



PROJET PÉDAGOGIQUE « MATHS EN JEU »

QUOI ?

15 séances de jeux de société d'1 heure avec l'association Cultures Vagabondes pour travailler les mathématiques. Les élèves découvriront une trentaine de jeux différents.

POUR QUI ?

Les classes du CP au CM2.

POURQUOI ?

Les enseignants de l'école ont fait le constat lors de l'élaboration du dernier projet d'école, des difficultés rencontrées face à la résolution de problème par les élèves.

L'association Cultures Vagabondes a proposé à l'ensemble de l'école de co-construire un projet permettant de travailler la résolution de problème via le jeu de stratégie.

Comme noté sur le site d'Eduscol : « *Le recours au jeu, de la maternelle au collège, peut favoriser les processus d'apprentissage, le bon développement de l'enfant et faciliter l'adhésion des élèves aux activités proposés.* »

En effet, faire des mathématiques c'est résoudre des problèmes : c'est anticiper, schématiser, modéliser, faire des actions mentales dans un cadre donné. Les jeux de stratégie s'inscrivent complètement dans cette définition des mathématiques : une situation initiale, un but à atteindre, la formulation d'hypothèses, la prise de décision, la mise en place de stratégies, l'anticipation, des actions permises, l'envie de réussir. Jeux et mathématiques sont deux exercices intellectuels semblables et indissociables.

De plus, la pratique du jeu développe chez les enfants des compétences mobilisant logique, stratégie, rigueur, concentration, mémoire, gestion des émotions, coopération, patience, persévérance et capacité d'abstraction, qui sont toutes des facteurs de réussite.

Par ailleurs, perdre à un jeu n'a pas la même conséquence pour un élève que de se retrouver en situation d'échec face à un exercice.

COMMENT ?

Chaque jeu proposé par l'association Cultures Vagabondes offrira suffisamment de richesse pour s'installer durablement dans la classe. En effet, c'est au fil des parties que les compétences stratégiques des élèves vont évoluer. Pour exploiter au mieux les apports de ces jeux, les élèves devraient pouvoir expérimenter ces différents paramètres :

- jouer avec différents partenaires
- discuter des stratégies pertinentes ou des stratégies à éviter
- se rendre compte que chaque essai ne constitue qu'un choix parmi d'autres possibles
- anticiper les conséquences du coup choisi
- repérer les mauvais choix et ne pas les répéter
- repérer les bons choix et les réutiliser
- être attentif aux coups joués par ses partenaires
- garder son sang-froid dans les situations difficiles

Pour cela, lors des séances avec l'association Cultures Vagabondes, de nombreux jeux seront rejoués en autonomie, choisis en commun accord entre les élèves* et leur enseignant.e. De plus, ils feront un choix parmi les jeux proposés afin de les acquérir pour leur classe afin que les élèves puissent expérimenter les différents paramètres cités ci-dessus.

*Il peut être envisageable de donner la possibilité aux élèves après chaque séance de produire une trace écrite sur les jeux de différentes manières :

- la photographie du jeu avec une note sur 5 étoiles ;
- Les élèves peuvent l'élaborer sous la forme d'une affiche ou d'une carte mentale où ils pourront écrire leurs questions, ce qu'ils ont aimé ainsi que leur ressenti sur la séance.
- Les stratégies qu'ils aimeraient tester lors d'une prochaine partie, les erreurs qu'ils ont faites et qu'ils aimeraient éviter, ...

AVEC QUI ?

Pour que le projet soit possible et afin d'en tirer un maximum de bénéfices pour les élèves, l'aide des familles sera nécessaire pour encadrer les séances de jeux, mais également pour jouer en famille grâce au prêt de jeux qui sera mis en place dans les différentes classes. Il est aussi prévu d'organiser deux soirées jeux école/familles afin de donner la possibilité aux élèves de jouer avec leur famille aux différents jeux découverts en classe.

En conclusion, l'objectif n'est pas d'utiliser les jeux de société comme substituts aux méthodes d'enseignement traditionnelles, mais plutôt comme un complément pour enrichir l'expérience d'apprentissage des élèves.

TARIF ?

930€ par classe si l'école est adhérente de l'association. L'adhésion est de 30€ pour une école.

Pour les écoles hors de Meudon, seront comptabilisés en supplément les frais kilométriques.

Par ailleurs, le nombre de séances peut être adapté, confère ci-après le tableau des tarifs en fonction du nombre de séances et du niveau.

FINANCEMENT ?

Différents financements peuvent être envisagés :

- Une participation des familles
- Une participation de la coopérative de classe
- Une participation de la coopérative générale
- Une subvention de la caisse des écoles
- Une subvention de l'OCCE pour un projet coopératif
- Des ventes diverses (chocolats, brioches, tombola, marché de Noël, ...)