

# Comment utiliser les jeux Aritma

Ce manuel propose des jeux en petits groupes et des activités conduites par le professeur.

---

## Organisation des jeux

Les jeux Aritma sont courts : on joue plusieurs parties lors d'une séance, ce qui permet de les utiliser quelque soit la durée de la séance. Pour évaluer le niveau des élèves, on peut comptabiliser les résultats des parties en faisant écrire les scores de chaque groupe.

### 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'appropriier le jeu et sa stratégie de base.

Rappeler le comportement attendu, et les conséquences en cas de non respect (exemple : être exclu du jeu). Le jeu est réalisé en classe, et certaines règles doivent être respectées :

Ne pas faire trop de bruit : les rires et commentaires sont sains s'ils sont retenus.

Ne pas se moquer des autres joueurs, les respecter.

Ne pas se vexer quand on perd.

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

Ne pas tricher ostensiblement, ce qui perturbe le déroulement du jeu.

### Pratique du jeu

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

Grouper les élèves soi-même plutôt que les laisser former les groupes. 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 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.

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 :

La présence d'une tierce personne désamorce souvent les conflits 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 la progression.

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 :

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.

## **Fin de la séance de jeu**

Suggestions pour la fin de la séance :

Faire ranger les jeux et 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.

## **Jeu en demi-classe, en classe entière, en atelier ?**

Au cours préparatoire, il est possible d'utiliser les jeux Aritma en classe entière. En maternelle grande section, il est plus réaliste de travailler en demi-classe ou groupe plus restreint, du fait de la nécessité d'une présence plus constante auprès des élèves.

## **Identification d'erreurs faites au cours du jeu**

Les jeux de Mistigri sont fondés sur le principe d'appariement de cartes. Quand les cartes n'ont pas été correctement appariées par les élèves, il n'est pas possible, en fin de partie, de se débarrasser des dernières cartes. Les élèves posant leurs paires de cartes appariées devant eux, il est alors possible de savoir qui a fait une erreur au cours de la partie et de quelle erreur il s'agit.

Pour les autres jeux, la vérification faite par les autres joueurs contribue à ce que les calculs effectués par les élèves soient corrects. Les jeux ont l'avantage que l'élève surveille non seulement son jeu, mais également ce que jouent les autres, ce qui maintient sa vigilance.

---

## **Organisation des activités**

Dans les activités l'enseignant joue avec le reste de la classe (entière ou groupe restreint). Elles peuvent être utilisées pour introduire une première pratique de notions nouvelles avant de faire jouer les enfants par petits groupes. Par exemple, on peut introduire en classe la reconnaissance des nombres avec l'activité « Nomme les cartes », et plus tard faire travailler en petits groupes les élèves avec le jeu « Mistigri nombres ».

Les activités avec la classe sont conçues pour permettre (C.F. le livre « enseigner les mathématiques à l'école » de Françoise Cerquetti-Aberkane) :

L'arrêt sur image, possibilité d'arrêter le jeu en cours de route :

- à l'initiative de l'enseignant, pour corriger une erreur faite par un élève ou afin d'élaborer des scénarios de stratégies avec les élèves,
- à l'initiative d'un élève qui a besoin d'explications.

La rétroaction : possibilité de faire un bilan de ce qui s'est passé pendant le jeu. Par exemple, la disposition des cartes en fin de partie indique ce qui s'est passé pendant le jeu. Cette trace du jeu peut être exploitée sur le moment ou ultérieurement.