

Note de lecture : *Jouer en classe* cycle 2 de Mathieu Quénéé



« *Maîtresse, on peut aller jouer ?* » Combien de fois cette phrase a-t-elle été entendue dans les classes d'école maternelle ?

Néanmoins, à l'élémentaire la modalité « apprendre en jouant » est peu mobilisée par les enseignants, si ce n'est servir parfois de délestage. Et pourtant...

Pourtant, le jeu est un **puissant moteur d'apprentissage** pour les élèves. A **condition** de mettre en place l'**environnement bienveillant** mais **exigeant**, de définir et d'explicitier des **objectifs clairs**, le jeu peut et doit être utilisé régulièrement en classe. Il favorise la **motivation** des élèves, permet de développer les si fondamentales **fonctions cognitives** (mémoire, attention, perception, logique, langage, planification, inhibition, flexibilité, adaptation), entretient une **ambiance de classe** où la **prise de risque** et la **sérénité** sont de mise, permet de **s'exercer** encore et encore **sans la pression** de l'erreur.

Evidemment, des précautions doivent être prises :

- le jeu doit être **attrayant** mais **pas distrayant**,
- les élèves doivent **comprendre** qu'avec le jeu ils **apprennent**,
- les activités ludiques doivent être **référéées à des compétences** en lien avec le programme
- l'enseignant doit en profiter pour **observer ses élèves** en activité.

Le défi de Mathieu Quénéé alias « Monsieur Mathieu » est relevé : donner les clés de compréhension de la « ludopédagogie », en fournir les enjeux didactiques et expliquer comment diversifier les pratiques de classe tout en liant astuces et conseils aux éléments du prescrit.

Pour ce faire, Monsieur Mathieu s'appuie sur sa double expérience de ludologue mais surtout d'enseignant de cycle 2.

Ce livre est organisé en trois parties :

1. **Appréhender et comprendre la pédagogie par le jeu** : les intérêts du jeu / les usages du jeu / les différents jeux / la construction d'un fonds de jeux / la mise en place de la ludopédagogie / des conseils pratiques

Cette partie commence par quelques aspects théoriques passionnants puis décline une série de questions pratiques à se poser AVANT de se lancer dans un projet de pédagogie par le jeu, en particulier concernant les moyens alloués à ces pratiques.

2. Les jeux utilisables en cycle 2, domaine par domaine : en maîtrise de la langue / en maths / les compétences transversales / en QLM et en anglais

Ici, Monsieur Mathieu présente 80 jeux du commerce (ici l'exemple de Dixit à partir du CE1) en les situant dans un domaine d'apprentissage et en en donnant les caractéristiques. La grande majorité des jeux est présentée également sous forme de vidéo.

3. L'articulation des jeux et des programmes par niveau

Cette partie propose de lier les jeux vus en partie 2 aux programmes au travers de progressions bien pensées au regard des programmes tout en prenant en considération les capacités et les acquis des élèves. Monsieur Mathieu présente donc les jeux par niveau de classe voire des classes à cours multiples.

Ponctué de multiples mini-liens via des QR codes qui parsèment l'ouvrage et renvoient à des liens numériques, « Jouer en classe » propose enfin de nombreuses ressources numériques sous forme de vidéo, de matériel à imprimer – plastifier, de fiches-jeux à télécharger, de programmation comme ci-dessous :

Domaine : Inférence

- Lire, observer et interpréter des images.
- Construire des phrases descriptives.
- Inférer par rapport aux images et aux informations entendues.
- Communiquer de manière subtile.

DIFFICULTÉ
★ ★ ★

NOMBRE DE JOUEURS/JOUEUSES
3 à 8

DURÉE
30 min

MATÉRIEL
Une boîte contenant 1 plateau de jeu, 8 pions, 84 cartes oniriques, 8 molettes de vote et un plateau de score et de placement de cartes.

BUT DU JEU
Faire passer des messages aux autres joueurs/joueuses de manière implicite. Chaque joueur ou joueuse reçoit 6 cartes avec des illustrations oniriques. Le conteur ou la conteuse va décrire sa carte avec un indice précis mais pas trop (un mot, une expression, une phrase, une citation, etc.). Les autres joueurs et joueuses vont ensuite voter à l'aide de petits jetons pour indiquer quelle est, selon eux/elles, la carte du narrateur. Il faut que certain(e)s joueurs/joueuses devinent sa carte, mais pas tous/toutes, sinon le conteur ou la conteuse ne marquera pas de point.

FIN DU JEU
Lorsqu'un joueur ou une joueuse a marqué 30 points.

CONTENU
1 plateau et 8 pions
84 cartes oniriques
8 molettes de vote

VIDÉO DE PRÉSENTATION
Le jeu Dixit® est présenté sur la chaîne YouTube de l'éditeur Asmodée dans une vidéo intitulée DIXIT - Le Tutoriel.



Les jeux pour le CP		
	Français	Maths
Début CP (transition GS/CP)	- Gare au minet* - Twist Délire* - L'arbre des lettres* - Let Stick* - Face à Face* - UNO* Alphabet - Jeu de l'oie des lettres - Singeries en folie - La traversée mortelle	- Lucky Numbers* - 1, 2, 3, en avant !* - La magie des nombres* - Crazy Cups* - Le facteur de Mafate* - Addit* - Logic City*
Milieu CP	- Féerie dans la prairie* - Tam Tam* Safari – Lecture CP - SyllaDingo* - Zebulon* - Cherche et trouve les lettres* - Bananagrams* Junior - Pile Poil*	- Ruée vers la fusée – niveau CP - C'est mon fort !* - Le zoo des nombres* - Space Builder* - Addigolo* - Karuba* Junior
Fin CP	- Attention aux robots !* - Gare aux momies - Dessine-moi un mot* - Gomme, crayon, ciseaux !* - MotDingo*	- 6 qui prend !* - CalculoDingo* - IQ Digits* - Lobo 77* - Loupé, le loup ! - Numéricards* – Jusqu'à 100

Les jeux pour le CE1		
	Français	Maths
Début CE1 (transition CP/CE1)	- Grammi Cat's* - Mospido* - Grami* - Piratez les pirates* - Pas de lézard*	- Sauve-moutons* - Opération Amon-Rê* - Opération Schuss - Numé Cat's* - L'aventure 1 x 1*
Milieu CE1	- Montgolfière canyon - Skaterminaisons* - Codenames* - Le zoo* - Un air de famille* - Dragons en mission*	- Pickomino* - Kingdomino* - La frousse de l'ours* - Loupé, le loup ! - Drôle de numéro* - River Dragons*
Fin CE1	- ConjuDingo* - Ortho Cat's* 4 – Les invariables - Vocabulon* Junior - Texto* - Tandem* - Ortho Cat's* 2 – les homophones grammaticaux	- Ruée vers la fusée – niveau CE1 - MathSumo* - MultipliaBoost* - Tam Tam* Multimax - L'Himathslaya - Yahtzee (ou Yams)

Les jeux pour le CE2		
	Français	Maths
Début CE2 (transition CE1/CE2)	- Féerie dans la prairie* 2 - Les mystères de Pékin* - Ne mange pas la consigne !* – Circus - Toutilix* - Speech*	- Sauve moutons : Le partage* - Multipli Potion* - La course à la chute - Hexagominos multiplicatifs
Milieu CE2	- Dixit* - Meli Cado* - Fiesta de los Muertos* - Speed Letters*	- Multi Héros* - Mille sabords !* - Le Cap est bon* - Numéricards* – Jusqu'à 1 000 - MultiplioDingo*
Fin CE2	- Ricochet* - Comment j'ai adopté un dragon* - Cartaventura* – Lhasssa - Imagine Famille* - L'orquographe - Verbillico* Junior	- Nambarz* - Poulpe Express - Calculissimo* - Mathador*

Les jeux pour « Questionner le monde » et pour l'anglais		
	Questionner le monde	Anglais
	- Chroni* – L'histoire à l'école - Les aventuriers du rail* - Tabladwa* – Le monde	- London Circus - Les WiniSmart* - Memotep*

Bref, un livre à mettre entre toutes les mains des enseignants, à laisser traîner dans les salles des maîtres, à partager avec les collègues voire la direction d'école !

Et pourquoi ne pas s'appuyer sur un tel ouvrage pour concevoir un projet de cycle voire d'école, en invitant les familles à investir aussi la ludo-classe, avec pour perspective « Notre école, faisons-la ensemble » ?