



MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION
NATIONALE,
DE LA JEUNESSE
ET DES SPORTS

*Liberté
Égalité
Fraternité*



Diseaux compteurs

LIVRET D'ACCOMPAGNEMENT POUR LES ENSEIGNANTS



Table des matières

Les enjeux du jeu à l'école	2
Compétences mathématiques abordables en cp avec le jeu « oiseaux-compteurs »	4
Compétences langagières abordables en cp avec le jeu « oiseaux-compteurs »	5
Jeux et compétences psycho-sociales	6
Posture de l'enseignant	9
Introduction du jeu dans la classe : proposition de séquence	11
Quelques éléments observables permettant de définir l'attitude ludique développée par un élève/joueur	13
La place des jeux de règles dans les apprentissages : ressources existantes	15

LES ENJEUX DU JEU A L'ÉCOLE

Sous couleur de jouer¹, de nombreuses situations ou de comportements sont définis comme ludiques. Le mot « jeu » est polysémique. Comme le précise Jacques Henriot², il désigne à la fois :

- le matériel ludique (ce avec quoi l'on joue) ;
- la structure ludique (ce à quoi l'on joue) ;
- la pratique ludique (ce que fait celui qui joue).

Reconnaitre et circonscrire une situation de jeu

Le jeu doit demeurer une fin en soi, l'espace d'un univers clos et maîtrisable dans lequel l'élève peut exercer son imaginaire et son intelligence en toute confiance.

En jouant, l'élève apprend avant tout à jouer. Tout ce qu'il acquiert d'autre est difficilement quantifiable à la fin du jeu. La valeur pédagogique et éducative d'un jeu ne réside pas en effet dans son aboutissement, mais dans son processus.

« Pour jouer, il faut entrer dans le jeu. Pour entrer dans le jeu, il faut savoir que c'est un jeu. Il y a donc, de la part de celui qui se met à jouer, une compréhension préalable du sens du jeu. L'attitude ludique, comme toute attitude, se prend. Comme toute attitude, elle se comprend. »³ (Henriot, 1983)

Gilles Brougère caractérise le jeu selon cinq critères, dont les deux premiers sont essentiels :

- le caractère de « second degré » de l'activité dans son rapport aux mêmes activités de la vie ordinaire : le joueur se distancie du réel, le transforme. Il a conscience qu'il joue ;
- la libre décision d'entrer dans le jeu (« jouer, c'est décider de jouer ») ;
- l'existence de règles implicites ou explicites partagées ;
- la non-conséquence du jeu dans la vie « réelle » ;
- l'incertitude quant à l'issue du jeu.

Pratiquer le jeu à l'école

Définir le jeu à l'école rend la tâche d'autant plus difficile que l'école est un lieu d'apprentissage : on y vient donc pour apprendre. Le jeu ne peut y être pratiqué et légitimé que dans cet objectif. Il est donc toujours soumis à une intention pédagogique ou éducative lui conférant une fonction souvent analogue à celle de l'exercice. Il apporte une composante ludique, extrinsèque, qui modifie la forme de l'activité avec l'intention de la rendre plus plaisante, mais dont l'enseignant attend un résultat précis.

Ainsi, selon Gilles Brougère⁴, le jeu à l'école est souvent utilisé comme une « ruse pédagogique », qui place l'élève et l'enseignant dans une situation paradoxale. Or, le jeu est avant tout une attitude qui transforme l'activité « de l'intérieur » qui émane d'un engagement volontaire, qui peut différer, voire diverger, d'un élève à l'autre.

Jouer en mathématiques

Utiliser le jeu en mathématique implique d'avoir certaines exigences afin qu'il soit porteur, intrinsèquement, d'apprentissages mathématiques. Didier Faradji⁵ estime que, pour être considérée comme telle, une activité mathématique doit réunir les cinq conditions suivantes :

- « le jeu doit générer une activité de résolution de problèmes » ;

¹ Pour paraphraser le titre d'un livre de Jacques Henriot « Sous couleur de jouer : la métaphore ludique », 1989

² *Le Jeu*, 3^{ème} édition avec une préface originale, J. HENRIOT, Paris, Synonyme – S.O.R., 1983

³ *Le Jeu*, 3^{ème} édition avec une préface originale, J. HENRIOT, Paris, Synonyme – S.O.R., 1983

⁴ « Jouer/ apprendre », G. Brougère, éditions economica, 2005

⁵ <https://www.univ-irem.fr/IMG/pdf/DefJeu.pdf>

- « le jeu induit le recours à une technique de résolution clairement identifiable » ;
- « pour mener à bien sa recherche de solution, le joueur peut faire preuve de méthode » ;
- « le joueur a la possibilité d'anticiper les résultats de son action » ;
- « le jeu offre au joueur la possibilité de rendre compte à voix haute de sa démarche ».

Il convient donc de privilégier des jeux dont :

- le hasard pourra être atténué ou annulé par la possibilité qu'aura le joueur de faire des choix.
- la « consistance » soit suffisante pour permettre un retour ou des échanges verbaux sur les stratégies et les décisions prises.
 - Ces échanges peuvent avoir lieu en cours de jeu, quand celui-ci le permet :
 - la disposition par équipe de 2 joueurs en permettant la communication entre les joueurs.
 - la configuration en mode coopératif
 - Ces échanges peuvent se dérouler hors du temps de jeu, au moment d'un retour collectif ou par groupes de joueurs. Il est intéressant de s'appuyer sur un support vidéo ou photo d'un moment de jeu que l'enseignant aura repéré et capté.
- l'incertitude de l'issue soit préservée le plus longtemps possible afin de maintenir l'attention des joueurs et leur motivation

Il importe que les élèves jouent sans être interrompus, ni contrariés par l'intervention de l'enseignant dans leurs décisions.

La posture de l'enseignant au cours des moments dédiés au jeu revêt une attention particulière. Elle est développée dans la fiche « posture de l'enseignant dans le cadre d'une activité de jeu ».

COMPETENCES MATHÉMATIQUES ABORDABLES EN CP AVEC LE JEU « OISEAUX-COMPTEURS »

Connaissance, compétences issues des attendus et [repères de fin de CP](#)

PERIODES		1-2	1-2-3	2-3-4	1 à 5	2 à 5	3 à 5	3 à 5	1 à 5	3 à 5		
Attendu de fin de cycle 2	Ce que sait faire l'élève	La bataille	La course aux nombres	Oiseau-querelle	Oiseau, fais-ton nid!	Oiseau, migre!	Oiseau, vole !	Oiseau, compte !	Le petit bridge	Oiseau, quel temps fait-il ?		
NOMBRES ET CALCULS												
Comprendre et utiliser des nombres entiers pour dénombrer, ordonner, repérer, comparer	Il dénombre des collections en les organisant.				x	x			x			
	Il compare, encadre, intercale des nombres entiers en utilisant les symboles =, < et >.		x	x		x	x		x	x		
	Il ordonne des nombres dans l'ordre croissant ou décroissant.		x			x			x	x		
	Il comprend et sait utiliser à bon escient les expressions : égal à, autant que, plus que, plus grand que, moins que, plus petit que...	x	x	x	x	x	x	x	x	x		
	Il repère un rang ou une position dans une file ou dans une liste d'objets ou de personnes, le nombre d'objets ou de personnes étant inférieur à 30.		x			x			x			
	Il fait le lien entre le rang dans une liste et le nombre d'éléments qui le précèdent pour des nombres inférieurs à 20.						x		x			
Nommer, lire, écrire, représenter des nombres entiers	Il lit un nombre écrit en chiffres.	x	x	x	x	x	x	x	x			
	Il connaît et utilise diverses représentations d'un nombre et il passe de l'une à l'autre.											
Résoudre des problèmes en utilisant des nombres entiers et le calcul	Il résout des problèmes du champ additif (addition et soustraction) en une ou deux étapes.		x		x			x	x	x		
	Il modélise ces problèmes à l'aide de schémas ou d'écritures mathématiques.		x					x	x			
	Il connaît le sens des signes - et +.		x	x				x	x	x		
	Il résout, en mobilisant ses connaissances du champ additif sur des petits nombres ou en s'aidant de manipulations, des problèmes du champ multiplicatif en une étape (recherche d'un produit ou recherche de la valeur d'une part ou du nombre de parts dans une situation d'un partage équitable). Les écritures mathématiques avec les symboles : et x ne sont pas attendues.		x		x			x	x			
Calculer avec des nombres entiers	Faits numériques mémorisés utiles pour tous les types de calcul	Il connaît les compléments à 10.		x			x		x	x		
		Il connaît la décomposition additive des nombres inférieurs ou égaux à 10.		x			x		x	x		
		Il connaît le double des nombres inférieurs à 10.						x		x		
		Il connaît ou sait retrouver rapidement la moitié des nombres pairs inférieurs à 20.				x		x				
	Procédure de calcul mental	Il connaît ou sait retrouver rapidement la somme de deux nombres inférieurs ou égaux à 10.		x		x			x	x	x	
		Il calcule mentalement des sommes et des différences.		x		x			x	x	x	
		Il commence à savoir utiliser des procédures et des propriétés : mettre le plus grand nombre en premier, changer l'ordre des termes d'une somme, décomposer additivement un des termes pour calculer plus facilement, associer différemment les termes d'une somme.								x	x	
		Mêmes compétences que pour le calcul mental mais avec le support de l'écrit, ce qui permet de proposer des nombres plus grands, ou des retenues, ou plus de deux nombres.								x	x	
Calcul posé	Il pose et calcule des additions en colonnes avec ou sans retenue.							x	x			
ESPACE ET GEOMETRIE												
(Se) repérer et (se) déplacer en utilisant des repères et des représentations	Il situe les uns par rapport aux autres des objets ou des personnes qui se trouvent dans la classe ou dans l'école en utilisant un vocabulaire spatial précis : à gauche, à droite, sur, sous, entre, devant, derrière, au-dessus, en-dessous.				x	x	x			x		
	Il utilise ou il produit une suite d'instructions qui codent un déplacement sur un tapis quadrillé, dans la classe ou dans l'école en utilisant un vocabulaire spatial précis : avancer, reculer, tourner à droite, tourner à gauche, monter, descendre.				x					x		
Reconnaître, nommer, décrire, reproduire, construire quelques figures géométriques - Reconnaître et utiliser les notions d'alignement, d'angle droit, d'égalité de longueurs, de milieu, de symétrie	Il reconnaît les figures usuelles suivantes : cercle, carré, rectangle et triangle.				x							
	Il repère des figures simples dans un assemblage, dans son environnement proche ou sur des photos.				x							
	Il nomme le cercle, le carré, le rectangle et le triangle.				x							
	Il donne une première description du carré, du rectangle, du triangle en utilisant les termes sommet et côté.				x							
	Il repère visuellement des alignements				x							

COMPETENCES LANGAGIERES ABORDABLES EN CP AVEC LE JEU

« OISEAUX-COMPTEURS »

Connaissance, compétences issus des [repères de fin de CP](#).

Les connaissances et compétences présentées s'appuient principalement sur le texte des règles de jeu ou sur les échanges oraux concernant la compréhension des règles, les arguments justifiant les actions de jeu, les éléments de langage mathématique mis en œuvre pendant le jeu.

Langage oral	
Écouter pour comprendre des messages oraux (adressés par un adulte ou par des pairs) ou des textes lus par un adulte	
Attendus	Exemples dans le jeu
<ul style="list-style-type: none"> - Maintenir une attention orientée en fonction d'un but. - Repérer et mémoriser des informations importantes. Les relier entre elles pour leur donner du sens. - Mobiliser des références culturelles nécessaires pour comprendre le message ou le texte. - Mémoriser le vocabulaire entendu dans les textes. - Repérer d'éventuelles difficultés de compréhension. 	<ul style="list-style-type: none"> - orienter les choix de jeu, comprendre ce que font les autres joueurs - rester dans les principes de la règle -se référer à d'autres jeux, comparer, s'appuyer sur ce qui est déjà su -gagner en précision lors des explications -poser des questions en cas d'incompréhension
Dire pour être entendu et compris, en situation d'adresse à un auditoire ou de présentation de textes	
Attendus	Exemples dans le jeu
<ul style="list-style-type: none"> - Prendre en compte des récepteurs ou interlocuteurs. - Mobiliser des techniques qui font qu'on est écouté. - Organiser son discours. - Mémoriser des textes. - Lire à haute voix. 	<ul style="list-style-type: none"> -échanger de manière constructive avec son partenaire de jeu ou avec les autres joueurs -pouvoir rappeler de mémoire un point de règle -reprendre la lecture d'un point de règle en cas de litige
Participer à des échanges dans des situations diverses (séances d'apprentissage, régulation de la vie de la classe)	
Attendus	Exemples dans le jeu
<ul style="list-style-type: none"> - Respecter les règles régulant les échanges. - Prendre conscience et tenir compte des enjeux. - Organiser son propos. - Utiliser le vocabulaire mémorisé. 	<ul style="list-style-type: none"> -parler à son tour et écouter les autres joueurs -parler à bon escient, en sachant aussi différer sa parole
Adopter une distance critique par rapport au langage produit	
Attendus	Exemples dans le jeu
<ul style="list-style-type: none"> - Repérer le respect ou non des règles organisant les échanges dans les propos d'un pair. - Prendre en compte des règles explicites établies collectivement. 	Certains jeux se déroulent dans des conditions qui excluent la divulgation de certaines informations (les cartes que chacun a en main, par exemple) et reposent sur des informations implicites (analyse et mémorisation des cartes posées, indices évoqués par la pose d'une carte particulière...). les échanges entre joueurs sont donc très canalisés.
Lecture et compréhension de l'écrit (fin de CP)	
Pratiquer différentes formes de lecture	
Attendus	Exemples dans le jeu
Savoir lire en visant différents objectifs :	<ul style="list-style-type: none"> • lire pour réaliser quelque chose ; • lire pour découvrir ou valider des informations sur...une règle de jeu

JEUX ET COMPÉTENCES PSYCHO-SOCIALES

« Les programmes suggèrent d'utiliser le jeu lors de séances de mathématiques. Mentionner le jeu en mathématiques, c'est évoquer le matériel ludique, mais aussi l'attitude ludique du joueur. »

C'est se poser la question de sa spécificité, en particulier dans sa différence avec l'exercice. C'est aussi pour l'enseignant, viser des apprentissages mathématiques que les élèves-joueurs pourront atteindre dans un contexte de bienveillance et de convivialité, où « respecter autrui » se conjugue avec apprendre à faire des mathématiques ensemble. (Intro chapitre jeu, guide maths CP)

Une attitude dont on peut retrouver les caractéristiques dans l'analyse des compétences psychosociales telles qu'elles sont définies par l'OMS :

« Les compétences psychosociales sont la capacité d'une personne à répondre avec efficacité aux exigences et aux épreuves de la vie quotidienne. C'est l'aptitude d'une personne à maintenir un état de bien-être mental, en adoptant un comportement approprié et positif à l'occasion des relations entretenues avec les autres, sa propre culture et son environnement. » (Définition OMS, 1993)

On désigne par compétence psychosociale la capacité à mobiliser un ensemble de ressources (savoirs, savoir-faire, savoir-être) dans une situation pertinente.

Ces situations sont en rapport avec :

- la personne elle-même dans ses aspects physiques, psychiques ou intellectuels
- son environnement social, naturel et professionnel

Les buts d'acquisition de ces compétences sont :

- le bien-être physique et psychique de la personne
- l'insertion sociale ou socioprofessionnelle
- l'épanouissement personnel

(Extrait de *Compétences psychosociales et promotion de la santé* / Ireps Bourgogne, novembre 2014, page 5)

Dans ce contexte, leur rôle est primordial pour développer chez les individus des comportements favorables à leur santé.

Le jeu, en créant des situations exigeantes par le respect des règles qu'il impose et par les interrelations qu'il établit entre les joueurs, offre un terrain d'expérimentation et de formation à l'acquisition de ces compétences.

Une liste de 10 compétences⁶

En 1993, les compétences psychosociales sont déclinées par l'OMS et l'UNESCO en 10 aptitudes, couplées.

Chaque compétence est décrite ci-dessous (définitions de L'OMS) :

- apprendre à résoudre des problèmes / apprendre à prendre des décisions ;
- avoir une pensée créative / avoir une pensée critique ;
- savoir communiquer efficacement / être habile dans les relations interpersonnelles ;
- avoir conscience de soi / avoir de l'empathie pour les autres ;
- savoir gérer son stress / savoir gérer ses émotions.

La distinction entre compétences sociales, cognitives, émotionnelles^{7 8}

Une description plus détaillée des compétences psychosociales a ensuite été établie.

Elles sont désormais classées en 3 sous catégories : compétences sociales / compétences cognitives / compétences émotionnelles. En quoi le jeu peut-il favoriser l'acquisition de ces compétences ?

⁶ <https://www.lecrips-idf.net/competences-psychosociales>

⁷ Tableau extrait de *La santé en action*, n° 431, mars 2015, page 11

⁸

Compétences sociales (ou interpersonnelles ou de communication)

Compétences psychosociales (CPS) en jeu	Apports du jeu dans l'acquisition des CPS	Posture de l'enseignant
Compétences de communications verbales et non verbales : écoute active, expression des émotions, capacité à donner et recevoir des feedback.	Le jeu sollicite par exemple souvent des interactions sociales, non seulement lorsque les élèves jouent en équipe, mais aussi après le jeu, lors des retours collectifs où ils sont amenés à expliciter leurs stratégies devant les autres, à confronter, justifier leurs points de vue.	Si l'enseignant ne joue pas, il est important qu'il note ou qu'il prenne en photo des situations de jeu sur lesquelles il pourra revenir avec les enfants une fois la partie terminée. S'il joue, il doit utiliser différents modes de communications adaptées au type de jeu.
L'Empathie, c'est-à-dire la capacité à écouter et comprendre les besoins et le point de vue d'autrui et à exprimer cette compréhension	Jouer avec un partenaire (jeu de coopération) ou un adversaire (jeu de compétition) implique une écoute de l'autre, l'analyse de ses possibilités d'actions, l'observation et la compréhension de sa manière de jouer.	Si l'enseignant joue, il est important de « réfléchir à haute voix » afin de donner à entendre des formulations d'hypothèses sur les actions possibles, sur les anticipations, sur la manière dont il pense que les autres joueurs vont agir, en « se mettant à leur place »...
Résister à la pression (affirmation de soi, négociation, gestion des conflits)	Dans les jeux de coopération, chaque joueur concourt à la victoire de tous. Mais quand vient son tour, c'est au joueur seul de décider de l'action qu'il va mener, en tenant compte de ce que disent les autres ou en maintenant son choix.	Le rôle de modérateur en cas de conflit prend ici toute sa place. L'enseignant ne doit pas intervenir négativement dans la décision de l'élève joueur, ni juger de son choix. En revanche il est important qu'il incite l'élève à argumenter ses choix, à prendre en compte sa réflexion en la reformulant.
Coopération et collaboration en groupe	Dans les versions « coopératives » des jeux, les joueurs sont amenés à œuvrer ensemble pour gagner.	Apporter une vigilance particulière à la prise de parole de chacun, et au respect par chacun de la parole de l'autre.
Plaidoyer (persuasion, influence)	(exemple : le jeu « oiseau, migre !) »	

Compétences cognitives

Compétences psychosociales (CPS) en jeu	Apports du jeu dans l'acquisition des CPS	Posture de l'enseignant
Prise de décision, résolution de problème	Le jeu nécessite : <ul style="list-style-type: none"> - d'anticiper la prise de décision. - de prévoir les conséquences d'une action. - de faire des hypothèses, des inductions, des déductions. - de réussir à prioriser les actions. - de résoudre chaque problème posé par la situation de jeu en prenant plusieurs critères en compte. 	L'acculturation des élèves au jeu (« play ») peut passer par l'exemple d'une réflexion « à haute voix » de la part de l'enseignant jouant ou des élèves experts qui opèrent un retour métacognitif sur leur pratique. L'enseignant peut revenir sur certaines parties filmées ou proposer aux élèves des situations observées pendant les parties et analysées comme des « études de cas ».

<p>Pensée critique, auto-évaluation qui implique de pouvoir analyser l'influence des médias et des pairs, d'avoir conscience des valeurs, attitudes, normes, croyances et facteurs qui nous affectent, de pouvoir identifier les sources d'information pertinentes.</p>	<p>Le hasard tient un rôle important dans beaucoup de jeux. Il fait l'objet de nombreuses interprétations, mais aussi de croyances qui peuvent affecter les joueurs : la malchance. Les jeux de « bluff » contribuent à placer le joueur dans une posture de mise en doute et de questionnement sur la véracité de ce qu'avancent les autres joueurs.</p>	<p>Le retour sur certaines situations de jeu, les échanges concernant la façon de procéder des joueurs permettent de mettre en exergue la manière dont la prise d'information s'opère pendant le jeu. La question de la chance au jeu peut aussi être discutée afin qu'elle soit intégrée comme un facteur extérieur et non inhérent à la personne.</p>
---	---	---

Compétences émotionnelles

Compétences psychosociales (CPS) en jeu	Apports du jeu dans l'acquisition des CPS	Posture de l'enseignant
<p>Régulation émotionnelle, coping : gestion de la colère et de l'anxiété, capacité à faire face à la perte, à l'abus et aux traumatismes</p>	<p>L'anticipation et la réflexion permettent de gérer l'incertitude inhérente au jeu et de réduire l'anxiété. L'occurrence alternée de pertes (de cartes, par exemple) et de gains offre un terrain d'expériences intéressantes pour relativiser ces situations qui engendrent souvent frustration et colère.</p>	<p>L'attitude ludique, par la distance qu'elle instaure entre la situation de jeu et la réalité, peut aider à modifier le rapport à l'erreur, à l'échec, à la perte, à la frustration que l'élève joueur construit. Le caractère « frivole », sans conséquence qui caractérise le jeu présente un levier que l'enseignant peut activer pour non seulement dédramatiser, mais présenter sous un angle positif les situations problèmes que rencontrent les joueurs lors d'une partie.</p>
<p>Gestion du stress qui implique la gestion du temps, la pensée positive, la maîtrise des techniques de relaxation</p>	<p>Le caractère « sans conséquence », « frivole » du jeu permet à l'enfant de relativiser les erreurs ou les échecs.</p>	<p>Aider l'élève à se fixer un objectif autre que la victoire. (réaliser un certain nombre de plis, prévoir ce que va jouer un partenaire ou un adversaire...).</p>
<p>Auto-évaluation et auto-régulation qui favorisent la confiance en soi, l'estime de soi</p>	<p>Revenir sur le déroulement du jeu et l'analyser pour faire ressortir ce qui a été positif, ce qui a permis de gagner.</p>	<p>Valoriser le processus (ce qui se passe pendant la partie) plutôt que le résultat (vaincre ou perdre). Mettre en exergue le plaisir de jouer.</p>

POSTURE DE L'ENSEIGNANT

En choisissant de placer le jeu au centre d'un projet de classe, l'enseignant pose les fondations de l'évolution de sa posture. Il dépasse le paradoxe jeu / apprentissage pour créer une dynamique qui les réunit, tout en respectant les caractéristiques de chacun. Sa relation aux élèves et son rôle vont en être sensiblement modifiés. Il faudra aussi convaincre ou, parfois, dissiper le scepticisme de certains parents quant à la portée pédagogique du jeu à l'école en explicitant les leviers pédagogiques exploités.

Assumer le choix du jeu dans sa démarche pédagogique

La première séance d'un projet « jeux mathématiques » peut donc se dérouler avec les parents, lors de la réunion de rentrée. Il est en effet important de clarifier et d'expliquer la présence d'une activité de jeu pendant le temps de classe, afin de lever les interrogations qu'il pourrait susciter.

On pourrait parler d'un « contrat ludique », à l'instar du contrat didactique qui lie l'enseignant et ses élèves. Le jeu est proposé en classe car il est considéré comme une source de progrès pour l'élève : des recherches scientifiques l'attestent⁹. Il fait en effet l'objet d'une étude menée par le Comité Scientifique de l'Éducation nationale, sous la direction de Stanislas Dehaene. Il sera bon également de préciser que le jeu de cartes a été offert aux élèves dont les enseignants se sont engagés à participer à cette expérimentation.

Le jeu permet d'abord de jouer, d'essayer de gagner, mais surtout de privilégier le plaisir de partager une activité commune au cours de laquelle chacun est libre de décider ce qu'il fait dans le respect des règles du jeu et des autres joueurs. Le jeu permet aussi d'apprendre car il demande d'utiliser des compétences acquises en classe, particulièrement en mathématique, pour celles qui nous concernent. Il demande de la réflexion et de la concentration. Il n'est pas noté et n'est pas soumis à une évaluation sommative. Le fait de gagner ou de perdre n'a pas d'incidence sur les résultats scolaires. Ce n'est pas un exercice.

Le jeu pourra être présenté sous forme d'un diaporama ainsi que les ressources mises en ligne sur le site Eduscol.

Installer la pratique du jeu comme une activité régulière de la classe

La mise en œuvre d'une première séquence est proposée dans la fiche : « une séquence pour présenter le jeu de cartes ». Elle permet de poser les premiers jalons d'une démarche et de positionner l'enseignant dans sa posture.

Pour permettre aux élèves de bénéficier pleinement des conditions d'engagement et de liberté qu'offre le jeu, il est nécessaire que l'enseignant fasse preuve de discrétion et profite du temps de jeu des élèves pour observer ce qui s'y passe.

L'enseignant aura d'autant plus « d'espace » pour prendre la distance nécessaire à une observation sereine qu'il aura mis en place toutes les conditions préalables à une pratique efficiente du jeu :

- Le choix du bon jeu au bon moment, compte tenu de la programmation des apprentissages
- Une progressivité dans la difficulté des règles
- Une attitude bienveillante et une tolérance adaptée au niveau de bruit qu'engendre la pratique de certains jeux
- Une régularité de pratique au moins hebdomadaire, programmée dans l'emploi du temps en liant aux mathématiques, d'une durée variant de 20 à 30 minutes.

Observer : quoi et pour quoi ?

L'observation doit être ciblée pour ne viser qu'un ou deux critères d'évaluation à partir desquels l'enseignant pourra échanger avec un élève, un groupe d'élève ou l'ensemble de la classe.

⁹ Référence recherches...

La fiche « jeu et compétences psycho sociales » propose des critères d'évaluations concernant les compétences sociales (ou interpersonnelles ou de communication), cognitives et émotionnelles.

L'observation peut aussi porter sur les compétences mathématiques visées par les jeux, sans objectif d'évaluation. Elle permet de révéler, par exemple, le comportement différent d'un élève en situation d'exercice ou en situation de jeu ainsi que de mettre à jour et d'analyser des difficultés éventuelles dans les acquis mathématiques.

Elle peut faire l'objet de notes manuscrites, mais aussi de photos ou de vidéos de situations de jeu qui pourront être présentées à des groupes d'élèves ou présentées comme « étude de cas » à l'ensemble de la classe.

Jouer avec les élèves

Si l'observation représente une grande part de l'activité de l'enseignant au cours d'une séance de jeu, la pratique d'un jeu avec un groupe d'élève peut s'avérer fructueuse.

Voir un adulte jouer permet à l'enfant de se représenter le jeu comme une activité sérieuse, qui se pratique à tout âge et qui est digne d'intérêt.

D'un point de vue pédagogique, il peut être nécessaire que l'enseignant joue avec les élèves pour :

- Réguler la pratique d'enfants turbulents ;
- Instaurer certaines règles implicites que certains élèves ne connaissent pas (cf. « Les gestes du joueur »)
- Donner à entendre une réflexion à haute voix qui met en exergue la pensée hypothético déductive (« si je fais cela, alors il pourrait se passer cela » ...), l'anticipation, le vocabulaire du jeu.
- Dédramatiser le fait de perdre (quand cela lui arrive) au profit du plaisir de jouer

L'enseignant joue sans intervenir sur le jeu des élèves, mais peut encourager les décisions pertinentes.

Favoriser l'expression orale de la pensée de l'élève

Le silence et le « secret » sont souvent de mise dans les jeux de cartes, souvent basés sur la mémoire des cartes déjà jouées et la déduction de celles qui restent.

Il est cependant profitable de laisser certaines parties s'effectuer avec le droit de parler en favorisant, par exemple, le jeu en équipe de 2. Cette disposition favorise les échanges entre élèves et permet à l'enseignant d'observer le contenu des dialogues. (Hypothèses, vocabulaire, réflexion, fairplay...)

Le moment de bilan de partie, pas systématique, mais régulier, offre un temps d'opportunité de prise de parole important. Il permet de dégager certaines manières de jouer, des stratégies, plus efficaces que d'autres, de revenir sur certains moments de jeu, avec l'appui de la vidéo ou de la photo (en cadrant le jeu, et en évitant de filmer ou de prendre en photo les élèves).

INTRODUCTION DU JEU DANS LA CLASSE : proposition de séquence

Séance 1 – Découverte du jeu : le matériel et la raison de son utilisation en classe.

	Mise en œuvre	Tâche de l'élève	A découvrir :
Découverte de l'étui du jeu. (sans l'ouvrir dans un premier temps)	Projection au tableau ou chaque élève prend le sien. Ne pas ouvrir l'étui à ce stade.	Relever les indices et faire de premières hypothèses. Faire coller une étiquette discrète avec le nom de l'enfant à l'intérieur de la boîte.	Le thème des jeux : Oiseau, Nature. L'illustratrice : Charlotte Gastaut
Découverte du matériel de jeu	Distribuer les cartes, y compris les cartes de règles, en les répartissant de sorte que chaque quart de classe n'ait qu'une famille en main et qu'au moins une d'entre elles soit complètement représentée. L'enseignant garde le reste des cartes en en révélant le nombre qu'il possède. Selon l'effectif, chaque élève peut recevoir 1 à 3 cartes.	Demander aux élèves de trouver le nombre de cartes total du jeu. Demander aux élèves de décrire les cartes. Relever les particularités, les points communs, les différences.	Le nombre de cartes ; les 4 familles ; les valeurs des cartes : de 1 à 10. Les bordures (les haies) qui sont disposées différemment selon la valeur des cartes. Les 3 représentations de la valeur (ligne de points, chiffre, mot). L'existence de cartes qui expliquent les règles : il y a donc plusieurs façons de jouer avec ces cartes.
De l'utilisation et de l'utilité du jeu offert	Poser la question au groupe classe : A quoi va servir ce jeu de cartes ?	Échanges d'idées à partir des informations recueillies lors des deux précédentes phases.	Un jeu pour jouer en utilisant des connaissances acquises en cours de mathématique.

Séance 2- découverte d'une première règle

Une suggestion de répartition des jeux sur l'année a été faite dans le document « compétences et jeu mathématique ». Nous vous proposons ici deux modalités parmi d'autres permettant de présenter les règles des jeux.

1 – Retrouver la règle d'un jeu à partir d'une vidéo.

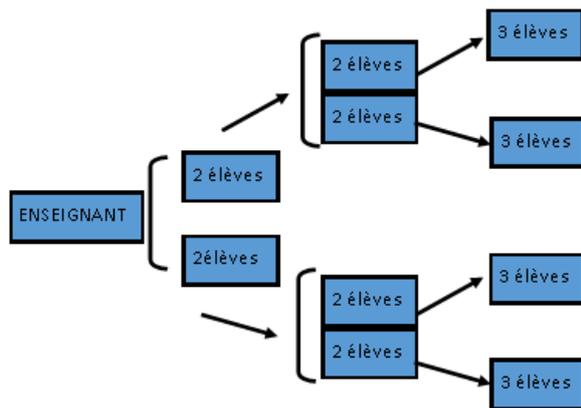
Dans chacune des fiches d'accompagnement des 8 règles de jeux, vous trouverez un lien vers des animations vidéo muettes que vous pourrez projeter aux élèves. La première partie montre l'installation du jeu, suivie du déroulement des premiers tours de jeu.

Il s'agit pour les élèves de formuler les règles en échangeant entre eux à partir des hypothèses induites par ce qu'ils ont observé. Le rôle de l'enseignant consiste à écrire les propositions et à mettre en exergue les points de consensus et les points de contradictions.

A l'issue de la séance, la règle du jeu rédigée sur la carte est comparée aux propositions de règles formulées par les élèves.

2 – « Boule de Neige » :

L'enseignant apprend le jeu à 4 élèves dans la classe. Ces derniers seront chargés de l'apprendre, à leur tour, à un groupe de 4 élèves.



Ce dispositif de présentation de règles s'opère au sein de la classe, mais on peut aussi imaginer une intervention dans d'autres classes de CP, voire un projet avec d'autres classes du cycle ou de grande section de maternelle.

A l'issue de la séance, la règle du jeu rédigée sur la carte est présentée aux élèves comme référence.

Séance 3 – jouer une première partie

La première séance de jeu est importante car elle permet de fixer le cadre d'une première expérience de jeu. Les parties étant courtes, on peut mettre en place des groupes de 4 joueurs pour 4 parties. Il est ainsi possible que les joueurs, à tour de rôle, prennent le rôle de l'arbitre.

L'arbitre est le référent pour la règle de jeu à laquelle il se réfère en cas de besoin et qui légitime son intervention.

Cette première partie est l'occasion pour l'enseignant de s'informer sur l'état de compréhension de la règle, mais aussi d'observer les élèves dans leur comportement de joueur.

Après une vingtaine de minutes de jeu, un temps de bilan pourra être organisé en s'appuyant sur les remarques des joueurs concernant l'arbitrage et l'importance du recours à la règle pour régler, si besoins, les litiges entre joueurs.

QUELQUES ÉLÉMENTS OBSERVABLES PERMETTANT DE DÉFINIR L'ATTITUDE LUDIQUE DÉVELOPPÉE PAR UN ÉLÈVE/JOUEUR

Les différents éléments listés ci-dessous, de manière non-exhaustive, permettent d'observer l'évolution de l'enfant en tant que joueur. Si certains sont propres au jeu, d'autres concernent plus largement des compétences psycho-sociales ou mathématiques.

Cette liste peut servir de base à une grille d'autoévaluation ou de repères à utiliser par l'enseignant au cours d'échanges avec les élèves sur leur pratique ludique.

LES « GESTES TECHNIQUES »

- savoir distribuer les cartes
- savoir mélanger des cartes
- savoir mettre des cartes de côté, gérer ses plis
- savoir piocher
- savoir tenir des cartes
- prendre soin du matériel, ne pas plier les cartes
- faire une pile de cartes

CULTURE DU JEU

- Être capable d'arbitrer une partie pour faire respecter les règles, mais aussi pour vérifier l'exactitude des opérations utilisées.
- Connaître les termes employés dans les jeux : tour de jeu, manche, piocher, défausser, sens des aiguilles d'une montre (sens horaire), faire un pli, trier les cartes, face visible/ face cachée, recto/verso, etc...
- Se référer à d'autres jeux pour montrer une similitude ou une différence de règle, de sensation ludique
- Connaître des auteurs de jeux

COMPÉTENCES COGNITIVES

- Être capable de prendre plusieurs informations en compte avant de décider de jouer
- Utiliser sa mémoire pour connaître les cartes qui restent en jeu ou leur emplacement
- Réfléchir par hypothèse et déduction (pensée hypothético déductive)
- Prendre une décision en fonction d'un objectif
- Organiser sa main selon des critères utiles à la lisibilité du jeu ou aux objectifs
- Anticiper ses actions
- Suivre une stratégie
- Tester une tactique
- garder à l'esprit son objectif de jeu
- Suivre la règle, savoir s'y référer en cas de litige
- Calculer son score pendant ou en fin de partie

ATTITUDE LUDIQUE

- attendre son tour
- jouer à tour de rôle, dans le sens horaire, ou simultanément
- suivre le jeu y compris quand ce n'est pas son tour
- savoir se décentrer et Considérer le jeu comme une situation hors du réel
- prendre en compte la manière de penser de l'autre
- être capable d'entrer dans l'imaginaire du jeu
- être capable de jouer un rôle le temps du jeu
- être capable d'argumenter une décision
- faire preuve de fairplay

- respecter les autres joueurs
- comprendre qu'il n'y a pas de conséquences du jeu vers la vie réelle
- accepter de perdre
- gagner sans chercher à dominer
- ne pas tricher / ne pas suspecter de triche sans preuve
- s'exprimer avec calme si litige
- pouvoir discuter d'un point de règle calmement
- Suivre l'évolution de son score au cours de la partie
- Considérer le temps du jeu comme une source de plaisir en soi

LA PLACE DES JEUX DE RÈGLES DANS LES APPRENTISSAGES : RESSOURCES EXISTANTES

GUIDE CP – « Pour enseigner les nombres, le calcul et la résolution de problème au CP »

Le chapitre V traite plus particulièrement du jeu dans l'apprentissage.

<https://eduscol.education.fr/document/3738/download>

JOUER ET APPRENDRE – cycle 1

<https://eduscol.education.fr/120/jouer-et-apprendre>

L'enfant joue avec ses pairs en se conformant à un cadre commun qui peut être fixe ou négocié. Il apprend à adapter ses conduites sociales et à mettre en œuvre des stratégies au service de projets ou d'objectifs. Il y développe ses capacités réflexives dans l'analyse de ce qu'il a fait et dans l'anticipation de ce qu'il envisage de faire.

[Télécharger la ressource sur les jeux à règles](#)

LES MATHÉMATIQUES PAR LE JEU - cycle 3 et 4

[Télécharger le dossier d'eduscol](#)

Ce document présente des pistes de mises en œuvre qui sont tout à fait transposables au cycle 2. Il propose quelques arguments pour expliquer en quoi le jeu a sa place à l'école en général et en mathématiques en particulier.

Il expose quelques principes pour aider à la mise en œuvre du jeu dans la classe. : par quoi commencer ? Quand jouer ? Dans quel environnement, sonore et spatial ? Quelle attitude avoir vis-à-vis des élèves qui ne voudraient pas jouer ?

Il évoque le contexte du jeu à l'école au regard de ce que peuvent en penser les parents, les autres collègues...

Il propose une réflexion sur le rôle de l'enseignant, ainsi que sur la place de l'évaluation.

JEUX MATHÉMATIQUES – Haute Ecole Francisco Ferrer - Bruxelles

<https://www.jeuxmath.be/fiches-des-jeux/presentation-generale-des-fiches/>

Dans le cadre du Club de Jeux Mathématiques de la Haute Ecole Francisco Ferrer, plusieurs jeux sont proposés. Voici les fiches de ces jeux, actualisées et reprenant règles des jeux mais aussi compétences et intérêt didactique. Les documents proposés sont au format PDF.

PLATEFORME CANOPE : APPRENDRE PAR LE JEU

<https://www.reseau-canope.fr/apprendre-par-le-jeu.html>

Espace destiné aux enseignants qui souhaitent utiliser des jeux de cartes ou des jeux de plateau pour les intégrer à leurs séances en classe? Il propose une base de fiches pédagogiques pour l'utilisation de jeux « grand public » dans les apprentissages, du cycle 1 au lycée et des fiches plus particulièrement destinées aux parents.

BIBLIOGRAPHIE

- Anzieu A.**, *Le jeu en psychothérapie de l'enfant*, Dunod 2000
- Aufauvre M.R.**, *Apprendre à jouer, apprendre à vivre*, Delachaux et Niestlé 1980- Le jeu de l'enfant handicapé moteur, rêve ou réalité, PUF 1984
- Belin E.**, *Une sociologie des espaces potentiels*, de Boeck, Bruxelles, 2002
- Bettelheim B.**, *Pour être des parents acceptables. Une psychanalyse du jeu, Réponses*, R. Lafont, 1998
- Brougère G.**, *Jeu et éducation*, l'Harmattan, Série Conférences, Paris 2000
- Caillois R.**, *Les jeux et les hommes*, Gallimard, 1967
- Champeyrache G., Faradji D.**, *Des jeux et des maths à l'école*, scéren académie de Paris, 2009
- Château J.**, *L'enfant et le jeu*, Scarabée, 1967
- Château J.**, *Le réel et l'imaginaire dans le jeu de l'enfant*, Scarabée, 1955
- Corbenois M.**, *Jeux de société et apprentissages numériques*, Bordas, octobre 2003
- De Graeve S.**, *Apprendre par les jeux*, De Boeck, 2006
- De Graeve S.**, *La pédagogie du jeu. Jouer pour apprendre*. Montréal : Éditions Logiques, 1999
- Druart D., Wauters A.**, *Laisse-moi jouer...J'apprends !* 2001, De Boeck
- Duflot C.**, *jouer et philosopher*, université de Picardie, PUF 1997
- Guillarmé J.J., Luciani D.**, *La réussite de l'élève en difficulté*, E.A.P., Paris, 1997
- Guillamaut J., Myquel H., Souleyrol M.**, *Le jeu, l'enfant*, Expansion scientifique française, Paris, 1984
- Guillaumond F., Fileul C., Sultan V., Dorance S.**, *1001 idées pour la classe*, volume 1 et 2, 2008, Magnard
- Gutton P.**, *Le jeu chez l'enfant*, Larousse, 1973
- Guy A.**, *Apprendre à jouer, apprendre par le jeu*. Association des Rééducateurs de l'Éducation nationale de l'Yonne, 1996
- Harter J.-L.**, *Le jeu essai de déstructuration*, 2001, l'Harmattan
- Henriot J.**, *Sous la couleur de jouer, la métaphore ludique*, Corti, 1989
- Les oeuvres et les clés de la vie psychique 4 : Psychologie du jeu*, Lidis 1978
- Juillemier G.**, *Jouer c'est très sérieux*, Hachette éducation 1989
- Juillemier G.**, *Jouer pour apprendre au cycle 1 et 2*, Hachette éducation 2005
- Klein M.**, *La technique psychanalytique dans le jeu, son histoire et sa signification* in Le Coq Heron n° 78, 1980
- Lhote J.-M.**, *Le symbolisme des jeux*, Berg International 1976
- Meirieu P.**, *Le monde n'est pas un jouet*, 2004, Paris, Desclée de Brouwer
- Michelet A.**, *Les outils de l'enfance*, Delachaux et Niestlé 1978
- Mauriras-Bousquet M.**, *Théorie et pratique ludiques*, 1984, Paris, Economica
- Perrot J.**, *Du jeu, des enfants et des livres*, éd. Du Cercle de la librairie 1987
- Perino O.**, *Des espaces pour jouer. Comment les concevoir ? Comment les aménager ?* Toulouse : Erès, 2010.
- Piaget J.**, *La formation du symbole chez l'enfant*, Delachaux Niestlé, 1959
- Sautot J.-P.**, ouvrage collectif, *Jouer à l'école*, 2006, Scéren CRDP académie de Grenoble
- Valiant C.**, *Apprendre dans les coins jeux, des activités logico-mathématiques*, 2014, Ebla éditions
- Van Lint S.** *Jeu et compétences scolaires*, De Boeck, 2016
- Wallon J.**, *L'évolution psychologique de l'enfant*, Colin, 1968
- Winnicott D.**, *Jeu et réalité*, Gallimard, 1981 Colas Duflo (université de Picardie; 'jouer et philosopher, PUF 1997)

PUBLICATIONS

« La place des jeux mathématiques en classe », Anne Garro, CPC Pont-de-Chéruy, Evelyne Touchard, CPC Grenoble 2, février 2015 – [téléchargement](#)

Les jeux mathématiques sont-ils la panacée à la démotivation des élèves ?, Marie-Lise PELTIER, Maître de conférences en didactique des mathématiques à l'IUFM de ROUEN - [téléchargement](#)