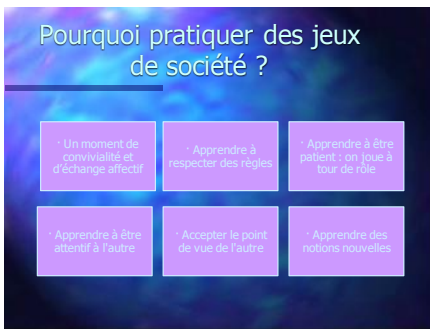


Le jeu et l'apprentissage : conférence Pluradys 8 oct 2011



Si le jeu fait partie du quotidien de l'enfant, ça n'est pas le cas des jeux de société.

- Manque de temps des parents
- Il faut être plusieurs pour jouer



- Un moment de convivialité et d'échange affectif
- Apprendre à respecter des règles
- Apprendre à être patient : on joue à tour de rôle
- Accepter le point de vue de l'autre (ex : je t'ai croqué ton pion → caprice ?)
- Apprendre à être attentif à l'autre (ex : c'est à ton tour de jouer !)
- Apprendre des notions nouvelles



Les dominos : assembler des éléments identiques

Le jeu de l'oie : parcourir un chemin

Les dames : un plateau divisé en cases et des pions

Le Monopoly : un parcours en anneau et des cartes

Les cartes : une suite cohérente de valeurs



Transformer le jeu de dominos :

Ecrivons un des nombres en chiffres.

Ne pas commencer par 1

Ne pas se limiter à 10

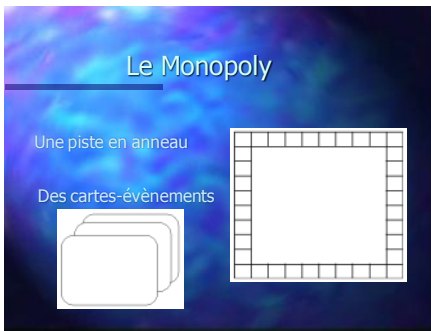
Présenter différemment les points : en barres de dix
→ introduction de la notion de dizaine



Apparier des éléments autres que des nombres

mot-image, différentes graphies d'une lettre,

éléments de conjugaison, opérations et résultats



On se débarrasse du côté commercial pour ne garder que le déplacement, les cases spéciales (Caisse de communauté & chance), et les cartes associées.



Exemple :

Le jeu de la piscine :

- on se déplace dans n'importe quel sens
- on peut pousser son voisin dans l'eau
- les cases "carte" invitent à piocher et à lire la carte : c'est un jeu de lecture.



Décodage ou lecture de la carte

- 1000 bornes : accumulation de valeurs
- comparer des valeurs (bataille)
- Sept familles : assembler des éléments ayant un point commun.



Une variante du jeu de sept familles.

Pensez à ouvrir le jeu !

Pourquoi seulement sept familles ?

Pourquoi se limiter à six cartes par famille ?



On pioche une carte verte : une carte son.

Chaque enfant doit se débarrasser des cartes qui contiennent ce son. En cas d'erreur, on reprend sa carte et on "écope" d'une carte supplémentaire



Trier des cartes selon des critères.

Jeu créé pour travailler la confusion des sons BDP
On lance le dé, il indique le son
On tire une carte, on lit et on place au bon endroit.



Le jeu de cartes classique permet de comparer, de sérier ou d'ajouter des valeurs, mais il est limité à 10.

Utiliser des valeurs différentes
Utiliser des opérations
Et pourquoi pas des mots à lire ?



Utiliser des objets rend l'apprentissage ludique. Il permet aussi à l'enfant de passer par la manipulation : elle rend concrète une situation abstraite.



Cela peut permettre aussi de contourner un écueil : ici, la difficulté du geste de l'écriture est éludée pour se concentrer sur l'orthographe.

On peut aussi jouer à tout moment, sans matériel : voiture (chanter), courses (lire)...



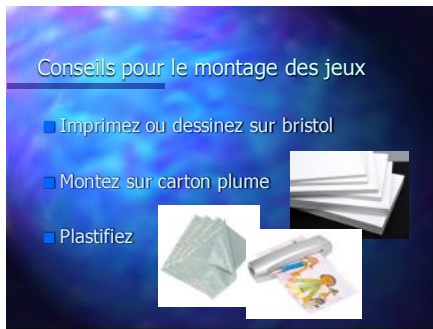
Les dés : pas seulement des points, pas forcément à partir de 1, pas uniquement 6 faces.

Des gommettes sur un dé classique, un octaèdre en carton...

Ceux qu'on ne peut pas construire : dés avec toutes les lettres de l'alphabet, dés à 100 faces...



Personnaliser le jeu permet à l'enfant de se l'approprier.
 Des "petshop" plutôt que des jetons classiques
 Des bricolages en carton, en bouchons...
 Les jetons permettent de transformer presque n'importe quelle activité en jeu : on "gagne" !



La feuille de papier vieillit mal.
 Le carton ordinaire, c'est comment couper de travers ou comment se planter le cutter dans le pouce.
 Plastifiez : les enfants ont souvent les mains humides (moites ou mal séchées après lavage)



2 recettes :

Comment rendre le jeu pénible ou
Comment rendre les devoirs pénibles :

- Faire autre chose (même en pensée) en même temps que vous jouez
- Vouloir aller trop vite
- S'énerver s'il y a des réponses fausses
- Insister si l'enfant se lasse

Comment passer un bon moment :

- Oubliez l'objectif éducatif : le jeu s'en charge.
- Prenez le temps en **vous** imposant une durée (ex : 30 mn)
- Les réponses sont fausses ? Le jeu va s'occuper de la sanction. Il vous laisse le beau rôle : aider l'enfant.
- L'enfant se lasse ? Changez de jeu ! Ou d'activité !

Remerciements à :

JBois - Stéphane Gateau
<http://www.artisanatjouetbois.com/>
 pour sa collaboration dans la création de jeux.

Jocade, rue Monge à Dijon
<http://www.jocade.net>
 qui m'a fait découvrir ses merveilleux dés.

Sophie Saltarelli, orthophoniste
 Pour ses précieux conseils.

Mes parents d'élèves
 pour leur enthousiasme à partager mes jeux.