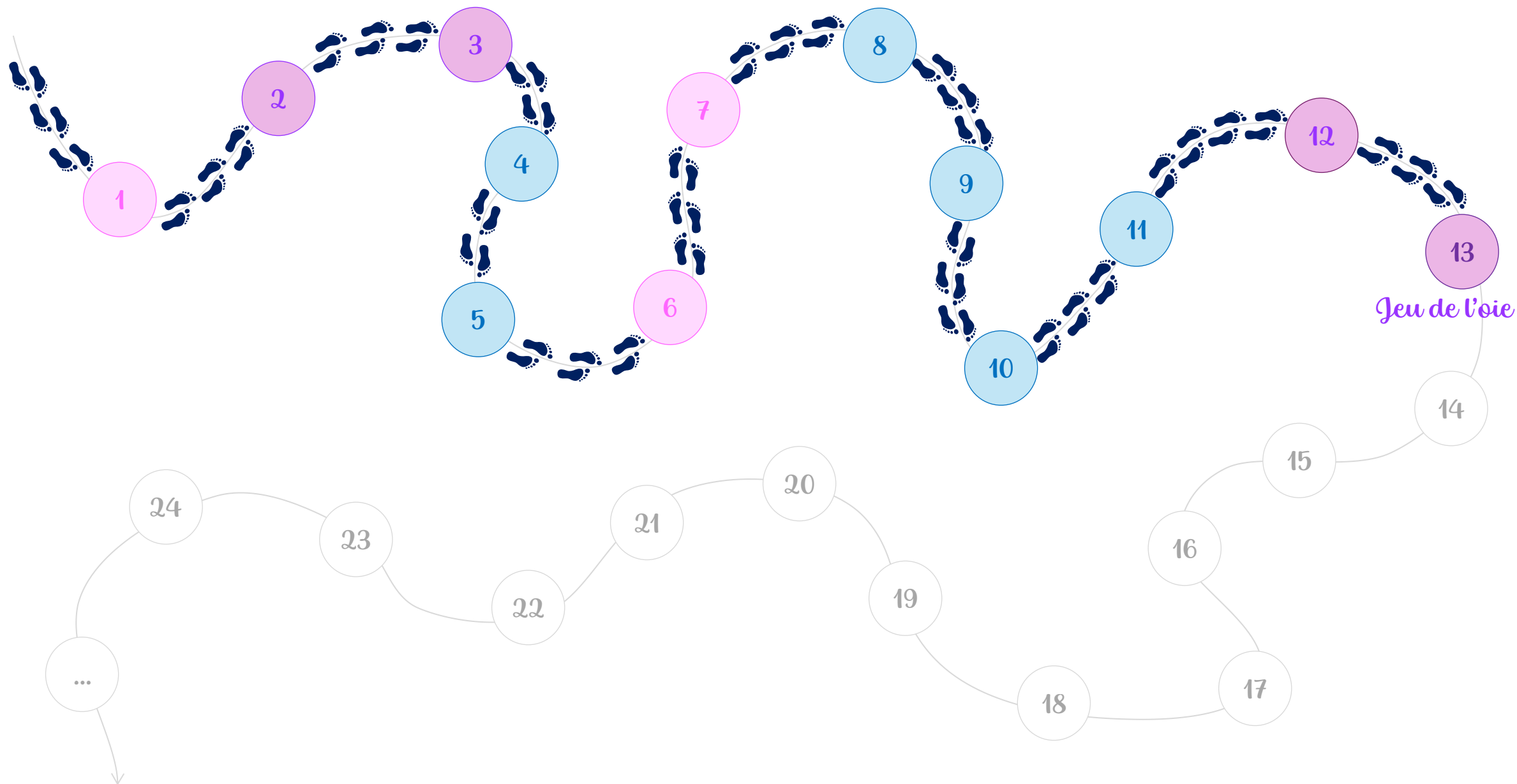





## Des petits pas en petit pas sur le chemin des CP5 (année scolaire 2025-26)



CPS Cognitives
COGNITIVES

Renforcer sa conscience de soi
CC1.1 Accroître sa connaissance de soi CC1.2 Savoir penser de façon critique
CC1.3 Connaître ses valeurs, besoins et buts CC1.4 Prendre des décisions constructives
CC1.5 S'auto-évaluer positivement
CC1.6 Renforcer sa pleine attention
Renforcer sa maîtrise de soi et son accomplissement
CC2.1 Atteindre ses buts personnels
CC2.2 Gérer ses impulsions
CC2.3 Résoudre des problèmes de façon créative et efficace CC2.4 Savoir demander de l'aide

CPS Émotionnelles
ÉMOTIONNELLES

Renforcer sa conscience des émotions
CE1.1 Comprendre les émotions
CE1.2 Identifier les émotions
Réguler ses émotions et son stress
CE2.1 Exprimer ses émotions de façon constructive
CE2.2a Réguler ses émotions agréables CE2.2b Réguler ses émotions désagréables
CE2.3 Comprendre et gérer son stress

CPS Sociales
SOCIALES

Développer des relations constructives
CS1.1 Communiquer de façon efficace et positive
CS1.2 Communiquer de façon empathique
CS1.3 Développer des liens et des comportements prosociaux
Résoudre des difficultés relationnelles
CS2.1 S'affirmer et résister à la pression sociale par l'assertivité et le refus
CS2.2 Résoudre les conflits de façon constructive

Approche CPS...
<input type="checkbox"/> Décrochée du cours
<input checked="" type="checkbox"/> Intégrée au cours
↓
<input checked="" type="checkbox"/> Mathématiques
Compétences
<input checked="" type="checkbox"/> Chercher
<input type="checkbox"/> Représenter
<input type="checkbox"/> Modéliser
<input checked="" type="checkbox"/> Raisonner
<input checked="" type="checkbox"/> Calculer
<input checked="" type="checkbox"/> Communiquer
Connaissances
Notions mathématiques en jeu
Temps de classe
<input type="checkbox"/> Entrée en classe
<input type="checkbox"/> Début de cours
<input type="checkbox"/> Changement d'activité
<input type="checkbox"/> Mise en activité
<input type="checkbox"/> Avant une évaluation
<input type="checkbox"/> ...

## ET SI ON JOUAIT EN MATHÉMATIQUES ? (1)

### LE JEU DE L'OIE

#### Un peu de théorie pour commencer :

Barbara Fredrickson, professeur du département de psychologie de l'Université de Caroline du Nord aux USA, s'est intéressée de très près aux émotions agréables. Ses études sur le sujet ont permis de montrer leurs nombreux bienfaits sur l'être humain, le rendant meilleur dès qu'elles s'activent. Elle a répertorié ces bénéfices dans sa théorie qu'elle a baptisée « étendre et développer », (1998).

#### • Les émotions agréables étendent :

- les **perceptions** (les rendant plus larges et plus fines)
- la **créativité** et la **flexibilité**
- le **répertoire d'actions** (avec l'envie de tester davantage de choses, de réaliser davantage d'actions...)

#### • Les émotions agréables développent :

- la **résilience**,
- l'**optimisme**,
- le **réseau** social, amical,
- le **bien-être**...

Barbara Fredrickson précise que nous pouvons apprendre à déclencher les émotions positives pour profiter de leurs bienfaits.

#### Alors comment favoriser les émotions agréables de nos élèves en mathématiques ?

Le jeu est un bon levier et dès que cela est possible je m'appuie dessus pour pouvoir favoriser les apprentissages de mes élèves avec en tête tous les bénéfices ci-dessus. Aujourd'hui, je vous emmène aux côtés de mes élèves pour une partie de jeu de l'oie.

Je compte dessus pour que mes élèves ressentent de l'amusement, de l'intérêt et/ou de la joie en y participant et que cela les engage plus facilement dans l'activité mathématique. De plus, comme les habiletés coopératives ont été travaillées auparavant dans des mini-structures coopératives, c'est l'occasion de réinvestir cela ici.

Par ailleurs, comme nous le verrons demain, ce support offre de quoi nourrir les 3 besoins psychologiques fondamentaux des élèves et contribue ainsi à agir sur une motivation de plus en plus autodéterminée.

#### Compétences en jeu


- CPS émotionnelles pour activer des émotions agréables
- CPS sociales pour mobiliser et perfectionner les habiletés sociales des élèves.

Les émotions agréables **ouvrent** l'esprit et **élargissent** la palette des pensées et des actions. Elles engendrent des comportements flexibles, accueillants, créateurs et réceptifs.

Barbara  
Fredrickson

#### Liste non exhaustive de 10 émotions agréables

★ La joie

★ La gratitude 

★ La sérénité



★ L'intérêt

★ La fierté


★ L'espoir 

★ L'amusement



★ L'inspiration

★ L'admiration

★ L'amour 

**Mode** : Approche intégrée en mathématiques

**Durée** : variable selon l'activité

**Source** : Le groupe mathématique de l'académie de Lyon a rédigé en 2019 un article sur le jeu de l'oie autour du théorème de Pythagore (<https://maths.enseigne.ac-lyon.fr/spip/spip.php?article637> ). Je me suis inspirée de ce support pour le 1<sup>er</sup> jeu de l'oie proposé aux élèves de 4<sup>e</sup> sur le chapitre. Et je l'ai décliné sur d'autres chapitres et d'autres niveaux (équations en 4<sup>e</sup>, théorème de Thalès en 3<sup>e</sup>, etc.).

J'ai néanmoins apporté quelques modifications (cf plateau ci-contre).

J'ai en effet organisé les cases par groupe de 6 par couleur et niveau de maîtrise :

- les 6 premières cartes blanches sont très faciles et très rapides ;
- les 6 cartes suivantes, jaunes, apportent une petite difficulté supplémentaire ;
- ainsi de suite, les élèves grimpent les niveaux par petite étape jusqu'aux cartes noires plus complexes et mobilisant plusieurs compétences mathématiques autour de la notion de cours travaillée.

### Déroulement :

Les élèves choisissent leurs groupes de 3 ou 4, leur pion ainsi que l'ordre de rédaction sur la copie. En effet, ils auront à tour de rôle à rédiger les réponses obtenues collectivement pour l'une sur une copie commune, pour les 3 autres sur leurs cahiers d'exercices.

Le jeu commence sur la case départ, un membre de chaque groupe vient jeter le dé, avancer son pion et retirer la carte correspondante. Cette carte énonce une courte consigne ou petit défi qui progressivement augmente en difficulté au fil du jeu.

À chaque carte correctement résolue, ils se déplacent pour revenir à la table de jeu pour relancer le dé et continuer d'avancer sur le plateau. De manière très perceptible, l'entraide et l'émulation sont des partenaires qui se sont invités en cours de route aux tables des élèves. Ils adorent et je ressens bien leur enthousiasme à s'approprier le jeu. Sans s'en rendre compte, ils réalisent même plus de cartes (exercices déguisés) que les exercices habituellement proposés dans le manuel.

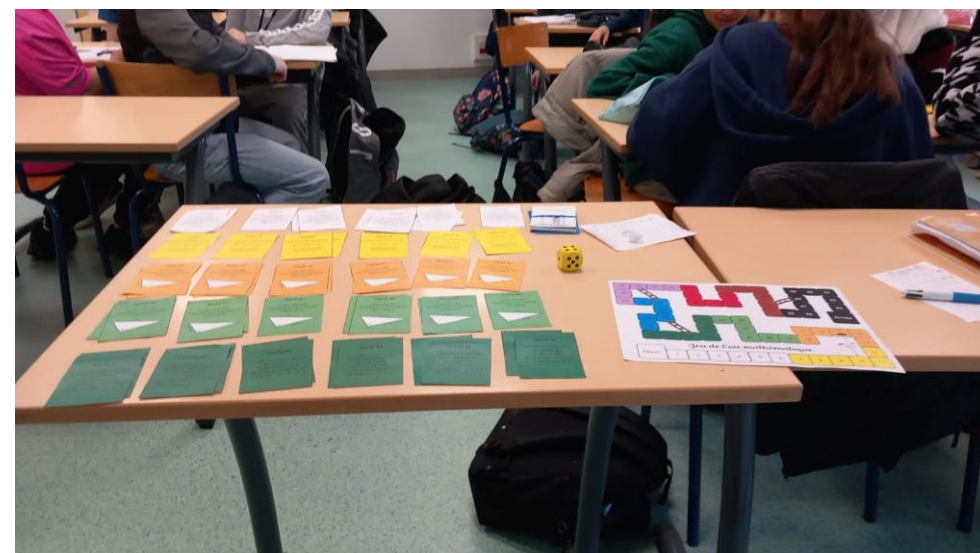
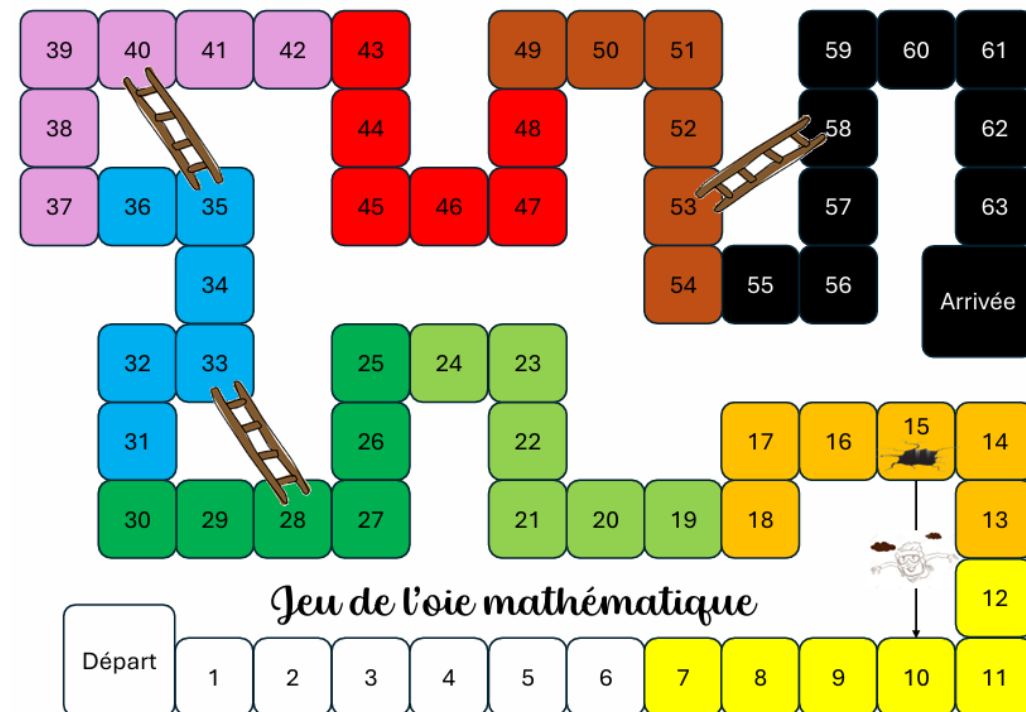




Illustration d'un jeu de l'oie sur les équations en accompagnement personnalisé (moitié de classe)  
Et d'un jeu de l'oie sur le théorème de Pythagore en classe entière de 4<sup>e</sup> (30 élèves).

