
UNE ACTIVITE PROPICE AUX APPRENTISSAGES NUMERIQUES EN GRANDE SECTION : LA PRÉPARATION DES ATELIERS «JEUX DE SOCIETE»

Martine LOUBET
Ecole maternelle Jules Michelet
IREM de Bordeaux

Dans chaque classe, et ce dès l'âge de trois ans, les enfants jouent à des jeux de société ou à des jeux à règles. Nous ne rappelons pas ici les raisons, bien connues des enseignants de maternelles, qui nous ont incitées à introduire ces activités dans les classes, mais nous présentons un aspect de la démarche réalisée dans celle des grands, peut-être originale.

Les ateliers «jeux de société» constituent une activité de la classe inscrite à l'emploi du temps, plusieurs fois par semaine. Les enfants jouent par groupes à différents jeux pendant 30 minutes, ce qui leur donne l'occasion de faire plusieurs parties, de prendre leur revanche. Régulièrement, l'enseignante introduit de nouveaux jeux et supprime ceux qui n'intéressent plus les enfants. A ce moment de leur parcours à l'école maternelle, ceux-ci sont autonomes, ils jouent sans l'intervention de la maîtresse mais sous la responsabilité d'un «meneur» désigné par elle. Elle n'intervient qu'en cas de litige pour préserver l'aspect ludique de ce moment.

Les enfants ne sont pas affectés à tel ou tel jeu par l'enseignante mais, à leur arrivée en classe, ils choisissent, grâce à un dispositif matériel simple, le jeu auquel ils désirent jouer ce jour là.

Un grand panneau de tissu, constitué de huit poches comportant chacune deux emplacements pour des étiquettes mobiles, est accroché à un mur de la classe. A côté sont disposés deux paquets d'étiquettes : les unes comportant le nom des différents jeux (écrits comme sur les boîtes : memory, badaboum, ...), les autres, les nombres entre 2 et 7.

memory	badaboum	petits chevaux	dominos	puissance 4	jeu de l'oie	loto
6	5	4	4	2	5	3

Chaque jour, un élève différent est responsable de l'organisation du panneau et de la répartition des élèves : la maîtresse lui indique les jeux retenus, l'enfant glisse les étiquettes dans les emplacements en faisant correspondre le nom du jeu et le nombre de joueurs (ce nombre, fixé par la maîtresse, reste le même pour un jeu donné).

Chaque enfant a une carte avec son prénom et la met dans la poche correspondant au jeu de son choix. Puis, l'enfant qui a préparé le panneau vérifie pour chaque jeu le nombre de joueurs. Il est obligé de compter le nombre de cartes, d'en enlever d'une poche s'il y en a trop, d'en ajouter où il en manque et même de supprimer un jeu faute de joueurs. Les vérifications faites, il annonce «aux petits chevaux : Pierre, Sophie, Jeanne et Myriam», «au badaboum ...», etc. Les enfants doivent se souvenir de cette répartition jusqu'au moment de jouer (moment différé) mais le panneau peut les aider à vérifier le moment venu.

Cette tâche nous paraît particulièrement intéressante car elle confronte les enfants à une situation complexe où la connaissance des nombres et du dénombrement prend tout son sens : l'écriture des nombres sert à mémoriser le nombre de joueurs associé à chaque jeu, la comptine est nécessaire pour contrôler et réorganiser les listes des inscrits. Au cours de l'année, les stratégies pour modifier celles-ci évoluent. Dans un premier temps, les enfants confrontés par exemple à une collection de six cartons là où il n'en faut que quatre, recomptent quatre cartons ; plus tard dans l'année, certains prévoient «il faut en enlever deux».

Les prévisions sont confirmées ou infirmées par le dénombrement de la nouvelle collection. Cette façon de faire «diffuse» peu à peu parmi les élèves. Quand l'enfant a terminé sa tâche, l'ensemble de la classe contrôle la répartition finale, au moment de l'énumération du nom des joueurs de petits chevaux, de badaboum, etc., et réagit s'il en manque ou s'il y en a trop. Le travail du «responsable» qui se déroule pendant un temps de jeux libres est l'objet de beaucoup d'intérêt de la part de ses copains : l'enjeu est important.

Pour l'enseignante, cette activité constitue un moment privilégié d'observation individuelle des enfants. Il s'y passe toujours quelque chose d'intéressant !