

ÉCOLES PUBLIQUES - MAINE ET LOIRE 49

E-MAIL 49 : le bimensuel de la DSDEN 49 à destination des écoles publiques

Jeux de dés : une bonne idée

Le jeu est désormais largement entré dans les pratiques de classe, considéré à juste titre (et à certaines conditions...) comme une activité qui permet à l'élève d'acquérir des compétences disciplinaires mais aussi des compétences transversales.

En favorisant l'engagement actif, la motivation, la confiance en soi et en limitant le stress que certains élèves peuvent éprouver face à une tâche scolaire, jouer développe bien des capacités : la gestion des émotions, le maintien de l'attention, le respect des règles, l'émission d'hypothèses, l'esprit de coopération, la résistance à certains automatismes erronés* ...

Bien entendu, le jeu à l'école est un jeu avec intentions didactique et pédagogique : les objectifs d'apprentissage sont clairement explicités dès le début d'une partie. En mathématiques, les compétences *chercher, raisonner, calculer, communiquer* sont travaillées en parallèle de la notion visée.

Le jeu peut aussi être un levier intéressant pour renforcer le lien école-famille.

Le dispositif « **5 jeux avec 5 dés** » l'illustre bien : dans certaines écoles, les parents sont invités à participer en classe à des ateliers de jeux avec 5 dés uniquement, accessibles à tous les adultes et sans complexité de mise en œuvre. En amont, lors d'un café des parents par exemple, les jeux sont présentés et pratiqués avec les familles. L'équipe pédagogique et les familles se mettent d'accord sur les modalités d'intervention et la passation des règles (adaptables pour simplifier ou augmenter la difficulté). Après les interventions en classe, chaque élève peut repartir avec les différentes règles du jeu et un set de 5 dés, ou les emprunter dans le cadre des « sacs à maths » (cf Email49 n°6 du 06/12/23)

Les 5 jeux proposés :

Molkidé

« Tu jettes les dés et tu dois en attraper un ou plusieurs avant qu'ils ne soient arrêtés. Soit tu en attrapes un seul et tu obtiens le nombre de points qu'il affiche, soit tu en attrapes plusieurs et c'est le nombre de dés attrapés qui te donne le nombre de points. Le gagnant est celui qui totalise le premier 21 points. »

Stop ou encore

« Tu jettes les 5 dés dans un gobelet que tu retournes, tu prends un dé sous le gobelet sans regarder. Tu annonces que le dé que tu choisis n'est pas un certain nombre. Si ce n'est effectivement pas ce nombre, tu gagnes les points du dé que tu as choisi. Par exemple, tu dis « je pense que ce n'est pas 5 », si le dé indique 3, tu gagnes 3 points. Si c'est le nombre annoncé, c'est-à-dire « 5 » dans l'exemple, c'est la fin de la partie pour toi. Tu arrêtes quand tu veux. On additionne tous les points obtenus pendant la partie et celui qui a le plus de points gagne.

La tour

« Tu jettes les dés : si tu as le 1, tu commences à construire la tour, le prochain qui fait 2 continue la tour, puis 3, 4, et 5. Celui qui pose le 5 gagne. Si tu as un 6, tu peux réduire la tour d'un dé. »

La suite

« Tu jettes les dés, tu en gardes un pour faire une suite (1,2,3 ou 3,4,5). Si tu fais 6, tu enlèves un dé de la suite de l'adversaire. Le premier qui a une suite de 3 dés gagne. »

3D

Tu jettes les 5 dés. Tu dois faire 10 en additionnant 3 dés. Si tu réussis, c'est au joueur suivant de jouer et tu devras faire 9 au prochain tour, puis 8, 7, 6 et enfin 5. Si tu ne peux pas obtenir 10, le joueur suivant lance les dés et au prochain tour, tu devras de nouveau essayer de faire 10. Le premier qui a réussi à obtenir tous les résultats (de 10 à 5) a gagné.

Si vous souhaitez être accompagnés dans ce projet, contactez votre conseiller(e) pédagogique de circonscription ou la référente mathématiques départementale :

refmathsdsden49@ac-nantes.fr

**Référence : BERTHIER, Jean-Luc et autres, Les neurosciences cognitives dans la classe, guide pour expérimenter et adapter ses pratiques pédagogiques, ESF, 2021*

