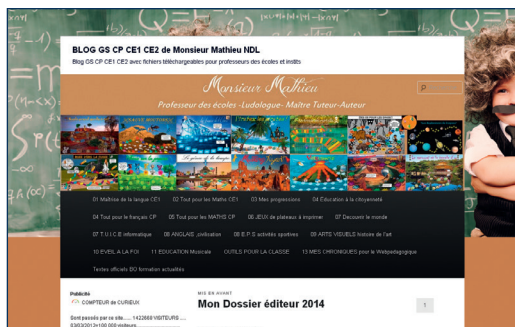


par Florent Denéchère

Des jeux de plateau

« *Mais, en fait, vous êtes ludologue !* »
Ce sont ses partenaires de la maison Jeulin qui ont enfin mis un mot sur la compétence particulière de M. Mathieu, instituteur dans le nord de la France. Ce collègue crée des jeux pour ses classes de Cycle 2 depuis des années, à raison de 2 à 4 par an. Aujourd'hui, son travail a été repéré par une maison d'édition, mais M. Mathieu continue de partager certaines de ses réalisations sur son blog.



« Je fonctionne beaucoup par atelier dans la classe. » N'hésitant pas à faire entrer la famille dans l'école, ce professeur des écoles ponctue la semaine de cours par 2 séances hebdomadaires de jeux éducatifs. La classe prend alors un nouveau visage : quelques tables changent de place et, en un tour de main, les bureaux se transforment en tables de jeux de société. « Je diffuse une circulaire en début d'année à destination des parents et des grands-parents. Pour que ça tourne, j'ai besoin d'avoir 3 personnes avec moi. On remplit le planning ensemble, et j'ai toujours suffisamment d'adultes », explique M. Mathieu.

« C'est normal... Si on calcule que mes 26 élèves ont chacun 2 parents et 4 grands-parents, on arrive à un total de 156 personnes ! » sourit le blogueur.

Déroutement

Deux fois par semaine donc, de 15h30 à 16h30, l'atelier se met en place. Une partie des élèves s'installe dans la salle informatique pour travailler à partir d'un tutoriel. Pendant ce temps, chaque table de jeu lit les règles du plateau. Une fois le groupe « ordinateur » lancé, l'enseignant peut tourner entre les groupes de joueurs. « Je passe entre les tables pour voir s'il y a des soucis de compréhension. Je canalise les énergies, j'encourage, parfois je recadre car certains adultes se laisseraient manger tour cru par mes élèves ! »

Les compétences

« Dans le commerce, les jeux sont déconnectés des progressions des enseignants, même s'ils sont en lien avec les programmes. Ici, on peut les utiliser en début, en milieu et en fin d'année. C'est toujours pertinent. » Avantage de ce travail, les séries de cartes permettent de corser le niveau si nécessaire. « Et puis, les jeux sont très intéressants pour gérer mon cours double. Je peux intervenir sur plusieurs paramètres, choisir de composer des groupes hétérogènes ou au contraire faire des groupes de niveau. » Les inventions de M. Mathieu abordent de nombreux domaines : mathématiques, français, langues... Grâce à Internet, des orthophonistes, des éducateurs et des enseignants de tous horizons profitent de ses propositions pédagogiques.

Sirènes cernées

Dans *Sirènes cernées*, les enfants coopèrent pour sauver ces douces créatures des dents des requins... Ce dernier jeu de l'année 2013 apprend à l'élève à lire avec fluidité (ce sont



INTERVIEW



les cartes « Virelangue », à accéder au sens, à améliorer sa conscience phonologique, et à inférer. Le pion se déplace vers l'île aux sirènes en passant de case en case, chacune avec une couleur particulière. Un dodécaèdre permet de progresser sur le ponton et indique la couleur à jouer. Carte bleue ? Voici le défi : « Lis ces phrases en montrant et corrigeant les confusions de son. » Par exemple : « La vusée dégolle fers 5 heures ».



Motivations

« Jouer est quelque chose de naturel pour les enfants », rappelle le ludologue. « Les élèves apprennent sans s'en rendre compte ! Et quand

■ Quel est l'outil que tu as créé dont tu es le plus fier ?

C'est bien évidemment mon blog car je sais que, grâce à lui, des élèves du monde entier (si, si !) profitent de mes jeux de plateau.

■ As-tu le souvenir d'un enseignant marquant quand tu étais élève ?

Oui, elle s'appelait Marie Coquant (elle débutait) et enseignait en CE1. Je la revois de temps en temps (car elle enseigne toujours) et je me rappelle de son envie, de son enthousiasme et de son souci de chacun !

■ Quels sont tes projets actuellement ?

Notre projet de cette année (moi et ma collègue de CP) est d'emmener nos deux classes pour 3 jours et 2 nuits en séjour linguistique à Londres avec en prime une demi-journée d'immersion en classe GB. C'est quasiment bouclé et ce sera du 23 au 25 juin !

■ La coopérative t'accorde 5 000 €, qu'achètes-tu pour ta classe ?

Avec 5 000 €, j'achète le TBI dernier cri ou une quinzaine de tablettes !

■ Elle t'accorde le triple pour une classe de découvertes, où partez-vous ?

Avec 15 000 €, nous partons en séjour linguistique, mais aux États-Unis !

je dois annuler une séance, ils sont toujours très déçus... » Bien sûr, le jeu n'est pas le seul moyen d'apprendre, mais l'enseignant peut en tirer le meilleur : plus d'interactivité grâce à des groupes réduits, plus de motivation aussi... « Ils deviennent accros, mais je leur rappelle que pour jouer, il faut aussi des moments... où on ne joue pas ! »

➔ lewebpedagogique.com/monsieurmathieundronchin

