

Diapo 1 2 : le choix du jeu

Définition

- J'aime beaucoup les jeux et principalement les jeux de société. C'est d'ailleurs de ce type de jeux dont je vais vous parler. Je vais en donner une courte définition du dictionnaire Larousse :
- Le jeu de société est une "Activité de loisir soumise à des règles conventionnelles, comportant gagnant(s) et perdant(s) et où interviennent, de façon variable, les qualités physiques ou intellectuelles, l'adresse, l'habileté et le hasard".
- En tant que maman, je me suis rapidement intéressée au jeu pour pouvoir jouer en famille. J'ai aussi fait partie d'une association Jeu and Co dans laquelle j'ai découvert une grande variété de jeux de société. Et rapidement, je me suis dit que ces jeux pouvaient avoir un intérêt pédagogique pour mes élèves.

Oui mais alors je me suis interrogée - comment je pouvais articuler apprentissage et jeu. Comme me l'a dit Laurence lors de nos échanges : comment passer de la boîte (de jeu) à la boîte (crânienne) ?

Comment le jeu de société devient-il un objet scolaire visant explicitement un apprentissage spécifique ?

Comment jouer pour apprendre ?

Diapo 3:Inventaire des jeux

- J'ai commencé par inventorier les jeux que j'avais à ma disposition et je me suis demandé quels apprentissages je pouvais mettre en place à partir de ces supports mais surtout inversement si je veux emmener mes élèves vers une compétence spécifique, quel jeu je choisis pour y parvenir et comment ?
- J'ai fait un travail de classement de jeu, j'ai conçu des fiches pédagogiques. Avec un collègue et ami du cycle 3, Alexandre Vadet, on a créé un site ici on joue, jouer pour apprendre qui répertorie toutes nos fiches de la TPS au C.M.2, dans une volonté de partage d'outils qui fonctionnent au service des apprentissages des enfants.

Dans un premier temps, une partie de mon travail a consisté à me plonger dans les jeux, à en dégager les possibilités en terme de domaine, de compétence, de savoir-faire.

Cette phase m'a aussi permis de prendre conscience que certains jeux peuvent mettre en difficulté les enfants.

Diapo 4 : le contre exemple

Pour illustrer mon propos, je vous propose un exemple concret c'est le jeu Bata-waf.

- Il est assez connu mais je vais rapidement en rappeler les règles. On joue à deux sur le principe du jeu de la bataille. On retourne simultanément une carte chacun et c'est la carte avec le plus grand personnage qui gagne. Alors, je me suis dit " chouette, la bonne aubaine, voilà un jeu qui va me permettre de travailler sur la compétence de comparaison de taille".
- Et pourtant, si on laisse ce support aux enfants et qu'on leur demande "pourquoi est-ce que c'est toi (l'enfant sur la droite) qui remporte les 2 cartes ?" et bien spontanément, la réponse va être la suivante " c'est parce que ma fille, elle a six ans et la tienne, elle en a que trois". Et, c'est vraiment difficile à rectifier parce que dans la représentation des enfants, on est plus grand parce qu'on est plus vieux. Les élèves ne se basent pas sur la taille mais sur l'âge.

C'était un contre-exemple pour vous montrer que cette première phase de connaissance du contenu des boîtes est essentielle pour éviter d'utiliser un support inapproprié.

Attention, je ne suis pas en train de dire qu'il ne faut pas utiliser Bata waf mais on peut cacher les chiffres imprimés sur les cartes.

En tous cas, voilà, ma première grande question quelle boîte (de jeu pour quelle boîte crânienne) ? et j'ai réalisé une quarantaine de fiches pédagogiques sur des jeux.

Diapo 5 : la fiche de préparation ici on joue

- Dans ces fiches, j'explique mon coup de coeur, parce que les jeux du commerce sont attractifs et c'est ces coups de coeur qui vont attirer les enfants, les motiver. Les concepteurs de jeux sont créatifs et imaginatifs, l'enfant va plonger dans ces univers, ça va le motiver et il va s'investir pleinement dans l'activité. Je liste bien sûr, les compétences travaillées. Quand est-ce que l'on peut utiliser tel ou tel jeu, pour quel tranche d'âge. Quelle simplification ou complexification, je peux y ajouter pour cibler les apprentissages et les individualiser à chaque élève. Si on travaille en pédagogie de projet, j'ai listé dans quel projet ces jeux peuvent s'intégrer Et enfin, je liste d'autres jeux qui peuvent travailler la même compétence en réinvestissement.

Une fois tous ces jeux répertoriés, je me suis demandé comment présenter tous ces jeux à mes élèves.

Diapo 6 : comment présenter le jeu ?

Que peut-on faire avant de jouer ?

Il ya bien sûr plusieurs variables possibles.

- Le premier choix c'est la manipulation libre. Lors de cette manipulation, les élèves s'approprient le matériel. Les enfants décident de leur choix, de leur acte au cours du jeu. Cette phase de jeu libre me permet une observation fine des enfants, elle évite aussi lors d'une phase de jeu structuré d'être parasité par le matériel puisque les enfants l'auront déjà manipulé avant.
- Cette phase de manipulation libre est préconisée par le document Eduscol - jouer et apprendre - dans le texte de cadrage. Pendant ce temps où j'observe les enfants, il

faut trouver la parole, le geste professionnel qui va aider l'enfant à passer du jeu libre au jeu structuré. Ça peut se résumer à quelle consigne on donne à l'enfant mais pas seulement.

- Si on prend l'exemple du jeu du pommier que l'on voit sur l'image. Quand ils vont découvrir le matériel et jouer sans consigne, les enfants spontanément vont classer les couleurs, imbriquer les pommes sur les pommiers et pourtant la compétence principalement travaillée par ce jeu c'est le dénombrement et nous, on va avoir en tête de travailler les compléments, tu dois en mettre encore combien sur ton arbre pour gagner ?
- Je vais y revenir juste après sur la transition entre le jeu libre et le jeu structuré mais pendant l'observation, la stratégie va être : qu'est-ce je mets en place ensuite par rapport à ce que fait l'enfant du jeu pour pouvoir amorcer progressivement la compétence qui va être travaillée tout en le laissant à ses initiatives et à ses choix ?
- Si je reprends le jeu du pommier, il n'est pas question de dire à l'enfant, "tu ranges les pommes par couleur dans les pommiers mais c'est pas ça que l'on va travailler, non, nous on va dénombrer", non, bien sûr qu'on ne va pas lui dire cela parce qu'en plus, ce ne serait pas juste, à un moment, l'enfant va classer les pommes (d'où l'importance du travail sur les compétences que travaillent le jeu fiche de prép), par contre, pendant la découverte du jeu, dans un second temps, si j'amène le dé. "Regardez les enfants, il y a un dé aussi. Pourquoi d'après vous ? et là, les enfants vont se dire, ah ben oui, on va lancer le dé et on va compter.
- Cette phase est riche et si elle est bien pensée, elle permet de travailler le langage en action, d'anticiper la règle du jeu. C'est une phase nécessaire.
- On peut aussi envisager que ce soit l'enseignant qui lit la règle du jeu si elle n'est pas trop longue. Elle va permettre de travailler la compréhension orale et la chronologie d'action. Je lis et puis, ensuite, par le biais d'un questionnement de plus en plus resserré les élèves restituent.
- Ça peut aussi être un enfant d'un groupe qui a déjà joué qui explique le jeu aux autres ou qui vous dit qu'il a déjà ce jeu chez lui. Dans ce cas, on travaille le récit du vécu, le renvoi aux liens qu'il fait avec d'autres expériences vécues. On travaille l'écoute aussi, l'écoute de l'autre.
- Il a une dernière option. C'est un travail sur la boîte. On peut envisager un dévoilement progressif. Je mets des post-it sur la boîte et les élèves émettent des hypothèses. "Alors, d'après vous, qu'est ce qu'il y a en dessous ?". Grâce à cette activité, je peux dégager les invariants de la boîte de jeu : la durée de jeu, l'âge préconisé, le nombre de joueurs, le nom du jeu, du distributeur, le contenu de la boîte etc. Parce que c'est un écrit social aussi au même titre que l'affiche ou la lettre d'invitation.

- Une fois, les compétences, les possibilités du jeu listées, une fois que j'ai pensé l'avant jeu, il est important de penser son positionnement, comment progressivement le jeu libre devient un jeu structuré.

Diapo 7 : comment passer du jeu libre au jeu structuré ?

- Je vais vous présenter un jeu qui s'appelle Cache-mouton. Si on avait eu du temps, et bien, je vous aurais laissé jouer mais c'est pas possible. Alors je vais vous le présenter. Il y a beaucoup de personnages : des agneaux tous différents : lunettes/casquettes/salopette/pantalon, il y a des éléments d'une maison : table, lit, fourneau, pendule, il y a une marionnette loup et des cubes.
- Voilà, pour le contenu. Maintenant, je vais vous expliquer la règle du jeu ou du moins ma façon de jouer avec mes élèves, là encore la règle on peut aussi la modifier. Moi, je fais sortir les enfants successivement, chacun leur tour ils jouent le rôle du loup. Pendant que l'enfant qui a la marionnette du loup est sorti, les autres cachent les agneaux. Chaque joueur a trois agneaux cachés. L'enfant qui a la marionnette loup revient, pose une question : y-a-t-il un agneau caché sous le lit ? Si il n'y a pas d'agneau, l'enfant gagne une brique grise et inversement, si le loup trouve un agneau, c'est lui qui gagne une brique. Le premier arrivé à 7 briques a gagné.
- Ça c'est la règle, alors, comment progressivement, je parviens à les faire passer d'une phase de jeu libre à celle d'un jeu à règle tout en ayant en tête toutes les compétences que peuvent impliquer ce jeu. Ce jeu est riche : je vais travailler le lexique : la description des éléments de la maison mais aussi les agneaux, les marqueurs spatiaux : sous le lit, derrière la porte, à côté de la bassine, dans le fourneau etc. Je vais travailler les questions avec le loup : où êtes-vous cachés les agneaux ? Etes-vous sous le lit ? Et puis, après, je vais travailler le dénombrement mais aussi les compléments, plus que combien pour gagner ? T'avais une brique grise, tu en as gagné trois, ça t'en fait combien ?
- Finalement la démarche que j'ai en tête c'est Quelles opérations ponctuelles d'accompagnement, je mets en place pour progressivement arriver à ce que les enfants mobilisent des compétences pour réussir à jouer.
- C'est là et je vais faire un petit JEU de mots, il faut jouer le jeu mais en connaître tous les enjeux. J'ai pris cet exemple volontairement parce que ce jeu est riche sur tous les apprentissages qu'il met en place.

Diapo 8 : le jeu du Dobble exemple

Je vais vous montrer un autre jeu :

- Voici un jeu basé sur l'observation et la concentration, le Dobble. Dans un premier temps, ce que vont faire les enfants ce sont des tas avec les cartes, ils vont nommer quelques objets.

- Je vais prendre la main et on trouve une solution pour qu'en distribuant les cartes, on en ait tous le même nombre. On est là sur une situation de partage, donc une compétence "utiliser les nombres".
- Après, hop, on donne une autre consigne, "tu dois retrouver le même objet sur les deux cartes, la tienne et celle au centre de la table". Et, de nouveau, la phase de jeu reprend et on observe.*

Alors, vous allez me dire oui mais quoi, qu'est-ce qu'on observe ?

Diapo 9 : et oui, qu'est-ce que j'ai bien pu observer ?

Diapo 10 : mes observations :

- Tout d'abord, est-ce que l'enfant a écouté la consigne, c'est la première chose.
- Est-ce qu'il s'est passé quelque chose ? Est-ce que l'enfant est entré dans la situation ludique ou est-ce qu'il reste en retrait dans un premier temps ? On a tous des observateurs dans nos classes, qui attendent avant de faire.
- Est-ce que l'attention était là ? Ce jeu nécessite une certaine concentration, il faut être capable de se canaliser.
- Est-ce qu'il y a eu du langage ? Est-ce qu'il était précis ou approximatif ? Ou est-ce qu'il n'y a pas eu de langage mais que l'enfant a participé en pointant du doigt.
- Est-ce que les enfants sont rapides dans leur réponse ?
- Et puis, enfin, est-ce que la bonne réponse a été dite mais finalement, on s'aperçoit que cela arrive en bout de chaîne et que finalement, ce n'est pas tant la réponse mais tout ce qui se passe avant dans la tête : la méthode, la stratégie, la procédure pour comparer les deux cartes.

Diapo 11 : cache-mouton

Je reviens sur le jeu Cache-mouton

- Le jeu permet tous ces observations et me permet également de me décentrer .
- Une fois, toutes les observations effectuées, je peux les interroger sur leurs actions pour les amener à prendre conscience de leur méthode et procédure : que faut-il faire ? Le vécu est proche, l'enfant peut encore restituer ses expériences.
- Mais, je peux aller plus loin, "qu'est-ce qu'il doit demander le loup, comment peut-il demander ?" Quand je demande cela à un enfant, on travaille sur la langue. Comment fait-on pour formuler une question.
- Je peux leur demander aussi qui a gagné et pourquoi c'est toi ? C'est parce que j'ai le plus de points et là, je peux proposer à l'enfant de comparer des quantités.
- La dernière question plus générale, pourquoi avez-vous réussi à jouer ensemble. On travaille le vivre ensemble. Dans un langage simple, je leur indique ce qu'ils ont appris en jouant et valorise leurs réussites et leur précise ce qu'ils leur reste à apprendre, à exercer pour jouer de manière experte. Dans le cas d'un objectif d'apprentissage explicite, j'amène les enfants à expliciter ce qui leur a permis de

réussir, et comment ils ont procédé ; je le reformule ensuite clairement. Dans le texte de cadrage Eduscol, c'est la phase appelée retour sur action.

Diapo 12 : en fonction des observables que met-on en place ?

Ensuite, en fonction des observables, des procédures, quelle est la suite ?

Est-ce qu'on simplifie la situation vécue ou est-ce qu'on la complexifie ?

Le jeu proposé sur le diaporama complexifie le jeu du Dobble. Il faut retrouver l'objet identique aux deux cartes, je vous laisse chercher...

C'est le jeu "colori", Il y a plus d'objets, il y a des inversements de couleur. C'est une variable possible pour aller plus loin car ce jeu qui de prime abord paraît plus simple est bien plus complexe même s'il a un aspect enfantin. C'est un aspect graphique qui s'adresse directement aux enfants mais pourtant ce jeu est plus complexe que le Dobble.

Diapo 13 : que fait-on après avoir joué ?

- J'ai parlé de la nécessité de connaître les jeux, ce qu'ils peuvent apporter à nos élèves en terme d'apprentissage. J'ai parlé de l'avant jeu, de comment je passe du jeu libre au jeu structuré, du retour sur l'action.
- Et après, que fait-on de la boîte, peut-on envisager de laisser nos élèves jouer en autonomie ?
- La réponse est oui mais quand je laisse les boîtes de jeux aux élèves, je travaille sur le contenu des boîtes et la nécessité d'en prendre soin.
Pas question que les pièces soient perdues ou mélangées. On crée ensemble des fiches d'inventaire avec les élèves.
Là encore cette fiche inventaire est un écrit social, on peut aussi en dégager les invariants et faire du langage écrit.
On n'écrit pas une fiche inventaire comme celle d'une règle du jeu par exemple...
- Il est possible de créer fabriquer un jeu à partir de celui joué en classe soit à l'identique soit sur une thématique différente. Il y a quelques années pour la fête des pères, après avoir joué à cache-tomate, un jeu travaillant la mémorisation et la catégorisation sur le thème de la ferme, nous avons créé un cache-tomate sur le thème de l'alimentation en reprenant les différentes catégories d'aliments avec mes élèves à l'époque de grande section.

Diapo 14 :

Au travers de mon expérience du jeu, j'espère avoir répondu à la question de départ à savoir:

Comment le jeu de société devient-il un objet scolaire visant explicitement un apprentissage spécifique.

Pour y parvenir, il me semble important de réfléchir au choix du jeu, à l'avant jeu, à la transition jeu libre/jeu structuré, au retour sur action et à l'après jeu.

Pour que la boîte serve la boîte...

