

JDEM 2020 - 2021




**ACADÉMIE
DE DIJON**
*Liberté
Égalité
Fraternité*

Direction des services départementaux
de l'éducation nationale
de l'Yonne

Mission départementale pour l'école maternelle

**Livret d'accompagnement
à destination des équipes**

« Ensemble, jouons et découvrons les mathématiques à l'école maternelle »

Introduction

En 2020-2021, dans un contexte où l'épidémie de COVID-19 domine et contraint nos actions, **la sixième édition de la journée départementale de l'école maternelle** ne pouvait pas prendre sa forme habituelle. Cette année plus que les autres, il a donc fallu s'adapter, se réinventer pour ne pas connaître une année blanche et nourrir la dynamique engagée depuis six ans.

Parce que le confinement de mars 2020 avait permis de développer une meilleure connaissance des familles et de leurs besoins, de développer les échanges réciproques et de renforcer le dialogue, il apparaissait nécessaire d'entretenir ce lien. L'idée avait initialement germé d'inviter les familles, les nounous... à entrer dans les écoles lors d'une matinée portes ouvertes, initialement prévue le 7 avril 2021 pour permettre de mieux faire comprendre « ce qui se joue » à l'école maternelle. La situation sanitaire et le respect du protocole nous a, une nouvelle fois, obligés à revoir et à réajuster ce projet.

La sixième édition de la journée départementale de l'école maternelle sera autonome, délocalisée et divertissante. Elle s'intitulera « Ensemble, jouons et découvrons les mathématiques à l'école maternelle ». La mission maternelle vous propose d'investir spécifiquement le jeu structuré dans le domaine « Construire les premiers outils pour structurer sa pensée » et d'organiser ce temps fort de l'année **le 9 avril 2021**.

Le jeu est essentiel au développement global de l'enfant. Sa place est affirmée dans le programme de l'école maternelle pour développer les compétences des élèves. C'est un appui pédagogique efficace dans le processus d'apprentissage de l'enfant parce qu'il contribue, via des modalités spécifiques, à construire les bases des apprentissages ultérieurs.

Cela mérite cependant d'être expliqué et compris par nos partenaires. C'est là aussi que se situe l'enjeu de la journée. A partir de la semaine des mathématiques, un jeu mathématiques (au choix de l'enseignant) sera fabriqué par et pour chaque élève. Il sera emporté le 9 avril pour prolonger l'action conduite en classe et pour être réinvesti « hors les murs » pendant les vacances de printemps.

A la rentrée des congés, les jeux initiés à l'école seront placés dans des « sacs à math » pour continuer d'apprendre les nombres, les formes, les grandeurs, etc... en dehors de l'école. Les familles pourront elles aussi, si elles le souhaitent, proposer un jeu mathématiques « fait maison » qui sera présenté en classe.

Ce guide d'accompagnement se veut un appui pour accompagner les équipes. Elles y trouveront les propositions et détails de mise en œuvre pour organiser ce temps fort et en faire un moment d'épanouissement, d'apprentissage, de partage pour les élèves, pour les enseignants, pour les familles et tous les partenaires de notre belle Ecole.

A vous de jouer pour une journée départementale de l'école maternelle réussie !

Elisabeth DESCHEPPER

Typologie des jeux

Extrait du document Eduscol « Jouer et apprendre »

Les ressources se proposent de montrer en quoi l'école maternelle est un temps durant lequel il est nécessaire de pratiquer quotidiennement des jeux d'exploration, symboliques, de construction et à règles, pour le bon développement physiologique, neurologique, psycho-socio-affectif et cognitif de l'enfant.

https://cache.media.eduscol.education.fr/file/Apprendre/30/3Ress_c1_jouer_jouerapprendre_458303.pdf

Les jeux d'exploration

L'enfant interagit avec son environnement matériel et social. Il « apprend » cet environnement, notamment les objets et leurs propriétés, au travers de l'ensemble de ses perceptions sensorielles. L'enfant découvre et entraîne son pouvoir à agir sur les choses et sur ses proches en se confrontant aux réactions qu'il suscite. Il développe ainsi ses capacités à exécuter des mouvements ou à agir sur le monde par le geste ou par la voix.

https://cache.media.eduscol.education.fr/file/Apprendre/56/4/Re ss_c1_jouer_exploration_474564.pdf



Les jeux symboliques

L'enfant commence par l'imitation immédiate jusqu'à environ 3 ans puis s'engage dans les jeux de « faire-semblant » (imitation différée). Les premiers jeux de rôles arrivent vers 4 ans, ils se prolongent vers 5 ans par des jeux de mise en scène.

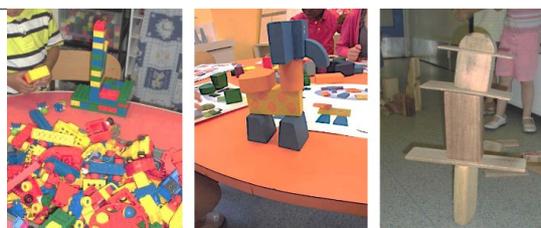
https://cache.media.eduscol.education.fr/file/Apprendre/56/0/Re ss_c1_jouer_symbolique_474560.pdf



Les jeux de construction

L'enfant utilise du matériel pour construire ou créer des objets : pâte à modeler, briques, planchettes, blocs à assembler, puzzles, dessins... L'expérience concrète de ses capacités créatrices contribue à construire son identité individuelle et au sein du groupe.

https://cache.media.eduscol.education.fr/file/Apprendre/56/2/Re ss_c1_jouer_construction_474562.pdf



Les jeux à règles

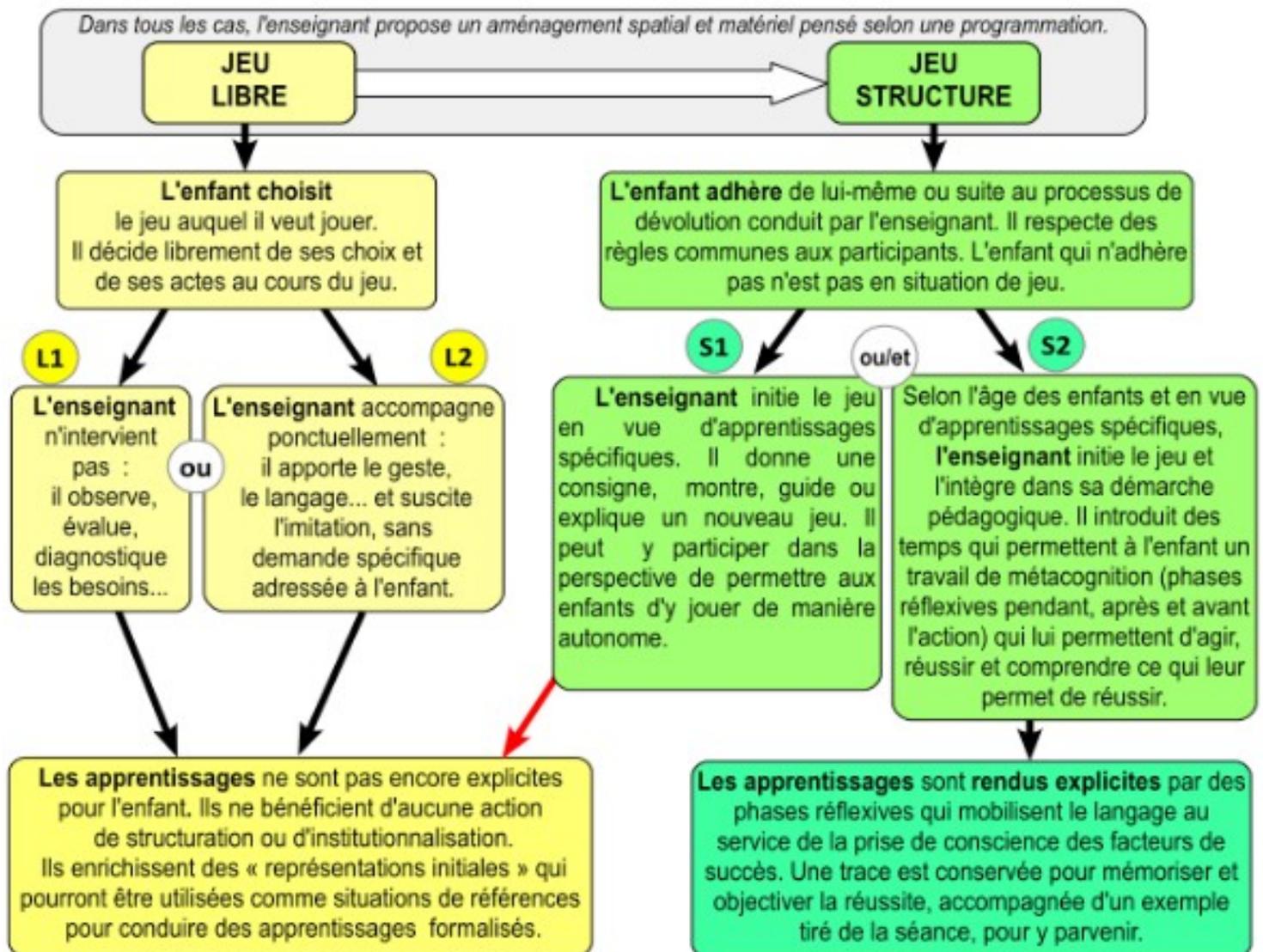
L'enfant joue avec ses pairs en se conformant à un cadre commun qui peut être fixe ou négocié. Il apprend à adapter ses conduites sociales et à mettre en œuvre des stratégies au service de projets ou d'objectifs. Il y développe ses capacités réflexives dans l'analyse de ce qu'il a fait et dans l'anticipation de ce qu'il envisage de faire.

https://cache.media.eduscol.education.fr/file/Apprendre/14/6/Re ss_c1_jouer_regles_459146.pdf



Les jeux structurés au service des apprentissages mathématiques

➤ Les différentes formes du jeu : du jeu libre, vers le jeu structuré



Extrait du document Eduscol ressources maternelle jouer et apprendre, cadrage général

En 2020 - 2021, une focale sera placée sur les jeux structurés orientés sur les apprentissages du domaine 4 du programme de l'école maternelle :

- Jeux de niveau 1 (S1) pour les TPS/ PS/ MS
- Jeux de niveau 2 (S2) pour les MS / GS

Quel calendrier ? Quelle mise en œuvre ?

Aide à l'organisation de l'édition 2020-2021

Semaine 10 du 08/03/21 au 12/03/21	Répertorier les jeux présents dans l'école et permettant de travailler des compétences mathématiques. Choisir ceux qui vous paraissent les plus intéressants. Les jeux sélectionnés devront pouvoir être transportables (pour un départ dans les familles en période 5, et éventuellement en plusieurs exemplaires) Préparer les jeux : (maximum 10 jeux, éventuellement en plusieurs exemplaires) S'assurer pour chaque jeu qu'il existe une règle du jeu et qu'il est complet. Rédiger la règle, si elle n'existe pas ou si vous souhaitez détourner ou adapter un jeu. (Cette règle devra être explicite pour les familles) Proposer éventuellement des variantes aux différents jeux (en fonction des niveaux des élèves)
Semaines 11 à 14 du 15/03/21 au 08/04/21	Semaine 11 : Semaine des mathématiques. (Thème de l'année : maths et société) A partir de la semaine 11, proposer aux enfants de découvrir et jouer avec les jeux sélectionnés. Ces jeux seront réinvestis lors de la journée du 9/04. En parallèle, chaque enseignant choisira un jeu de société qui sera fabriqué en classe pour chaque élève. Ce jeu sera offert à l'enfant qui repartira avec à la maison le 9/04. Informez les parents du projet (envoi en semaine 12 ou 13) Voir proposition de mot n°1 aux parents
Jour J 9 avril 2021	3,2,1 c'est parti, jouez ! Le 9 avril au soir, envoyer une information aux parents pour leur faire part de la réussite de cette journée et des actions qui suivront. (Sacs à maths qui circuleront de l'école à la maison et inversement) <i>Voir proposition de mot n°2 aux parents</i>

<p>Proposition de courrier d'information aux parents</p> <p>courrier n°1</p>	<p>Chers parents,</p> <p>Depuis la semaine des mathématiques, les enfants jouent plus particulièrement avec des jeux mathématiques.</p> <p>Le jeu est fondamental pour le bien-être et le développement de tout enfant. Quand les enfants jouent, ils développent différentes habiletés : ils réfléchissent, résolvent des problèmes, s'expriment, bougent, coopèrent, font appel à leurs impressions...</p> <p>Pour clore ces temps d'apprentissages, nous allons proposer un temps de jeux le vendredi 9 avril prochain. Ce temps dédié sera vécu par tous les enfants des écoles maternelles du département.</p> <p>Dans le contexte sanitaire actuel, il n'est pas possible de vous associer physiquement à ce temps. Pour vous permettre d'y participer autrement, les enfants sont en train de fabriquer un jeu qu'ils emporteront à la maison et qu'ils garderont pour jouer avec vous.</p> <p>L'équipe enseignante</p>
<p>Proposition de courrier d'information aux parents</p> <p>courrier n°2</p>	<p>Chers parents,</p> <p>Votre enfant a dans son sac, un jeu mathématique qu'il a construit en classe et qui lui est offert. Les vacances seront l'occasion d'y jouer en famille. (Votre enfant vous apprendra les règles avec plaisir !)</p> <p>A la rentrée, nous vous proposerons de prolonger ce plaisir partagé du jeu en famille.</p> <p>Pour cela, chaque jeu découvert en classe depuis plusieurs semaines sera rangé dans un « sac à math ».</p> <p>Tous les enfants auront, chacun leur tour, la possibilité d'en emporter un, à la maison, le temps d'un week-end. (Système de prêt).</p> <p>Amusez-vous, sans modération, faites-nous suivre les photos de ces moments de jeux partagés et n'hésitez pas à nous proposer à votre tour un « sac à math-maison » que nous aurons plaisir à découvrir en classe.</p> <p>L'équipe enseignante</p>

Les jeux dans les armoires des écoles maternelles

Dans les armoires de nos écoles, il y a des jeux incontournables que nous avons tous ou presque.

Dans le tableau qui suit, nous avons cherché à identifier les compétences travaillées par ces grands classiques. D'autres jeux pourront compléter cette liste. Ils pourront être les jeux proposés en classe et partagés ensuite avec les familles (sac à math).

Concernant le jeu à fabriquer, il peut tout à fait aussi être extrait de cette liste.

Le jeu	Compétences travaillées
Mistigri	<ul style="list-style-type: none">- faire des paires (cartes identiques, additionner deux quantités ou deux nombres)- aller vers le sur comptage- composer 10 avec deux nombres 
Nain jaune	<ul style="list-style-type: none">- Connaître la comptine numérique jusqu'à 10 à partir de n'importe quel nombre- Ranger les nombres, retrouver leur place les uns par rapport aux autres- Utiliser une stratégie- Comparer des quantités
Jeu de l'oie	 <ul style="list-style-type: none">- reconnaissance globale des quantités ;- déplacer un pion sur une suite de cases ;- additionner des quantités ;- associer une quantité à un nombre.
Les petits chevaux	<ul style="list-style-type: none">- se déplacer sur un parcours orienté- compter- reconnaître les constellations- additionner, sur compter
Bataille	<ul style="list-style-type: none">- comparer des quantités, des nombres

Le jeu	Compétences travaillées
Bataille navale	- lire un tableau à double entrée, se repérer dans un quadrillage.
Awalé	<p>Anticiper sur les prises éventuelles de l'adversaire en comptant ses graines et les trous pour éviter de perdre des graines. Il faut également préparer ses coups à l'avance en dénombrant.</p> 
Cochon qui rit	<p>- connaître les constellations, lire des nombres, travailler la réunion de parties, - s'entraîner à sur compter, mémoriser certains résultats (par exemple les doubles).</p>
Domino	- associer des nombres, des quantités identiques ou complémentaires
Mémoire	<p>- associer les différentes représentations des nombres, - développer des compétences spatiales (repérage) - mémoriser</p>
Loto	- associer les différentes représentation des nombres, des formes, des figures
Sudoku	<p>- développer la logique - développer des compétences spatiales</p> 
Les tours du château	<p>- reconnaître des petites collections - dénombrer de 1 à 3.</p>

Les « sacs à math » à fabriquer, Pour jouer et apprendre à l'école, à la maison

Dans l'esprit du sac à album, nous souhaitons vous proposer ici la fabrication de « sacs à math »
Après la journée du 9 avril, les jeux proposés sont placés dans des sacs, appelés « sacs à math ». Ils sont prêts à partir dans les familles pour prolonger le plaisir de jouer et permettre d'enrichir encore la relation école/famille.

Un exemple de sac à math :



Compétences travaillées :

- additionner deux quantités ou deux nombres
- aller vers le sur comptage
- composer 10 avec deux nombres

CONTENU DU SAC :

Jeu de cartes traditionnel : garder uniquement les cartes de 1 à 9 et ajouter un joker (le Mistigri)
Ou jeu avec des constellations.

REGLE DU JEU :

Distribuer toutes les cartes. Les joueurs regardent si, dans leur jeu, ils peuvent constituer des paires. Si oui, ils les posent devant eux, face découverte. Le jeu peut alors commencer. Le premier joueur tire une carte au hasard dans le jeu de son voisin de gauche. S'il peut former une paire avec cette nouvelle carte, il pose la paire devant lui. Si cette carte ne lui permet pas de former une paire, il la garde. Puis c'est au tour du joueur suivant de piocher dans le jeu de son voisin de gauche. Et ainsi de suite. Toutes les cartes forment une paire à part la carte Mistigri !! Alors gare à ne pas la

Différentes façons de jouer :

- Faire des paires avec deux cartes identiques, possibilité d'utiliser les constellations du dé ou des doigts.
- Faire des paires en trouvant deux nombres qui s'additionnent pour faire dix.
- Utiliser un jeu identique mais utiliser les cartes avec les constellations des boîtes de 10, ou avec des constellations non ordonnées.

Vous trouverez dans les **ressources**, plusieurs propositions de « sac à math » autour des jeux incontournables de l'école maternelle sur le site maternelle 89 : <http://maternelle89.ac-dijon.fr/>

Guide élaboré par le pôle départemental maternelle de l'Yonne

Ont participé à l'élaboration du guide et des ressources :

*Elisabeth Deschepper, inspectrice de l'éducation nationale
en charge de la mission maternelle 89,*

Audrey Brihaye, conseillère pédagogique départementale école maternelle,

Aurélie Pernot, conseillère pédagogique de la circonscription Auxerre 2 maternelle,

*Delphine Caicoya, Pascale Courtois, Aurore Dimey, Sylvain Dimey, Mickaël Rico, Elodie Vercruysse,
professeurs des écoles maîtres formateurs,*

Sarah Milesi, directrice de l'école Cours-Tarbé à Sens,

Marie-France Van de Capelle, directrice de l'école de Ouanne,

Adeline Doussot, enseignante à l'école Jean Pézennec à Saint-Florentin