le jeu pour les apprentissages mathématiques**. Son support va être utilisé pour construire une situation didactique et alors ce n'est plus un jeu. L'enseignant pourra demander aux élèves de remplir des fiches de jeu (lui permettant d'avoir une trace écrite de la réflexion de l'élève), proposer d'étudier plus précisément une étape du jeu (collectivement ou individuellement), proposer des exercices se référant à une règle du jeu. *Néanmoins, il semblerait que ce qui distingue le jeu du travail ne tient pas dans l'activité elle-même mais dans ses conséquences pour l'enfant. Ce qui caractérise l'activité ludique est précisément qu'elle ne porte pas à conséquence.*

De fait, selon le choix de l'enseignant, **sa place dans la classe est questionnée.**

Quelle position doit-il avoir pendant les périodes de jeu ? Si les élèves sont en situation de jeu, sa présence n'est plus nécessaire après l'explicitation des règles. Donc soit il régule des attitudes sociales d'élèves, soit il joue avec eux. Si le jeu est utilisé pour des apprentissages mathématiques, alors l'enseignant reprend « sa place » en énonçant les consignes, en posant les problèmes et en observant ses élèves.

## Dispositif de formation : Les grandes étapes d'une formation sur la mise en place de jeux mathématiques par les enseignants

1 - Choix des jeux à présenter et à analyser (fait par le formateur) : intéressant de présenter 5 à 6 jeux qui tourneront après 20 minutes de jeux. Choisir un panel de jeux incluant des jeux traditionnels du patrimoine (jeu de l'oie, dominos, yam's et mini-yam's (Ermel CP), jeux de bataille, jeux de dés...).

2 - Découverte des jeux... en y jouant. Ce temps ne doit pas être négligé en formation. Les enseignants doivent absolument jouer aux jeux qu'ils comptent proposer aux élèves.

3 – Repérage des connaissances mathématiques mises en jeu et des compétences travaillées par les élèves + compétences transversales (méthodologie, respect des règles du jeu...). Réflexion sur toutes les variantes possibles autour d'un même jeu.

---

<sup>1</sup> FARADJI D., TAVEAU C., « Quelles problématiques pour la formation des enseignants à la pratique du jeu en classe ? », *Actes du XXXII<sup>e</sup> colloque COPIRELEM*, atelier A1, 2005

4 – Mise en commun de l'analyse

5 – Réflexion sur le rôle et la place des jeux dans des séances de mathématiques, sur une programmation possible

6 – Réflexion sur quels jeux mettre dans une ludothèque (d'école, de cycle ou de classe) et sur les moments d'accès donnés aux élèves.

## **La mise en œuvre des situations de jeu pour les élèves, un outil au service de l'enseignant**

...pour permettre une autre approche des savoirs et des savoir-faire par le biais d'une plus grande motivation, voire d'une émulation.

### **1. La découverte**

1.1 - La phase découverte du jeu pour les élèves commence nécessairement par une *phase de description et de manipulation des éléments du jeu*. Il est effectivement préférable de ne pas faire entrer immédiatement les élèves dans la pratique du jeu. Durant cette phase d'observation, les élèves intègrent les éléments entrant dans la composition du jeu et échangent sur leurs significations. *L'enseignant peut alors donner des premières indications sur le but du jeu et faire émerger la règle*. Cette phase prépare à l'approche des premiers éléments de stratégie.

Exemples :

- a) Un plateau de jeu de l'oie : il y a des cases, des numéros dans les cases, des dessins etc
- b) Rush Hours : il y a un plateau avec une sortie, des voitures de telle et telle couleur, des bus, des camions, des cartes représentant le plateau etc
- c) Magix 34 : sur le plateau de jeu, il y a 16 nombres dans des cercles, reliés par des traits dans lesquels sont indiqués un nombre qui représente la relation numérique entre les deux nombres dans les cercles...
- d) Un jeu de cartes pour jouer à la bataille : il y a des cartes avec des nombres de 1 à 10 ou parfois de 2 à 10 et as, des cartes avec des personnages appelés figures, 4 formes sur les cartes (les couleurs ! rouge et noir mais aussi cœur carreau pique trèfle...) etc

Cette phase est capitale. Il n'est pas forcément nécessaire d'utiliser un lexique savant mais a minima *d'utiliser le même vocabulaire entre tous pour en assurer une signification partagée*.

### 1.2 Premières prises de contact

Le jeu collectif en classe entière n'est pas toujours un bon dispositif. Il est long et semble ne pas mobiliser tous les élèves. Il est préférable de faire la première prise de contact avec le jeu en petits groupes (5 à 7 élèves). L'enseignant distribue la règle, la fait lire aux élèves et/ou la lit et *les élèves commencent à jouer*. Ces premières parties ne durent que quelques minutes.

## 2. Arrêt sur la règle

Après ces deux premières phases de découverte, lorsque chacun des groupes a pu jouer quelques minutes, l'enseignant revient sur la règle, donne des précisions complémentaires, fait une présentation complète du jeu. Il s'assure alors de la bonne compréhension du but du jeu et des différents éléments de la règle. L'enseignant précise également les objectifs d'apprentissage. Les élèves sont réellement prêts à jouer.

## 3. Mise en jeu

L'enseignant peut choisir de mettre en place différents dispositifs de jeu :

- Toute la classe joue en même temps sur le même jeu. L'enseignant n'a qu'un jeu à suivre mais cela nécessite d'avoir le même jeu en plusieurs exemplaires. Autant cela est possible pour des jeux de cartes simples, autant il paraît délicat d'avoir à sa disposition 14 jeux de Rush Hour par exemple.
- Une moitié de classe joue avec un jeu pour lequel les élèves sont autonomes (puzzles par exemple) et l'autre moitié de classe commence à jouer au nouveau jeu : ce dispositif peut être un intermédiaire avant le lancement de 4 ou 5 ateliers jeux maths en parallèle. Les élèves s'habituent au jeu, l'enseignant n'ayant que la moitié de la classe à observer. Là aussi, le nombre de jeux identiques à avoir à sa disposition peut être un frein à la mise en œuvre.
- La mise en place d'ateliers de jeux mathématiques : tout comme des ateliers lectures, la mise en place d'ateliers jeux demande d'avoir anticipé les outils élèves, les moyens de validation, l'autonomie des groupes. Sur 4 ou 5 ateliers, 3 ou 4 ateliers peuvent être sur des jeux très connus pour lesquels la co-régulation, l'entraide par les élèves est possible et aisée et/ou pour lesquels les élèves sont autonomes. Un temps de jeu de 20 minutes semble raisonnable. On peut ainsi prévoir une rotation et faire en sorte que les élèves jouent sur 2 jeux différents sur un créneau standard d'ateliers de 45 minutes.
- Les jeux peuvent également être mis en œuvre en décloisonnement et bien sûr en aide personnalisée.

Ce qu'on observe le plus couramment dans les classes pratiquant le jeu est la mise en place d'un créneau hebdomadaire de jeu de 45 minutes. Il existe souvent dans ces mêmes classes d'autres moments d'activités mathématiques sous forme ludique (comme les activités Ermel ou Cap maths) mais qui ont un objectif précis d'apprentissage dans une séquence. Lorsqu'il existe une ludothèque en classe, ou quelques jeux mis à disposition, les élèves bénéficient de temps pour jouer soit lorsqu'ils ont fini un travail soit sur des moments d'accueil ou des moments libres.

Ces mêmes jeux peuvent être repris en APC pour un objectif d'apprentissage précis voire au moment des TAP en utilisant une autre mallette de jeux que celle des classes.

#### 4. Arrêt sur les stratégies ... et les émotions (possible en classe entière)

Un même jeu sera proposé aux élèves pendant plusieurs semaines. Il paraît important, à un moment donné, de s'arrêter dans le jeu pour favoriser une analyse réflexive<sup>2</sup> : faire dire aux élèves ce qu'ils ont fait, comment ils l'ont fait, expliciter les stratégies... Ne pas oublier d'aborder les émotions et les ressentis qui ont une place prépondérante et dans le jeu et dans l'apprendre... Ce travail est plutôt à mener en petits groupes pendant une phase de jeu en atelier. Il vise l'adoption de meilleures stratégies, de démarches plus expertes par les élèves, l'approfondissement du raisonnement.

#### 5. La construction du langage argumentatif

L'enseignant peut également avoir pour objectif la construction du langage argumentatif. Une des solutions est de proposer des pratiques de jeu en situation collaborative qui vont pousser les élèves à expliciter leurs démarches à leurs partenaires de jeu. Là aussi, cet aspect est à aborder en ateliers et non en groupe classe.

### Annexe 1. Grille d'aide à l'analyse des jeux

#### *Grille: propositions de pistes de travail*

Nom du jeu :

Place du jeu dans la séance :

- |   |  |   |
|---|--|---|
| <input type="checkbox"/> Manipulation/recherche | <input type="checkbox"/> Identification des stratégies             | <input type="checkbox"/> Construction de nouvelles stratégies |
| <input type="checkbox"/> Entraînement           | <input type="checkbox"/> Automatisation                            | <input type="checkbox"/> Evaluation                           |
| <input type="checkbox"/> Réinvestissement       | <input type="checkbox"/> Nouvelles règles inventées par les élèves |   |

Place de la séance dans la séquence d'apprentissage	Situation/activité	niveau	But/objectif	compétences	variables

<sup>2</sup> GIORDAN A., « Jouer ou apprendre ? », *Actes Chamonix*, 2013

## Annexe 2. Coût estimatif des jeux (prix le plus bas pris sur des sites web marchand)

Compte tenu de l'investissement que représente une ludothèque, cela est souvent fait pour un cycle ou pour un niveau de classe. Les jeux de cartes, les dés ou un lot de calculatrices peuvent être achetés pour chacune des classes et complétés par une malle jeux mobile.



Allez les escargots 20.00 euros



Architecto 26.00 euros



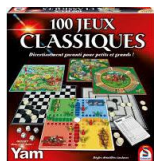
Calculatrice premier prix 4.00 euros



Calculodingo 10.00 euros



Cartatoto addition / multiplication 7.00 euros



Coffret de jeux 100 jeux classiques 13.00 euros  
(dont Les petits chevaux, le jeu de l'oie, le Yams, les dames...)



Dés D4-D20 (7 dés) 5.50 euros



Dés lot de 50 6.00 euros

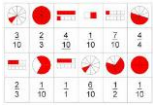
ADDITION ET SOUSTRACTION



Dominos additifs,  
soustractifs Celda 15.50 euros



Dominos abaque Celda 17.90 euros



Dominos fractions 23.00 euros



Dominos traditionnels 3.60 euros



Halli Galli 18.00 euros



Jeu de 52 cartes 1.5 euros



Jeu de l'oeuf 10.00 euros



Jeux de petits chevaux 10.00 euros



Jeux des 7 familles 3.00 euros



Logix 42.00 euros



Ludanimmo 29.00 euros



Mathador

de 15 à 40 euros selon les versions



Memory

5-10 euros



Meta-forms

22.00 euros



Mistigri

4.00 euros



Rush Hour

20.00 euros



Shut the box

13.00 euros



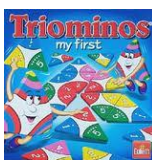
Tangram en bois

3.50 euros



Tangram plastique 4 jeux

7.80 euros



Triominos

20.00 euros



Uno

12.00 euros



Yam's

4.5 euros

Les manuels Ermel et Cap maths CP à CM2 contiennent de très nombreux jeux pouvant être mis en place dans des ateliers.