

PROJET JEUX DE SOCIÉTÉ
MARIANNE CHAPAL – INDIRA GANDHI – GS – 2007/2008

Je propose de rendre compte dans ce texte d'une expérience vécue sur le thème de **l'exploitation pédagogique des jeux de société** avec un groupe de GS de l'école I.Gandhi (2007/2008.)

Ce thème s'intègre dans le projet de l'école, dans le chapitre *LA MAITRISE DE LA LANGUE*, fiche action n°3 intitulée : *Langage et jeu*.

OBJECTIFS

Les jeux de société permettent de développer de nombreuses compétences :

Domaine	Compétences
Le langage au cœur des apprentissages	Echange verbal entre pairs Approche du langage d'évocation (pour prévoir qui va gagner, dire ce qu'il faut faire pour gagner...) Enrichissement du vocabulaire
Vivre ensemble	Comprendre et s'approprier les règles du groupe Apprendre à coopérer Respecter le matériel
Découvrir le monde	Repérage dans l'espace Apprentissage des formes et grandeurs Approche des quantités et des nombres
Transversal	Observation Concentration Discrimination visuelle Rapidité

Nous souhaitons nous centrer ici sur **le développement du langage d'évocation autour des jeux coopératifs**.

Tous les jeux dont il sera question font l'objet d'une FICHE JEU présentant une description, les compétences travaillées, des retours d'expériences avec les élèves, éventuellement des prolongements possibles.

Deux jeux coopératifs ont particulièrement nourri notre expérience : Le Verger (HABA) et HOP,HOP,HOP (DJECO.)

L'analyse du jeu du verger m'a montré la nécessité d'amener les élèves à se décentrer. J'ai alors réfléchi à une progressivité dans cet objectif. Enfin, j'ai proposé

à nouveau aux enfants le jeu du verger ainsi qu'un autre jeu coopératif (HOP,HOP,HOP.)

ANALYSE DU JEU DU VERGER

Voir la description du jeu sur la *FICHE JEU*.

Problématique

Les élèves, après plusieurs parties de jeu, expriment bien le fait qu'ils gagnent ou perdent ensemble contre la corneille. Pourtant ils détournent les règles du jeu pour réintroduire la compétition et n'expriment pas les stratégies coopératives.

Les stratégies observées sont les suivantes :

- S'approprier un arbre par goût ou parce qu'il est devant soi et entreprendre de vider cet arbre,
- Ramasser le plus de fruits possible pour en avoir plus que les autres joueurs et gagner ainsi les autres joueurs

Les enfants sont centrés sur leur propre jeu et n'ont pas une vision d'ensemble. Ils se focalisent sur *leur* panier, sur *leur* arbre et ne rentrent donc pas dans les stratégies coopératives.

Pour optimiser la récolte collective, la stratégie consiste à vider les arbres de façon équilibrée. En effet, dans le cas contraire, si un arbre est vide bien avant les autres, les joueurs qui tomberont sur l'occurrence du dé correspondante ne récolteront rien.

Une seule occurrence du dé permet d'exprimer cette stratégie : le panier. Dans toutes les autres occurrences, le comportement du joueur est strictement dicté par le dé.

Obtenir le panier donne la liberté de choisir deux fruits et donc de peser sur le déroulement de la partie.

Objectifs pédagogiques

Nous souhaitons nous centrer ici sur le développement du langage d'évocation.

Les moments privilégiés de langage sont la mise en place du jeu avec les règles et « ce qu'il faut faire pour gagner », les étapes significatives du jeu comme l'apparition du panier dans le jeu du verger, la fin du jeu avec son dénouement.

Pour le jeu du verger, l'objectif ultime serait de faire exprimer à l'élève qui obtient sur le dé le panier qu'il doit alors vider les arbres de façon équilibrée.

C'est une stratégie subtile qui me semble difficile à saisir et à exprimer pour des enfants de 5 ans. Cela donne toutefois un horizon vers lequel tendre.

Les pistes de travail

❖ Aider les élèves à se décentrer

Pour faire entrer les élèves dans des stratégies coopératives, il me paraît nécessaire de les amener dans un premier temps à se décentrer : tenir compte des autres joueurs et de leur stratégie, prendre assez de recul pour envisager l'ensemble du jeu.

Pour cela, je me propose de construire une progressivité faisant intervenir plusieurs jeux dont l'objectif premier sera d'aider l'élève à élargir sa vision du jeu.

❖ Aménager le jeu du verger

Ce détour réalisé, je souhaite proposer à nouveau aux enfants le jeu du verger. Un aménagement des règles et des conditions matérielles du jeu permettra d'aider les élèves à adopter des stratégies coopératives et à les exprimer.

❖ Diversifier les jeux coopératifs

Au terme de ce parcours, je souhaite proposer aux enfants d'autres jeux de coopération et observer s'ils réinvestissent leurs expériences précédentes dans ces nouveaux jeux.

AMENER LES ELEVES A SE DECENTRER : JEUX D'OBSERVATION

L'objectif ici est d'intéresser l'élève au plan de jeu dans son ensemble et aux autres joueurs. Pour cela, j'ai choisi, sur les conseils des professionnels de la ludothèque J.J. Rousseau, des jeux d'observation :

- Les chaussettes fument (Klee)
- Splash Attack (Gigamic)
- Mosquito (Djeco)

Voir les *FICHES JEUX*

Ces jeux ont en commun d'obliger l'élève à être attentif en permanence et non pas seulement quand c'est à lui de jouer. La réussite de chaque joueur est liée au jeu de ses partenaires.

Dans « Splash Attack » par exemple, l'enfant peut être amené à intervenir à chaque fois qu'un joueur lance le dé pour attraper le piranha.

Dans « Les chaussettes fument », un joueur ne pourra poser la « carte baskets » que si un autre pose avant la « carte chaussettes. »

Dans « Mosquito » le joueur devra taper sur le moustique que si un autre joueur au moins a retourné une « carte moustique. »

❖ Intérêts

Ces jeux sont assez efficaces pour amener les élèves à élargir leur vision du jeu car ceux qui ne le font pas sont sanctionnés.

Un joueur qui ne prend en compte que ses propres cartes dans Mosquito perd des points chaque fois que son action n'est pas correcte.

❖ Limites

Les enfants ayant des difficultés d'attention, de concentration sont rapidement dépassés.

Le moteur de ces jeux est la compétition. Certains enfants peu compétiteurs peuvent se contenter de perdre sans plus s'investir dans le jeu.

RETOUR AU JEU DU VERGER ET AMENAGEMENTS DES REGLES

Après deux mois de coupure et des jeux d'observation, je propose à nouveau le jeu du verger.

Les aménagements suivants sont introduits :

- Tourner de temps en temps le plateau de jeu pour éviter que les enfants s'approprient l'arbre le plus proche d'eux.
- Mettre la récolte collective dans un seul grand panier et plus dans les petits paniers individuels.

Observation d'une séance de jeu

J'observe une table de jeu de 4 enfants aminée par un autre adulte.

❖ Observation de S.

Dès le premier tour de jeu, S. ramasse un fruit et demande s'il peut le garder à côté de lui (il n'a plus son petit panier personnel.)

L'animatrice lui répond : « Non, tu dois le mettre dans le grand panier, c'est le panier de tous les enfants, vous jouez tous ensemble contre la corneille »

Dans le panier, il y a déjà un fruit ramassé par R. Alors, S. pose son fruit de l'autre côté du panier, loin de celui de R. et souhaite à haute voix que son fruit « ne se mélange pas » avec celui de R. Cela lui vaut bien sûr un nouveau rappel des règles de coopération.

Dans le courant de la partie, S. aura plusieurs phrases pour dire qu'il gagne ou vas gagner contre les autres joueurs systématiquement reprises par l'animatrice.

S. est un enfant qui se met beaucoup en compétition avec les autres élèves dans toutes les activités de la classe. Sa résistance à la coopération est très forte. Ce n'est que contraint et forcé qu'il finit par se soumettre à la récolte collective.

❖ Observation de R.

Contrairement à S, R. se soumet sans résistance à la collecte commune et semble rentrer pleinement dans les règles coopératives du jeu.

Mais, lorsque pour la première fois l'animatrice tourne le plateau de jeu, R. s'écrit : « Non, non, cet arbre, il est à moi (le pommier.) » L'animatrice lui explique alors que ce n'est pas son arbre, que tous les enfants ensemble ramassent les fruits de tous les arbres.

R. laisse donc « son » pommier s'éloigner de lui. Il ne réagira plus lorsque le plateau sera tourné à nouveau dans la suite du jeu.

❖ Observation de I. et L.

L'une comme l'autre, I. et L. acceptent les règles coopératives du jeu et même les expriment assez clairement.

Plus généralement.

Les premières parties du jeu aménagé demanderont des interventions fréquentes de l'animatrice pour rappeler la coopération. Toutefois, la suppression des paniers individuels au profit du panier commun, une fois bien établie, aide beaucoup les élèves à aller vers un jeu collectif.

Passée une période d'adaptation, tous les enfants semblent avoir compris et accepté les règles coopératives. La plupart sont capables de bien les exprimer.

Le bénéfice du détour par les jeux d'observation est difficile à mesurer même si les élèves me paraissent plus attentifs aux autres.

J'ai souhaité poursuivre le travail autour de la coopération en jouant à un autre jeu à la fois différent et proche du jeu du verger.

UN AUTRE JEU DE COOPERATION : HOP, HOP, HOP (DJECO)

Mon objectif en proposant HOP, HOP, HOP aux élèves, est de les amener à consolider les compétences en cours d'acquisition grâce à un jeu dont les stratégies coopératives sont très proches de celles du jeu du verger bien que le jeu soit, dans sa forme, très différent.

Dans HOP, HOP, HOP, les joueurs se battent ensemble contre le vent qui menace de faire tomber les piliers du pont.

Voir la *FICHE JEU* de HOP, HOP, HOP.

A propos des stratégies de jeu :

LE VERGER (HABA)	<p>Pour optimiser la récolte collective, la stratégie consiste à vider les arbres de façon équilibrée. En effet, dans le cas contraire, si un arbre est vide bien avant les autres, les joueurs qui tomberont sur l'occurrence du dé correspondante ne récolteront rien.</p> <p>Une seule occurrence du dé permet d'exprimer cette stratégie : le panier car il permet au joueur de choisir deux fruits.</p>
---------------------	--

HOP,HOP,HOP (DJECO)	<p>Pour optimiser l'avancée des moutons vers la bergerie, la stratégie consiste à positionner des moutons sur tous les plateaux. Dans le cas contraire, si un plateau est vide, les joueurs qui tomberont sur l'occurrence du dé correspondante ne pourront pas faire avancer de mouton.</p> <p>Deux occurrences du dé permettent d'exprimer cette stratégie : le soleil et les 2 moutons car dans ces deux cas le joueur choisit le ou les moutons qu'il fait avancer.</p>
------------------------	---

Expérience du jeu HOP, HOP, HOP :

La mise en place de HOP, HOP, HOP dans la classe est un peu longue. Il faut plusieurs parties aux enfants pour mémoriser la façon dont les plateaux du jeu se mettent en place et la concordance des occurrences du dé et des actions correspondantes.

Les élèves rentrent bien dans la coopération. Ils expriment tous bien le but du jeu : amener ensemble les moutons à la bergerie avant que le vent ne fasse tomber le pont. Ils savent qu'il ne faut pas tomber sur le vent si on veut gagner. Ils ne cherchent pas à s'approprier des moutons et gèrent bien ensemble le troupeau.

Deux occurrences du dé sont l'occasion de langage : le soleil et les 2 moutons. Je questionne beaucoup les élèves qui tombent sur ces occurrences sur leurs choix.

Les meilleures réponses que j'ai obtenues sont les suivantes :

Elève : « c'est bien d'avoir les 2 moutons. »

Maîtresse : « Pourquoi c'est bien ? »

Elève : « Pour gagner »

Maîtresse : « Pourquoi c'est bien d'avoir les deux moutons pour gagner ? »

Elèves : « Parce que les moutons, ils vont plus vite à la bergerie. »

Ou bien, lorsqu'un plateau est vide :

Maîtresse : « Vous avez vu, il n'y a plus de mouton sur la prairie. Qu'est ce qui va se passer ? »

Elève : « Elle pourra pas jouer »

Maîtresse : « Qui est-ce qui ne pourra pas jouer ? »

Elève : « L., si elle a la fleur, elle pourra pas jouer. »

Maîtresse : « Et c'est bien si L. ne peut pas jouer ? »

Elève : « Non »

Maîtresse : « Pourquoi c'est pas bien ? »

Elève : « Parce que c'est mieux si elle joue. » (les motivations restent floues)

Ces réponses montrent que certains enfants ont bien compris les enjeux du jeu.

Quant à placer un mouton sur un plateau vide dans l'intention claire et exprimée qu'un autre enfant pourra le faire avancer ensuite, cela me paraît encore difficile pour ces élèves même s'ils s'ouvrent davantage à la coopération et se tournent plus vers leurs partenaires.

POUR CONCLURE

Bilan :

Rappelons que l'objectif de notre projet est le développement du langage d'évocation autour des jeux coopératifs.

Nos efforts pédagogiques ont principalement porté sur les points suivants :

- Amener les élèves à se décentrer et à être donc attentifs aux autres joueurs et à l'ensemble du jeu.
- Solliciter verbalement les enfants pendant le jeu pour leur faire exprimer leurs motivations, leurs intentions.

Reste maintenant à évaluer les résultats de cette démarche. J'ai construit pour cela une fiche d'évaluation individuelle. Je me propose donc d'observer les parties de jeu pour évaluer chaque élève (voir FICHE D'EVALUATION jointe.)

Prolongements :

Nous avons commencé à jouer à des jeux dont l'objet même est le langage : KATUDI (DJECO) et COLORCARDS.

Voir les *FICHES JEUX*.

Ces jeux me semblent complémentaires des jeux coopératifs. Ils visent à développer d'autres aspects du langage : la prise de parole, l'efficacité du discours, l'écoute, le lexique, la syntaxe.

PROJET JEUX : FICHE D'EVALUATION

NOM DE L'ELEVE		
Prise de parole spontanée	<input type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> NON	Nombre :
Réponses aux sollicitations de l'animatrice	<input type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> NON	<input type="checkbox"/> PERTINENTES <input type="checkbox"/> ALEATOIRES
Exprime correctement les règles de jeu (but, dénouement, déroulement)	<input type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> NON	Commentaire :
Intervient verbalement auprès des autres joueurs (aide, explications ...)	<input type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> NON	Nombre :
Exprime une compréhension des enjeux de la partie	<input type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> NON	Commentaire :

COMMENTAIRES :

.....

.....

.....

.....