

## Proposition d'introduction de ce jeu en classe

*Voici comment j'ai procédé pour introduire ce jeu auprès de mes élèves de grande section durant l'année 2012. Je suis conscient que ma manière de faire n'est pas la seule façon de procéder. C'est donc un exemple, une façon de faire, parmi d'autres. Ce jeu a été réalisé dans le cadre d'un projet Pass sur le moyen âge. (Projet PASS signifie : Projets et Ateliers Sup'Science. Ces projets sont réalisés en partenariat avec des enseignants chercheurs de l'université d'Aix Marseille). Notre classe a donc travaillé sur le thème du moyen âge et des contes fantastiques dans le cadre de ce projet. Ce jeu fut un élément, parmi tant d'autres, de ce projet.*

### Un apprentissage sur plusieurs séances :

L'apprentissage du jeu s'est fait sur plusieurs séances de 15 minutes environs, la plupart du temps en fin de journée ou de matinée. Auparavant, j'avais déjà lu aux élèves plusieurs albums dont les personnages étaient des chevaliers, des princesses et des dragons.

**Premier jour** : j'ai juste raconté oralement en grand groupe l'histoire qui sert d'introduction au jeu et présenté le plateau et les pions en montrant bien chaque type de pions : Tyran, les grands dragons, les petits dragons, le Prince, les chevaliers, les soldats. J'ai aussi montré les objectifs : la Princesse, le trésor, le village, le château. Je leur ai demandé qui pouvait être « le plus fort » et pourquoi ? Quelles étaient les motivations et les objectifs de chacun ? Comment cette histoire pouvait se terminer ? Tout cela en séance de langage.

**Deuxième jour** : première explication des règles en grand groupe. J'ai aussi donné quelques exemples.

**Durant la semaine suivante** : j'ai à nouveau expliqué les règles et organisé, en petits groupes, des parties entre des élèves de la classe et moi : en général, 5 élèves à chaque fois qui jouaient pour un même camp et qui jouaient un tour de jeu à tour de rôle. Je jouais l'autre camp afin de servir de « modèle à suivre » à chaque tour, tout en commentant ce qu'il se passait. Le but était que les élèves commencent à assimiler le mécanisme du jeu.

**A la suite de cela**, j'ai organisé une nouvelle partie, mais cette fois en grand groupe en « coupant la classe en deux » : une moitié de classe contre l'autre moitié, avec le maître comme arbitre. Chaque élève passait à tour de rôle pour jouer juste un tour. Là aussi, le but était de faire comprendre les mécanismes de jeu aux élèves.

**Semaine suivante** : J'ai commencé à proposer le jeu à l'accueil, tout en veillant à faire jouer en priorité les élèves qui semblaient avoir compris les mécanismes du jeu : ceux que j'avais repéré lors des séances précédentes (ces élèves servaient ainsi d'exemple aux « élèves spectateurs »). Je n'étais pas loin, prêt à intervenir pour rectifier les choses si nécessaire.

**Par la suite**, j'ai proposé le jeu à l'accueil durant plusieurs jours en faisant en sorte que le maximum d'élèves puisse y jouer. Pendant ce temps, les élèves ont commencé à construire chacun un exemplaire du plateau de jeu (seulement à la peinture, le quadrillage a en réalité été réalisé par l'Atsem, car je voulais que celui-ci soit absolument parfait).

Lorsque les élèves ont fini de construire leur exemplaire, j'ai commencé, l'après-midi à proposer des parties par groupe de six élèves (soit 3 plateaux de jeu, chaque élève jouant individuellement contre un autre : la plupart des parties ne dépassaient pas 15 minutes).

Le jeu a été ensuite testé dans une autre classe de grande section avec autant de succès.

**Vers la fin de l'année** (au mois de Mai), j'ai réalisé une version avec des figurines en plastique, ce qui a eu pour effet de donner un regain d'intérêt énorme pour ce jeu. Manipuler des figurines permet de décupler l'intérêt des élèves. On peut facilement trouver dans le commerce des figurines en plastique à petit prix.

Il y a sûrement d'autres manières d'agir, si ça se trouve bien meilleures, pour introduire et exploiter ce jeu. L'apprentissage est progressif : il doit se faire dans le temps. Le jeu « Chevaliers et dragons » a été testé au final dans deux classes de grande section, ainsi que dans un CP et dans un CE1.

### **Remarques sur le comportement et les progrès des élèves :**

#### **Au niveau des apprentissages :**

Il y a eu de nets progrès au niveau des apprentissages : au tout début, beaucoup oubliaient d'ajouter les bonus (1 ou 2) ou se trompaient en les ajoutant: un petit temps d'adaptation a été nécessaire pour intégrer toutes les règles et les ajouts de 1 ou 2 à une petite quantité. Par la suite, ils ne les oubliaient plus et ne se trompaient plus du tout. Il y a donc eu réellement une progression au fil du temps. Assez vite, les enfants sont devenus complètement autonomes sur ce jeu. Le plus flagrant, c'est que lorsqu'ils sont passés à la version avec figurines (sur lesquelles les bonus étaient difficilement visibles), ils ne faisaient plus d'erreurs, car ils avaient parfaitement intégré les règles.

#### **Au niveau du comportement :**

C'est très intéressant de voir l'évolution des élèves au cours du temps: au départ, ils cherchaient la confrontation, juste pour avoir le plaisir de lancer le dé au moment des combats, même si cela n'étaient pas toujours une bonne idée. Et puis, au fur et à mesure, les comportements ont évolué et ils se sont mis (au bout d'un temps variable en fonction des élèves), à jouer de manière différente, plus réfléchie, en cherchant à atteindre les objectifs pour gagner, et non plus taper sur tout ce qui se présentait. C'était un vrai progrès.

### **Autres exploitations possibles :**

Il est possible d'utiliser ce jeu comme support pour d'autres apprentissages. Par exemple, la grille du plateau de jeu permet d'effectuer un travail sur les quadrillages : repérage, placement et déplacements sur des quadrillages.