



Cap sur l'école inclusive  
en Europe



## Fiche Pédagogique

# LE JEU DIDACTIQUE DANS LA LEÇON DE MATHÉMATIQUES

## TRONC DU MODULE /R

Contact : AURORA LEFTER

Etablissement : ROUMANIE, Centrul Școlar pentru Educație Incluzivă „Elena Doamna” Focșani

Site internet : [www.cseielenadoamna.ro](http://www.cseielenadoamna.ro)



### Définition générale

Le jeu didactique est un type d'activité spécifique par lequel l'enseignant consolide, clarifie et même vérifie les connaissances des élèves, les enrichit de leur domaine de connaissance, emploie et utilise leurs capacités créatives. Lorsque le jeu est utilisé dans le processus éducatif, il acquiert des fonctions psychopédagogiques importantes, assurant la participation active de l'élève aux cours, augmentant ainsi l'intérêt de connaître le contenu de la leçon.

### Principes et fondements théoriques à la base de la théorie

J. Piaget a suggéré que le jeu est la meilleure forme d'assimilation. Par assimilation, l'enfant incarne les façons de penser existantes, les événements, les objets ou les situations. Ainsi, en tant que "pure assimilation", le jeu n'était pas considéré comme un moyen de développement cognitif, mais comme un reflet du niveau actuel de développement cognitif de l'enfant. Dans le processus éducatif, le jeu est conçu comme un moyen d'éduquer et d'éduquer les enfants en tant que méthode méthodique de réalisation optimale des tâches concrètes proposées par l'enseignant et d'organisation de l'activité de connaissance et de développement des capacités psychophysiques à tous les niveaux. caractérise essentiellement le jeu didactique est la réalisation d'une connexion harmonieuse entre les tâches spécifiques à l'activité de jeu et les tâches et fonctions spécifiques.

### Utilisation/champ d'application :

### **Pour:**

Elèves du premier et deuxième degré

### **Comment :**

Le jeu didactique doit respecter les conditions suivantes:

- prendre en considération les particularités de chaque élève
- ne pas accéder à de nouveaux contenus tant que l'ancien contenu n'est pas acquis de manière appropriée par le biais d'autres jeux, par leurs variantes ou par d'autres moyens;
- L'envie de commencer quelque chose de nouveau ou de plus dur devrait être faite sous une forme qui crée la condition affectueuse pour que l'étudiant puisse immobiliser les ressources énergétiques nécessaires pour effectuer cette étape. Cette motivation pour créer le désir d'accomplir la tâche du jeu. Organisés correctement, les efforts assouplis basés sur l'âge, la connaissance existante de la classe, les jeux peuvent donner de bons résultats.

### **Pourquoi:**

Le jeu didactique est un ensemble d'actions qui, par la détente, la bonne humeur et la joie qu'il procure aux enfants, poursuivent également les objectifs de l'entraînement intellectuel, moral, technique et physique de l'élève. En tant qu'exercice visant à devenir un jeu didactique, il doit avoir pour objectif, une tâche didactique, d'inclure des éléments de jeu, le contenu attrayant (en fonction du type de jeu et de la discipline), précis. Étant donné que le jeu représente l'activité prédominante chez l'élève, l'enseignant doit graduellement progresser vers le processus d'enseignement-apprentissage-évaluation à partir du cycle primaire, en particulier en classe préparatoire.

**Instruments** feutres, feuilles de papier grand format, présentations PPT, ordinateur

### **Présentation de la méthodologie : (décrire le déroulement de l'activité)**

Parce que nous apprenons les nombres 0-31 et que nous aimons jouer avec les nombres, nous avons rassemblé des jeux didactiques appropriés pour former / consolider les compétences de comptage, de comparaison, de décomposition des nombres naturels, d'établissement des voisins d'un nombre, de connaissance de la terminologie mathématiques, etc. formation / consolidation du comptage, comparaison, décomposition des nombres naturels, établissement des voisins d'un nombre, connaissance de la terminologie mathématique, etc.

### **Les nombres Jeux didactiques**

#### ***Je suis le numéro ... Que peux-tu dire de moi?***

L'enseignant (et ensuite un enfant) dit un numéro naturel demandant aux participants du jeu d'en dire tout ce qu'ils savent sur le nombre.

Par exemple: "Je suis le numéro 14. Que pouvez-vous dire de moi?" Les réponses peuvent être les suivantes: "Vous êtes un pair. Vous êtes plusieurs dizaines et unités. Vous avez dix et quatre unités. Vous êtes le plus petit (prédécesseur) du numéro 13. Vous êtes le double du nombre 7. Vous êtes le résultat de l'opération  $10 + 4$ . Vous vous trouvez entre les numéros 13 et 15. Vous êtes supérieur à 12, mais inférieur à 16 ". Les réponses peuvent continuer jusqu'à ce que le leader du jeu propose un autre numéro.

#### ***Fais ce que je te dis!***

Chaque élève recevra un numéro. Les enfants vont regrouper ou faire certains mouvements selon les exigences du leader du jeu.

Exemple: les chiffres semblent être debout! Les chiffres semblent avoir le chiffre de 2 pour lever la main! Des nombres formés d'une douzaine seulement pour sauter dans une jambe! Les chiffres inférieurs à 15 sont devant la classe! et ainsi de suite

#### **Cherche les voisins !**

Chaque élève recevra un jeton ou une feuille sur laquelle un numéro est écrit. Il est important que les numéros

soient distribués de manière aléatoire. L'enseignant demandera à un élève de rechercher ses voisins dans un délai prédéterminé (par exemple jusqu'à ce que les autres enfants comptent jusqu'à 10). Il traversera la classe et recherchera des collègues dont le numéro est voisin.

### **Quel numéro a été perdu?**

Le groupe d'enfants est divisé en trois ou cinq groupes, chaque enfant du groupe recevant un numéro. Les enfants doivent s'asseoir de manière à former un nombre croissant ou décroissant (pour compliquer la grosseur, les chiffres peuvent être 2 à 2, 5 à 5 pour que les enfants soient exposés à une règle de formation) d'une chaîne). Dans chaque groupe, il y aura un numéro "errant", un numéro intrusif dont la place est dans un autre groupe. Les intrus et les groupes doivent rechercher le nombre de parasites sans lequel les lignes ne peuvent pas être formées.

### **Combinez et mettez en ordre!**

Le jeu se joue en équipes de 3, 4 ou 5 élèves. Chaque élève reçoit un chiffre. Dans l'équipe, ils formeront tous les nombres possibles, en respectant certaines exigences (par exemple, des nombres composés de dizaines et d'unités) qu'ils ordonneront ensuite en ordre croissant ou décroissant.



### **Compétences visées**

- la participation active des étudiants au processus d'apprentissage;
- accroître la motivation des étudiants pour l'activité d'apprentissage;
- confiance en soi basée sur l'acceptation de soi, la responsabilité;
- une dynamique agréable, une interaction frontale et des paires, un retour immédiat, des applications numériques, une communication positive, une coopération, un apprentissage ciblé.
- développer un style de travail rigoureux et scientifiquement applicable dans d'autres domaines.

### **Critères d'évaluation**

En mathématiques, le jeu a un rôle bien défini. En jouant avec les chiffres, l'enfant à BEP réagit et participe activement à l'activité.

L'attribution de qualificatifs / incitations à la fin d'un match, que ce soit en équipe à BEP un analyste, réalisant son propre pas qu'il occupe dans «l'échelle» de la classe.

Le jeu en tant que méthode d'évaluation ne vise pas principalement à mettre en évidence la déficience et les blocages de l'enfant. Une telle approche exclut définitivement la thèse du caractère irrécupérable de l'enfant à BEP. Les éléments de jeu intégrés dans le processus d'évaluation peuvent motiver et stimuler fortement ce processus sous toutes ses formes.