

Synthèse et complément des propositions d'enseignants en animation pédagogique
Difficultés et solutions possibles pour la mise en œuvre de jeux mathématiques en classe

	Difficultés de mise en œuvre	Solutions possibles
L'organisation matérielle	Disposition des tables qui prend du temps Espace insuffisant Circulation dans la classe	Avoir une disposition permanente adaptée des tables (en îlots, coins jeux...) Occuper différents lieux de la classe (par nécessairement table + chaises) et/ ou de l'école Le maître installe les tables sur un temps sans élèves. Proposer des jeux individuels
	Nombre de jeux insuffisant	Mutualiser les ressources avec les collègues Choisir des jeux faciles à reproduire Modifier les variables d'un jeu pour le faire évoluer et le proposer aux élèves à différentes périodes de l'année (voire d'un niveau à l'autre) Augmenter le nombre de joueurs et/ou de rôles sociaux (joueurs, arbitres, marqueurs...)
	Nombre d'adultes insuffisant Grand nombre d'élèves	Jeux proposés en APC ou Jeux proposés en ateliers : un jeu par atelier ou un seul atelier jeu et le reste de la classe sur d'autres activités (l'enseignant peut accompagner l'atelier jeu ou les autres)
	Répartition et installation des jeux Perte ou dispersion du matériel individuel (jetons, pions, dés)	Ranger les jeux par couleurs L'enseignant inscrit les élèves dans des groupes de couleurs correspondants aux jeux, ils peuvent alors les installer et les ranger seuls Afficher un plan de la classe avec la disposition des tables et des jeux Le maître installe les jeux sur un temps sans élèves. Mettre à disposition de chaque élève un petit récipient pendant le jeu (barquettes, petits pots...)
L'organisation sociale	Accepter d'attendre son tour, d'obéir à l'arbitre	Avec la pratique et le temps, les habitudes sont prises Grille qui permet de relever le nom des élèves pour chaque rôle (tous doivent pouvoir jouer le rôle d'arbitre, de vérificateur...)
	Etre capable d'être arbitre Gérer les « mauvais perdants », « les tricheurs »	Prise en charge d'un groupe par l'enseignant, le « maître plus », un parent, l'ATSEM...pour accompagner les élèves dans chaque rôle (arbitre, joueur, vérificateur...). Une grille de report de scores de chaque partie peut être un support pour l'arbitre et une mémoire des parties jouées. Parler de ces difficultés lors de moments de retours réflexifs des élèves et élaborer avec eux des solutions pour lesquelles ils s'engagent. Rappel que le jeu est un outil pour les apprentissages, d'autres supports sont possibles si l'élève est incapables de respecter les règles et donc de rentrer dans les apprentissages. Jouer en équipe pour relativiser la défaite. Proposer des jeux pour relever des défis afin de diminuer l'esprit de compétition.
	Rivalités dans la classe	Mélanger les niveaux de classe

	Difficultés de mise en œuvre	Solutions possibles
	Quels groupes constituer ? homogènes, hétérogènes ? Elèves en difficultés Elèves souvent dissipés	En fonction des objectifs visés : découverte, réinvestissement, recherche, remédiation... Si groupes de niveaux, l'enseignant peut être présent avec le groupe en remédiation Les élèves peuvent occuper plusieurs rôles : joueur, arbitre, vérificateur, observateur Si la classe est hétérogène, former des équipes de 2 élèves de niveaux différents (étayage entre pairs, entraide) Jouer en équipes Permettre aux élèves de s'associer par affinités
La durée du jeu	Lassitude des élèves, agitation.	Jouer en ateliers avec rotations fréquentes : 10-15 min Faire évoluer la durée du jeu (durée de plus en plus longue) Adapter les règles du jeu pour le faire évoluer et créer un nouvel intérêt Choisir des jeux dont la durée est similaire (les parties de certains jeux étant plus longues que d'autres) Adapter la durée du jeu au niveau des élèves. Les élèves jouent pendant 30min Limiter le temps de réflexion du joueur avec un sablier, en fonction des situations et des élèves (Cela incite l'organisation et l'anticipation)
	Un joueur met trop de temps à jouer	Prévoir un sablier pour la gestion du temps
L'effervescence induite par le jeu	Bruit, disputes, énervement, abandon	Découverte des jeux en APC (car petit nombre et donc calme) Repérer le moment où le bruit est trop fort et adapter la durée de la séance en fonction pour la fois suivante. Passé le temps de la découverte, il y a moins d'effervescences. Permettre des temps d'expression sur les règles déjà posées dans la classe pour qu'elles soient explicites pour les élèves. Mise en place de un ou deux ateliers « jeux » pendant que les autres élèves sont sur d'autres activités. Plus d'encadrants adultes dans la classe
	Difficulté à enchaîner avec une autre séance après les jeux	Mettre la plage jeux avant la récréation afin de faire redescendre l'excitation
La préparation du matériel	Peu de moyens financiers pour acheter des jeux Temps important de fabrication des jeux	Bourses aux jouets Fabriquer les jeux en équipe : enseignants, parents, EVS, ATSEM... Construction des jeux par les élèves Recyclage d'emballages (boîtes de camembert, d'œufs...) pour fabriquer les jeux Construire un jeu par période Rendre les jeux durables : plastifier, cartonner...
	Les règles du jeu oubliées par les élèves Les règles du jeu différentes d'une classe à l'autre	Règles illustrées par des photos du jeu Harmonisation des règles entre les classes qui jouent ensemble.

	Difficultés de mise en œuvre	Solutions possibles
Autres	Rappel des règles du jeu Appropriation des règles du jeu	Désigner un élève capable de rappeler les règles à ses camarades de jeu Par étapes : utiliser des exercices de jeux pour l'appropriation du matériel et progressivement les règles du jeu de la plus simple à la plus complexe (en classe entière ou en petits groupes)
	Elèves en difficulté dans le jeu Mise en retrait de certains élèves, abandon	Agir sur les variables didactiques ou pédagogiques pour différencier : <ul style="list-style-type: none"> - par exemple, modifier la valeur cible à atteindre pour « le compte est bon » - proposer des outils d'aides à certains élèves : calculatrice, tables d'addition ou de multiplication, jouer en équipe (en binôme) Accompagner ces élèves en jouant avec eux
	Difficultés à compter les scores en respectant les règles du jeu	Proposer aux élèves de jouer quelques parties sans compter les scores, puis les accompagner pour comprendre les règles de comptage.
	Trouver des stratégies de blocage	Aider l'élève à verbaliser ses actions et le questionner. Exercice de jeu possible : photo d'une disposition du jeu + question « que doit faire le joueur pour empêcher son adversaire de gagner ? ». L'élève apprend à se décentrer.
	Arriver à se résoudre à y passer du temps Se persuader que c'est un temps d'apprentissages	Analyser a priori les jeux : compétences mathématiques, variables pour faire évoluer le jeu et/ou différencier Fixer des objectifs d'apprentissages précis (découvert, entraînement, approfondissement, évaluation, recherche) Prévoir des mises en commun pour faire émerger et mettre en lien les différents apprentissages (visés, mis en jeu) Intégrer ces moments dans une séquence d'apprentissages