

## 24 heures de la maternelle 2013

### Fiche « DEFI COOPÉRATIF »



« Mettre en œuvre un jeu coopératif dans les locaux de l'école et/ou dans la cour de récréation »

#### (Première partie)

N'hésitez pas à nous solliciter aux adresses suivantes  
[IEN72.preelem@ac-nantes](mailto:IEN72.preelem@ac-nantes) ou [CPD72.preelem@ac-nantes.fr](mailto:CPD72.preelem@ac-nantes.fr)

Circonscription :	Mamers
Ecole et commune :	Du massif de Perseigne à la Fresnaye-sur-Chédouet
Classe :	TPS/PS/MS/GS/CP
Nom des Enseignantes:	CARVALHO Charlotte et ROBARD Maggy

Nom du jeu : Emprisonnons la sorcière		
	Nous avons inventé un jeu	oui
	Ce jeu existait déjà	non
	Nous avons transformé un jeu en jeu coopératif	oui

Ce jeu est en lien avec le ou les objectifs suivants :	Élaborer une stratégie commune, coordonner ses mouvements. (exemples : jeu du parachute, le mur d'Adrien)	oui
	Possibilité d'entraide,	oui
	on joue et on perd ensemble	oui

<p>Commentaires :  <i>Pourquoi le choix de ce jeu coopératif ?</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ce jeu était en lien avec le thème de la période : les sorcières.</li> <li>- Pour les enfants, expérimenter un jeu où l'on perd ou gagne ensemble.</li> <li>- Établir une stratégie pour que la construction soit solide.</li> <li>- Prendre des repères dans l'espace pour commencer une base de construction assez large.</li> <li>- Ce jeu de construction demande de la patience et de nombreux essais pour réussir.</li> </ul> <p>Les élèves étaient donc dans une démarche d'expérimentation, ils devaient tirer profit des erreurs qu'ils avaient faites.</p>	
<p>Commentaires :  <i>Satisfactions, impressions, évolutions possibles...</i></p>	<p>Les parents et les enfants ont pris du plaisir. Les parents ont rapidement pris la liberté de faire ce qui n'était pas dit dans les règles afin que le jeu soit plus facile (ils ont descendu la sorcière, mis un cube pour commencer la base plus haute...)</p> <p>Les parents se sont pris au jeu autant que les enfants. Ils faisaient partie intégrante de l'équipe, la mission était assez difficile en raison du temps imparti (sablier), ce qui ne déplaisait pas aux parents !!!</p> <p><b>Evolutions possibles:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Possibilité d'être plus précis dans la règle (ce qui est autorisé, ce qui ne l'est pas).</li> <li>- Modifier la hauteur de la sorcière.</li> <li>- Changer les moyens de construction (lego petits ou gros, kapla)</li> <li>- Possibilité d'éliminer la variable du temps.</li> </ul>	

<p>Noms des participants, qualité (<i>élèves, enseignants, parents, partenaires...</i>)</p>	<p>Tous les élèves des 2 classes ont participé. Tous les jeux coopératifs proposés lors de ces 24h étaient sous forme d'ateliers. Les parents présents ces 2 journées là ont joué à tous les jeux :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Madame PAQUET</li><li>- Madame DUBOIS</li><li>- Madame CHARLES Marion</li><li>-Monsieur POTTIER</li><li>- Madame GOSELIN</li><li>- Madame GASNIER</li><li>- Monsieur PIGNEUL</li><li>- Monsieur GOASGUEN</li><li>- Monsieur PELLOIN</li><li>- Madame CHEDHOMME</li><li>- Madame ROGER</li></ul> <p>Enseignantes : CARVALHO Charlotte et ROBARD Maggy</p>	
---	--	--

## REPORTAGE



*Projet des GS : se mettre d'accord pour la construction de la base (quels légo? Quelle taille?...)*



*Ici, les MS ont finalisé leur base. Après discussion, chaque élève s'occupe d'un mur à monter.*



*Ces élèves de PS avaient leur propre méthode : empiler quelques légo en dehors de la construction finale pour ensuite venir les ajouter autour de la sorcière (c'est ce que fait la petite fille habillée en noir, en arrière plan). Très bonne technique pour éviter la destruction de la structure lorsque tous les enfants sont autour. Cela demande également beaucoup de précision lors de l'assemblage.*



*La méthode de ces élèves de CP était la suivante : construire des piles de légo et les poser tout simplement autour de la sorcière. Après plusieurs échecs en partant d'une base, voici la solution qu'ils ont adoptés et elle s'est avérée efficace. Les enfants étaient fiers d'eux, ils ont trouvé cette solution ensemble et ils ont emprisonné la sorcière !*



*Voici une idée trouvée par cette équipe pour emprisonner la sorcière plus rapidement : placer un cube et gagner déjà quelques centimètres de hauteur! Et oui, il n'était pas précisé dans la règle du jeu qu'il était interdit d'ajouter des objets ! Cette équipe était ravie de leur trouvaille !*



*Nous ne voyons bientôt plus la sorcière, cette équipe se réjouit ! Nous pouvons constater qu'après quelques chutes de murs, les élèves empilent leur pièce avec moins de précipitation et plus d'organisation entre eux.*



*Des élèves de CP fiers de leur construction, la sorcière n'a qu'à bien se tenir, bientôt nous ne la verrons plus !!*

# Emprisonnons la sorcière

## Matériels :

- une sorcière suspendue (hauteur différente en fonction de l'âge des enfants)
- des kaplas (MS/GS/CP), des gros légos (PS)
- un sablier (environ 5 minutes)

## But du jeu :

Construire une tour pour enfermer la sorcière avant la fin du sablier.

## Déroulement du jeu :

L'équipe construit une tour qui doit encercler la sorcière et qui doit aller jusqu'en haut de son chapeau. Les joueurs doivent le faire avant la fin du sablier.

## Fin du jeu :

L'équipe a gagné si elle a réussi à enfermer la sorcière avant la fin du sablier.

L'équipe a perdu si le temps s'est écoulé et que l'on voit encore la sorcière.