



inter aide

Lancement et suivi de programmes concrets de développement

Logt 1048 - 67 ha NO

BP 4103

Antananarivo 101

Tel/fax : 22 223 69

# « Boîte à outils pédagogiques »

## Livret 3 Apprendre et réviser en jouant

Réalisé par Guillaume Van de wiele ASMAE, les éducatrices du programme OSIS / Inter Aide Education et la responsable pédagogique du programme, Madame Rakotondratsima Minoarisoa

## 22. Appel de nombres

Matière travaillée : (discipline) Animation mathématique	Nom du jeu : Appel de nombres	Nombre de joueurs au maximum : 15	Niveau : Tous
---	-------------------------------------	---	------------------

Objectif	-connaître les différents chiffres, -savoir compter.
Intérêt pédagogique	-Mémorisation, -rapidité, -concentration, -ruse.
Matériel nécessaire	-les élèves de la classe, un maximum de 15 à la fois pour les petits, et plus si on joue avec des grands.
Comment utiliser ce jeu	On fait une ronde avec les enfants, on donne un numéro à chacun. Un élève appelle un numéro, celui qui est appelé en appelle un autre et ainsi de suite, jusqu'au moment où un enfant oublie son numéro. On recommence, sans dire le numéro éliminé. Ensuite si un enfant dit un numéro éliminé, il sera lui-même éliminé. Le dernier présent a gagné.
Observations Difficultés	

## 23. Devant /derrière

Matière travaillée : (discipline) Mathématiques	Nom du jeu : Devant /derrière	Nombre de joueurs au maximum :toute la classe	Niveau : CP1 (1 <sup>ère</sup> année du primaire) CP2 (2 <sup>ème</sup> année du primaire)
---	----------------------------------	--	--

Objectif	Permettre d'apprendre ou de réviser « devant » et « derrière »
Intérêt pédagogique	-aider les enfants à maîtriser les mots « devant », « derrière ».
Matériel nécessaire	-La classe et les élèves, -les bancs ou les chaises.
Comment utiliser ce jeu	On divise la classe en deux groupes, le groupe devant et le groupe derrière. Chaque élève est debout devant sa chaise. La classe chante « aloha-aoriana », à chaque fois que les enfants du groupe placé devant entend le mot « aloha », ils s'assoient tandis que les autres restent debout. Inversement quand ils sont assis, les enfants de l'autre groupe se lèvent et les autres s'assoient.
Observations Difficultés	
Paroles du chant	ALOHA-AORIANA  Aloha, aloha, aloha, aloha, aoriana, Aloha, aloha, aloha, aoriana, Aloha, aloha, aoriana, (x3) Aloha, aoriana.

## 24. Course à l'addition

Matière travaillée : (discipline) Mathématiques	Nom du jeu : Course à l'addition	Nombre de joueurs Mini : 2 groupes de 4 Maxi : 4 groupes de 5	Niveau : CP1 (1 <sup>ère</sup> année du primaire) CP2 (2 <sup>ème</sup> année du primaire) CE (3 <sup>ème</sup> année du primaire)
---	--	---	--

Objectif	-Notion de course et donc de rapidité, -ruse et stratégie dans une même équipe, -suivre des règles.
Intérêt pédagogique	-calcul mental, -écriture de chiffres, -additions en colonne, -additions avec retenues (pour les enfants ayant le niveau), -sens de l'observation et de déduction.
Matériel nécessaire	-tableau -craies
Comment utiliser ce jeu	-le maître fait des équipes, il donne la consigne à l'oreille du premier joueur du groupe (par ex. écrire un nombre à une dizaine). Le premier va au tableau écrit un nombre et les autres doivent deviner la consigne en voyant le premier nombre au tableau. Le maître donne comme consigne, que tous les chiffres doivent être différents (donc si le premier joueur a écrit 11, les autres peuvent écrire 10, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19). Arrivé au dernier joueur de l'équipe, celui-ci doit faire l'addition. La première équipe qui a fini l'addition a gagné.
Observations Difficultés	

## 25. May

Matière travaillée : (discipline) Mathématiques, malgache	Nom du jeu : May	Nombre de joueurs au maximum : 20	Niveau : CP1
--	---------------------	---	--------------

Objectif	-compter, -mémoriser,
Intérêt pédagogique	-compter à rebours, -écoute et rapidité.
Matériel nécessaire	-Une histoire avec le mot « brûlé », ou « <i>may</i> » qui revient régulièrement, -Un objet incassable.
Comment utiliser ce jeu	-On compte les enfants et chacun retient son numéro. Le maître raconte une histoire, pendant que les enfants comptent à rebours, tout en se passant l'objet. Quand le mot choisi par le maître est dit, l'enfant qui a l'objet en main est éliminé. Le dernier enfant a gagné. Le jeu s'appelle <i>may</i> (brûlé, car c'est le mot qui revient.)
Observations Difficultés	-Animation facile.

## 26. Passe à 10

Matière travaillée : (discipline) Mathématiques	Nom du jeu : Passe à 10	Nombre de joueurs au maximum : illimité	Niveau : CP1, CP2, CE
---	----------------------------	--	--------------------------

Objectif	<ul style="list-style-type: none"> <li>-les enfants arrivent à jouer au ballon en comptant jusqu'à 10,</li> <li>-les enfants reconnaissent leur équipe.</li> </ul>
Intérêt pédagogique	<ul style="list-style-type: none"> <li>-compter jusqu'à 10,</li> <li>-respect des règles,</li> <li>-rapidité et agilité.</li> </ul>
Matériel nécessaire	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Un ballon,</li> <li>-un espace assez grand pour jouer au ballon.</li> </ul>
Comment utiliser ce jeu	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Le maître forme deux équipes,</li> <li>-les enfants se passent le ballon dans la même équipe,</li> <li>-les enfants doivent se passer le ballon 10 fois sans se le faire prendre par les enfants de l'autre équipe.</li> <li>-les enfants de la même équipe comptent à voix haute,</li> <li>-dès qu'une équipe arrive à 10, elle marque un point.</li> <li>-si la balle tombe ou est interceptée par l'autre équipe, on recommence en commençant par l'autre équipe.</li> </ul>
Observations Difficultés	

## 27. Zana-tsoratra

Matière travaillée : (discipline) Malgache	Nom du jeu : Zana-tsoratra	Nombre de joueurs au maximum : illimité	Niveau : CP1
--	-------------------------------	--	-----------------

Objectif	-savoir distinguer les voyelles dans un mot,
Intérêt pédagogique	-faciliter la connaissance et mémoriser les voyelles.
Matériel nécessaire	-une histoire avec si possible des mots connus des enfants pour qu'ils puissent facilement reconnaître les voyelles
Comment utiliser ce jeu	-on divise les enfants en 4 groupes, chaque groupe représentant une voyelle orale (a-e-i-o), -le maître raconte une histoire ; à chaque fois qu'une voyelle est repérée par un groupe, celui-ci le fait remarquer et répète le mot avec la voyelle. -les enfants sont par groupe et sont en file indienne ; dès qu'un groupe donne une bonne réponse, les enfants d'un même groupe avancent d'un pas ; le groupe qui a le plus avancé à la fin de l'histoire a gagné.
Observations Difficultés	

## 28. Téléphone codé en nombres

Matière travaillée : (discipline)	Nom du jeu : Téléphone codé en nombres	Nombre de joueurs au maximum : 20	Niveau : CP2-CE
Mathématiques			

Objectif	Les élèves sont capables de connaître les nombres ; Les élèves savent différencier les unités, les dizaines et les centaines sans passer par l'écrit. Savoir coder et décoder
Intérêt pédagogique	Distinguer les unités, dizaines, centaines. Coder, décoder.
Matériel nécessaire	Aucun
Comment utiliser ce jeu	On divise les élèves en 4 ou 5 groupes, pour que chaque groupe fasse au moins 4 élèves. Les élèves sont en file indienne. La consigne est : une unité est représentée par une pichenette dans le dos, une dizaine est représentée par une petite tape dans le dos, la centaine est représentée par en chatouillant le dos de son voisin. Le maître de jeu dit un chiffre au dernier élève de la file indienne ; l'élève doit coder le chiffre dans le dos de son voisin de devant en utilisant le code donné par le maître du jeu, et ainsi de suite, jusqu'à avoir le résultat au premier de la file indienne. La première équipe qui a dit son chiffre au maître du jeu a gagné.
Observations Difficultés	Bien expliquer les consignes aux enfants et faire un exemple, pour éviter les éventuels débordements possibles à cause des pichenettes, chatouilles et tapettes! Si le code n'est pas satisfaisant, il est facile d'en imaginer un autre.



## 29. Mémo

Matière travaillée : (discipline) Malgache, ou mathématiques.	Nom du jeu : Mémo	Nombre de joueurs Mini : 2 Maxi : 4	Niveau : CP1, CP2, CE
--	----------------------	---	--------------------------

Objectif	-les objectifs sont définis en fonction de la matière travaillée.
Intérêt pédagogique	-travail de la mémoire ; -révision et intégration des leçons.
Matériel nécessaire	Faire des cartes avec des dessins identiques par deux (ex : des dessins de formes géométriques ou des chiffres identiques ou des mots etc.)
Comment utiliser ce jeu	On dispose toutes les cartes sur une table, de façon à ne pas voir les inscriptions dessus. Un premier joueur retourne une carte et la montre aux autres, puis il retourne une autre carte, si celle-ci est la même que la première, il garde la paire, si celle-ci n'est pas la même, il remet les deux cartes à l'endroit où il les a prises. S'il trouve une paire de cartes, il rejoue, sinon, c'est au tour du suivant. Celui qui a le plus de paires de cartes à la fin du jeu est le gagnant.
Observations Difficultés	Ce jeu est bien adapté pour réviser les formes géométriques et les couleurs, chez les petits du CP1. On peut aussi travailler sur la taille, en mettant des couples de formes identiques mais de taille différente (ex : deux petits ronds et deux grands ronds.)

## 30. Bateau coulé

Matière travaillée : (discipline) Mathématiques	Nom du jeu : Bateau coulé	Nombre de joueurs Mini : 10 Maxi : Aucun	Niveau : CP1, CP2, CE
---	------------------------------	---	--------------------------

Objectif	-travailler sur les chiffres, -travailler sur la rapidité et la stratégie. (bonne animation d'introduction à une leçon de mathématiques)
Intérêt pédagogique	-travail de concentration et d'écoute, -travail sur la numération.
Matériel nécessaire	aucun
Comment utiliser ce jeu	Les enfants font une ronde, le maître du jeu se met au centre et choisit une chanson. Les enfants chantent la chanson en tournant ; dès que le maître du jeu dit « bateau coulé, barque par 4 », les enfants doivent se mettre par 4. Si un enfant n'a pas de « barque », il est éliminé. Puis la chanson reprend et le maître de jeu décide à tout moment de faire couler le bateau et dit à chaque fois un nombre de places par barque que les enfants doivent respecter. Le jeu se termine quand le maître de jeu le décide ou quand il reste moins de 4 enfants.
Observations Difficultés	Le rôle du maître de jeu est très important, donc l'enfant qui est à cette place doit être attentif et faire travailler son imagination en fonction du nombre d'enfants restant dans le jeu.

### 31. Comparaisons de chiffres

Matière travaillée : (discipline) Mathématiques	Nom du jeu : Comparaisons de chiffres	Nombre de joueurs Mini : 2 Maxi : 6	Niveau : CP2, CE
---	---	---	------------------

Objectif	<ul style="list-style-type: none"> <li>-les élèves peuvent distinguer les chiffres les plus petits et les plus grands,</li> <li>-les élèves peuvent ranger les chiffres suivant l'ordre croissant et décroissant.</li> <li>-les élèves savent compter.</li> </ul>
Intérêt pédagogique	<ul style="list-style-type: none"> <li>-faciliter le dénombrement,</li> <li>-faciliter le rangement des nombres.</li> </ul>
Matériel nécessaire	<ul style="list-style-type: none"> <li>-chiffres mobiles.</li> <li>-des signes mobiles (les signes <math>&lt;</math> ; <math>&gt;</math> et <math>=</math> ) sur des supports carton de la même taille que les chiffres mobiles.</li> </ul>
Comment utiliser ce jeu	<ul style="list-style-type: none"> <li>-On donne un deux ou trois chiffres à chaque élève, on demande à chaque élève de construire le nombre le plus petit et le nombre le plus grand,</li> <li>-on demande aux enfants de ranger les chiffres dans l'ordre croissant et dans l'ordre décroissant,</li> <li>- On demande aux enfants de comparer les chiffres avec les signes deux à deux.</li> </ul>
Observations Difficultés	Il faut tenir compte des connaissances des enfants avant de jouer, donc donner des chiffres en fonction du niveau des enfants.

## 32. Mampita

Matière travaillée : (discipline) Lecture et compréhension	Nom du jeu : Mampita	Nombre de joueurs Mini : 5 Maxi : 20	Niveau : CP2 , CE
---	-------------------------	--	-------------------

Objectif	-lire un message à voix basse, -comprendre et faire comprendre aux autres un message écrit,
Intérêt pédagogique	-stimuler la lecture et la compréhension.
Matériel nécessaire	-papier et marqueur ou ardoise et craie.
Comment utiliser ce jeu	-les joueurs font un cercle, le maître du jeu demande aux enfants de chanter une chanson connue de tous. Le maître du jeu fait passer de main en main un message écrit (qui n'est pas visible). Lorsque le maître du jeu décide d'arrêter le chant, celui qui a le message entre ses mains, le lit dans sa tête, et doit mimer aux autres le contenu du message (celui-ci peut être un métier, une danse, une activité...). Si l'enfant arrive à faire comprendre aux autres ce qu'il voulait, il marque un point, sinon on recommence avec un autre message ou autre mot. Pour finir, le maître montre le mot aux enfants et le fait lire par plusieurs enfants.
Observations Difficultés	On vérifie bien que le message a bien été compris par tout le monde.

***Bibliographie « Les mathématiques par les jeux » de Lucette Champdavoine***

Cette boîte à outils pédagogiques a été créée dans le but de répondre à une constatation faite par les éducatrices du programme de soutien scolaire OSIS/Inter Aide Education. En effet certains jeux pédagogiques et activités participatives peuvent aider les enfants à comprendre plus facilement le programme scolaire.

Ce travail ne permet pas de répondre à tous les problèmes, mais cherche à aider les acteurs de l'éducation à créer et développer des outils d'apprentissage alternatifs.

Ces outils ne sont que des propositions d'activités, et doivent être transformés et adaptés selon la volonté des acteurs de l'éducation et le niveau des enfants.

Je vous souhaite une bonne utilisation et une bonne adaptation.

Guillaume Van de wiele

Volontaire de solidarité internationale ASMAE à Madagascar.

En appui pédagogique au programme OSIS/Inter Aide Education.

Première publication le 13/06/07.