



GDEM 74- GDM 73

Collaborations enseignants ATSEM

Des jeux mathématiques porteurs d'apprentissage

Pratique de classe

Réalisé par Claire Quéniart

Introduction

Éléments déclencheurs, constats de départ :

- **Améliorer la nature** de la collaboration habituelle avec l'Atsem pour penser le travail **en commun**.
- Sortir des **représentations intuitives** et implicites que l'Atsem a, des activités qu'on lui confie fréquemment pour **ritualiser** un véritable **temps d'échange**.
- Construire de la **cohérence** et de la **complémentarité** fonctionnelle autour de **l'élève**.
- Réfléchir ensemble à un fonctionnement de jeu mathématique ludique, **vecteur d'apprentissages**, le **mettre en œuvre** et le partager avec d'autres classes ou dans un défi maths PE/Atsem dans la classe.

Objectifs ou compétences visées :

- **Réactiver** des habitudes de jeu oubliées dans les familles.
- Proposer un **support concret** (pratique et peu onéreux) pour l'apprentissage de la numération.
- Conduire les élèves à expérimenter, à **s'approprier les règles** d'un jeu et progressivement le **faire évoluer**.
- Favoriser des **situations de numération réelles** avec le matériel de la classe plutôt que de proposer des exercices formels écrits.
- **Développer** la communication entre pairs mais aussi le repli sur soi, favorable à **l'observation**, à la réflexion et à la **mémorisation**.

Démarche :

Avant

- **Prévoir** un temps de préparation avec l'Atsem pour **explicitier** les attendus, le **guidage** de l'activité et les consignes.
- **Clarifier** la posture de l'Atsem (proximité, disponibilité, langage).
- En amont, le PE présente le jeu à un premier groupe d'enfants en présence de l'Atsem qui **observe** et **note** ses remarques sur d'éventuels manques, points de vigilance ou questions.
- Cette observation fera ensuite l'objet d'un **échange commun** PE/Atsem pour permettre d'améliorer le jeu.

Pendant

- L' Atsem **présente** le jeu aux enfants, leur **rappelle les règles** dans un langage clair et les fait reformuler.
- Elle est **à l'écoute** des élèves, les aide à **formuler** leur démarche et si besoin les recentre.
- Lorsqu'un élève tire une **carte mystère** (les cartes mystères proposent des entrées différentes pour des activités numériques où l'enfant doit dénombrer, ajouter), elle lit la question, vérifie sa compréhension, **guide l'élève** en lui indiquant le matériel nécessaire (formes géométriques, cubes, crayons...) et **valide sa réponse**.
- Elle **régule les interactions**, favorise l'entraide, observe, encourage et donne des **points d'appui** aux élèves (essais-erreurs possibles).
- Elle signale **clairement** la fin du jeu.
- Elle est **centrée** sur sa tâche et **renseigne** la grille d'observation (voir annexe ci-dessous).

Après

- L'Atsem fait **verbaliser** les élèves sur le jeu **en recueillant** leurs ressentis et leurs remarques.
- **Elle les aide à comptabiliser** leurs gains et à les **comparer** (grille évolutive).
- Elle associe les élèves au rangement.
- Elle note les **réajustements éventuels** à apporter dans le fonctionnement du jeu pour une prochaine partie.
- Elle fait part de **ses remarques** à la PE et lui transmet la grille d'observation.

Bilan :

Le temps de concertation nécessaire pour explicitier à l'ATSEM les attendus et le guidage de l'activité en dehors de la présence des enfants est difficile à aménager dans l'emploi du temps des Atsem.

Documents annexes :

- **Grille d'observation possible**
- *L'élève a-t-il été **engagé** dans le jeu ?*
- *A-t-il su **déplacer correctement** son pion sur la piste en tenant compte des contraintes du jeu ?*
- *A-t-il été capable **d'expliquer** ce qu'il était en train de faire (compréhension de la valeur des cartes) ?*
- *A-t-il su **composer avec ses pairs** ?*
- *A-t-il su **comptabiliser ses gains seul** ?*
- **Document vidéo**
- **Règle du jeu**

La piste aux cartes

Objectifs : associer des quantités équivalentes (le nombre de points d'une face du dé au nombre de cases à parcourir avec le pion). Dénombrer les points. Mémoriser la valeur des cartes.

Matériel : 32 cartes prises dans un jeu de 52 (cartes de 2 à 7 + les figures des dames et rois). Un dé, un pion par joueur, des jetons en nombre. Ne mettre qu'une **seule carte** de 7 dans le jeu et la **laisser visible en permanence**.

Nombre de joueurs : de 2 à 6.

But du jeu : comptabiliser le plus grand nombre de points (jetons) à la fin de la partie.

Déroulement :

Disposer les cartes, faces **illustrées visibles**, en forme de piste sur la table. Les cartes constituent alors les **cases**. A tour de rôle, chaque joueur lance le dé et avance son pion du **nombre de cartes** indiqué par le dé. Il **retourne** la carte sur laquelle il a avancé son pion qui devient **nulle** pour le joueur suivant et comptabilise le nombre de points.

Valeur des cartes :

Les cartes de 2 et de 3 font **doubler** les points (jetons).

Le 2 fait gagner **4** jetons (2+2) ; le 3 fait gagner **6** jetons (3+3).

Les cartes de 4 et de 5 font gagner respectivement **4 et 5 jetons**.

Quand le joueur arrive sur le 6, il doit **reculer** d'une case.

Quand le joueur arrive sur le 7, il doit **passer son tour**.

Quand le joueur tombe sur une **carte mystère, s'il sait répondre**, il gagne 3 jetons et il retire la carte mystère du jeu. Dans le cas inverse, il la **laisse** dans le jeu.

La dame fait avancer d'autant de cases **que ce qu'on vient de parcourir** pour parvenir jusqu'à elle.

Le roi permet de **relancer** le dé.

Comptabilisation des points :

- Chaque joueur reporte ses points sur une feuille individuelle ou dans un tableau collectif.

Cartes Mystère

Au marché, j'achète 3 carottes, 2 poireaux et 4 pommes de terre. Combien ai-je de fruits dans mon panier?

J'ai 2 chats et 2 chiens. Combien ça fait de pattes en tout ?

Dans ma tirelire, j'ai un billet de 5 € et 3 pièces de 1 €. Combien ai-je d'argent en tout ?

Je cherche un mot contenant 3 syllabes puis un autre mot contenant 4 syllabes.

Je range les crayons de couleurs du plus petit au plus grand.

Avec trois couleurs, je fabrique une tour de 10 cubes.

Je range les cartes à jouer de 1 à 10.

Je compte les animaux de la ferme.

Je compte toutes les formes que je vois dans le dessin.

Avec les blocs logiques, je réalise un bonhomme.

Je dis où se trouve les enfants dans chacune des vignettes.

Je range les maillots dans l'ordre.

Ludo a joué aux fléchettes. Quel est son score ? Calcule.

Combien chaque enfant doit-il payer à la boulangère ? Utilise les pièces.

Je place autant de pièces d'or dans le sac de chaque pirate.

J'accroche 10 pinces à linge autour du CD.

Je reproduis la figure avec les morceaux du tangram.

Je reproduis la construction avec les cubes de couleurs.

J'accroche 10 pinces à linge sur le CD en utilisant 3 couleurs différentes.

Je répartis les poupons sur les matelas. Il doit y avoir le même nombre de poupons sur chaque matelas.