

Jeux & apprentissages

Le jeu a-t-il sa place à l'école ?

Quels types de jeux ?

- Nouveaux programmes & classification ESAR
- Jeux d'auteurs vs jeux éducatifs

Pour quels objectifs pédagogiques ?

- Socialisation
- Apprentissages disciplinaires
- Utilisation des savoirs en situation

Impact du jeu sur le développement de l'enfant

L'estime de soi

spirale de la réussite - spirale de l'échec

L'autonomie

le résultat de nos élèves aux évaluations PISA

la liberté de faire des choix et d'en mesurer les effets

La construction de la pensée & le développement de l'intelligence

l'élaboration de stratégie demande de la créativité et de la cohérence

Le jeu MOW

MOW est un jeu de Bruno Cathala, illustré par Sandra Tagliabue et édité par Hurrigan.

- **L'histoire :**

Vous allez vous retrouver dans la peau d'un fermier voulant faire rentrer ses vaches à l'étable. Malheureusement pour elles (et pour vous!), certaines sont envahies par de vilaines mouches. Le fermier ayant fait rentrer le moins de mouches dans son étable à la fin de la partie aura gagné...

- **Le matériel :**

Des cartes numérotées de 1 à 15, avec ou sans mouche

Des cartes spéciales

1 carte indiquant le sens de rotation du tour de jeu



Comment jouer ?

Les éléments essentiels des règles du jeu

Main de 5 cartes

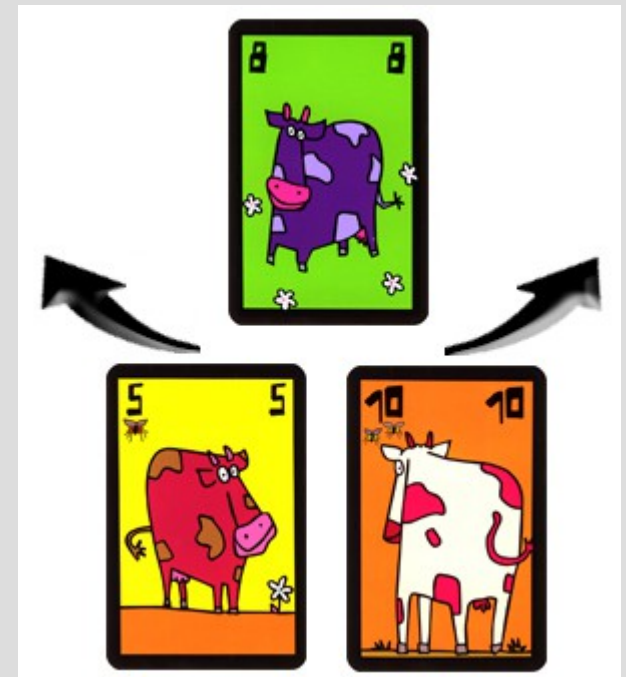
Sens du tour de jeu

Pose d'une carte (puis pioche)

- On peut et on veut poser
- On ne peut ou on ne veut pas poser

Fin de la partie

Décompte des points

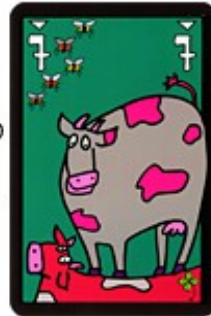


Cas particulier des cartes spéciales

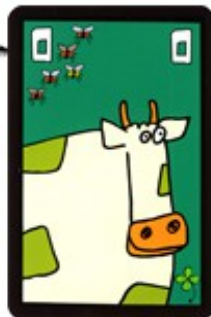
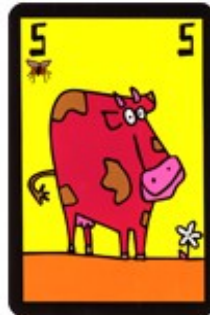
Outre sa capacité spécifique, chaque carte spéciale permet au joueur de changer le sens du tour de jeu, s'il le désire.

Les Cartes Spéciales :

La vache Acrobate 7 ne peut être placée que sur une autre carte vache portant le même numéro (même chose pour la carte vache Acrobate 9).



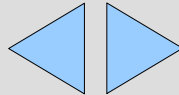
Les vaches Retardataires doivent être insérées entre 2 vaches où il y a au moins un chiffre vacant.



Les vaches Serre file 0 et 16 permettent de bloquer chacune une extrémité du troupeau.



sur



entre

Le jeu permet de travailler les 4 tâches mathématiques liées au concept d'ordre :

ranger : les vaches placées au centre de la table doivent être ordonnées de la plus petite à la plus grande

comparer : quand un élève souhaite placer une de ses vaches au centre de la table, il doit comparer sa valeur avec la valeur de la vache en tête ou en queue du troupeau

encadrer : placer une nouvelle vache revient à se poser le problème d'encadrement des valeurs déjà posées

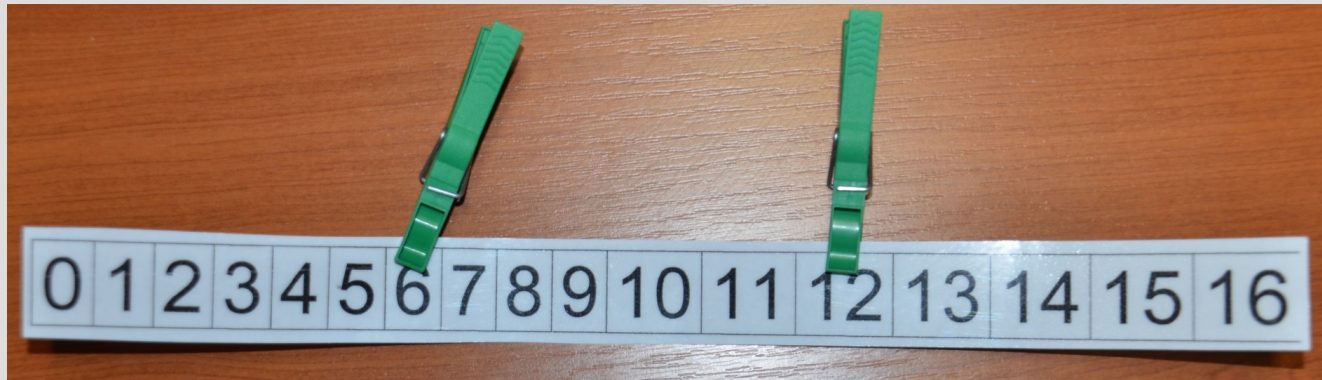
intercaler : la vache spéciale « retardataire » doit être placée entre deux autres s'il existe bien un nombre entier entre les deux nombres entiers des vaches entre lesquelles on veut la poser

Variables didactiques

- Le nombre de joueurs
 - ▶ interactions entre les joueurs & temps de jeu de chacun
- Le nombre de cartes en jeu
 - ▶ durée de la partie
- La main de carte des joueurs
 - ▶ maîtrise du jeu par le joueur
- L'espace de jeu et sa matérialisation
 - ▶ lisibilité du jeu
- Le score
 - ▶ complexité du jeu
- Les cartes spéciales
 - ▶ stratégies mises en place

Les outils d'aide à l'apprentissage

- La bande numérique

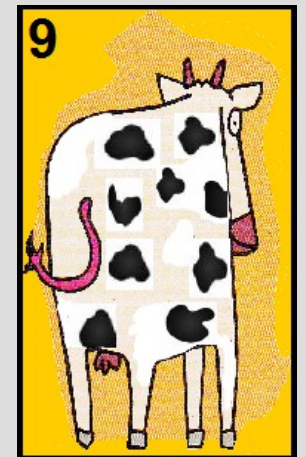
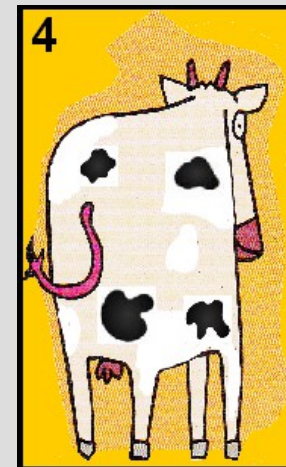


- Les simplifications de règle
 - Suppression des mouches
 - Main de 3 cartes, posée visible devant soi
 - Suppression des cartes spéciales
 - 1 carte symbolisant le sens de rotation pour chaque joueur

Les différentes représentations du nombre

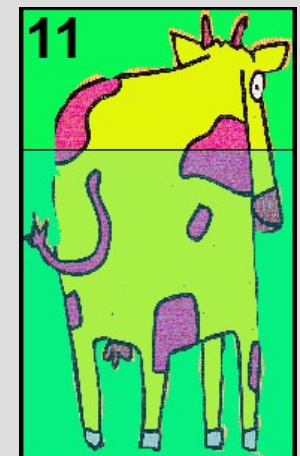
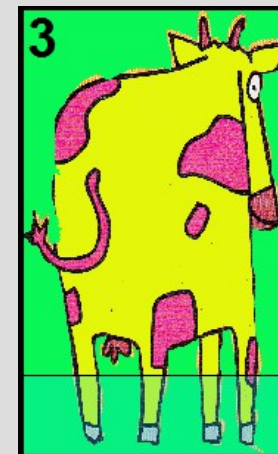
- **les cartes avec une représentation du nombre par une collection :**

Chaque vache est représentée avec des tâches sur sa robe, le nombre de ces tâches étant égal au numéro de la vache



- **les cartes avec une représentation du nombre par une mesure :**

Le fond de la carte comporte une partie colorée en plus foncée, dont la hauteur correspond au numéro de la vache (une unité = 0,5 cm)



Le rôle de l'éducateur



Avant le temps de jeu

- Organiser un temps de manipulation et de dialogue

Pendant le temps de jeu

- Assurer la bonne compréhension et le respect des règles
- Faciliter l'utilisation des outils d'aide à l'apprentissage
- Valoriser les comportements adaptés

Après le temps de jeu

- Favoriser l'émergence des stratégies utilisées (efficaces ou inefficaces)

Un exemple de discussion à animer avec les élèves

Le problème de la vache spéciale retardataire
en lien avec celui de la vache acrobate

- Identifier l'entier naturel
- Le mémoriser

