



Utiliser des "jeux" en accompagnement personnalisé

publié le 02/01/2018

Accompagnement personnalisé en mathématiques

Descriptif :

Cet article recueille quelques créations originales de jeux de plateau réalisés par des enseignants du premier degré qu'ils ont partagé sur le net à travers leurs blogs comme celui de Cenicienta, la classe de Mallory, monecole ... Ces jeux peuvent être utilisés à travers les moments d'accompagnement personnalisé en 6ème ou en cycle 4 pour remédier à certaines notions.

Sommaire :

- Des jeux pour le cycle 3
- Des jeux pour le cycle 4
- Une application en ligne pour créer des jeux ou animations rapidement
- Comment j'utilise ces jeux en classe ?

Voici quelques exemples de jeux qui peuvent être utilisés dans le cadre des moments d'accompagnement personnalisé sur le cycle 3 et sur le cycle 4.

● Des jeux pour le cycle 3

▶ Le dé multiple [↗](#)

Notion travaillée : critères de divisibilité

Les cartes peuvent être modifiées pour mieux tendre vers les programmes, en complétant pour faire apparaître les critères de divisibilité par 2,3,4,5,9,10.

▶ Star de numération [↗](#)

Il s'agit au travers d'un jeu, de travailler la lecture, l'écriture, la comparaison et la décomposition des grands nombres.

▶ Bataille de nombres décimaux [↗](#)

▶ Scralcul [↗](#)

Il s'agit d'un jeu pour travailler le calcul mental et les 4 opérations.

▶ Jeux Mistigri [↗](#)

Plusieurs thèmes proposés : résolution de problèmes, tables de multiplication, grands nombres, fractions, ...

▶ D6MOFRACTO [↗](#)

Notions abordées : lecture de fractions, équivalence entre fractions, comparaison de fractions, placement de fractions sur une bande numérique, valeurs des chiffres dans un décimal, comparaison de décimaux, passage d'une écriture fractionnaire à une écriture décimale, passage d'un nombre décimal à une fraction, ...

▶ Star des décimaux [↗](#)

Ce jeu permet de retravailler : le passage de l'écriture fractionnaire à l'écriture décimale, la connaissance de la valeur des chiffres dans un nombre décimal et l'écriture de nombres décimaux.

► [La course aux lièvres](#)

Un jeu pour travailler les 4 opérations (entiers et décimaux) ainsi que le calcul mental.

► [Enquête calcul](#)

Un jeu pour travailler les tables de multiplications.

► [Jeux pour travailler les tables de multiplication](#)

Un jeu pour travailler les tables de multiplication comme son nom l'indique.

► [Le nombre gagnant](#)

Un petit jeu en numération pour revoir en début d'année la distinction entre chiffre et nombre.

► [Jungle Geom](#)

Un petit jeu inspiré du "Jungle" pour travailler sur les propriétés des figures planes usuelles : le "Jungle Géom".

► [Mesuro Presto](#)

Un jeu pour travailler les mesures des longueurs, masses, contenances et durées.

Les cartes des questions permettront de travailler les points suivants : trouver l'unité de mesure appropriée, convertir des mesures, résoudre des problèmes mettant en œuvre des unités de mesure.

► [Top Chrono](#)

Un petit jeu pour travailler les durées.

Le jeu comporte 4 types de questions :

- lire l'heure ;
- écrire l'heure ;
- convertir des durées ;
- résoudre des problèmes mettant en œuvre les durées.

► [Un peu d'aire](#)

C'est un jeu qui permet de travailler les notions d'aire.

Il est composé de 4 types de questions :

- calcule : l'élève doit calculer l'aire de figures données en utilisant les formules appropriées ;
- convertis : l'élève doit convertir des mesures d'aire ;
- construis : l'élève doit construire une figure géométrique contenant un nombre d'unité d'aire donné ;
- cherche : l'élève doit résoudre des problèmes du quotidien mettant en œuvre les mesures d'aire.

► [Périmètres en folie](#)

Ce jeu va permettre aux élèves de calculer le périmètre de figures usuelles et de polygones, de déduire certaines mesures d'un polygone et de représenter des polygones en fonction d'un périmètre donné.

► [Trivial Poursuit](#)

Ce jeu va permettre aux élèves de travailler plusieurs notions

► [Cognito Presto](#)

Ce jeu va permettre aux élèves de travailler plusieurs notions

► [Maths'opoly](#)

On y joue comme au "Monopoly" classique à la différence que pour acheter une propriété ou construire une maison, un hôtel, on doit en plus de payer, répondre à des questions en mathématiques.

► [Problemo](#)

Il s'agit d'un jeu de plateau qui permet de travailler la résolution de problème de façon ludique.

► [Calculator](#)

"Calculator" est un jeu pour faire travailler les quatre opérations mentalement (addition – soustraction – multiplication – division).

► [Geom fou](#)

Un jeu pour réinvestir les notions et les constructions en géométrie.

► [Time](#)

Un jeu pour travailler les durées.

► [Superfracto](#)

Un jeu autour des fractions.

► [Mission décimax](#)

Un jeu pour travailler les nombres décimaux.

► [Deficub](#)

Voici un petit jeu pour inventer et écrire des énoncés de problème.

► [Des exercices avec une valisette de dés](#) (pdf de 412 Ko)

[Commander une valisette de dés](#)

► [Des sudokus autour des divisions.](#)

● [Des jeux pour le cycle 4](#)

► [Trésor Littéral](#)

Ce jeu permet de retravailler à différents niveaux :

- les réductions d'expressions littérales ;
- les développements ;
- les factorisations ;
- les calculs pour une certaine valeur de la variable.

► Des coloriages magiques

[Égalité de fractions](#)

► [Des sudokus autour des nombres relatifs](#)

► Puzzle et calcul littéral :

- [puzzle 1](#) (pdf de 1,6 Mo) ;
- [puzzle 2](#) (pdf de 12 Mo).

● [Une application en ligne pour créer des jeux ou animations rapidement](#)

[Learning apps](#) est une application sympathique qui permet de créer rapidement des petites applications en ligne.

Différentes animations peuvent être réalisées :

- classer par paire ;
- QCM ;
- jeu du millionnaire ;
- ordre simple ;
- texte à trous ;
- ...

C'est assez simple d'utilisation donc il est possible de demander aux élèves de créer eux-mêmes des exercices afin

de les proposer aux autres camarades de la classe, notamment lors des séances d'AP.

Un tutoriel réalisé par la Dane de Poitiers :

► [LearningApps, comment créer des activités pédagogiques en ligne](#) ↗

Quelques idées de réalisations :

- [sur les identités remarquables](#) ↗ (même si ce n'est plus vraiment au programme) ;
- [autour de la réciproque du théorème de Pythagore](#) ↗ ;
- [autour du calcul fractionnaire et priorité des opérations](#) ↗ ;
- [sur la notion de bissectrice](#) ↗.

● Comment j'utilise ces jeux en classe ?

Les plateaux de jeux sont imprimés en couleurs et plastifiés afin de pouvoir les conserver le plus longtemps possible.

Je les ai classés dans une petite valisette avec la règle du jeu et j'ai également une armoire pour accueillir mes jeux de société et la valisette de dés.

Ma classe est organisée en îlots. J'ai composé ma classe selon 6 groupes de 4 environ (les classes sont à faibles effectifs, ce qui est confortable mais il est tout à fait possible de procéder de la même façon avec des classes plus "chargées").

A la suite d'évaluations formatives, je prépare une séance de remédiation à partir de quelques jeux choisis en fonction des compétences évaluées dans l'évaluation formative. Ce n'est pas systématique mais lorsque les compétences évaluées me semblent appropriées pour que la remédiation éventuelle puisse se faire sous forme de jeu, alors je lance les élèves dans ce type d'activités.

Je constitue donc des groupes de besoins à partir des résultats obtenus par les élèves. Dans notre collège (Anne Frank à Sauzé-Vaussais), nous utilisons l'application SACoche, puisque nous évaluons les élèves sans note c'est à dire uniquement par compétences et savoir-faire. Cet outil possède une fonction pratique, à savoir pour chaque item évalué lors de l'évaluation, chaque élève est classé par degré de maîtrise de la compétence (4 niveaux : non acquis, à renforcer, acquis, expert) ce qui facilite la constitution des groupes.

Plusieurs possibilités d'organisation s'offrent alors pour constituer mes groupes :

- constitution de groupes de niveau homogène pour travailler et reprendre une même compétence non maîtrisée par chaque membre du groupe :
dans ce cas, j'accompagne les élèves dans un premier temps pour reprendre la notion non maîtrisée à cet instant puis je les laisse "jouer". A la suite de cette séance, je les réévalue à la séance suivante ou parfois j'attends encore un peu afin de laisser du temps pour l'élève de s'approprier la notion. Généralement, les résultats obtenus sont meilleurs, ce qui est encourageant. Les élèves apprécient souvent ce genre de séance. Il faut cependant accepter le bruit et donc choisir au mieux l'heure dans l'emploi du temps pendant laquelle on propose ce genre de séance afin de pouvoir être en mesure de tolérer ce bruit.
- constitution de binômes de niveau hétérogène :
un élève qui ne maîtrise pas la compétence sera associé à un autre élève qui maîtrise la compétence et qui jouera le rôle de tuteur, à travers la partie de jeu. Dans ce cas, lorsque les élèves jouent le jeu (c'est le cas de le dire !), l'élève tuteur peut évaluer la maîtrise de l'autre élève en complétant une petite fiche qu'il me remettra en fin de séance. Je peux alors évaluer des compétences pour les deux élèves, mathématiques pour l'un, sociales pour l'autre.

Ainsi, chacun des groupes ne jouent pas nécessairement au même jeu durant la séance.

Aussi, pour favoriser l'autonomie des élèves, il est possible d'utiliser des petits [Rainbow talking points](#) ↗. Il s'agit de petits outils pour enregistrer une consigne par exemple, et l'élève peut alors la réécouter si besoin. Cela s'avère pratique lorsqu'il y a plusieurs groupes car on ne peut pas être avec tous les groupes en même temps. On peut

également le faire avec ces flash codes.