

Les jeux en classe

GENERALITES

- **Pourquoi ?** Le jeu induit un rapport différent aux notions travaillées, facilite le travail d'équipe, remotive, ...
- **Quand ?** Tout au long de l'année ! Les jeux ne sont pas à cantonner en activités de fin d'année, de fin de période, ...
- **Comment ?** Voir ci-dessous pour des idées de mise en place en classe

REMARQUES

- Tout jeu ne fait pas travailler une notion du programme ; à vous de choisir vos jeux en visant une notion particulière
- Y a-t-il un vrai ludisme dans le jeu proposé ou est-ce juste un usage de matériel qui change de l'habitude?
- La reproduction de matériel de jeux peut enfreindre des copyrights ; s'assurer des droits ou contacter les auteurs

AVANT LA SEANCE

- **Test** : Essayer un jeu à l'avance pour clarifier la notion travaillée, les règles, les modalités pratiques (nombre d'exemplaires, ...)
- **Institutionnalisation** : Prévoir une trace écrite pour le bilan
- **Notion** : Un jeu peut permettre de découvrir, automatiser et/ou maîtriser une notion
- **Choix du jeu** : Déterminer si la mise en place, les règles, le bilan sont compatibles avec le temps disponible, le nombre d'élèves
- **Choix du jeu** : Aborder plusieurs nouveaux jeux différents en même temps est déconseillé (élèves en attente, ...)
- **Mode de jeu** : Solo, 2 joueurs, tabliées ≤ 5 , $5 \leq$ tabliées ≤ 10 , tous contre le prof, compétitif, collaboratif, chronométré
- **Disposition de la salle** : Anticiper les dé/replacements de mobilier (simplement tourner les chaises, ...)
- **Installation** : Prévoir d'arriver avant les élèves pour anticiper les mises en place de certains jeux
- **Matériel** : Attirer l'attention des élèves sur le respect du matériel et son rangement (sachets fournis, ...)

PENDANT LA SEANCE

- **Gestion de classe** : Les premières séances peuvent être bruyantes mais le niveau sonore diminue au fil des séances
- **Gestion de classe** : Les règles de vie scolaire restent une priorité
- **Mise en place** : Cadrer le groupe pour l'écoute initiale des consignes et règles puis donner le top départ de la mise en place
- **Explications** : Expliquer les règles autour d'une table exemple ou au tableau
- **Explications** : S'appuyer sur les retours élèves pour clarifier les explications futures
- **Explications** : Introduire graduellement les subtilités de règles
- **Autonomie** : S'assurer au plus vite que chaque table a assimilé les règles quitte à interrompre des parties

Une fois les parties lancées, porter une attention particulière à :

- **Élèves hors jeu** : Règle non comprise, mal à l'aise (mauvais vécu du jeu de société, honte de perdre...)
- **Notion** : Observer le rapport à la notion
- **Interventions** : En termes de jeu et moins en termes mathématiques

- **Fin** : Annoncer la fin et le bilan quelques minutes à l'avance et prévenir que les parties ne seront pas forcément terminées
- **Rangement** : Annoncer qu'il faut ranger le matériel ; répartir le rangement du matériel et du mobilier
- **Bilan** : demander aux élèves de clairement citer la notion travaillée, les stratégies optimales, ...

APRES LA SEANCE

- **Faire le point** : Le jeu est-il adapté à la notion abordée? Qu'en ont retenu les élèves?
- **Pour la suite** : Ne pas hésiter à adapter les règles des prochaines parties en fonction des difficultés rencontrées