

Le jeu « entre » à l'école !

* N'oubliez pas de signaler les photocopies faites à partir des publications de l'APMEP suivant la procédure mise en place dans les établissements. Cela constitue une ressource non négligeable pour l'APMEP.

Notre ministère vient de faire une grande découverte ! Dans une circulaire du 4 mars 2011, il préconise l'utilisation du jeu à l'école, et prévoit même son prolongement au collège.

« Les jeux traditionnels comme les échecs, les jeux à règles comme les jeux de cartes, les jeux de construction permettent de développer la motivation et la concentration des élèves, d'encourager leur esprit d'autonomie et d'initiative et de travailler les fondamentaux par une approche différente. »

Sur le plan de la formation des maîtres dans ce domaine, le même texte contient les lignes suivantes :

« - former les maîtres à l'utilisation efficace des jeux à dimension scientifique et mathématique dans la classe comme dans l'accompagnement éducatif. »

Mais qu'en sera-t-il sur le terrain ? L'institution se donnera-t-elle les moyens de mettre en place cette formation, tant au niveau du financement qu'au niveau des personnes compétentes pour l'assurer ?

Heureusement, l'APMEP n'a pas attendu une directive ministérielle pour proposer des activités ludiques à objectifs pédagogiques, activités que les enseignants peuvent utiliser directement en classe.

Créé en 1979, le groupe « Jeux » réalisait ses brochures : « Jeux 1 » (1982), « Jeux 2 » (1985), « Jeux 3 » (1990), « Jeux 4 » (1995) ; brochures regorgeant de pépites mais il fallait s'en « imprégner », en extraire les éléments pour créer des activités et, sans formation, **comment les utiliser au sein de sa classe**, comment les intégrer dans les séances, comment faire

pour que ce type d'activité ne se transforme pas en bavardages incontrôlés, comment gérer la classe de 30 élèves...

Depuis « Jeux 5 » (1998), les brochures sont au format A4, non reliées (pour être facilement photocopiées*), proposant des activités « clés en mains ». Ce choix délibéré a été fait pour que les activités puissent être vraiment menées par tous ; il s'agit de pouvoir passer à l'acte avec ses élèves après la lecture de la brochure. La brochure « Jeux 5 » a eu un tel succès (quatrième réédition) que le groupe a décidé de poursuivre l'écriture de ses brochures sous la même forme et c'est ainsi que « Jeux 9 » sortira pour les Journées Nationales qui auront lieu à Grenoble cette année. Vous en trouverez un descriptif page 32, histoire de vous mettre l'eau à la bouche.

En général les brochures « Jeux » couvrent un peu tous les niveaux, respectant ainsi la devise de notre Association : « De la maternelle à l'université ». Mais pour la maternelle, il n'est pas facile d'intégrer à nos brochures les objets à manipuler et de belles iconographies. Des professeurs des écoles ayant manifesté le souhait de brochures exclusivement « école », nous avons réalisé « Jeux-école n° 1 » (2009) qui contient des activités inspirées des autres brochures et réécrites pour être conformes aux programmes de l'école primaire. À partir de l'automne 2011, le groupe se penchera sur l'écriture de « Jeux-école n° 2 ».

« Jeux 5 » contient essentiellement des activités pour le collège (certaines sont utilisables dès l'école primaire, surtout avec

les récents changements de programmes) ; dans « Jeux 6 », nous avons « élargi » un peu plus vers l'école primaire et vers le niveau Seconde, ce qui est encore plus vrai avec « Jeux 8 » dans lequel certains « Jeux » sont déclinés depuis le CP jusqu'en Terminale S ! En Terminale, direz-vous ? Des élèves de 17-18 ans vont-ils encore accepter de « jouer le jeu » ? Et bien oui, si cela leur est présenté par un professeur convaincu lui-même et comme un défi.

À l'heure où il va falloir songer à dépenser les crédits d'enseignement, il est possible de commander les brochures « Jeux » afin que tous les collègues de l'établissement puissent se les approprier et proposer à leurs élèves des activités pédagogiques mais néanmoins ludiques pour consolider leurs connaissances ou améliorer leurs compétences. Il est possible de consulter les contenus de nos brochures sur le site de l'APMEP, avec quelques détails supplémentaires sur « Publimath ».

Pour les collègues intéressés par le déroulement d'activités pédagogiques et ludiques, PLOT a déjà publié quelques articles désormais téléchargeables sur le site de l'APMEP, rubrique PLOT :

- Patrons à colorier - *Nicole Toussaint et Jean Fromentin* (PLOT 1)
- Curvica : Aire et Périmètre - *Nicole Toussaint et Jean Fromentin* (PLOT 2)
- SBPMef : les jeux de « Math-jeunes » (PLOT 3)
- Des penta-textes avec nos élèves - *François Drouin* (PLOT 4)
- Élèves fatigués ? Vite, un TRIO ! - *Nicole Toussaint* (PLOT 5)
- Autoclones - *François Drouin* (PLOT 6)

- SBPMef : L'abaque et Activités préalables au jeu « Torticolis » (PLOT 7)
- Torticolis - *Martine Simonet* (PLOT 8)
- Un loto en classe ? Jouons sérieux - *Nicole Toussaint* (PLOT 9)
- Qui suis-je ? - *Isabelle Bois* (PLOT 10)
- Opération Mathador - *Frédéric de Ligt* (PLOT 12).

...Sans oublier les Sudomaths dans PLOT 33 et celui qui vous est proposé dans ce numéro.

Ces articles ne sont pas forcément écrits par des membres du groupe « Jeux » et nous vous invitons à nous en envoyer !

Précisons un point essentiel que l'APMEP revendique depuis longtemps pour faciliter un enseignement qui intégrerait régulièrement le jeu : il s'agit d'avoir une réserve ou des armoires dans les salles de classes qui permettent de stocker le matériel et de constituer une bibliothèque où chacun pourrait trouver de quoi enrichir ses pratiques.

Concluons avec la maxime que nous avons mise en tête de la brochure « Jeux 5 » :

« Le jeu est la forme la plus élevée de la recherche ».

L'auteur ?

Le grand Einstein lui-même !

