

Apprentissages numériques avec les jeux de société

Stage du 24 au 26 mars 2014
IPEF Lycée Jean Mermoz

Déroulé

- **Les enjeux des jeux de société**
- **L'utilisation des jeux de société permet-elle de donner du sens au nombres et de développer des apprentissages numériques?**
- **Ateliers Concevoir des séquences à partir de jeux pour une séance à faire mercredi matin dans des classes maternelles de Dakar.**

Le jeu est au centre de l'activité enfantine.

« Le jeu, c'est le travail de l'enfant, c'est son métier, c'est sa vie... ».

Pauline KERGOMARD, en 1886

Le jeu de société

Dans l'expression jeux de société, il y a termes d'égale importance : jeu et société

Jeu : Au moment où le rapport du HCE réaffirme l'importance des pratiques pédagogiques de la maternelle et notamment de la place du jeu, le jeu de société y a pleinement sa place. Les enfants aiment et ont besoin de jouer.

Société : Jouer est un acte plaisant et inscrit **dans des relations sociales**. Les jeux de société socialisent les enfants qui apprennent à respecter **une règle commune**, ce qui fait partie des objectifs de l'école maternelle. Les jeux de société promeuvent **l'esprit de coopération**.

Les enjeux

La dimension culturelle:

La dimension sociale:

Les apprentissages en langue orale:

Les apprentissages en mathématiques:

L'utilisation des jeux de société permet-elle de donner du sens aux nombres et de développer des apprentissages numériques?

L'enfant va apprendre à maîtriser les désignations des nombres

- Utilisation de la comptine numérique
- Utilisation des mots nombres :
 - en se déplaçant sur un parcours orienté
 - en désignant des constellations (*jeux de dés/ cartes*)
 - en désignant des quantités
 - en appariant des petites collections (*lotos dominos mémoire*).

L'enfant va découvrir les écritures chiffrées

en utilisant des dés chiffrés;

en jouant avec les jeux où figurent des indications chiffrées : *parcours orientés et numérotés, jeux de cartes, memory, dominos, roues chiffrées. Jeux traditionnels : petits chevaux, jeu de l'oie, cartes, loto;*

Les élèves fréquenteront les mots-nombres souvent de 1 à 10 utilisés dans les jeux de société.

L'enfant va découvrir les différentes expressions du nombre.

L'enfant va progressivement associer les écritures chiffrées à un mot-nombre et ceux-ci à une constellation, à une quantité;

Il va se familiariser avec l'approche ordinal en respectant l'ordre de passage de son tour.

Il y a un ordre à respecter pour jouer, il est très intéressant de le souligner : « tu joues le 1er, tu seras le 2ème, le 3ème etc... »

L'enfant va améliorer ses procédures de comptage.

En mémorisant la comptine numérique de 1 à 10

En maîtrisant le dénombrement

Par la résolution de des problèmes liés à l'augmentation et à la diminution des quantités...

En effectuant des petites opérations additives et soustractives par utilisation de procédures de surcomptage, recomptage...

En évaluant des quantités par perception globale Il apprendra à reconnaître des petites collections par « subitizing » ainsi que des dispositions spatiales particulières (constellations).

En mémorisant progressivement un répertoire de résultats sur les petits nombres (2 et 2 font 4, 5 et 2 font 7) .

L'enfant va utiliser les nombres.

Pour comparer : des nombres, des collections des représentations, des gains, des trajets.

Pour mémoriser : des quantités par correspondance terme à terme , des quantités par dénombrement, un mot-nombre à une quantité.

Pour anticiper : ses déplacements sur une piste ou un quadrillage (*pour aller vite, pour éviter ou gagner quelque chose*), par résolution mentale de problèmes liés à l'augmentation ou à la diminution des quantités (*procédures utilisées : comptage, calcul*).

Pour partager : une collection de façon équitable, une collection en sous-collections non-équipotentes.