

Compte-rendu des activités faites avec le jeu Petit-bridge

Afin d'améliorer ce jeu et mutualiser les idées d'activités sur le site de la Fédération Française de Bridge, nous vous invitons à remplir ce petit questionnaire.

Ecole : Ecole Jean Jaurès - Wattrelos
Nom des professeurs ayant expérimenté : Cécile GOSSE – Jérôme DEHAYNIN
Classe (CP/CE1/CE2) : 2 classes de CP
Effectif de la classe : 20 élèves – 17 élèves

Conditions de l'expérimentation (classe entière, ½ classe, aide de parents, etc)

En classe entière avec l'aide de parents (1 adulte pour superviser un groupe de 4 élèves)

Activités faites avec les élèves (ne pas hésiter à proposer une activité qui vous semble représentative de votre travail)

-Distribuer, ranger les cartes (par couleur, puis par ordre croissant).

-Jouer : l'élève qui a la carte avec le nombre le plus grand l'emporte. Amener les élèves à prendre en compte ce qui a été joué par le partenaire de jeu (si mon partenaire a posé le 8, je sais qu'il va gagner donc je peux poser une petite carte), puis à prendre en compte les cartes qui ont déjà été jouées avant (si le 8 d'une couleur a déjà été joué, je sais que je peux jouer le 7 et gagner).

-Jouer en changeant la règle du jeu : c'est l'équipe qui a le plus de points qui l'emporte (travail sur l'addition), c'est l'équipe qui a le plus de points en tout qui l'emporte (stratégie de comptage et de comparaison sur des nombres non connus encore)

-Retour réflexif sur les parties jouées à la fin de chaque séance pour trouver les meilleures stratégies de jeu.

Quels points du programme de votre classe avez-vous abordé à cette occasion ?

Mathématiques : comparer des nombres, classer des nombres dans l'ordre croissant, additionner des nombres inférieurs à 10.

Langage oral : expliquer son raisonnement, justifier ses choix, sa stratégie. Ecouter et prendre en compte les avis des autres élèves.

EMC : accepter et respecter les règles du jeu. Apprendre à tenir compte des autres. Apprendre à coopérer et jouer en équipe pour gagner le jeu.

Quelles compétences avez-vous pu travailler à l'occasion de cette expérimentation ?

Mathématiques : - chercher : tester, essayer plusieurs pistes proposées par soi-même, les autres élèves ou le professeur.

- raisonner : anticiper le résultat d'une manipulation, d'un calcul ou d'une mesure. Tenir compte d'éléments divers (arguments d'autrui, résultats d'une expérience, sources internes ou externes à la classe) pour modifier son jugement. Comprendre et utiliser des nombres entiers pour dénombrer, ordonner, repérer et comparer.

- calculer avec des nombres entiers, mentalement ou à la main, de manière exacte ou approchée, en utilisant des stratégies adaptées aux nombres en jeu.

Français : - participer à des échanges dans des situations diversifiées

EMC : - apprendre à coopérer.

- respecter les autres et les règles de vie collective.

Quelles difficultés avez-vous rencontrées ? Quelle aide souhaiteriez-vous obtenir pour développer, poursuivre ce travail dans les trimestres qui suivent ?

Pour et expliquer les règles et les stratégies, nous avons utilisé des cartes en grand format (A4 plastifiées) fabriquées par nos soins, plus faciles à utiliser en classe entière.

Quelle a été la réaction des parents, des collègues suite à cette expérimentation ?

Les parents sont très enthousiastes, certains ont même cherché où se procurer le jeu pour jouer à la maison et ont été déçus de ne pas le trouver.

Les collègues sont très intéressés et souhaiteraient continuer l'expérimentation menée en CP les années suivantes.

Nous vous remercions de toutes les remarques et documents que vous pourrez nous retourner.

Cordialement

Pour la FFB (Michel Gouy et Jean-Pierre Desmoulins)

Contacts

Michel Gouy michelgouy@yahoo.fr

Université du Bridge : universitedubridge@ffbridge.fr

