

Animation Pédagogique

Circonscription d'Aulnay-Sous-Bois 2
Inspectrice de l'Education nationale, Mariane TANZI.

Formateurs :

Mme PLANKEELE Dominique

Conseillère pédagogique de circonscription

Mme BENAYOUN Alexandra

Professeur des écoles maître-formateur

Mercredi 24 novembre 2010

Dossier d'école DES OUTILS POUR L'AIDE PERSONNALISEE AU CYCLE 3 1^{ère} partie



Liste des outils proposés à l'animation.

Domaine d'enseignement : les mathématiques.		
Champ disciplinaire.	Domaine spécifique.	Description des jeux.
Nombres et calcul.	Les nombres entiers	Les tuiles : des cartes nombres + des cartes actions. Selon le tirage, réussir à se débarrasser de toutes ses cartes le 1 ^{er} . Loto des nombres entiers ; associer écriture latérale chiffrée et sa représentation graphique décimale (cartes de nombres et plateaux de loto) Loto des relations entre les nombres : associer les résultats des quarts, demis, tiers.... A leur écriture latérale chiffrée (plateaux de loto et cartes)
	Les nombres décimaux et les fractions.	Dominos des fractions : des dominos pour associer deux écritures ou représentations d'un nombre (fraction, décimal, représentation), des dominos pour associer écriture en lettres et écriture chiffrée. Les paires : des cartes « représentation », des cartes fraction chiffrée et littérale à appairer. La bataille des décimaux : des cartes avec des décimaux écrits sous différentes formes. Mémory des fractions : associer représentation graphique et écriture fractionnaire. (cartes) Loto des fractions ; associer représentation graphique et écriture fractionnaire (cartes de loto et plateaux de loto) Familles hexagonales et fractions : reconstruire des hexagones à partir de triangles constitués d'écriture en lettres et représentations graphiques. Dominos fractions et nombres décimaux : associer représentation graphique fractionnaire et nombre à virgule.
	Le calcul.	Les tables : des cartes « produit » + des cartes « résultat » à appairer. Les cascades : des hexagones à placer le plus vite possible selon le résultat des deux nombres précédents.
	La résolution de problème.	Dominos, Le portrait des entiers : par la prise d'indices sur des cartes « portrait » associer un nombre entier.
Géométrie.	Relation et propriété géométriques.	
	Utilisation d'instruments et techniques.	
	Figures planes.	Jeu de 7 familles : reconstituer 7 familles (chaque carte donne une propriété d'une figure)
	Solides usuels.	Le portrait des solides : par la prise d'indices sur des cartes « portrait » associer un solide (réel ou représenté).
	Problèmes de construction.	
Grandeurs et mesures.	Système métrique.	
	Périmètres et aires.	
	Angles.	
	Repérage du temps et durée.	Loto des heures : Quelle heure est-il ? des cartes montre + des cartes heure en lettre à appairer. Dominos heures et fractions : associer écriture mathématique sur les heures avec une représentation graphique en camembert (cartes)
	Monnaie.	Monopoly des livres (jeu du banquier) : plateau de jeu, cartes, dés
Organisation et gestion des données.		Trivial des mathématiques : Des cartes avec un énoncé mathématique - 1 fiche synthétique des réponses (6 séries différentes : entiers, décimaux et fractions, système métrique, mesure du temps, géométrie, calcul) + 1 plateau type Trivial poursuit + 1 dé et autant de pions que de joueurs.

Liste des outils proposés à l'animation.

Domaine d'enseignement : la maîtrise de la langue française.		
Langage oral		Loto des images : 8 cartes de lot avec 6 images proches. + 48 images identiques à décrire ou 48 phrases à associer.
Lecture et écriture.	Lecture.	
	Littérature.	
	Rédaction.	
Etude de la langue française.	Vocabulaire.	Triominos de thèmes . Des pièces triangulaires à associer selon les thèmes communs des angles.
	Grammaire.	Trivial de la conjugaison . Des cartes avec recto/injonction de conjugaison - verso/réponse (6 séries différentes en fonction des temps) + 1 plateau type Trivial poursuit + 1 dé et autant de pions que de joueurs. Lancer les dés verbe / pronom / temps . 3 solides à lancer pour conjuguer. (1 dé/personne de conjugaison - 1 tétraèdre/les temps/ 1 Dominos nature des mots . Des dominos à associer selon la nature des mots (verbe/nom + nom/déterminant + déterminant/...) Le circuit des mots : jeu de l'oie sur la reconnaissance des natures grammaticales et la conjugaison des verbes (plateau de jeu de l'oie, des cartes, un dé) 7 familles : reconnaître les natures grammaticales (cartes de 7 familles) 7 familles : reconnaître les natures de mots (cartes de 7 familles) Dominos de conjugaison : conjuguer le verbe au présent (des dominos à associer) Qui suis-je ? :
	Orthographe.	Dominos des accords sujet/pronom-verbe . Des dominos à associer selon l'accord entre le pronom et le verbe conjugué. (est grand/ Je + suis gentil/ nous + avons froid./ ...) Dominos des accords dans le groupe nominal . Des dominos à associer pour accorder le GN (variation du déterminant ou de l'adjectif qualificatif) Trivial des accords . Des cartes avec recto/injonction de conjugaison - (6 séries différentes changer le genre, changer le nombre, changer genre et nombre, accorder le participe passé, accorder l'adjectif, trouver l'erreur dans l'accord) + 1 plateau type Trivial poursuit + 1 dé et autant de pions que de joueurs.

JEUX ET APPRENTISSAGES

Il faut jouer pour devenir sérieux...(Aristote)

Jouer ou travailler ? La question se pose-t-elle lorsque l'on voit le sérieux et l'application des enfants qui jouent. Le jeu demande des compétences : l'attention, la concentration, la mise en activité.

Jeux et apprentissage peuvent cohabiter. On apprend toujours, que ce soit d'apprendre à lancer une balle, à habiller une poupée, à construire un vaisseau Lego, à connaître les règles de jeux de cartes.

La véritable question est autre : le jeu peut-il aider à l'apprentissage scolaire ? En effet, « scolaire » veut dire « école » et « école » pour beaucoup est synonyme de travail. Peut-on jouer dans un endroit où l'on a l'impression de ne faire que travailler ? Jeux et travail peuvent-ils aller de pair ?

Le travail est indispensable pour tout apprentissage, qu'il soit scolaire, musical, sportif. Cependant, pour ces derniers l'impression de travailler est différente puisque parfois proche du loisir ou du jeu.

A l'école, les enfants apprennent donc le français (conjugaison, orthographe, lecture, étude de texte, grammaire...), les mathématiques (arithmétique et géométrie), l'histoire, la géographie, les sciences et d'autres langues, ainsi que des enseignements artistiques et technologiques. Ils doivent donc acquérir un grand nombre de connaissances en un temps relativement court. Les journées leur semblent souvent longues. Le jeu peut être alors une pause bienvenue, rompant les modalités traditionnelles d'apprentissage.

Pour les élèves, jouer ce n'est pas vraiment travailler. Derrière le jeu, les enseignants cherchent avant tout à construire un apprentissage dynamique où chaque élève aura sa place. Le jeu permet d'aborder et de construire des compétences qui prennent sens car directement mises à l'épreuve. L'élève, fort de ses difficultés et des ses réussites, doit parvenir à accomplir une tâche, la mener à son terme.

Source : Dossier d'actualité n° 48 INRP – octobre 2009 - Quelles relations entre jeu et apprentissages à l'école ? Une question renouvelée, par Marie Musset et Rémi Thibert

Jouer à l'école, est-ce bien raisonnable ? Bien souvent, le jeu se fait rare après l'école maternelle, pour ne surgir à nouveau que le dernier jour avant la sortie des classes... comme si ce n'était déjà plus l'école et que l'on pouvait donc s'amuser un peu.

Et pourtant... **De nombreux travaux de recherche éclairent la place spécifique et le rôle original du jeu dans le processus d'apprentissage.** Des enseignants utilisent des jeux de plateaux ou des jeux de rôle, et sont sollicités pour recourir au jeu vidéo en classe : la pratique du jeu dans le cadre extrascolaire a contribué dans le même temps à poser à nouveau la question de l'utilisation au service de l'acquisition de connaissances et de compétences.

La définition, la place et le rôle du jeu à l'école ont une histoire longue et contrastée. Des initiatives variées, individuelles ou institutionnelles, ont été prises dans différents systèmes éducatifs : « jouer » à l'école est possible. Les enseignants qui intègrent le jeu sous une forme ou une autre ne sont pas forcément joueurs eux-mêmes : c'est **l'impact positif du jeu sur la motivation et sur les apprentissages** qui les a généralement convaincus de tenter l'expérience. Jeux dramatiques et jeux de rôle favorisent en effet la motivation des élèves, servent de levier aux apprentissages et sont des outils précieux dans une approche de l'enseignement orientée vers le développement de compétences.

La connaissance des processus cognitifs plaide pour l'utilisation de jeux en classe, reposant ou non sur un support informatique. Loin de pouvoir se passer de l'enseignant, le jeu éducatif exige de ce dernier qu'il « joue son rôle », rôle en partie redéfini par la configuration du jeu. Qu'il participe ou non à sa conception, l'enseignant conserve une place déterminante car, dans une visée pédagogique en relation avec le curriculum, le jeu n'est pas une fin en soi. Il doit y avoir un avant-jeu et un après-jeu pour favoriser l'analyse réflexive et les « compétences méta ».

Le dossier en annexe propose d'explorer ce renouveau dans les relations entre jeu et école, à travers une revue de la littérature scientifique récente, en France et à l'étranger.

Contenu du dossier que nous vous invitons à lire :

- ↪ **Définition et historique** - De l'*homo sapiens* à l'*homo ludens*
- ↪ **Le jeu à l'école est-il possible ?**
- ↪ **Apports des jeux** - Motivation - Le jeu comme vecteur de motivation - Outil d'apprentissage -
- ↪ **Connaissances et compétences** - Flow, bluff et courbe d'apprentissage - Jeux de rôle et école : deux univers qui ne sont pas si étrangers l'un à l'autre ? - Des serious games pour « revisiter le potentiel du jeu électronique » - Apprentissage collatéral, par les pairs
- ↪ **Conséquences sur les rôles et statuts de l'enseignant et du savoir** - Relation avec le curriculum - Nécessité de développer l'analyse réflexive - Enseignants médium d'apprentissage - L'enseignant maître du jeu

Source : Un mode d'apprentissage efficace

N°448 - Dossier "Le jeu en classe" / Par Evelyne Vauthier- IEN

lundi, 4 décembre 2006

Pour l'élève :

Le jeu *motive* l'élève, facilite sa concentration, son recours à la mémoire. Grâce au jeu, l'élève est *actif* : il découvre à travers sa fonction de partenaire, qu'il a un rôle à jouer, une forme de responsabilité au sein de son équipe pour la faire gagner, il prend plaisir à partager, à échanger.

Le jeu change le rapport au savoir et introduit entre les élèves d'une même classe des relations plus saines ; la part de hasard, souvent présente, atténue la crainte de l'erreur, de l'échec, qui paralyse certains ; des qualités de communication, de respect mutuel, de prise en compte des règles, de savoir vivre ensemble se développent.

Le jeu conduit à s'exprimer, à clarifier sa pensée, à justifier ses choix, à argumenter, il contribue à perfectionner son langage.

Par le jeu, l'élève acquiert des méthodes de travail, le sens de l'ordre, de l'enchaînement logique, du raisonnement, du travail en groupe.

Le jeu aide l'élève à *développer des compétences* exercées différemment et à d'autres moments à l'école, car de nombreux jeux sollicitent des connaissances et des savoir-faire qui sont l'objet même de l'enseignement (arithmétique, géométrie, vocabulaire, syntaxe, histoire, géographie....)

Le jeu amène l'enfant à *se dépasser* ; poussé par ses partenaires, celui qui joue doit s'impliquer, se concentrer, réfléchir. Il ne le fait plus pour satisfaire l'adulte, parent ou enseignant, mais pour gagner, faire gagner son équipe, pour être reconnu par les autres, devenir un membre reconnu de la classe.

Pour l'enseignant :

Le jeu peut permettre à l'enseignant de *différencier sa pédagogie* , d'adapter aux besoins diversifiés des élèves un même jeu en faisant varier règles et exigences. Le maître peut choisir, en fonction des besoins qu'il a évalués, le jeu qu'il va proposer ; il peut faire jouer ensemble des élèves qu'il observera avec soin de façon à mieux comprendre l'origine de leurs difficultés et concevoir une progression adaptée.

Il peut faire fabriquer les jeux par les élèves et développer ainsi leurs initiatives, leur imagination, leur créativité.



DES MATRICES POUR CONSTRUIRE DES OUTILS



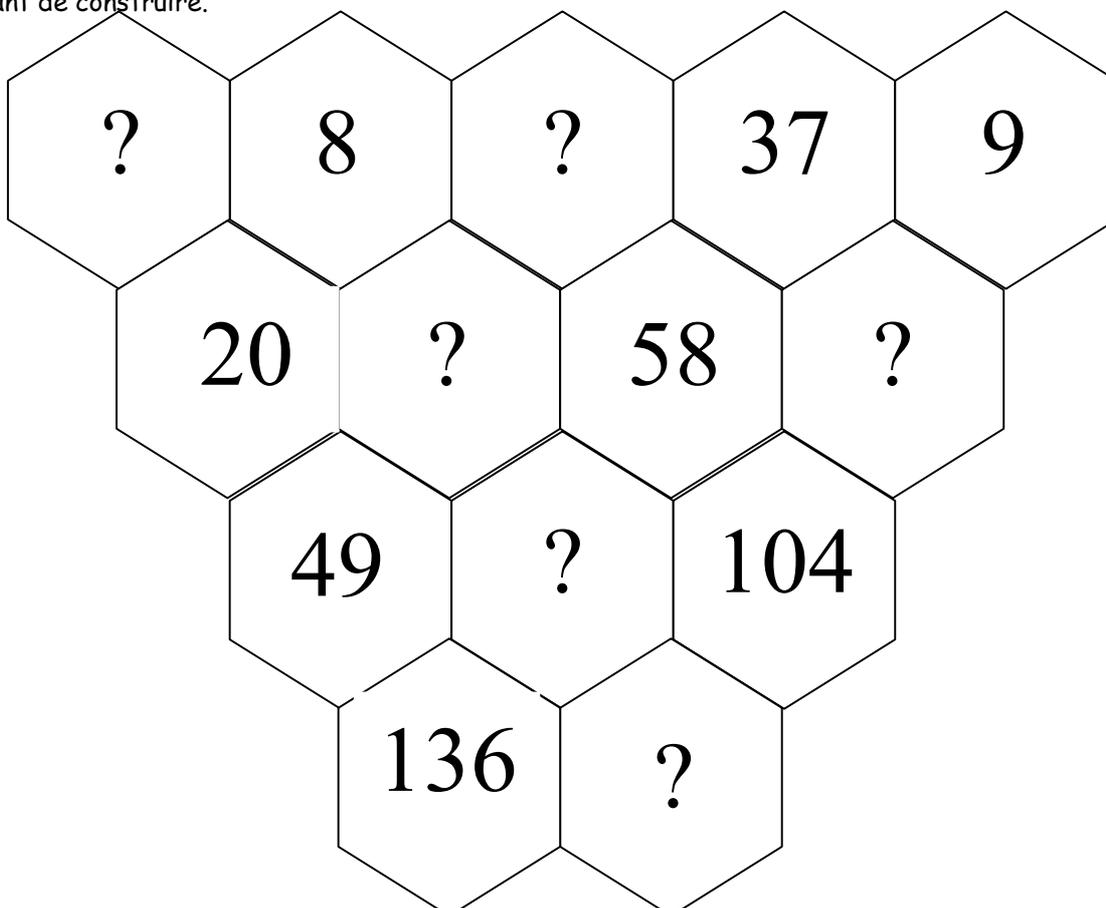
Matrice de planche Dominos.

A adapter selon le contenu en tenant compte de l'alignement des cellules à droite ou à gauche. A compléter en continu pour ne pas avoir de pièce isolée. A préparer en format A4 puis à agrandir en A3 avant de construire.

grand	ton pied	léger	ta voix
sonore	son air	distingué	une jupe
plissée	des bêtes	féroces	les yeux
plissés	des voix	effrayantes	un homme

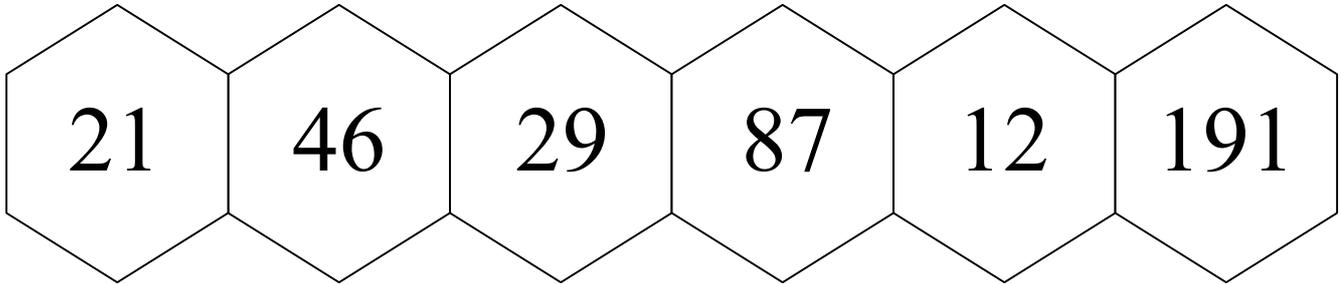
Matrice de planche Cascades.

A adapter selon le contenu en tenant compte du centrage de la zone de texte dans l'hexagone. A compléter en cascade pour ne pas avoir de voie sans issue dans les calculs. A préparer en format A4 puis à agrandir en A3 avant de construire.



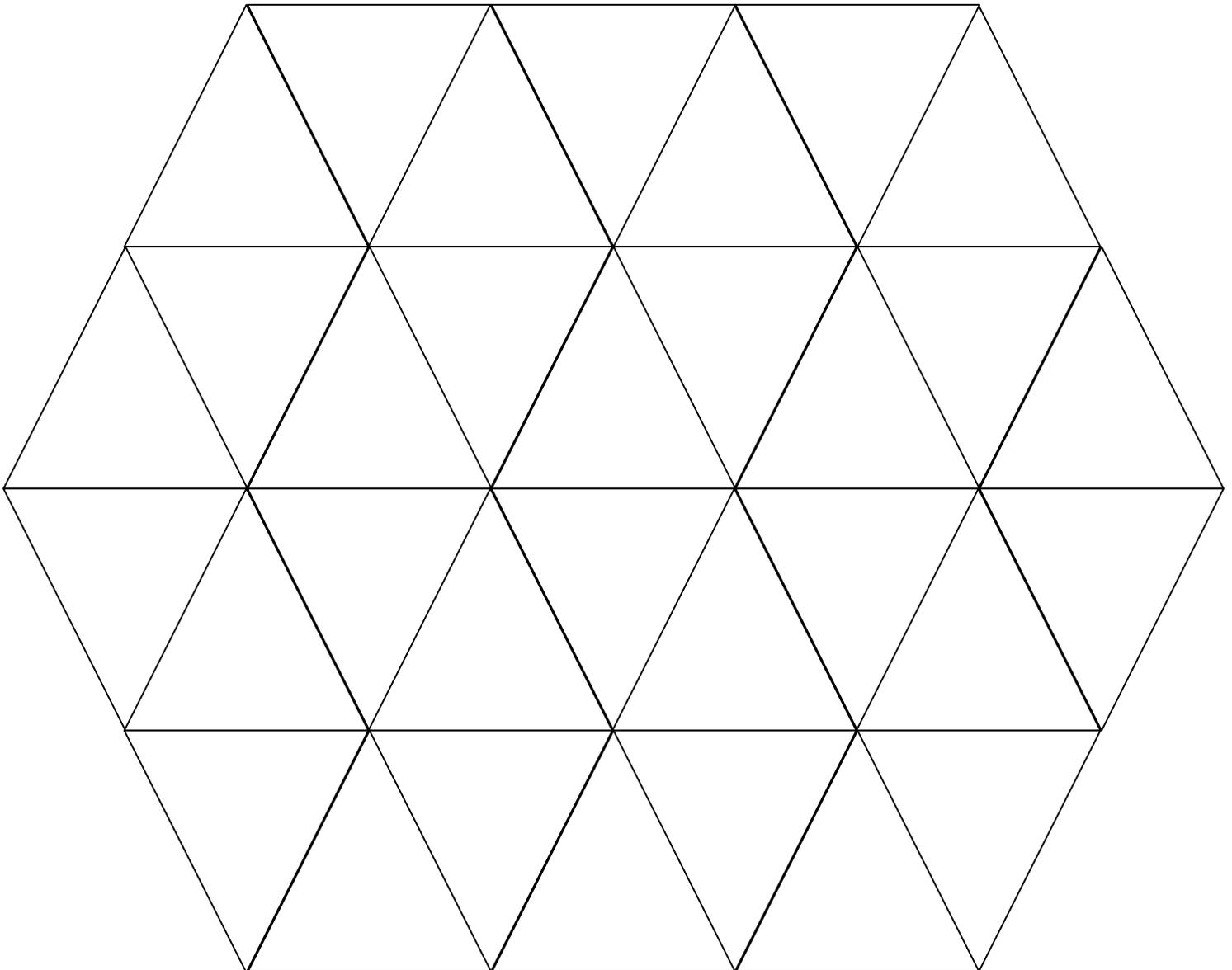
Matrice de pions Cascades.

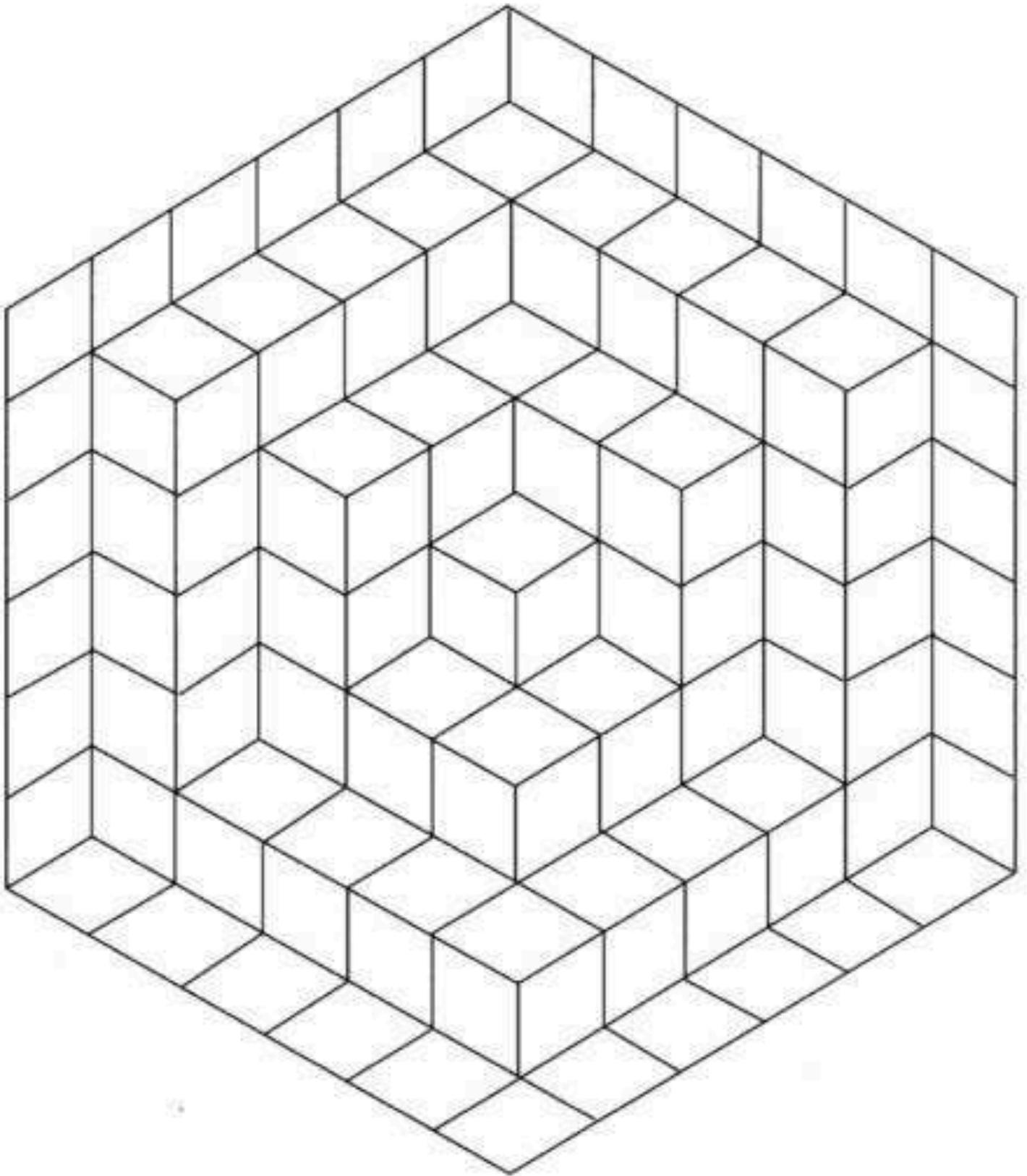
A adapter selon le contenu en tenant compte du centrage de la zone de texte dans l'hexagone. A compléter en cascade pour ne pas avoir de voie sans issue dans les calculs. A préparer en format A4 puis à agrandir en A3 avant de construire.



Matrice de pièces pour Triominos.

A adapter selon le contenu. A compléter selon les angles ou selon les côtés. A préparer en format A4 puis à agrandir en A3 avant de construire.

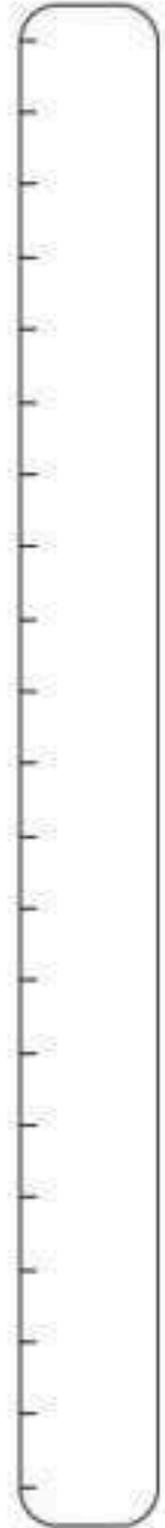
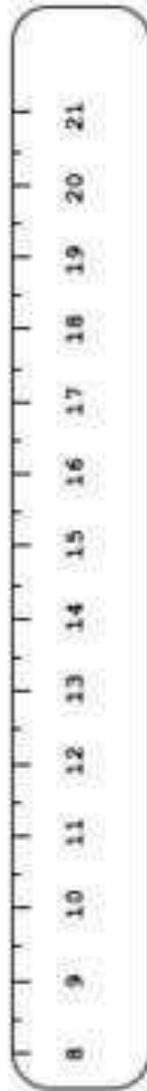




Labynombre vierge :

Quelques règles spéciales

Mesure la longueur de quelques lignes polygonales en utilisant successivement chacune des règles graduées ci-dessous



Une règle usée

Voici une vieille règle où seules certaines graduations sont restées lisibles.
Montrez comment l'on peut se servir de cette règle pour mesurer la longueur des segments tracés ci-dessous.

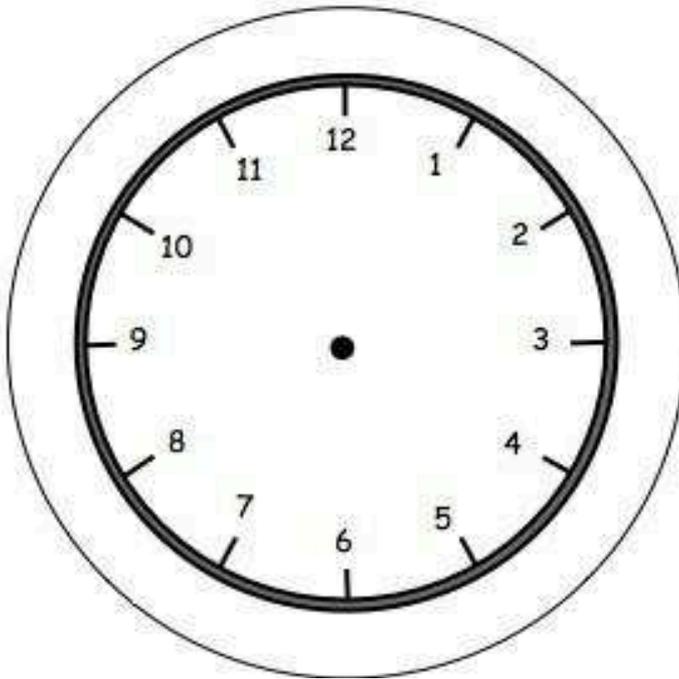
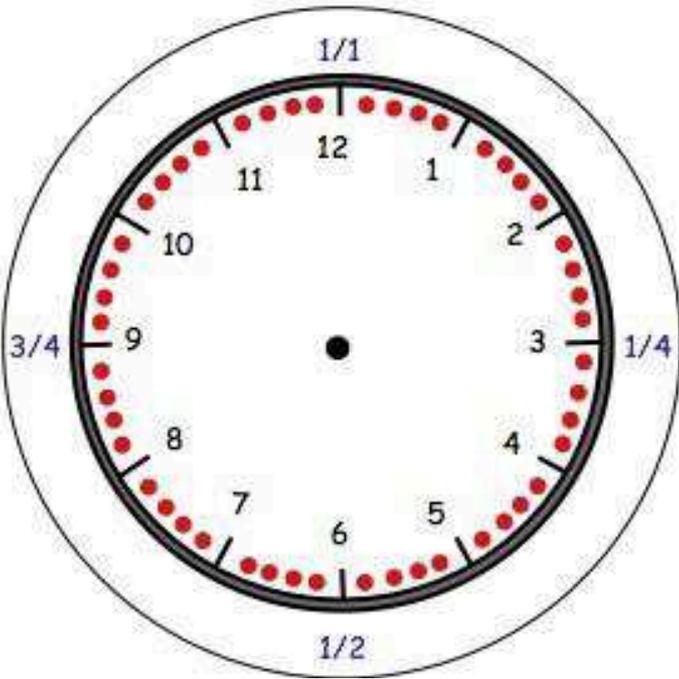
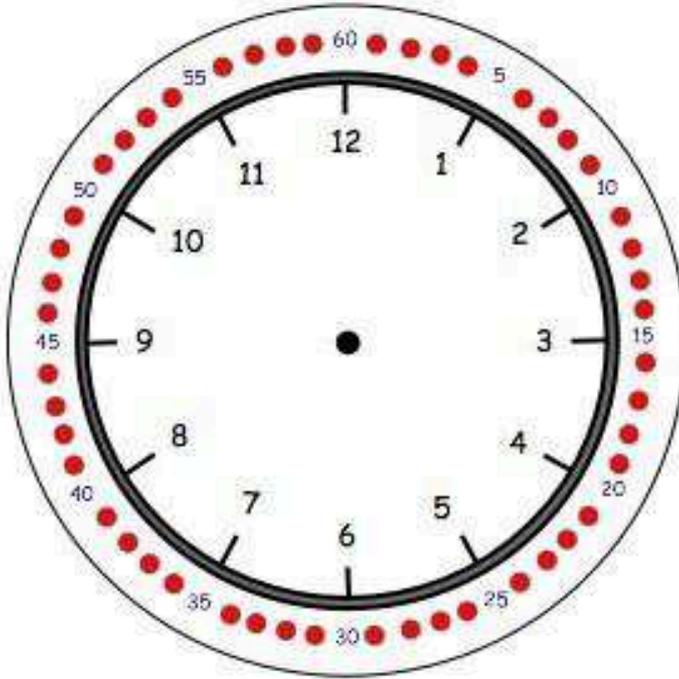
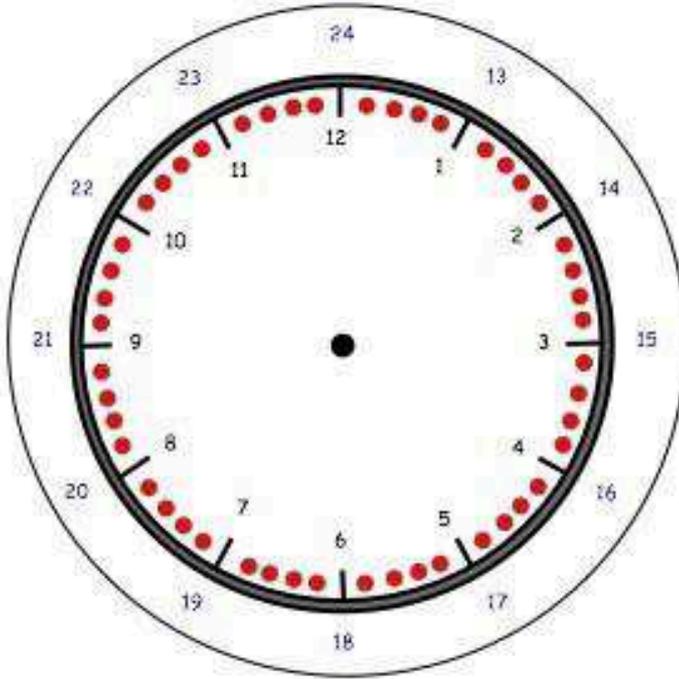


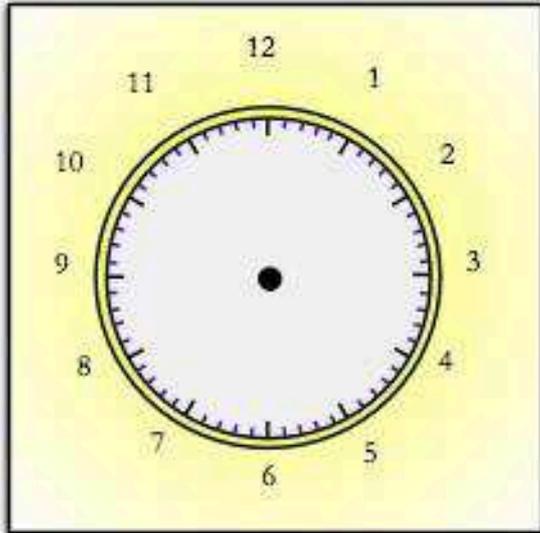
Une règle graduée en Pouces



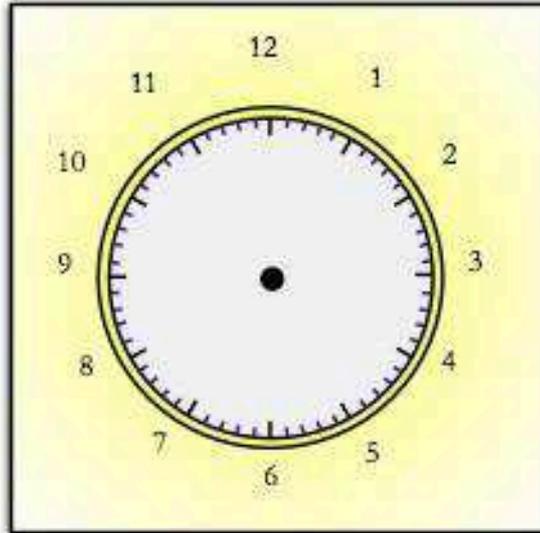
1 pouce est égal à 2,54 cm

Quelques "Montres pédagogiques"

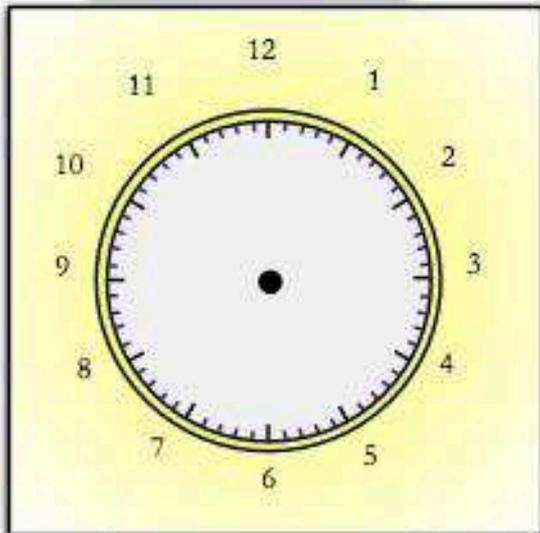




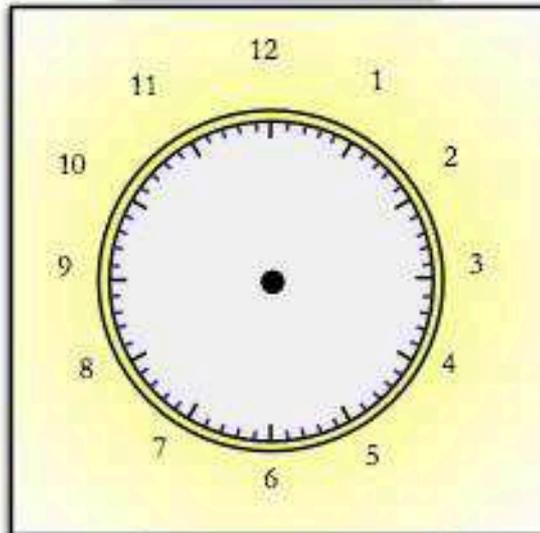
h min s



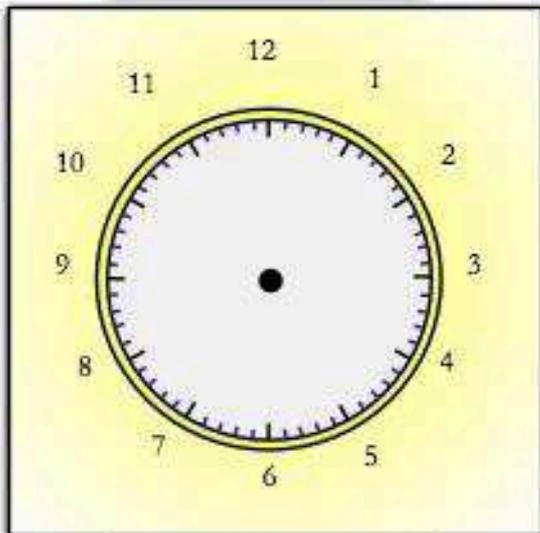
h min s



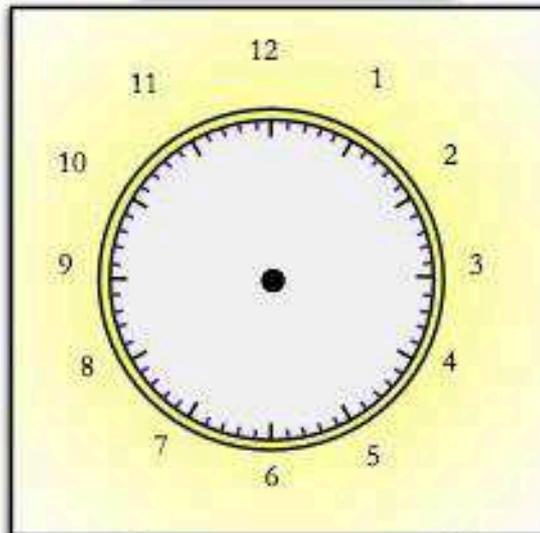
h min s



h min s



h min s



h min s