

## Jeux à l'INSPE !

Cet après-midi, c'est le débarquement du groupe jeux de l'APMEP Haute Normandie à l'INSPE d'Évreux ! Sur invitation des formateurs en mathématiques intervenant auprès des jeunes collègues PE qui finissent leur formation, Ludovic, Julie, Charlotte, Céline, Nathalie et Anne ont fait le déplacement pour proposer des jeux directement utilisables en classe. Privée de cette intervention en présentiel l'année précédente à cause de la pandémie, l'équipe est enthousiaste !

Le temps d'installer les tables de jeux et les étudiants arrivent : deux groupes d'une quarantaine de stagiaires chacun vont se succéder et profiter de cette animation.

Après présentation de l'APMEP et des intervenants, on commence par un jeu spécialement prévu pour les stagiaires, le jeu « Qui a dit ? ».

Il s'agit de reconnaître les auteurs de différentes citations sur le thème du jeu.

Des « vieux grecs », des propos mêmes d'une participante, aux savants modernes, c'est l'occasion de rappeler que le jeu n'est pas une nouveauté de notre époque et qu'il motive l'apprentissage depuis des siècles. Occasion également de faire le lien avec le document [Éduscol sur le jeu](#) ainsi que les [brochures Jeux de l'APMEP](#) qui font référence à cette citation d'Einstein.

Puis les stagiaires se déplacent de table en table et découvrent les jeux proposés. De nombreux jeux adaptés à partir des brochures et dans lesquels la manipulation est mise à l'honneur.



Des jeux de calcul, d'algorithmique, de géométrie plane ou dans l'espace, des jeux à vivre de façon collaborative ou bien compétitive. Les propositions sont nombreuses et chacun trouve de quoi enrichir sa valise pédagogique après s'être pris au jeu !



Les accompagnateurs aussi ont le droit de jouer !



Les brochures Jeux de l'APMEP, présentées dans des classeurs, sont mises à disposition. Les futurs professeurs sont heureux de savoir qu'ils pourront commander et utiliser ces nombreuses ressources dans leurs futurs établissements.

Enfin, un temps de mise en commun permet de faire émerger l'importance de la manipulation qui donne le droit à l'erreur sans sanctionner ainsi qu'une facilité d'échange entre pairs, favorisant ainsi la recherche. Après deux heures d'intense réflexion les stagiaires repartent avec de nouvelles idées à mettre en œuvre.

À eux de jouer maintenant !