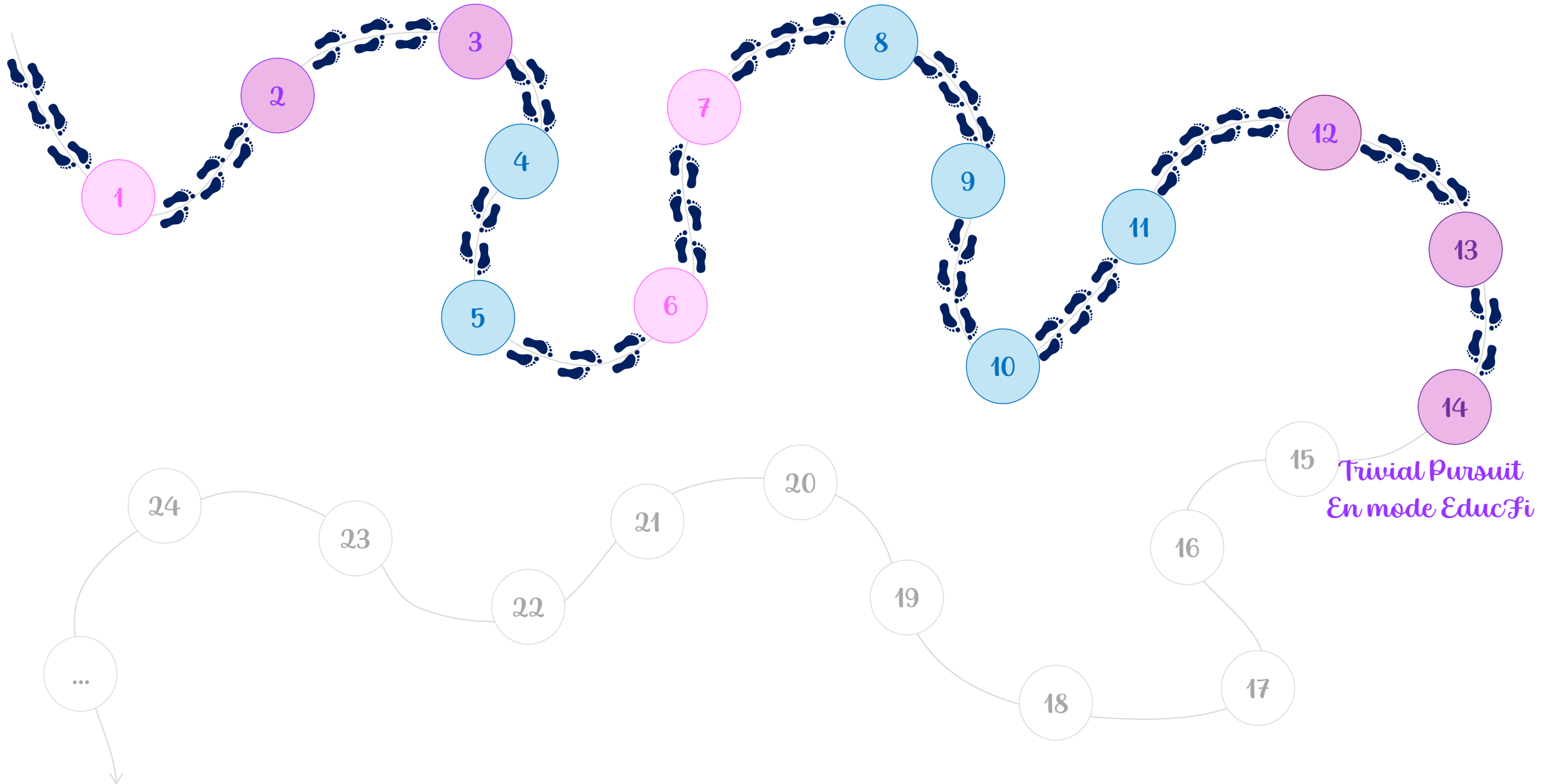





# Des petits pas en petit pas sur le chemin des CP5 (année scolaire 2025-26)



CPS Cognitives
COGNITIVES

Renforcer sa conscience de soi
CC1.1 Accroître sa connaissance de soi
<b>CC1.2 Savoir penser de façon critique</b>
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
<b>CS1.1 Communiquer de façon efficace et positive</b>
CS1.2 Communiquer de façon empathique
<b>CS1.3 Développer des liens et des comportements prosociaux</b>
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 checked="" type="checkbox"/> Modéliser
<input checked="" type="checkbox"/> Raisonner
<input checked="" type="checkbox"/> Calculer
<input checked="" type="checkbox"/> Communiquer
Connaissances
<b>Notions mathématiques en jeu</b>
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 ? (2) LE TRIVIAL PURSUIT EN MODE EDUCFI

**Mode :** Rituel INTÉGRÉ

**Durée :** variable (au minimum une séance entière)

**Quand ?** En lien avec le chapitre sur les pourcentages

### Quelques mots sur EducFi

« L'éducation économique, budgétaire et financière (EducFi) des élèves porte un enjeu fort : la lutte contre le surendettement. Cette éducation est développée par l'éducation nationale en partenariat avec la Banque de France. Elle se déploie sur l'ensemble de la scolarité (...). Les objectifs de l'EDUCFI s'inscrivent dans la mission de service public d'éducation et d'orientation des jeunes. L'enjeu de l'EDUCFI est de sensibiliser les élèves, dès l'école, à la compréhension des principes d'établissement d'un budget, aux notions de monnaie, de dépenses, de crédit et d'épargne. »

(source Eduscol : <https://eduscol.education.fr/180/education-economique-budgetaire-et-financiere-educfi>)

Le jeu que j'ai conçu ici est un développement d'une ressource mise à disposition sur le parcours « Passeport EDUCFI » sur m@gistere à destination des enseignants. Certaines cartes reprennent celles du jeu initial, d'autres ont été rajoutées pour poursuivre la technique avec les hausses et baisses de pourcentage, ainsi que leurs pièges.

### Déroulement :

Les élèves choisissent leurs groupes et leur pion.

La rédaction des réponses suit les mêmes consignes que pour le jeu de l'oie (fiche 13).

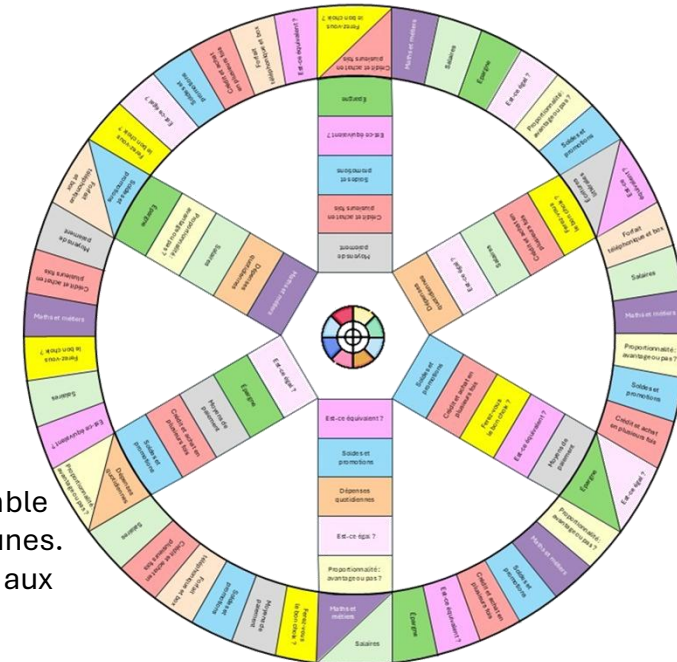
Les cartes sont des énigmes (exercices déguisés) réparties en 12 thématiques en lien avec l'éducation financière.

Les élèves partent de la case centrale et choisissent dans quelle direction ils s'élancent. Au fil des cartes résolues, ils rejouent et évoluent jusqu'à ce que la fiche ci-contre soit remplie (en fonction des thématiques, ils ont à résoudre de 1 à 3 cartes pour valider la thématique concernée).

### Un peu de théorie avant de poursuivre :

Dans la fiche 13, nous avons vu que le fait de chercher à mettre en place des activités ludiques (jeux) en cours de mathématiques peut favoriser l'émergence d'émotions agréables avec le lot de bienfaits sur les apprentissages que cela peut générer.

Et ce n'est pas tout, on joue aussi sur leur motivation en nourrissant leurs 3 besoins psychologiques fondamentaux.



Thématiques	Cartes	Badge
Moyens de paiement	—	<input type="checkbox"/>
Est-ce égal ou pas ?	— —	<input type="checkbox"/>
Est-ce équivalent ou pas ?	— —	<input type="checkbox"/>
Ferez-vous le bon choix ?	— —	<input type="checkbox"/>
Proportionnalité : avantageuse ou pas ?	— —	<input type="checkbox"/>
Soldes et promotions	— — —	<input type="checkbox"/>
Crédit et achat en plusieurs fois	— — —	<input type="checkbox"/>
Forfait téléphonique et box	— —	<input type="checkbox"/>
Dépenses quotidiennes	— —	<input type="checkbox"/>
Salaires	— —	<input type="checkbox"/>
Épargne	— —	<input type="checkbox"/>
Maths et métiers	— —	<input type="checkbox"/>

## La théorie de l'autodétermination de Deci et Ryan.

Des centaines de théories de la motivation existent mais celle de l'autodétermination, que l'on doit à Deci et Ryan « explique le mieux la dynamique motivationnelle en milieu scolaire ». Elle peut se résumer grâce à l'infographie ci-contre extraite du livre *Stimuler l'envie d'apprendre. Les leviers de la motivation*, coécrit par Natacha Dangouloff, Damien Tessier et Rebecca Shankland. Elle représente le continuum d'autodétermination positionnant différentes régulations motivationnelles.

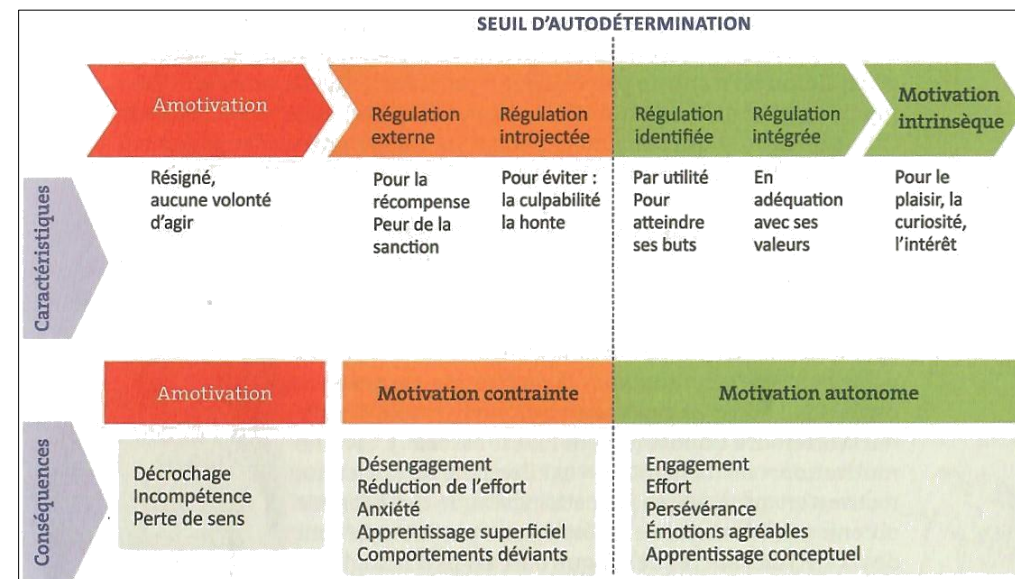
La théorie de Deci et Ryan envisage globalement et de manière dichotomique deux motivations : l'une *intrinsèque* et l'autre *extrinsèque*. La première renvoie à l'engagement spontané dans une activité pour le plaisir, la curiosité et l'intérêt qu'elle procure en elle-même. La seconde renvoie à un engagement instrumental dans l'activité dans le but d'atteindre un résultat permettant lui-même de répondre à une pression annexe (positive ou négative, interne ou externe). Compte-tenu de la variété de ces déterminants, la motivation extrinsèque se décline en plusieurs niveaux de régulation (précisées sur l'infographie).

Pour développer les motivations autonomes (régulation identifiée, régulation intégrée et motivation intrinsèque des élèves, il existe trois leviers :

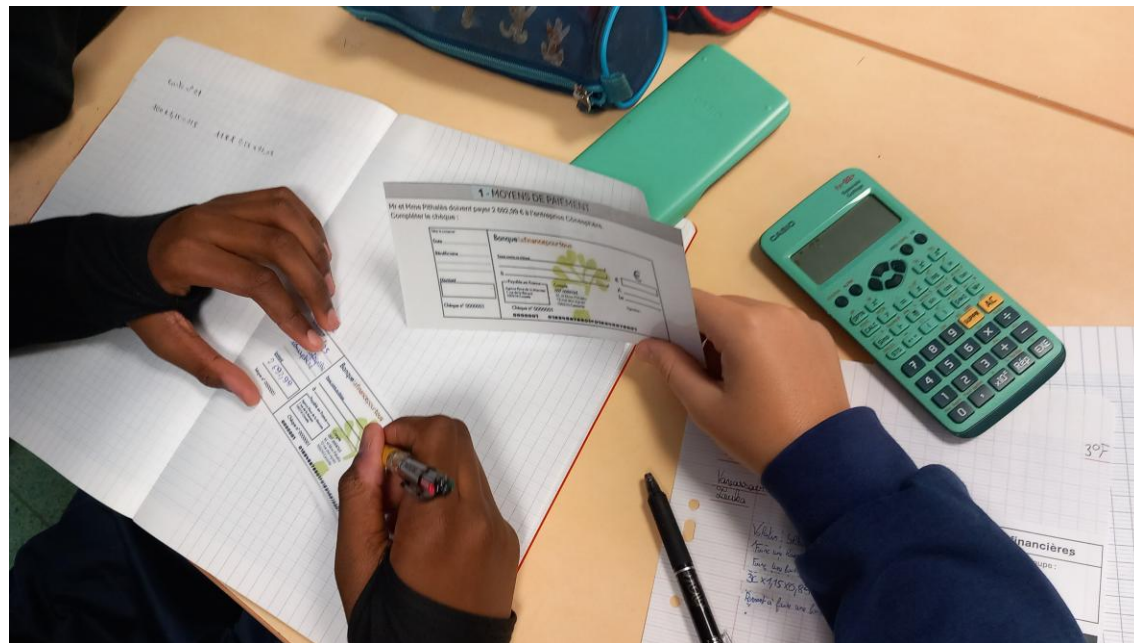
### Les trois besoins psychologiques fondamentaux.

Les satisfaire c'est offrir un bon terreau aux motivations autonomes des élèves.

- **Le premier besoin est celui d'autonomie.** Ce besoin est nourri lorsque l'enseignant donne des occasions aux élèves d'être à l'origine de leurs comportements, en leur proposant des choix, en leur laissant prendre des initiatives, en leur donnant la possibilité d'avoir leur mot à dire. ⇒ Dans le Trivial Pursuit, ce besoin est nourri par le choix de la composition du groupe, du pion et de ses déplacements sur le plateau, et donc du choix des thématiques, de l'ordre de rédaction sur la copie commune.
- Ce besoin d'autonomie est le socle des deux autres.
- En effet, lorsqu'ils se sentent autonomes, les élèves sont dans de bonnes prédispositions pour se sentir compétents. Et lorsqu'ils ressentent qu'ils ont les capacités à faire face à la demande de la situation, à surmonter des défis, les élèves ont un **besoin de compétence** satisfait. ⇒ Ici comme dans le jeu de l'oie, les exercices sont déguisés et présentés sous forme de défi sur des cartes de jeu. Dans certaines catégories plus difficiles, plusieurs cartes sont exigées pour valider la thématique leur laissant la possibilité de monter en compétence sur la notion concernée.
- Le besoin d'autonomie impacte un troisième besoin, celui **d'affiliation ou de proximité sociale**. Des relations sociales non autonomes et imposées ne permettent pas de nourrir le besoin de proximité sociale si ce n'est qu'elles le dégradent. Ce besoin est nourri lorsque l'on est connecté avec les autres, que l'on reçoit de l'attention des personnes importantes pour soi, que l'on se sent appartenir à une communauté ou à un groupe social. ⇒ Ici comme dans le jeu de l'oie, les élèves choisissent les membres de leur groupe, donc ce 3<sup>e</sup> besoin est bien lui aussi satisfait.







### Compétences psychosociales en jeu :

En fond, il y a les compétences émotionnelles, en cherchant comme dans le jeu de l'oie à activer des émotions agréables chez les élèves.

Il y a également les compétences sociales, déjà beaucoup travaillées, et qu'on réinvestit ici.

On va surtout commencer à viser une compétence cognitive pour penser de façon critique à partir de plusieurs thématiques :

- Est-ce égal ou pas ? (Des prix en apparence égaux le sont-ils vraiment ?)
- Est-ce équivalent ou pas ? (Des successions de hausses ou baisses de pourcentages donnent souvent lieu à des raccourcis incorrects. Attention à bien les débusquer !)
- Ferez-vous le bon choix ? (des propositions alléchantes sur des affichages le sont-elles réellement ?)
- Etc.

#### 6- EST-CE ÉGAL OU PAS ?

Voici deux offres pour des cotons à démaquiller :



1. D'après le magazine, les prix sont identiques à l'unité. Est-ce vrai ?
2. Quel est le produit le plus intéressant ? Justifier la réponse.

#### 2- FEREZ-VOUS LE BON CHOIX ?

Emy affirme qu'il vaut mieux prendre le lot de 3 avec le prix choc. Ambre préfère prendre 3 paquets à l'unité.



Laquelle des deux fera le meilleur choix ?

#### 2- EST-CE ÉQUIVALENT OU PAS ?

Calie a 20 € d'argent de poche par mois. En janvier, son argent de poche a baissé de 15 %. Pour compenser cette baisse, en février ses parents l'ont augmenté de 15%.



#### 5- EST-CE ÉQUIVALENT OU PAS ?

Eliott travaille pour financer ses études. Comme il est très sérieux et assidu, son patron a décidé d'augmenter son salaire de 5 % en janvier puis de 10 % en juillet.



Extrait de quelques cartes « faciles » pour les thématiques concernées. Comme pour le jeu de l'oie, le niveau de difficulté dans chaque thématique augmente par tranche de 6 progressivement au fil du jeu afin que tous les élèves puissent rentrer dans l'activité.