

Présentation de la brochure « JEUX-École 2 » de l'APMEP

Avec quatre intervenants du groupe JEUX dans l'atelier, les échanges avec les participants ont été riches et nombreux tout au long du diaporama de présentation de la brochure JEUX-École 2, ce qui témoigne d'une forte attente et d'un grand intérêt pour ce type d'activités.

Il n'est pas possible, ici, de présenter chacun des jeux et les activités auxquelles ils ont donné lieu. Développons plutôt les différents volets qui ont guidé le groupe JEUX de l'APMEP dans la réalisation de cette brochure.

1°) **Originalité des activités** par rapport à ce que l'on peut trouver dans les manuels scolaires. C'est ainsi que la géométrie dans l'espace et les grandeurs et mesures ont été privilégiées, ce qui ne veut pas dire que le numérique et la géométrie plane ont été négligés.

2°) Les fiches présentent des **activités à caractère ludique** plutôt que des jeux puisque les élèves n'ont pas la « liberté » de refuser l'activité proposée contrairement au jeu. L'aspect ludique est présent par le fait qu'**il y a un enjeu. Le travail proposé n'est pas gratuit.** Il s'agit de découvrir un dessin, un mot, de parcourir un labyrinthe, de construire les pièces d'un puzzle pour ensuite réaliser des figurines, de manipuler des objets pour « vivre » les concepts d'aire et de volume... Et bien sûr, c'est cet enjeu qui crée la **motivation** ainsi que l'**émulation**.

3°) Chaque activité poursuit des **objectifs précis d'apprentissage** en liaison avec les programmes dont des extraits sont cités dans les fiches de présentation. Un tableau synoptique au début de la brochure (document joint) permet de cibler les activités en fonction des niveaux et des notions abordées.

4°) Pour un certain nombre de jeux, **des fiches vierges** permettent aux enseignants de créer de nouvelles activités pour prolonger les précédentes, les adapter aux niveaux des élèves ou pour aborder de nouvelles notions. Les élèves peuvent aussi s'en emparer pour réinvestir les notions rencontrées dans ces activités.

Cette brochure n'est pas reliée pour pouvoir photocopier facilement les activités proposées. Ces photocopies ne sont autorisées qu'avec l'achat de la brochure. Un lot comprenant trois brochures, Évariste-École, JEUX-École 1 et JEUX-École 2 est très avantageux.

Deux liens sur le site de l'APMEP sont particulièrement destinés aux enseignants du premier degré. Le premier présente la brochure, signale les compléments téléchargeables et explique comment la commander. Le deuxième envoie directement sur les documents téléchargeables.

<http://www.apmep.asso.fr/cc-Ecole-2>

<http://www.apmep.asso.fr/Maternelle-Premier-degre>

Françoise Bertrand, Nicole Toussaint,

François Drouin, Jean Fromentin