

EXTRAITS de textes tirés du dossier Oiseaux Compteurs

<https://eduscol.education.fr/2828/oiseaux-compteurs-un-jeu-de-cartes-mathematiques-au-cp>



Les enjeux du jeu à l'école	
Compétences mathématiques abordables en cp avec le jeu « oiseaux-compteurs »	
Compétences langagières abordables en cp avec le jeu « oiseaux-compteurs »	
Jeux et compétences psycho-sociales	
Posture de l'enseignant	
Quelques éléments observables permettant de définir l'attitude ludique développée par un élève/joueur	
La place des jeux de règles dans les apprentissages : ressources existantes	

LES ENJEUX DU JEU A L'ÉCOLE

Sous couleur de jouer¹, de nombreuses situations ou de comportements sont définis comme ludiques. Le mot « jeu » est polysémique. Comme le précise Jacques Henriot², il désigne à la fois :

- le matériel ludique (ce avec quoi l'on joue) ;
- la structure ludique (ce à quoi l'on joue) ;
- la pratique ludique (ce que fait celui qui joue).

Reconnaitre et circonscrire une situation de jeu

Le jeu doit demeurer une fin en soi, l'espace d'un univers clos et maîtrisable dans lequel l'élève peut exercer son imaginaire et son intelligence en toute confiance.

En jouant, l'élève apprend avant tout à jouer. Tout ce qu'il acquiert d'autre est difficilement quantifiable à la fin du jeu. La valeur pédagogique et éducative d'un jeu ne réside pas en effet dans son aboutissement, mais dans son processus.

« Pour jouer, il faut entrer dans le jeu. Pour entrer dans le jeu, il faut savoir que c'est un jeu. Il y a donc, de la part de celui qui se met à jouer, une compréhension préalable du sens du jeu. L'attitude ludique, comme toute attitude, se prend. Comme toute attitude, elle se comprend. »³ (Henriot, 1983)

Gilles Brougère caractérise le jeu selon cinq critères, dont les deux premiers sont essentiels :

- le caractère de « second degré » de l'activité dans son rapport aux mêmes activités de la vie ordinaire : le joueur se distancie du réel, le transforme. Il a conscience qu'il joue ;
- la libre décision d'entrer dans le jeu (« jouer, c'est décider de jouer ») ;
- l'existence de règles implicites ou explicites partagées ;
- la non-conséquence du jeu dans la vie « réelle » ;
- l'incertitude quant à l'issue du jeu.

Pratiquer le jeu à l'école

Définir le jeu à l'école rend la tâche d'autant plus difficile que l'école est un lieu d'apprentissage : on y vient donc pour apprendre. Le jeu ne peut y être pratiqué et légitimé que dans cet objectif. Il est donc toujours soumis à une intention pédagogique ou éducative lui conférant une fonction souvent analogue à celle de l'exercice. Il apporte une composante ludique, extrinsèque, qui modifie la forme de l'activité avec l'intention de la rendre plus plaisante, mais dont l'enseignant attend un résultat précis.

Ainsi, selon Gilles Brougère⁴, le jeu à l'école est souvent utilisé comme une « ruse pédagogique », qui place l'élève et l'enseignant dans une situation paradoxale. Or, le jeu est avant tout une attitude qui transforme l'activité « de l'intérieur » qui émane d'un engagement volontaire, qui peut différer, voire diverger, d'un élève à l'autre.

Jouer en mathématiques

Utiliser le jeu en mathématique implique d'avoir certaines exigences afin qu'il soit porteur, intrinsèquement, d'apprentissages mathématiques. Didier Faradji⁵ estime que, pour être considérée comme telle, une activité mathématique doit réunir les cinq conditions suivantes :

- « le jeu doit générer une activité de résolution de problèmes » ;
- « le jeu induit le recours à une technique de résolution clairement identifiable » ;
- « pour mener à bien sa recherche de solution, le joueur peut faire preuve de méthode » ;
- « le joueur a la possibilité d'anticiper les résultats de son action » ;
- « le jeu offre au joueur la possibilité de rendre compte à voix haute de sa démarche ».

Il convient donc de privilégier des jeux dont :

- le hasard pourra être atténué ou annulé par la possibilité qu'aura le joueur de faire des choix.
- la « consistance » soit suffisante pour permettre un retour ou des échanges verbaux sur les stratégies et les décisions prises.
 - o Ces échanges peuvent avoir lieu en cours de jeu, quand celui-ci le permet :
 - la disposition par équipe de 2 joueurs en permettant la communication entre les joueurs.
 - la configuration en mode coopératif
 - o Ces échanges peuvent se dérouler hors du temps de jeu, au moment d'un retour collectif ou par groupes de joueurs. Il est intéressant de s'appuyer sur un support vidéo ou photo d'un moment de jeu que l'enseignant aura repéré et capté.
- l'incertitude de l'issue soit préservée le plus longtemps possible afin de maintenir l'attention des joueurs et leur motivation

Il importe que les élèves jouent sans être interrompus, ni contrariés par l'intervention de l'enseignant dans leurs décisions.

La posture de l'enseignant au cours des moments dédiés au jeu revêt une attention particulière. Elle est développée dans la fiche « posture de l'enseignant dans le cadre d'une activité de jeu ».

COMPETENCES LANGAGIERES ABORDABLES EN CP AVEC LE JEU « OISEAUX-COMPTEURS »

Connaissance, compétences issus des [repères de fin de CP](#).

Les connaissances et compétences présentées s'appuient principalement sur le texte des règles de jeu ou sur les échanges oraux concernant la compréhension des règles, les arguments justifiant les actions de jeu, les éléments de langage mathématique mis en œuvre pendant le jeu.

Langage oral	
Écouter pour comprendre des messages oraux (adressés par un adulte ou par des pairs) ou des textes lus par un adulte	
Attendus	Exemples dans le jeu
<ul style="list-style-type: none"> - Maintenir une attention orientée en fonction d'un but. - Repérer et mémoriser des informations importantes. Les relier entre elles pour leur donner du sens. - Mobiliser des références culturelles nécessaires pour comprendre le message ou le texte. - Mémoriser le vocabulaire entendu dans les textes. - Repérer d'éventuelles difficultés de compréhension. 	<ul style="list-style-type: none"> - orienter les choix de jeu, comprendre ce que font les autres joueurs - rester dans les principes de la règle - se référer à d'autres jeux, comparer, s'appuyer sur ce qui est déjà su - gagner en précision lors des explications - poser des questions en cas d'incompréhension
Dire pour être entendu et compris, en situation d'adresse à un auditoire ou de présentation de textes	
Attendus	Exemples dans le jeu
<ul style="list-style-type: none"> - Prendre en compte des récepteurs ou interlocuteurs. - Mobiliser des techniques qui font qu'on est écouté. - Organiser son discours. - Mémoriser des textes. - Lire à haute voix. 	<ul style="list-style-type: none"> - échanger de manière constructive avec son partenaire de jeu ou avec les autres joueurs - pouvoir rappeler de mémoire un point de règle - reprendre la lecture d'un point de règle en cas de litige
Participer à des échanges dans des situations diverses (séances d'apprentissage, régulation de la vie de la classe)	
Attendus	Exemples dans le jeu
<ul style="list-style-type: none"> - Respecter les règles régulant les échanges. - Prendre conscience et tenir compte des enjeux. - Organiser son propos. - Utiliser le vocabulaire mémorisé. 	<ul style="list-style-type: none"> - parler à son tour et écouter les autres joueurs - parler à bon escient, en sachant aussi différer sa parole
Adopter une distance critique par rapport au langage produit	
Attendus	Exemples dans le jeu
<ul style="list-style-type: none"> - Repérer le respect ou non des règles organisant les échanges dans les propos d'un pair. - Prendre en compte des règles explicites établies collectivement. 	Certains jeux se déroulent dans des conditions qui excluent la divulgation de certaines informations (les cartes que chacun a en main, par exemple) et reposent sur des informations implicites (analyse et mémorisation des cartes posées, indices évoqués par la pose d'une carte particulière...). Les échanges entre joueurs sont donc très canalisés.
Lecture et compréhension de l'écrit (fin de CP)	
Pratiquer différentes formes de lecture	
Attendus	Exemples dans le jeu
Savoir lire en visant différents objectifs :	<ul style="list-style-type: none"> • lire pour réaliser quelque chose ; • lire pour découvrir ou valider des informations sur...une règle de jeu

« Les programmes suggèrent d'utiliser le jeu lors de séances de mathématiques. Mentionner le jeu en mathématiques, c'est évoquer le matériel ludique, mais aussi l'attitude ludique du joueur. »

C'est se poser la question de sa spécificité, en particulier dans sa différence avec l'exercice. C'est aussi pour l'enseignant, viser des apprentissages mathématiques que les élèves-joueurs pourront atteindre dans un contexte de bienveillance et de convivialité, où « respecter autrui » se conjugue avec apprendre à faire des mathématiques ensemble. (Intro chapitre jeu, guide maths CP)

Une attitude dont on peut retrouver les caractéristiques dans l'analyse des compétences psychosociales telles qu'elles sont définies par l'OMS :

« Les compétences psychosociales sont la capacité d'une personne à répondre avec efficacité aux exigences et aux épreuves de la vie quotidienne. C'est l'aptitude d'une personne à maintenir un état de bien-être mental, en adoptant un comportement approprié et positif à l'occasion des relations entretenues avec les autres, sa propre culture et son environnement. » (Définition OMS, 1993)

On désigne par compétence psychosociale la capacité à mobiliser un ensemble de ressources (savoirs, savoir-faire, savoir-être) dans une situation pertinente.

Ces situations sont en rapport avec :

- la personne elle-même dans ses aspects physiques, psychiques ou intellectuels
- son environnement social, naturel et professionnel

Les buts d'acquisition de ces compétences sont :

- le bien-être physique et psychique de la personne
- l'insertion sociale ou socioprofessionnelle
- l'épanouissement personnel

(Extrait de *Compétences psychosociales et promotion de la santé* / Irep Bourgogne, novembre 2014, page 5)

Dans ce contexte, leur rôle est primordial pour développer chez les individus des comportements favorables à leur santé.

Le jeu, en créant des situations exigeantes par le respect des règles qu'il impose et par les interrelations qu'il établit entre les joueurs, offre un terrain d'expérimentation et de formation à l'acquisition de ces compétences.

Une liste de 10 compétences⁶

En 1993, les compétences psychosociales sont déclinées par l'OMS et l'UNESCO en 10 aptitudes, couplées.

Chaque compétence est décrite ci-dessous (définitions de l'OMS) :

- apprendre à résoudre des problèmes / apprendre à prendre des décisions ;
- avoir une pensée créative / avoir une pensée critique ;
- savoir communiquer efficacement / être habile dans les relations interpersonnelles ;
- avoir conscience de soi / avoir de l'empathie pour les autres ;
- savoir gérer son stress / savoir gérer ses émotions.

La distinction entre compétences sociales, cognitives, émotionnelles^{7 8}

Une description plus détaillée des compétences psychosociales a ensuite été établie.

Elles sont désormais classées en 3 sous catégories : compétences sociales / compétences cognitives / compétences émotionnelles. En quoi le jeu peut-il favoriser l'acquisition de ces compétences ?

⁶ <https://www.lecrips-idf.net/competences-psychosociales>

⁷ Tableau extrait de *La santé en action*, n° 431, mars 2015, page 11

⁸

POSTURE DE L'ENSEIGNANT

En choisissant de placer le jeu au centre d'un projet de classe, l'enseignant pose les fondations de l'évolution de sa posture. Il dépasse le paradoxe jeu / apprentissage pour créer une dynamique qui les réunit, tout en respectant les caractéristiques de chacun. Sa relation aux élèves et son rôle vont en être sensiblement modifiés. Il faudra aussi convaincre ou, parfois, dissiper le scepticisme de certains parents quant à la portée pédagogique du jeu à l'école en explicitant les leviers pédagogiques exploités.

Assumer le choix du jeu dans sa démarche pédagogique

La première séance d'un projet « jeux mathématiques » peut donc se dérouler avec les parents, lors de la réunion de rentrée. Il est en effet important de clarifier et d'expliquer la présence d'une activité de jeu pendant le temps de classe, afin de lever les interrogations qu'il pourrait susciter.

On pourrait parler d'un « contrat ludique », à l'instar du contrat didactique qui lie l'enseignant et ses élèves. Le jeu est proposé en classe car il est considéré comme une source de progrès pour l'élève : des recherches scientifiques l'attestent⁹. Il fait en effet l'objet d'une étude menée par le Comité Scientifique de l'Éducation nationale, sous la direction de Stanislas Dehaene. Il sera bon également de préciser que le jeu de cartes a été offert aux élèves dont les enseignants se sont engagés à participer à cette expérimentation.

Le jeu permet d'abord de jouer, d'essayer de gagner, mais surtout de privilégier le plaisir de partager une activité commune au cours de laquelle chacun est libre de décider ce qu'il fait dans le respect des règles du jeu et des autres joueurs. Le jeu permet aussi d'apprendre car il demande d'utiliser des compétences acquises en classe, particulièrement en mathématique, pour celles qui nous concernent. Il demande de la réflexion et de la concentration. Il n'est pas noté et n'est pas soumis à une évaluation sommative. Le fait de gagner ou de perdre n'a pas d'incidence sur les résultats scolaires. Ce n'est pas un exercice.

Le jeu pourra être présenté sous forme d'un diaporama ainsi que les ressources mises en ligne sur le site Eduscol.

Installer la pratique du jeu comme une activité régulière de la classe

La mise en œuvre d'une première séquence est proposée dans la fiche : « une séquence pour présenter le jeu de cartes ». Elle permet de poser les premiers jalons d'une démarche et de positionner l'enseignant dans sa posture.

Pour permettre aux élèves de bénéficier pleinement des conditions d'engagement et de liberté qu'offre le jeu, il est nécessaire que l'enseignant fasse preuve de discrétion et profite du temps de jeu des élèves pour observer ce qui s'y passe.

L'enseignant aura d'autant plus « d'espace » pour prendre la distance nécessaire à une observation sereine qu'il aura mis en place toutes les conditions préalables à une pratique efficiente du jeu :

- Le choix du bon jeu au bon moment, compte tenu de la programmation des apprentissages
- Une progressivité dans la difficulté des règles
- Une attitude bienveillante et une tolérance adaptée au niveau de bruit qu'engendre la pratique de certains jeux
- Une régularité de pratique au moins hebdomadaire, programmée dans l'emploi du temps en liant aux mathématiques, d'une durée variant de 20 à 30 minutes.

Observer : quoi et pour quoi ?

L'observation doit être ciblée pour ne viser qu'un ou deux critères d'évaluation à partir desquels l'enseignant pourra échanger avec un élève, un groupe d'élève ou l'ensemble de la classe.

La fiche « jeu et compétences psycho sociales » propose des critères d'évaluations concernant les compétences sociales (ou interpersonnelles ou de communication), cognitives et émotionnelles.

L'observation peut aussi porter sur les compétences mathématiques visées par les jeux, sans objectif d'évaluation. Elle permet de révéler, par exemple, le comportement différent d'un élève en situation d'exercice ou en situation de jeu ainsi que de mettre à jour et d'analyser des difficultés éventuelles dans les acquis mathématiques.

Elle peut faire l'objet de notes manuscrites, mais aussi de photos ou de vidéos de situations de jeu qui pourront être présentées à des groupes d'élèves ou présentées comme « étude de cas » à l'ensemble de la classe.

Jouer avec les élèves

Si l'observation représente une grande part de l'activité de l'enseignant au cours d'une séance de jeu, la pratique d'un jeu avec un groupe d'élève peut s'avérer fructueuse.

Voir un adulte jouer permet à l'enfant de se représenter le jeu comme une activité sérieuse, qui se pratique à tout âge et qui est digne d'intérêt.

D'un point de vue pédagogique, il peut être nécessaire que l'enseignant joue avec les élèves pour :

- Réguler la pratique d'enfants turbulents ;
- Instaurer certaines règles implicites que certains élèves ne connaissent pas (cf. « Les gestes du joueur »)
- Donner à entendre une réflexion à haute voix qui met en exergue la pensée hypothético déductive (« si je fais cela, alors il pourrait se passer cela » ...), l'anticipation, le vocabulaire du jeu.
- Dédramatiser le fait de perdre (quand cela lui arrive) au profit du plaisir de jouer

L'enseignant joue sans intervenir sur le jeu des élèves, mais peut encourager les décisions pertinentes.

Favoriser l'expression orale de la pensée de l'élève

Le silence et le « secret » sont souvent de mise dans les jeux de cartes, souvent basés sur la mémoire des cartes déjà jouées et la déduction de celles qui restent.

Il est cependant profitable de laisser certaines parties s'effectuer avec le droit de parler en favorisant, par exemple, le jeu en équipe de 2. Cette disposition favorise les échanges entre élèves et permet à l'enseignant d'observer le contenu des dialogues. (Hypothèses, vocabulaire, réflexion, fairplay...)

Le moment de bilan de partie, pas systématique, mais régulier, offre un temps d'opportunité de prise de parole important. Il permet de dégager certaines manières de jouer, des stratégies, plus efficaces que d'autres, de revenir sur certains moments de jeu, avec l'appui de la vidéo ou de la photo (en cadrant le jeu, et en évitant de filmer ou de prendre en photo les élèves).

QUELQUES ÉLÉMENTS OBSERVABLES PERMETTANT DE DÉFINIR L'ATTITUDE LUDIQUE DEVELOPPEE PAR UN ELEVE/JOUEUR

Les différents éléments listés ci-dessous, de manière non-exhaustive, permettent d'observer l'évolution de l'enfant en tant que joueur. Si certains sont propres au jeu, d'autres concernent plus largement des compétences psycho-sociales ou mathématiques.

Cette liste peut servir de base à une grille d'autoévaluation ou de repères à utiliser par l'enseignant au cours d'échanges avec les élèves sur leur pratique ludique.

LES « GESTES TECHNIQUES »

- savoir distribuer les cartes
- savoir mélanger des cartes
- savoir mettre des cartes de côté, gérer ses plis
- savoir piocher
- savoir tenir des cartes
- prendre soin du matériel, ne pas plier les cartes
- faire une pile de cartes

CULTURE DU JEU

- Être capable d'arbitrer une partie pour faire respecter les règles, mais aussi pour vérifier l'exactitude des opérations utilisées.
- Connaître les termes employés dans les jeux : tour de jeu, manche, piocher, défausser, sens des aiguilles d'une montre (sens horaire), faire un pli, trier les cartes, face visible/ face cachée, recto/verso, etc...
- Se référer à d'autres jeux pour montrer une similitude ou une différence de règle, de sensation ludique
- Connaître des auteurs de jeux

COMPÉTENCES COGNITIVES

- Être capable de prendre plusieurs informations en compte avant de décider de jouer
- Utiliser sa mémoire pour connaître les cartes qui restent en jeu ou leur emplacement
- Réfléchir par hypothèse et déduction (pensée hypothético déductive)
- Prendre une décision en fonction d'un objectif
- Organiser sa main selon des critères utiles à la lisibilité du jeu ou aux objectifs
- Anticiper ses actions
- Suivre une stratégie
- Tester une tactique
- garder à l'esprit son objectif de jeu
- Suivre la règle, savoir s'y référer en cas de litige
- Calculer son score pendant ou en fin de partie

ATTITUDE LUDIQUE

- attendre son tour
- jouer à tour de rôle, dans le sens horaire, ou simultanément
- suivre le jeu y compris quand ce n'est pas son tour
- savoir se décentrer et Considérer le jeu comme une situation hors du réel
- prendre en compte la manière de penser de l'autre
- être capable d'entrer dans l'imaginaire du jeu
- être capable de jouer un rôle le temps du jeu
- être capable d'argumenter une décision
- faire preuve de fairplay

- respecter les autres joueurs
- comprendre qu'il n'y a pas de conséquences du jeu vers la vie réelle
- accepter de perdre
- gagner sans chercher à dominer
- ne pas tricher / ne pas suspecter de triche sans preuve
- s'exprimer avec calme si litige
- pouvoir discuter d'un point de règle calmement
- Suivre l'évolution de son score au cours de la partie
- Considérer le temps du jeu comme une source de plaisir en soi