

### L'APPORT DES JEUX À LA CONSTRUCTION DES CONNAISSANCES MATHÉMATIQUES

actes de la journée d'étude  
du 30 novembre 2001, Neuchâtel, IRDP

Sous la direction de François Jaquet  
et Chantal Tièche Christinat  
(IRDP 2002, 02-6, format A4, 94 p, CHF 10,80)

Voici une publication, fort attendue, en liens très étroits avec les nouveaux moyens d'enseignement romands de mathématiques et leur problématique, qui intéressera plus d'un lecteur de *Math-Ecole*.

#### Résumé

Les nouveaux moyens d'enseignement de mathématiques de Suisse romande (1P - 6P ; 1997-2002) proposent de nombreux jeux auxquels les élèves peuvent jouer, seuls ou en groupes, souvent de manière autonome. Après quelques années de pratique, de nombreuses interrogations sont apparues à propos de la gestion et des apports de ces jeux. La question peut, de manière un peu abrupte, se résumer ainsi: quelle est la probabilité que les élèves «fassent» des mathématiques au travers de ce genre d'activité. Des collaborateurs de l'IRDP ont conduit des observations et analysé en profondeur quelques-uns de ces jeux. Ils en ont choisi une dizaine et ont invité une vingtaine de personnes à se réunir une journée pour en discuter. Certains participants

étaient auteurs des moyens d'enseignement, d'autres formateurs, d'autres chercheurs en didactique, d'autres encore venaient de l'étranger et apportaient un regard extérieur sur ces jeux. Des présentations, discussions et analyses complémentaires, il ressort que les fonctions des jeux sont très variables de l'un à l'autre, que des savoirs mathématiques peuvent émerger sous certaines conditions, que le maître a un rôle essentiel à jouer dans l'exploitation et dans l'institutionnalisation des connaissances mobilisées lors de ces activités.

#### Table des matières

- Quelques propos introductifs au jeu en classe de mathématiques, cadrage institutionnel et dispositif, par Chantal Tièche Christinat
- Analyse des savoirs mathématiques des jeux: *Avatars, La tour cachée, A vos baquettes, Léa et les pirates, Toujours 12, Champion, Egalité, Fan tan, Le pion empoisonné, Le carré magique pour faire 1*, par François Jaquet
- Table ronde: expression de différents points de vue – de participants de l'étranger – à propos des jeux mathématiques choisis, par Carlo Marchini, François Boule, Pierre Stegen et Jacques Douaire
- Rapports des groupes de travail
- Synthèse et discussion, par François Jaquet et Chantal Tièche Christinat
- Bibliographie et annexes (présentation des jeux et des commentaires du livre du maître)

**Destinataires:** les maîtres de tous les niveaux, formateurs et didacticiens

**Mots-clés:** activités mathématiques, jeu, acquisition de connaissances, enseignement primaire