



Le quart d'heure intelligent

Une manière d'amener le jeu en classe primaire

Type d'outil : Cet outil est un dispositif qui permet de laisser un temps de jeu en classe¹.

Auteur(s) : Charlotte Liagre, étudiante en 3e Bac Primaire au département pédagogique HELHa de Leuze-en-Hainaut

Cycle(s) au(x)quel(s) est destiné cet outil : Tous les cycles.

Contexte de conception de l'outil :

Lors de différents stages, notamment chez les plus grands du cycle 4, j'ai pu constater que beaucoup de temps était consacré aux apprentissages dits "classiques" car il « *fallait respecter le programme* ».

Les élèves qui avaient la possibilité d'avoir des temps de jeux étaient ceux qui avaient terminé leur travail avant les autres (et ce sont souvent les mêmes), ce qui fait que les « plus lents » n'avaient pas souvent la possibilité de prendre un jeu et cela en frustrait quelques-uns. Ce qui me dérangeait, c'était que ces élèves n'étaient pas plus démeritants que les premiers, ils travaillaient juste à leur rythme. Ces élèves ne jouaient jamais et c'est à cela que je souhaitais remédier.

En effet, au cours de ma formation, j'ai pu réaliser que le jeu n'était pas là uniquement pour occuper les plus rapides. Il a une place très importante au sein de la classe, que ce soit au sein même des apprentissages ou dans d'autres situations de gratuité par exemple.

Les enfants restent des enfants et ne peuvent pas suivre des apprentissages toute une journée. On doit pouvoir varier les dispositifs chaque jour afin de leur proposer autre chose. Le jeu est important pour eux et il ne faut pas oublier que cela leur permet de continuer à apprendre, que ce soit au niveau des compétences disciplinaires ou transversales.

Partant de là, j'avais l'intention de proposer un dispositif qui puisse permettre à tous les élèves d'accéder aux temps de jeux lors d'une période donnée dans la semaine, afin que chacun puisse en profiter et faire une pause dans les apprentissages plus disciplinaires.

C'est dans le cadre du marché des connaissances organisé à l'Ecole Normale que m'est venue cette idée d'outil.²

Intérêt de l'outil :

- Faire entrer le jeu en classe qui, peu importe le cycle, reste très important pour les enfants. Comme le dit un article très intéressant du site « La salle des maîtres », « *les*

¹ dans la logique de l'axe de la gratuité proposé par le Programme Intégré, le fond et la forme, p.8

² le marché des connaissances est un dispositif de partage de « savoirs » durant lequel on permet à chaque personne de présenter quelque chose qu'elle connaît mais aussi d'apprendre de nouvelles choses auprès de ses pairs : des "clients" (élèves, parents, enseignants...) se déplacent de stands en stands pour acquérir des savoirs auprès de "vendeurs" (élèves, parents, enseignants...), chacun tenant tour à tour les deux rôles.

*recherches ont largement démontré que le **jeu est prépondérant durant l'enfance** et qu'il représente un aspect primordial du développement physique, intellectuel, émotionnel et social de l'enfant »³. C'est très important pour leur développement général.*

- Proposer à chacun un temps de jeu et pas seulement pour occuper les plus rapides. C'est une activité qui profite à toute la classe en même temps. Cela permet aux quelques enfants qui n'ont jamais l'occasion d'utiliser les jeux car ils travaillent un peu moins vite, d'y avoir aussi accès.
- Faire de ce temps de jeu un temps de réflexion : les jeux proposés travaillent la logique, la stratégie, la recherche, la réflexion (voir annexe). Ils permettent d'utiliser plusieurs compétences acquises et même de travailler les compétences transversales (instrumentales notamment) et compétences en mathématiques (établir des liens logiques).
- C'est souvent l'occasion de faire découvrir de nouveaux jeux aux enfants, auxquels ils auront probablement envie de jouer aussi à la maison .
- Cela permet de diversifier l'horaire de la journée et de la semaine en aménageant des moments de pause dans les apprentissages, au bénéfice de ceux-ci.

Pour respecter le rythme journalier d'investissement en énergie des enfants, il est important de ne pas vivre toute la journée avec la même intensité, avec l'exigence d'un même effort. L'enfant dépense beaucoup plus d'énergie pour apprendre à dépasser les premiers obstacles dans l'acquisition d'une compétence que lorsque, bien en chemin dans l'intégration de celle-ci, il s'entraîne pour gagner en précision et en rapidité. Utiliser ses compétences acquises pour réaliser un projet socialement reconnu exige non seulement moins d'effort, mais permet surtout un ressourcement en énergie par la valorisation sociale qui y est liée. C'est en ce sens qu'il est intéressant de partager le temps de la journée, de la semaine... entre des activités de statut très différent.

Programme Intégré, Le fond et la forme, p.8

Conseils pour une bonne utilisation de l'outil :

- Cela dépendra des classes mais on peut envisager la création d'un tableau d'inscription pour les jeux afin qu'ils tournent dans la classe, même si le choix libre du jeu reste un critère très important.
- Prévoir une période définie de 15 minutes chaque semaine dans l'horaire et s'y tenir au maximum. En effet, dans la gestion du temps de classe au quotidien, on a souvent tendance, en tant qu'enseignant, à donner la priorité aux leçons qui n'ont pas pu être clôturées ... et dès lors, on laisse tomber les activités qui nous paraissent moins importantes. Par ailleurs, les enfants savent donc si c'est le moment du quart d'heure intelligent ou pas et ne le réclament pas tous les jours. Rien n'empêche cependant, quand il reste un peu de temps avant une récréation ou la fin de l'école, de leur proposer un temps de jeu complémentaire à celui déjà programmé.
- Proposer des jeux assez variés afin que tous les élèves y trouvent leur compte et les changer de temps en temps si possible.

³ La pédagogie par le jeu, avantages et inconvénients - <https://www.lasalledesmaitres.com/pedagogie-par-le-jeu/>

- Dans le choix des jeux, privilégier les jeux qui répondent aux critères suivants :
 - un jeu de stratégie (on y gagne lorsqu'on a réfléchi davantage que son partenaire) plutôt qu'un jeu de hasard (on y gagne parce qu'on a eu plus de chance que lui).
 - dont les parties sont courtes (10 à 15 minutes), ce qui permet de réduire la frustration de devoir interrompre la partie en cours car le temps de jeu est écoulé.
 - qui occupe peu de place (et tient idéalement sur l'espace d'un bureau)
 - qui peut se jouer avec peu de joueurs.
 - dont les règles sont simples mais peuvent amener à des stratégies élaborées, c'est-à-dire qu'on peut y jouer sans réfléchir mais qu'en le faisant, on a plus de chances de gagner (exemple : Da Vinci Code).

- Mettre un time-timer pour que tout le monde puisse voir le temps qu'il reste (matériel ou minuteur affiché sur le TBI). On peut confier la tâche de gérer le temps à un élève, qui avertira les autres quelques minutes avant la fin du temps prévu.

- Permettre aux enfants de se mettre où ils veulent dans la classe. C'est un temps libre. Veiller au calme cependant.

- Garantir le droit de jouer ... et de ne pas jouer : le vrai jeu est celui auquel on choisit librement de jouer ou non.

Le quart d'heure intelligent

De quoi s'agit-il ?

Le quart d'heure intelligent est un dispositif permettant à chaque élève d'avoir un temps de jeu en classe. Ce temps est mis à profit pour proposer des jeux de réflexion, le but n'étant pas de juste « s'occuper » mais bien de réfléchir autrement, dans d'autres contextes : par le jeu.

Qui est concerné ?

- Tous les élèves de la classe, en même temps.
- L'enseignant : son rôle est de veiller au bon déroulement de l'activité (garder le calme, répartition des jeux ...)

A quel moment proposer ce dispositif ?

Prévoir une période de 15 minutes par semaine, le mercredi après la récréation par exemple. Il est important de conserver cette période toutes les semaines.

Le matériel : des jeux de réflexion individuels, ou par 2 maximum (voir annexe).

Ce dispositif n'a pas nécessairement d'étapes à suivre. Une fois que les consignes sont données la première fois, tout devrait aller tout seul chaque semaine, un peu comme un rituel qu'on met en place.

Consigne donnée : « *Chaque mercredi, nous allons faire le quart d'heure intelligent. J'ai pour vous un sac avec des jeux qui se jouent seuls, parfois à 2. Ce sont des jeux de logique, de réflexion... Vous aurez à chaque fois 15 minutes pour y jouer. Vous pouvez prendre ce que vous voulez dans le sac.* »

J'explique aussi le fonctionnement de certains jeux aux élèves (les jeux les plus compliqués) et je précise aussi qu'il faut prendre soin de ces jeux et qu'on doit chuchoter.

On peut également imaginer que les enfants amènent leurs propres jeux, mais ils doivent respecter les 5 critères d'un bon jeu (voir critères dans les conseils).



Les élèves viennent se servir seuls dans le sac de jeux.

Ce dispositif a été testé durant mon stage en P6, les élèves sont en totale autonomie. Ils prennent ce qu'ils veulent, tant qu'ils respectent le matériel.



Différents types de jeux sont proposés : ici, de la réflexion et de la stratégie.

Analyse, réflexion, questions :

- J'ai pu tester ce dispositif chaque semaine de stage en P6. Les élèves adorent ce temps de jeux car ils peuvent faire autre chose que d'être dans des apprentissages « classiques ». Quand le temps était écoulé, ils rangeaient le matériel sans problème et se remettaient vite dans les conditions de travail. Cela s'est installé comme un rituel en classe. Ils savaient que le mercredi après la récréation, c'était le moment du quart d'heure intelligent. Tous les élèves étaient occupés et pas un seul n'est resté sans rien faire.
- Beaucoup voulaient absolument résoudre les différents défis et venaient me demander des aides ou des indices. J'ai pu voir pas mal de (bonne) frustration chez certains : ils ne trouvaient pas la solution mais n'abandonnaient pas pour autant. Certains ont même gardé les références des jeux, ce qui me laisse à penser qu'ils ont adoré s'en servir.
- Dans ma classe, cela n'a pas été nécessaire mais je me demande tout de même s'il ne faudrait pas instaurer de tableau d'inscription. Je pense que dans certaines classes, le partage des jeux pourrait être un peu plus compliqué. Les enfants pourraient venir choisir chacun leur tour le jeu qu'ils veulent utiliser la prochaine fois, et chaque semaine je changerais l'ordre du choix pour que ce soit juste.
- Au début, je n'ai autorisé que des jeux seuls ou par deux. Au fur et à mesure, j'ai accepté qu'ils soient plusieurs (3 maximum) et tout se déroulait très bien également. Je pense peut-être laisser plus de libertés de ce côté-là, tant que le groupe classe reste gérable.
- Pour s'approprier les règles des jeux, on peut laisser les élèves se débrouiller seuls mais on peut aussi proposer différentes stratégies comme ...
 - ... jouer une partie de "démonstration" avec toute la classe ;
 - ... proposer une activité de lecture au départ du texte des règles (par exemple, émettre des hypothèses sur la façon de jouer en partant des indices que l'on peut observer sur la boîte ou du matériel qu'elle contient, puis valider ces hypothèses en prenant connaissance du texte) ;
 - ... proposer aux élèves qui le souhaitent de devenir "référénts" d'un jeu en se l'appropriant dans un premier temps, puis en l'expliquant ensuite aux autres.

Annexe : Voici quelques exemples de jeux que je trouve intéressants à proposer aux élèves du cycle 4



Laser Maze

Jeu de réflexion où des miroirs doivent être placés convenablement pour faire réfléchir et guider le laser vers une cible. Peut se jouer seul.



Kakuro

Variante du sudoku. Se joue seul.



Krabbelix

Jeu de réflexion en trois dimensions. Le but est de recréer un chemin de fourmis sur un cube.



Rush'hour

But : Sortir la voiture du plateau en faisant coulisser les autres véhicules.



The Game
Jeu de réflexion sur le placement de cartes par ordre croissant ou décroissant. Se joue seul ou à deux.



Crux 25
Jeu individuel où il faut placer tous les pions dans le plateau.



Tangoes
Jeu de tangrams.



Casse-têtes
Les enfants ont eu la possibilité de jouer aux casse-têtes (Rubik's Cube...)

Annexe 2 : l'axe de la gratuité

Le Programme Intégré propose une organisation du temps de classe répartissant les activités scolaires dans trois axes différents.

Les deux axes les plus exploités sont :

- L'axe du développement personnel, qui englobe toutes les activités d'apprentissage : une compétence est visée.
- L'axe de l'implication dans le milieu, qui englobe les activités qui aboutissent généralement sur un produit fini, une création. Ces activités travaillent plusieurs compétences à la fois : ce sont les compétences sollicitées.

Le troisième axe est parfois mis de côté dans les classes mais il est aussi très important :

- L'axe de la gratuité : dans les activités classées ici, les enfants peuvent opérer beaucoup de choix et s'occuper librement (en respectant les conditions posées par l'enseignant). Les élèves sont avant tout des enfants et leur laisser des temps de gratuité est plus que bénéfique pour eux.

L'axe de la gratuité (autogestion)

A côté de l'axe du développement personnel et de l'axe de l'implication dans le milieu, il est utile de prévoir un temps à placer sous le signe de la logique du choix de l'enfant. Ces activités sont des moments privilégiés pour apprendre à gérer son temps, non seulement dans un but utilitaire comme entreprendre ou terminer des activités de structuration ou fonctionnelles, mais également pour prendre le temps de savourer les richesses de la vie comme la rencontre de la poésie, de la musique ou de la "palabre" avec son voisin. La manière dont chacun va utiliser son temps en fonction de ses projets peut faire régulièrement l'objet d'une réflexion métacognitive favorisant ainsi une prise en charge personnelle de mieux en mieux maîtrisée, très utile pour la suite de ses études (point de vue pratique) et pour la prise de conscience de ses valeurs de vie (point de vue de l'intériorité).

Programme Intégré, le fond et la forme, p.8

-