# Des jeux mathématiques pour soutenir le développement des premières compétences numériques chez les enfants de 4 à 6 ans

# Ce que pensent les parents du Grand-Duché du Luxembourg de leur implication dans ce projet à domicile

Débora Poncelet

Mélanie Tinnes-Vigne

Joëlle Vlassis

Sylvie Kerger

Christophe Dierendonck

*Université du Luxembourg*

**Résumé**

Cet article s’inscrit dans l’étude quasi expérimentale [référence anonymisée par les NCRÉ] visant le développement des premières compétences numériques (PCN) d’enfants de 4 à 6 ans (cycle 1 au Luxembourg) au travers d’une intervention basée sur des jeux mathématiques interculturels proposés à l’école et en famille. Pendant huit semaines, huit jeux, connus des familles mais adaptés au développement des PCN, ont été suggérés aux parents. Les données collectées, en fin de recherche, par interviews, auprès de 38 parents volontaires, sur les représentations et les stratégies éducatives familiales susceptibles de renforcer l’engagement ainsi que l’intérêt des parents pour certaines activités ou matériel mathématiques ont été examinées au départ d’analyses thématiques inductives. Les principaux résultats font apparaître l’utilité d’une telle intervention pour favoriser le partenariat école-famille en matière de PCN.

**Mots-clés**

relation école-famille, environnement numérique familial, préscolaire, intervention familiale, jeux

mathématiques