

# Comment utiliser les jeux Aritma

Les jeux Aritma permettent de faire jouer les élèves par petits groupes. Ils fonctionnent comme des jeux classiques ayant fait leurs preuves (Mistigri, Rami, Bataille...). Ils permettent une progression précise pour s'adapter au niveau des élèves :

Chaque jeu peut se jouer à plusieurs niveaux. Les niveaux correspondent en particulier à l'utilisation de différentes tables, ce qui permet d'augmenter la difficulté.

Les jeux de hasard, inspirés de la Bataille ou du Mistigri, ne nécessitent pas de stratégie. D'autres permettent l'élaboration de stratégies simples.

Les jeux gagnent à être utilisés sur plusieurs trimestres, pour automatiser les notions travaillées.

## Organisation des jeux

Les jeux Aritma sont courts. On peut jouer plusieurs parties lors d'une séance de jeu. Cela permet de les utiliser quelque soit la durée de la séance. On peut également comptabiliser les résultats des parties pour évaluer le niveau des élèves, par exemple en :

Faisant écrire les scores de chacun sur une feuille de papier. On garde alors une trace des scores des élèves.

Distribuant des jetons (nouilles par exemple) à chaque groupe d'élèves. L'élève qui gagne une partie récupère un jeton.

## Introduction d'un jeu en classe

Quand on introduit un nouveau jeu en classe, nous suggérons de procéder comme suit :

Expliquer la règle aux élèves. Leur demander de poser des questions sur les aspects du jeu qu'ils n'ont pas compris.

Jouer une partie « à blanc » avec des élèves choisis, devant le reste de la classe.

Le but est que les élèves comprennent le fonctionnement du jeu en situation réelle... un bon moyen pour ne pas devoir par la suite réexpliquer la règle à chaque groupe.

Laisser les élèves voir les cartes de chacun, pour bien comprendre le déroulement du jeu.

Faire des commentaires sur la stratégie, conseiller un joueur qui hésite. La partie « à blanc » est l'occasion pour chacun de s'approprier le jeu et sa stratégie de base.

Etablir des principes clairs sur le comportement attendu, et les conséquences en cas de non respect (par exemple être exclu du jeu). Les élèves doivent comprendre que le jeu est réalisé dans un contexte de classe, et que certaines règles doivent être respectées, essentiellement :

Ne pas faire trop de bruit. Les rires, les commentaires sont inévitables et sains... mais il convient que chacun respecte les autres.

Ne pas se moquer des autres joueurs, les respecter.

Ne pas se vexer quand on perd : pour tous les jeux, le hasard joue une part importante. Chacun peut se retrouver perdant ou gagnant.

Ne pas abîmer les cartes, les arracher des mains d'un autre joueur.

Ne pas tricher.

## Pratique du jeu

Une fois le jeu introduit, nous suggérons de procéder comme suit :

Grouper les élèves soi-même plutôt que les laisser former des groupes par eux-mêmes. Le hasard joue dans les jeux Aritma un rôle important et permet d'associer des joueurs de niveaux différents. Grouper les élèves soi-même nous semble préférable au groupage par affinités (qui donne cependant également de bons résultats) pour les raisons suivantes :

Possibilité de tenir compte du niveau des élèves, de façon à ce qu'il ne soit pas trop disparate, et afin d'adapter le niveau du jeu aux possibilités des joueurs.

Eviter de regrouper les élèves les plus turbulents ensemble, ou ceux dont on sait qu'ils s'excitent les uns les autres et pourraient perturber le déroulement de la classe.

Créer une rotation des groupes : ainsi on permet aux élèves de mieux se connaître et s'accepter, même s'ils n'ont pas initialement une forte affinité.

Constituer des groupes de trois élèves. Les groupes de trois élèves sont moins turbulents que ceux de quatre élèves, et il y a moins de risque de conflit qu'avec deux élèves :

En cas de conflit potentiel, la présence d'une tierce personne désamorce souvent le conflit en incitant à être objectif.

Avec trois élèves, il n'est pas possible de voir se constituer deux clans de deux élèves.

Préciser à l'avance la durée et la répartition des parties : par exemple prévenir que l'on va faire 5 parties au niveau 1, et le reste de la séance au niveau 2, ce qui permet :

De se donner un objectif : les élèves sont motivés par le fait de progresser d'un niveau à un autre plus difficile.

D'évaluer les groupes qui fonctionnent le mieux ou ceux qui ont plus de difficultés.

Suivre le déroulement des jeux en passant d'un groupe à l'autre ou en intervenant à la demande des élèves, ce qui permet :

De prodiguer des conseils, par exemple sur la stratégie.

D'encourager ceux qui perdent pour qu'ils comprennent que la nature du jeu leur donne la possibilité de gagner les parties suivantes.

De répondre aux doutes des élèves sur les règles, ou identifier les groupes qui ne respecteraient pas la règle du jeu.

De faire garder à l'esprit des élèves qu'il s'agit d'une activité de classe et qu'ils ne sont pas laissés à eux-mêmes.

Nous suggérons également aux enseignants de permettre aux élèves de modifier la règle du jeu s'ils sont tous d'accord (dans un groupe) pour le faire. Cela encourage la réflexion et l'expérimentation. Un autre avantage est d'augmenter l'adhésion par l'appropriation du jeu par les élèves. Il est alors intéressant de faire commenter après la séance les modifications faites sur les règles et les conséquences qu'elles ont eu dans le déroulement des jeux.

## **Fin de la séance de jeu**

Suggestions pour la fin de la séance :

Faire ranger les jeux. Eventuellement faire classer les cartes pour vérifier que les jeux sont complets.

Recueillir « à chaud » les impressions des élèves.

Préciser quand aura lieu la prochaine séance de jeu, et de quel jeu il s'agira.