SÉANCE TYPE JEUX MATHÉMATIQUES EN CLASSE

VERBALISATION ET GUIDAGE DE L'ENSEIGNANT

En fonction de l'objectif d'apprentissage visé, choisir le jeu adapté, ainsi que sa place dans la séquence d'apprentissage (découverte, apprentissage, entrainement, réinvestissement évaluation)

OBJECTIFS

ENTRER EN MATIÈRE PROACTION

Dans quelle matière sommesnous? Qu'avons-nous déjà appris? De quels outils aurez-vous besoin?

S'approprier le jeu, permettre aux élèves de manipuler les pièces de jeu, les déplacements possibles. Faire le lien en questionnant la discipline et la réactivation des connaissances.

Possibilité de présenter le jeu en amont à un groupe d'élèves ciblés .

Choisir une modalité de présentation des règles : en groupe classe (visualiseur), en ateliers...

Explicitation de l'objectif et des critères de réussites.

Quel est l'objectif de ce jeu, d'après vous? Qu'est-ce qu'on attend de vous?

ENTRER EN MATIÈRE : RÈGLE DU JEU, OBJECTIF, CRITÈRE DE RÉUSSITE.

ENTRÉE EN TÂCHE: MODALITÉS DE TRAVAIL

Comment allezvous vous y prendre pour jouer ensemble?

Déterminer :

- groupes homogènes, hétérogènes
- nombres de joueurs (seul, à plusieurs les uns contre les autres ou collaboratif)
- Place et rôle de l'enseignant (meneur, joueur, observateur...?)

Veiller à ce que les règles soient suffisamment simples pour être comprises rapidement. Penser à évolutions possibles leurs au cours de l'apprentissage.

Rappellez-moi ce qui est attendu de vous? important? Si vous rencontrez des ce qui pourrait vous aider?

Qu'est-ce qui est difficultés, qu'est-

Comment allezvous vous y prendre pour réaliser la tâche? Qu'est-ce qui vous empêche de réussir? Pensez-vous avoir réussi? Comment

le savez-vous?

ENTRÉE EN TÂCHE : INTERROGER LES RÈGLES **DU JEU**

Favoriser la communication et les échanges entre élèves. Anticiper une phase de verbalisation entre élèves ou en groupe classe.

La modalité de jeu arrêté* permet de faire verbaliser la stratégie gagnante (*arrêter le jeu à un moment opportun, observer la situation et anticiper le coup suivant collectivement).

DANS LA TÂCHE: STRATÉGIES ET **VERBALISATION**

Penser l'institutionnalisation et / ou la trace écrite (apprentissage d'une notion, mémorisation d'une procédure...).

Distinguer tâche et objectif.

Pourquoi avezvous joué à ce jeu? Qu'avez-vous compris / appris , réussi à faire ?

vous deviez rejouer à ce jeu, à quoi feriez-vous attention?

SORTIE DE SÉANCE : **INSTITUTIONNALISATION** ET TRACE ÉCRITE

ET LA SUITE ?

Quand et comment pourrezvous réutiliser ce que vous avez appris aujourd'hui?

Oser proposer à nouveau le même jeu, avec la possibilité de modifier les variables didactiques pour faire évoluer le jeu (bloquer certaines procédures mathématiques ou non, par exemple) ou pour différencier.