

Modalités de fonctionnement:

- Par petits groupes homogènes
- En accès libre
- Séances dédiées avec inflexions mathématiques, langagières ou/et scientifiques.



ESPACE JEUX DE SOCIETE ET EDUCATIFS

Mobilier

- Etagères, étalage
- Meubles de rangement
- Présentoirs
- Tables
- Tapis

Jeux : dominos, Memory, jeux de pistes ou plateaux, puzzles, encastremements,

Evolution :

- Autoriser les élèves à jouer de nombreuses fois pour intégrer, comprendre les règles et les stratégies.
- Proposer des temps de découverte puis en autonomie après une structuration avec l'enseignant
- Progressivité dans la complexité des règles
- Passer des jeux de compétition à des jeux de coopération

Objectifs :

- Développer les interactions entre élèves (coopérer)
- Favoriser les échanges verbaux
- Comprendre la nécessité de la règle et de la respecter
- Développer des stratégies de jeux
- Observer, mémoriser, identifier

Localisation :

Dans la classe ou hors la classe suivant les découloissements mis en place

POUR...

Apprendre à se connaître, avoir envie de partager des temps communs.

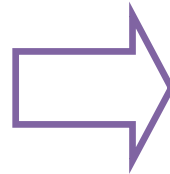
Permettre à l'enfant de construire ses repères sociaux.

Développer la coopération

Maintenir l'intérêt

Enrichir les apprentissages

Faciliter et induire le rangement



PENSER A...

- Prévoir un temps d'activité suffisamment long pour une appropriation et une manipulation suffisantes
- Etiqueter les emplacements par des photos, des dessins puis de l'écrit
- Prévoir un emplacement précis pour chaque type de jeu
- Prévoir des boîtes pour les dés, jetons, chevaux, pièces...
- Jouer avec les élèves en petits groupes pour découvrir puis structurer l'utilisation
- Ecrire, encoder la règle et l'afficher
- Concevoir un répertoire des règles du jeu
- Anticiper le pointage d'utilisation et de réussite par les élèves
- Proposer plusieurs exemplaires des jeux pour répondre à l'envie de jouer

POUR ALLER PLUS LOIN :

CHAMPDAVOINE, Lucette. 17 jeux mathématiques en grande section. Nathan, 1994.

CHAMPDAVOINE, Lucette. 17 jeux mathématiques en moyenne section. Nathan, 1994.

CHAMPDAVOINE, Lucette. Les mathématiques par les jeux: petite et moyenne section Nathan, 1985.

DE GRAEVE, Sabine. Apprendre par les jeux. De Boeck - Wesmael, 1996.

LOUBET, Martine. Une activité propice aux apprentissages numériques en grande section : la préparation des ateliers «jeux de société ». Grand N, n°55, 1994

PEZTIER, Marie Lise, Les jeux mathématiques sont ils la panacée à la démotivation des élèves ? Grand N, n° 67, 2000

QUINTRIC, Claude., Jeux de société et apprentissages mathématiques au cycle1. Grand N, n° 61, 1997, -