

DANS NOS CLASSES**LES "JEUX DU SHÉRIF" EN SIXIÈME***par Valérian Sauton**Collège Raymond Poincaré à Bar-le-Duc***1 Présentation**

Titularisé en septembre 2015, j'enseignais l'année passée au collège Louis Pergaud de Fresnes-en-Woëvre, à une vingtaine de kilomètres de Verdun. C'est un collège rural d'un peu plus de 300 élèves dans un village qui compte environ 750 habitants.

J'ai choisi de présenter mes "jeux du shérif".

Il s'agit d'une activité que j'ai mise en place afin de travailler tout d'abord les tables de multiplication avec mes élèves de sixième et ensuite l'étendre aux autres automatismes : calcul de pourcentages, égalité de fractions, etc.

Les 6C : 20 élèves d'un niveau homogène moyen, sans élève en grande difficulté et sans groupe de tête reconnaissable. Aucun problème de comportement, une classe assez enfantine avec des élèves assez "scolaires". Classe dans laquelle une AESH intervient dans ma matière afin d'aider un élève en situation de handicap.

Les 6B : 22 élèves avec un niveau très hétérogène avec un groupe de tête très percutant, notamment un élève passionné déjà très à l'aise dans la discipline, et des élèves déjà en très grande difficulté à l'entrée en sixième. Une classe avec des élèves turbulents, difficiles à canaliser et des bagarres très fréquentes.

2 Origines

Ma première idée était de créer un petit fichier tableur afin d'aider mes élèves à réviser leurs tables.

Lorsque je leur ai montré en classe entière, j'ai senti un réel enthousiasme de leur part en voyant les chiffres défiler, s'arrêter sur une opération à effectuer et un résultat à donner. Ils m'ont demandé de recommencer et, naturellement, ils se sont mesurés les uns aux autres afin d'essayer d'être le plus rapide à donner le résultat.

Le défilé des chiffres, la tension et l'impatience des élèves, m'ont rappelé les duels de cowboys des westerns. La manière directe de répondre des élèves, un coup de feu.

J'ai donc décidé d'organiser la semaine suivante un tournoi entre mes élèves afin de nommer le shérif de la classe pour une semaine. Le jeu du shérif était né.

3 Objectifs pédagogiques

Travailler les automatismes du programme de manière ludique.

Instaurer une petite et saine compétition entre les élèves afin de les pousser à s'entraîner et battre leur camarade.

Canaliser les élèves grâce au jeu du shérif et les en priver s'ils ne suivent pas les règles de la classe, s'ils ne travaillent pas suffisamment au cours de la semaine.

Créer en fin de semaine un petit moment convivial avec mes élèves afin de partir en weekend sur un bon souvenir pour eux et moi.

Donner une chance aux élèves ayant des difficultés de compréhension d'avoir une bonne estime d'eux-mêmes en étant un adversaire redoutable et redouté au jeu du shérif !

4 Description de l'activité

4.1 Les tables de multiplication

Tous les vendredis, à 10 minutes de la fin du cours, je génère aléatoirement à l'aide d'un tableur les duels entre les élèves de ma classe. Un(e) élève est chargé(e) de recopier les noms des duellistes sur un tableau Velleda.

Pendant ce temps j'ouvre mon fichier tableur et je lance sur l'ordinateur une musique de Western. Les élèves rangent leurs affaires et se préparent aux duels.

Chacun à leur tour, deux par deux, ils viennent se placer face au tableau.

Un élève est chargé de faire défiler les nombres (en appuyant sur Ctrl+Maj+F9 sur LibreOffice) et de stopper quand il le souhaite.

Les duellistes réfléchissent et le plus rapide à donner le résultat, en mimant le geste d'un pistolet qu'on dégaîne, remporte le duel. Je suis dans la classe jouant le rôle d'arbitre du duel, vérifiant la réponse donnée et le premier à l'avoir prononcée (ce rôle peut être donné à un élève).

Si un élève se trompe, son adversaire a "tout le temps" qu'il souhaite pour donner une réponse. C'est "un tir" chacun son tour.



4.2 Et on accumule...

Après avoir épuisé les tables de multiplication, j'ai ajouté à mon fichier tableur la possibilité de calculer un pourcentage, par exemple : "calculer 18 % de 2024".

De manière aléatoire le fichier génère donc soit une table de multiplication soit un calcul de pourcentage.

17 % de 6 587	ou	6 X 8 =
---------------------	----	---------------

Dorénavant les élèves ont donc le droit d'utiliser leur calculatrice ou leur portable face au tableau. Cette possibilité a donné davantage de chance aux moins bons de battre les meilleurs à condition de taper plus vite qu'eux et lire le nombre plus rapidement. De plus, cela a motivé les élèves à gagner en vitesse sur les tables afin d'aller plus vite que ceux qui ne les connaissent pas et calculent les résultats à la machine.

Les habitués de l'arbre final se trouvent davantage menacés et le tournoi n'en est que plus exaltant !

5 Matériels et documents utilisés

Un fichier tableur réalisé par mes soins et disponible sur mon site pour que les élèves puissent s'exercer chez eux.

Un ordinateur et de quoi projeter l'écran sur un tableau.

6 Évaluation

Le gagnant d'un tournoi du shérif se voit attribuer un 20/20 à coefficient quatre fois moindre qu'un DS et une petite récompense (paquet de bonbons, petite peluche...).

7 Notes personnelles

Ce tournoi de fin de semaine est à chaque fois un moment de convivialité très apprécié par les élèves et moi-même. Je n'envisage pas une seule seconde de m'en passer !

Si le premier tournoi a pris 20 minutes, une fois les élèves habitués cela défile et nous prend 10 minutes maximum !

Presque tous les élèves ont joué le jeu et se sont entraînés afin d'essayer de gagner et obtenir la récompense. Après quelques tournois, quelques-uns se sont un peu découragés puisque certains sont devenus de vraies machines de guerre.

Durant les tournois, les élèves observateurs encouragent les duellistes, notamment ceux qui ont des difficultés dans la matière mais s'en sortent très bien sur les tables ou les automatismes.

Le renouveau et l'ajout de nouveaux tests utilisant la calculatrice a redonné de l'enthousiasme à ceux qui avaient baissé les bras.

La manière dont j'organise le tournoi varie énormément selon la classe.

Avec les 6C, plus calmes, l'ambiance est décontractée pendant le tournoi. Certains sont assis sur les tables en attendant leur tour, d'autres sont debout pas très loin des duellistes pour les encourager.

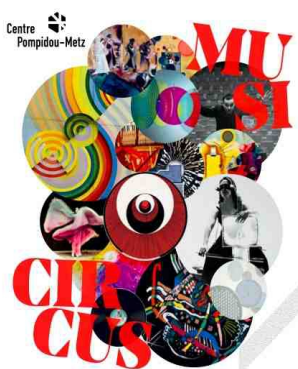
L'agitation des 6B ne me permet pas ce genre de relaxe. Dès que je leur autorise un peu plus de liberté ils dérapent et en font toujours trop. C'est pourquoi les tournois sont beaucoup plus structurés et proches d'un cours "standard", ce qui restreint les apports de mon activité.

Cette situation est assez frustrante. Nous profitons beaucoup moins de ces moments puisque je reste encore beaucoup dans mon costume de professeur mandataire de l'autorité au lieu d'être l'arbitre du tournoi.

Avec mon collègue Pierre Lacroix nous avons organisé un championnat entre nos deux classes basé sur cette activité. Chaque semaine, chacun de nous envoie une équipe de 3 joueurs chez l'autre. Les joueurs s'affrontent ensuite individuellement et l'équipe gagnante ramène un point à sa classe. Une fois tous les élèves passés, la classe ayant le plus de points remporte le championnat. A elle la gloire et la récompense.

Malheureusement, bien que motivée à gagner, la majorité des élèves ne s'est pas investie davantage afin de faire gagner sa classe. La récompense promise au vainqueur (deux paquets de bonbons) n'a pas dû les intéresser suffisamment, nous chercherons quelque chose de plus motivant pour le prochain championnat.

ANNONCE



MUSICIRCUS

Du 20 avril 2016 au 17 Juillet 2017, le Centre Pompidou de Metz présente des œuvres faisant le lien avec la musique. L'amateur de mathématiques y repèrera Kandinsky et Delaunay ; le lecteur du Petit Vert y retrouvera les « rotores-reliefs » de Marcel Duchamp (Petit Vert n°120) et Sol LeWitt (Petit Vert n°112).
<http://www.centrepompidou-metz.fr/musicircus-uvres-phares-du-centre-pompidou>
http://www.centrepompidou-metz.fr/sites/default/files/issuu/dp_musicircus_mel.pdf

[Retour au sommaire](#)