



Fiche « DEFItice »

Circonscription :	MAMERS
Ecole et commune :	JOEL SADELER SAINT COSME EN VAIRAIS
Classe :	MS/GS
Nom de l'Enseignant (e):	MD PIRIOU
Nom de l'Atsem :	M. PATAULT

Titre de la boîte à jouer : LA CATAPULTE		
	Nous avons inventé un jeu	X
	Ce jeu existait déjà	
	Nous avons transformé un jeu en boîte à jeu	

Ce jeu est en lien avec le ou les objectifs suivants	Jouer ensemble, être autonome sur le comptage des points, construire le jeu, produire la règle écrite	
C'est une boîte <ul style="list-style-type: none"> • pour construire • pour explorer • pour faire semblant • à règles 	Pour jouer selon une règle	

<i>Description de la boîte @ jouer</i>
<p><i>La catapulte est une boîte qui contient deux rubans, un assemblage de kapla, un petit légo qui sera le projectile et des feuilles de marque ainsi que la règle de jeu rédigée par les enfants</i></p> <p><i>Comment jouer ? Sur un tapis, 3 zones sont délimitées par des rubans. La catapulte est placée hors zone, les joueurs à tour de rôle lancent le projectile et comptabilisent leurs points. Le premier qui a 10 points gagne la partie</i></p>

<p>A quelle utilisation est-elle destinée au cours de l'année ?</p>	<p><i>Jeu en accès libre notamment à l'accueil ainsi qu'en décloisonnement</i></p>
<p>Prolongements au cours de l'année de l'utilisation de cette boîte à jouer ?</p>	<p><i>La pratique régulière du jeu permet l'assimilation des règles et l'autonomie du comptage des points</i></p>
<p>Application numérique ou logiciel choisis pour présenter la boîte @ jouer</p>	<p>Pièces jointes en word pour l'instant</p>
<p>Commentaires : <i>Satisfactions, impressions, évolutions possibles...</i></p>	<p>Adhésion et enthousiasme des enfants pour la pratique du jeu (mise en scène, lancer et feuille de marque à tenir) Guidage nécessaire car le jeu demande de la concentration pour parvenir au terme du jeu Evolution de la règle du jeu (score final)</p>