

*Dans nos classes***UN CLUB POUR JOUER ET PROGRESSER**

Stéphanie Waehren

Au collège Pierre Messmer de Sarrebourg, l'année scolaire 2018/2019 a été marquée par la mise en place de nombreux clubs et ateliers sur la plage de 13h à 14h. Ces projets ont été rendus possibles grâce à l'instauration d'une pause méridienne longue (2 heures) pour toutes les classes ; ils ont été fortement encouragés par l'équipe de direction.

L'équipe de mathématiques utilisait depuis de nombreuses années les jeux de société avec les élèves, mais de manière ponctuelle et avec un public restreint.

La nouvelle organisation horaire a donc permis de mettre en place un club « Jeux » ouvert à tous les élèves du collège une fois par semaine de 13h à 14h.

Comme nous pratiquons les jeux de société de manière personnelle, il ne nous a pas été difficile de choisir des jeux qui correspondent à nos attentes.

Trois enseignants de mathématiques étaient présents pour les premières heures du club, puisque les jeux et leurs règles n'étaient pas connues des élèves. Nous avons ensuite, lors des séances suivantes, laissé les élèves qui connaissent les jeux les expliquer aux nouveaux arrivants et nous n'étions alors souvent plus que deux (voire un seul) professeurs pour encadrer.

Les jeux

Nous avons sélectionné des jeux qui nous semblaient attractifs (beau visuel), simples à mettre en place (pas trop de matériel et des règles explicables rapidement), et surtout qui nécessitent d'élaborer une stratégie ou une démarche mathématique.

Voici la liste des jeux utilisés dans le cadre du club et achetés tantôt avec les crédits matière, tantôt avec l'aide du F.S.E du collège.

Nom du jeu	Descriptif	Objectifs mathématiques	Particularité
Pickomino (Heckmeck)	Attraper des dominos en faisant la bonne somme aux lancers de dés.	- introduction aux probabilités - améliorer les stratégies calculatoires	- interactivité forte - encourage les échanges pour trouver la meilleure stratégie
Qin	Jeu de conquête et de domination. Se débarrasser au plus vite de ses pagodes en plaçant des tuiles 2x1	- optimisation des placements de cartes	- manipulation agréable - addictif
Les aventuriers du rail (New-York)	Placer des voitures sur des chemins pour relier des quartiers de New-York en réalisant des objectifs.	- anticiper, élaborer une stratégie pour atteindre les objectifs - trouver le meilleur chemin - repérage sur une carte	- jeu de plateau
Carcassonne	Placement de tuiles et de pions sans support.	- respect des règles de placement des meeples et des tuiles	- jeu de plateau au beau visuel

Nom du jeu	Descriptif	Objectifs mathématiques	Particularité
Croà	Jeu de suprématie. Découverte progressive de la zone de jeu par déplacement de pions.	- construire une stratégie sur deux ou trois étapes - anticipation des actions des autres joueurs	- très apprécié par les élèves de 6ème pour ses pions mignons en forme de grenouille - gestion du danger : éviter de se faire « manger »
Azul	Placement de carreaux de carrelage sur un motif imposé.	- optimiser le placement des carreaux - adapter sa stratégie en fonction de celle des autres joueurs - comptage des points élaboré : points négatifs	- très beau visuel (petits carreaux en verre colorés)
Quirkle	Placement de tuiles sur une ligne, soit toutes de même couleur, soit toutes de même forme.	- trouver le placement rapportant le plus de points - respecter le placement suivant les formes et les couleurs	- des stratégies proches de celles du scrabble
Kingdomino	Placement de dominos (forêt, prairie, désert, mer) autour d'un château. Les domaines les plus grands et les mieux dotés en couronnes gagnent.	- pavage d'un carré avec des dominos 2x1 - optimisation de placement - comptage des points par coefficient multiplicatif	- matériel agréable à manipuler - beau visuel
La saboteur	Création d'un labyrinthe de cartes. Deux équipes antagonistes.	- collaborer avec son équipe - adapter sa stratégie	- petit jeu de cartes
Set	Parmi 12 cartes, trouver celles qui constituent un « set ». Le plus rapide gagne.	- trouver trois cartes ayant, soit une caractéristique commune, soit aucune - travail d'analyse et d'essai/erreur	- facile à mettre en place (cartes) - les joueurs doivent vérifier les sets proposés

Tous ces jeux sont disponibles dans les magasins de jouets ou spécialisés, sauf Qin qui n'est plus fabriqué.

Nos objectifs initiaux étaient, entre autres :

- que les élèves se sentent davantage impliqués dans l'activité, stimulés par leur but de gagner
- que les élèves pour lesquels les exercices classiques sont rebutants retrouvent de la motivation pour l'activité mathématique, dans le cadre ludique et stimulant du jeu en société ;
- proposer des jeux permettant de travailler les compétences du socle :

*Utiliser un raisonnement logique et des règles établies pour parvenir à une conclusion.
Décomposer un problème en sous-problèmes.*

*Mener collectivement une investigation en sachant prendre en compte le point de vue d'autrui.
S'engager dans une démarche scientifique, observer, questionner, manipuler, expérimenter, émettre des hypothèses, [...], émettre une conjecture.*

Tester, essayer plusieurs pistes de résolution.

Calculer avec des nombres rationnels, de manière exacte ou approchée.

Retour sur expérience

Nous considérons que ce projet a été un succès. En effet, il a réussi à toucher des élèves de tous âges (de la sixième à la troisième), et des élèves de tous niveaux mathématiques.

Le nombre d'élèves présents oscillait entre 8 et 16 (selon la météo).

Les élèves sont venus de manière totalement libre et exprimaient leur déception lorsqu'une séance était annulée.

Des progrès ont pu être observés chez des élèves fragiles en classe et qui ont du mal à se plier au règlement de l'établissement : ils ont appris à respecter les règles et leurs camarades. Quand ils découvraient une difficulté, ils ont cherché à la surmonter, notamment grâce à la présence stimulante de leurs amis. Ils apprennent aussi à s'adapter aux situations générées par le hasard et modifier leur stratégie de jeu en conséquence.

Des élèves timides se sont davantage ouverts au fil des heures : les élèves plus hardis n'hésitaient pas à les solliciter, et se sont montrés patients et même pédagogues.

Les stratégies se sont affinées au fil du temps.

Des élèves attachés à un seul jeu ont su renouveler le plaisir d'y jouer en décidant d'inventer de nouvelles règles.

Les élèves ont donc profité d'un temps de détente, tout en travaillant des compétences mathématiques.



Au premier plan : [Azul](#)



Le Jeu [Qin](#)



À gauche : [Pickomino](#)

À droite : [Croà](#)