

6. Je joue à des jeux de société avec mes élèves

Domaine 4	Construire les premiers outils pour structurer sa pensée.
Compétences fin de cycle	<ul style="list-style-type: none"> - Construire le nombre pour exprimer les quantités - Stabiliser la connaissance des petits nombres - Utiliser le nombre pour désigner un rang, une position - Acquérir la suite orale des mots-nombres - Écrire les nombres avec les chiffres - Dénombrer
Domaine 1	Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions: l'oral
Compétences fin de cycle	<ul style="list-style-type: none"> - Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre. - Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.
Vivre ensemble	Tous les jeux de sociétés développent des compétences liées au vivre et à apprendre ensemble: respect des règles, attendre son tour pour jouer, écoute...
Enjeux	<p style="text-align: center;">Pourquoi jouer à des jeux de société en classe? Pour:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Vivre des situations mathématiques variées en jouant - Donner une place à chaque élève - Amener les élèves à manipuler, coopérer, échanger - Acquérir un lexique en lien avec le jeu (couleur, espace, quantité...) - Favoriser le débat, l'argumentation dans des situations langagières authentiques
Organiser des défis	L'enseignant peut également organiser des « défis » avec des classes différentes de l'école ou d'ailleurs. Ces « défis » s'inscrivent dans un projet de classe ou d'école plus global qui motive et favorise la cohésion de groupe tout en permettant l'apprentissage de stratégies, la compréhension et la construction mentale et verbale des règles.
Quel jeu choisir?	<ul style="list-style-type: none"> - un jeu de hasard (avec un dé ou une pioche) - un jeu de coopération (tous contre un personnage extérieur, contre l'enseignant) - un jeu de stratégie - un jeu de rapidité
Langage	<p>Le langage est à de nombreux moments présent dans l'activité de jeu : soit pour rappeler ce qui a été fait, soit pour envisager ensemble ce que l'on va faire, comment, pourquoi, avec qui.</p> <p>Ainsi, toute situation de jeu doit être l'occasion de mobiliser le langage dans ses différentes dimensions et d'en permettre différents usages autres que celui de la conversation ordinaire.</p>
Bibliographie	http://eduscol.education.fr/cid91995/jouer-et-apprendre.html

Halli Galli

Caractéristiques:

Type de jeu:	Jeu de hasard qui combine rapidité, association, observation et calcul	Editeur: GIGAMIX
Matériel:	<p>- 56 cartes sur lesquelles sont dessinées des collections de 1 à 5 fruits (banane, fraise, prune, citron) organisées en constellations</p> <p>- une clochette à poussoir</p> <p><i>Selon la règle et les adaptations choisies, il est possible de fabriquer ses cartes avec du simple bristol. L'utilisation de la cloche peut être bruyante et entraîner de l'agitation. Elle pourra être remplacée par un totem à attraper (comme celui du JUNGLE SPEED).</i></p>	
Nombre de joueurs: de 3 à 6	Nécessité d'un maître du jeu: pour les premières parties. Un élève peut rapidement prendre la place de l'adulte.	Durée d'une partie: de 10 à 20 minutes
Niveau de classe:	Dès la PS si le jeu est adapté - à partir de la fin de la MS sans adaptation du jeu.	
But du jeu:	Remporter toutes les cartes du jeu.	
<p>Déroulement de la partie classique : La sonnette est placée au milieu de la table. Les cartes sont mélangées puis distribuées une à une à tous les joueurs. Chaque joueur pose son tas de cartes, à l'envers devant lui, sans le regarder; chacun retourne, à tour de rôle, la première carte de son tas et la place devant lui (il forme ainsi un deuxième tas ouvert). Dès que 5 fruits identiques apparaissent sur la table, le joueur qui sonne le premier gagne toutes les cartes retournées. S'il se trompe, il donne une carte de sa pioche aux autres joueurs. Quand un joueur ne possède plus de cartes à retourner il est éliminé (son tas ouvert reste en jeu).</p>		
<p>Le hali galli est avant tout un jeu de rapidité dont la règle et le matériel peuvent être adaptés facilement. Le défi pour l'élève est d'être le premier à reconnaître une ou plusieurs cartes.</p>		
Adapter la règle	<p>Petite section:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sonner la cloche lorsqu'une carte définie est tirée au sort. - Proposer diverses représentations du nombre de 1 à 5 (collections organisées, non organisées, représentation chiffrée, collection de doigts, un mélange de diverses représentations) et demander de reconnaître le 2 par exemple. <p>Moyenne section:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sonner la cloche lorsqu'une carte définie est tirée au sort. - Proposer diverses représentations du nombre de 1 à 10 (collections organisées, non organisées, représentation chiffrée, collection de doigts, un mélange de diverses représentations) et demander de reconnaître le 6 par exemple. - Jouer avec la règle classique (décomposition du 5 en fruits). - Sonner la cloche lorsqu'une carte de valeur inférieure ou supérieure est tirée au sort. <p>Grande section:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jouer avec la règle classique (décomposition du 5 en fruits) - Jouer en décomposant le nombre jusqu'à 6,7,8,9 voire 10 - Jouer avec des cartes nombres et des cartes collections (pour favoriser le surcomptage) 	
Compétences visées:	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Savoir reconnaître globalement:</u> - Des petites quantités organisées en configurations connues, - Les représentations chiffrées - <u>Savoir résoudre un problème additif simple</u> - Jouer avec des décompositions additives - un de plus, un de moins, le suivant 	

Le jeu de l'Oie

Caractéristiques:

Type de jeu:	Jeu de hasard (dé), de stratégie et de déplacement sur piste. Il peut devenir coopératif s'il est joué en équipe.	
Matériel:	<ul style="list-style-type: none"> - un plateau de jeu - un ou plusieurs pions - un ou plusieurs dés 	
Nombre de joueurs: de 2 à 6	Nécessité d'un maître du jeu: oui pour faire verbaliser les stratégies	Durée d'une partie: de 10 à 20 minutes
Niveau de classe:	Dès la PS	
But du jeu:	Atteindre le bout de la piste en premier	
<p>Déroulement de la partie classique : Chaque joueur joue chacun son tour en lançant son dé. Suivant le nombre obtenu, le joueur avance son pion case par case et suit les instructions de celle-ci</p>		
<p><i>Selon la règle et les adaptations choisies, il est possible de fabriquer son plateau de jeu et d'y placer les illustrations choisies (cf documents joints) pour travailler diverses notions, par exemple:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - reconnaître et nommer des formes géométrique, des couleurs - reconnaître les représentations d'un nombre - nommer les lettres de l'alphabet dans divers écritures - scander, doubler, inverser les syllabes d'un mot... 		
Adapter la règle	<p>Petite section:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jouer en coopérant: tous les élèves jouent avec le même pion (la partie sera d'autant plus courte) contre un tiers et doivent arriver les premiers au bout de la piste. - Jouer avec un gros dé pour faciliter le dénombrement. <p>Moyenne et Grande sections:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jouer avec deux dés et les additionner (faire varier le représentations du nombre: constellations de 1 à 3, de 1 à 6, écriture chiffrée + constellations...) - Jouer avec deux pions mais choisir celui qui sera utilisé en fonction du besoin du joueur. 	
Compétences visées:	<ul style="list-style-type: none"> - Se déplacer sur un parcours orienté: mettre en relation chaque saut et les éléments successifs de la comptine. - Savoir reconnaître globalement des petites quantités organisées en configurations connues. - Savoir résoudre un problème d'anticipation. - Si l'on joue avec 2 dés: savoir résoudre un problème additif simple (avec surcomptage ou non) <p>Compétences langagières et autres selon les notions travaillées</p>	

Mémory et Jeu de Paires

Caractéristiques:

Type de jeu:	Jeu de stratégie, de mémorisation	
Matériel:	Un certain nombre de paires de cartes disponibles en différents nombres selon les jeux.	
Nombre de joueurs: de 2 à 6	Nécessité d'un maître du jeu pour faire verbaliser les stratégies, pour faire reformuler les demandes	Durée d'une partie: de 10 à 20 minutes
Niveau de classe:	Dès la PS	
But du jeu:	Gagner le plus de paires de cartes.	

Déroulement de la partie classique :

Mémory:

Mélanger les cartes, puis les étaler face contre table afin qu'aucun des joueurs ne puissent les identifier. Une fois cela fait, le premier joueur retourne 2 cartes de son choix.

- Si les cartes sont identiques, le joueur les conserve à côté de lui et rejoue.
- Si les cartes ne sont pas identiques, le joueur les retourne face cachée de nouveau. C'est alors au joueur suivant de jouer.

Le jeu se termine une fois que toutes les paires ont été trouvées.

Jeu de paires:

Mélanger les cartes, puis les distribuer aux joueurs face cachée. Si un joueur a déjà une paire de cartes en main, il la sort du jeu et la met de côté. Le plus jeune joueur commence et demande à un de ses camarades la carte dont il a besoin pour réaliser une paire.

Les deux jeux ont un but identique:

Le jeu de paires crée une situation de communication au cours de laquelle l'élève est amené à employer des structures langagières complexes.

- « Je voudrais la petite fille avec une robe verte »
- « Pierre, donne-moi le deux avec des points »
- « Est-ce que je peux avoir un mot qui rime avec canari? »

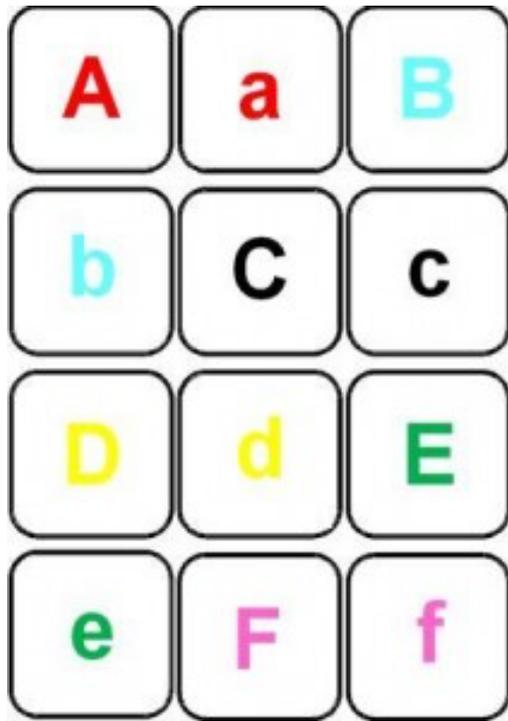
Adaptation la règle

- Jouer en coopérant: tous les élèves jouent ensemble contre un adulte
- Jouer en binôme et faire gagner son équipe
- Faire varier le nombre de cartes
- Varier les représentations sur les deux cartes: deux représentations du nombre, la lettre en CI et en scripte
- Jouer plusieurs fois par tour, tant que l'on peut pas faire des paires

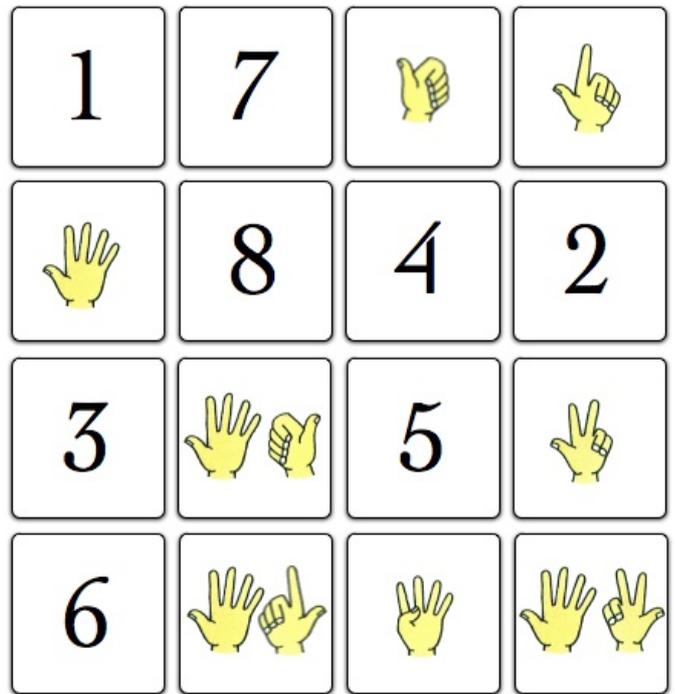
Compétences visées:

- Selon la règle et les adaptation choisies, il est possible de fabriquer les cartes de son choix pour travailler diverses compétences, par exemple:
- reconnaître les représentations d'un nombre
 - nommer les lettres de l'alphabet dans divers écritures
 - scander, doubler, inverser les syllabes d'un mot...

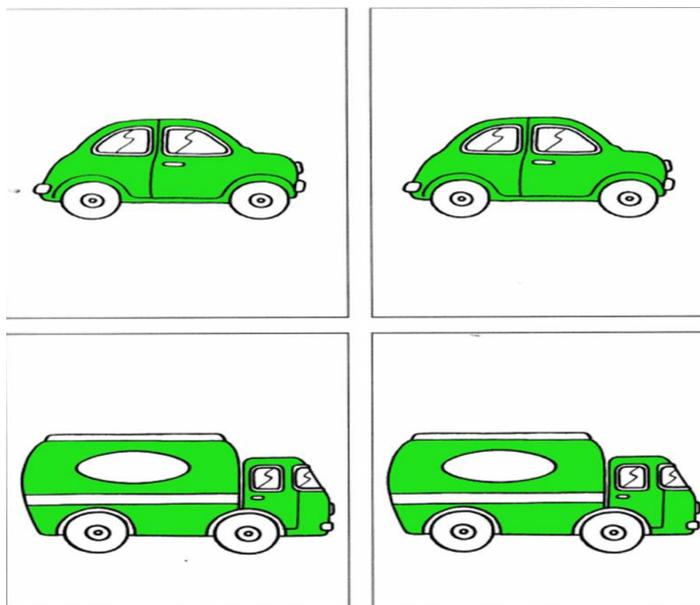
Mémoire des lettres capitales / scriptes

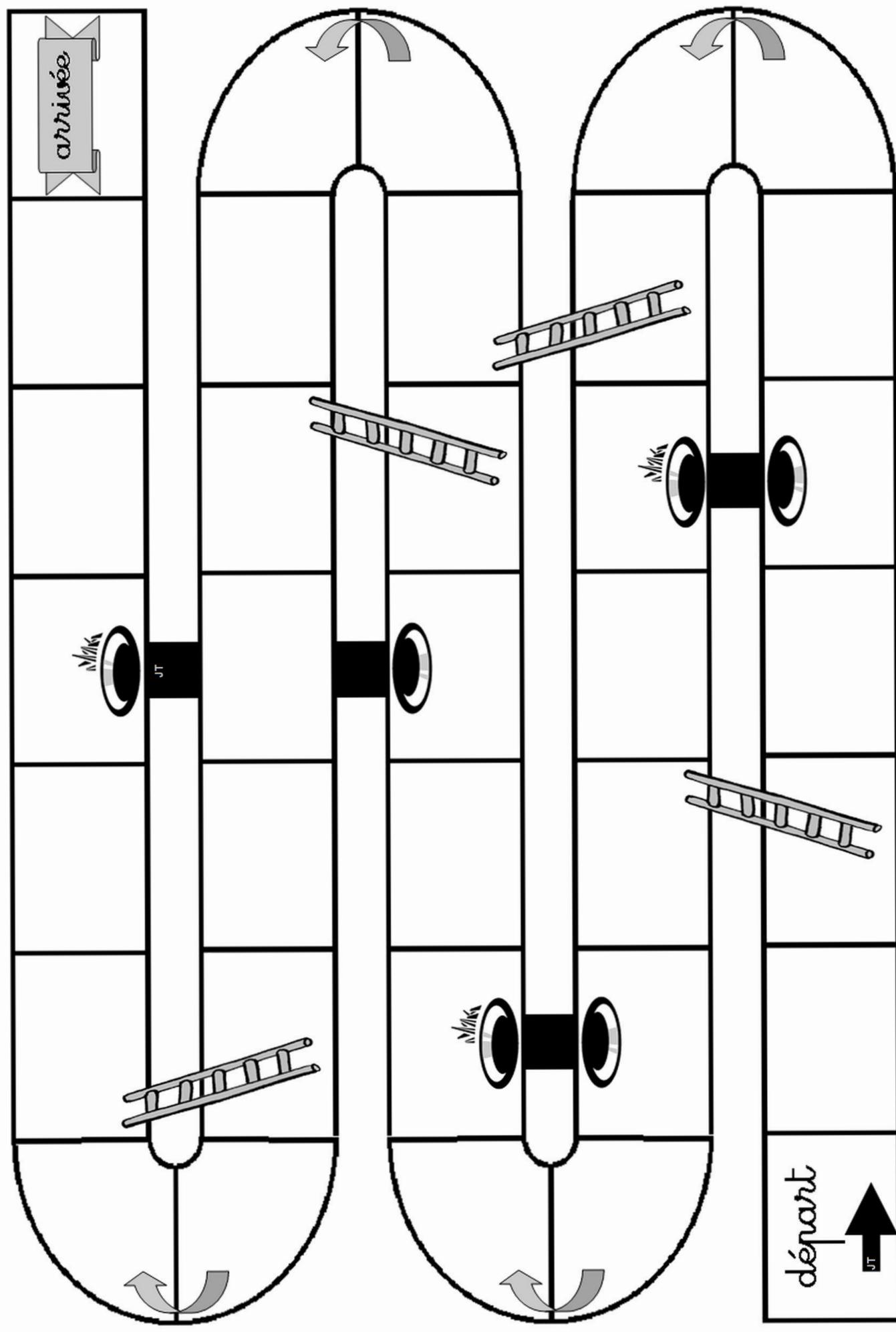


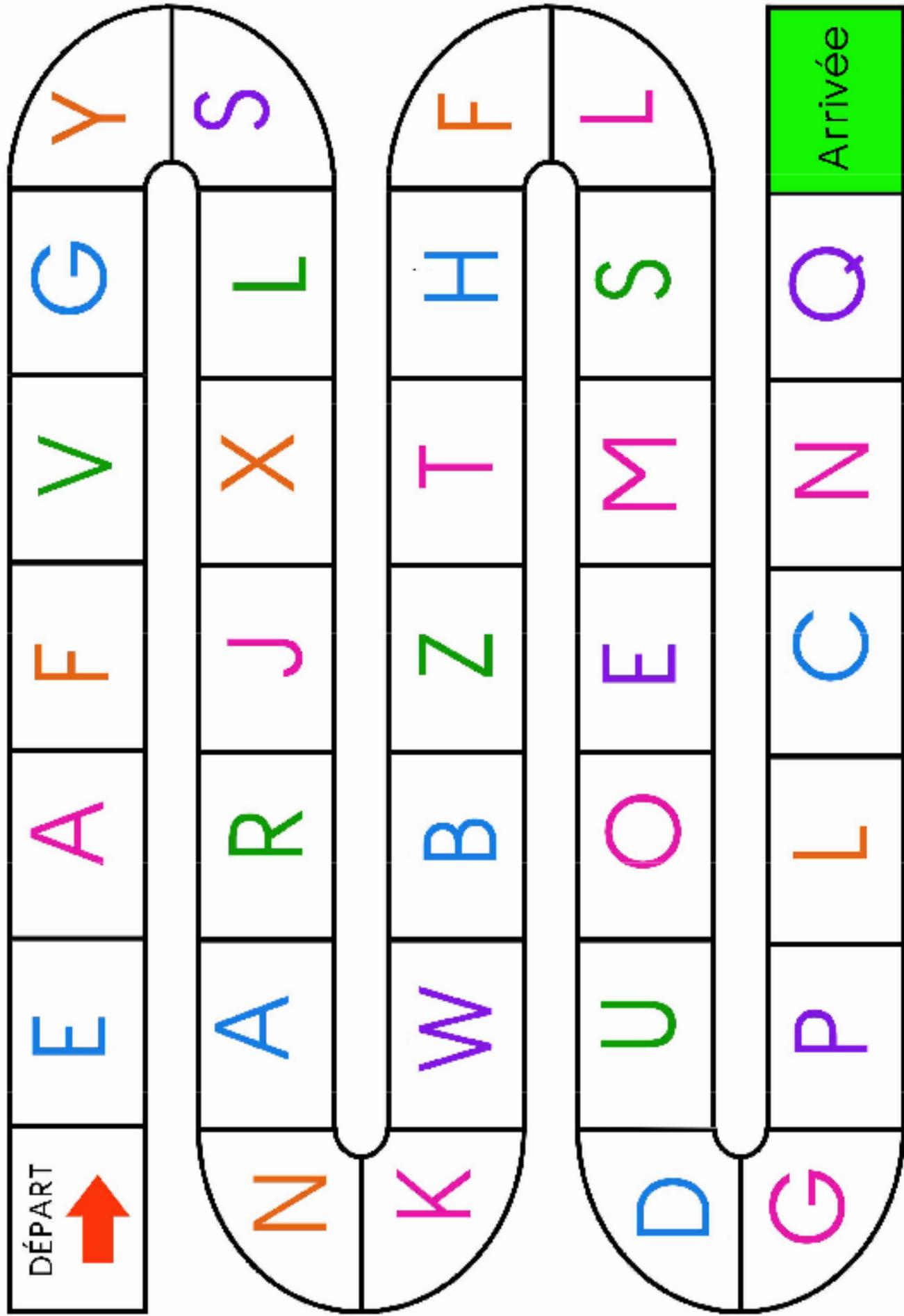
Mémoire des nombres / doigts



Extrait de « Apprendre la grammaire avec des jeux de cartes » Retz







DÉPART



E

A

F

V

G

Y

A

R

J

X

L

S

W

B

Z

T

H

F

U

O

E

M

S

L

P

L

C

N

Q

Arrivée



Départ

bateau



Double la 1ère syllabe.

domino

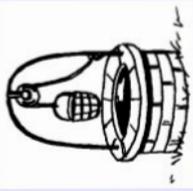


Combien de syllabes ?

manteau



Inverse les syllabes.

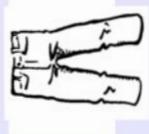


promener



Double la syllabe du milieu.

pantalon



Double la 1ère syllabe.

marteau



Inverse les syllabes.



Rejoue !



mateelas

Combien de syllabes ?



melon

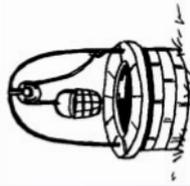
Double la dernière syllabe.



karaté

Double la 1ère syllabe.

Arrivée !



clown



Combien de syllabes ?

Jeu de l'oie Phono !

<http://ritamoutarde.eclablog.com/>

abricot



Tu entends [i] dans la syllabe
1, 2 ou 3 ?

dragon



Inverse les syllabes.

biberon



Double la dernière syllabe.

lézard et cheval



Joue au syllabozoo.

Rejoue !



Inverse les syllabes.

lapin



Combien de syllabes ?



tylana