



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

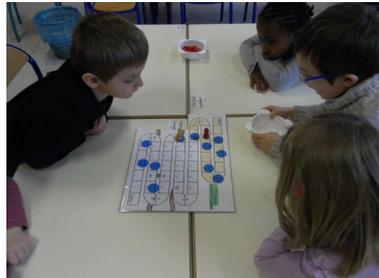
(Première partie)

N'hésitez pas à nous solliciter aux adresses suivantes
IENT72.preelem@ac-nantes ou CPD72.preelem@ac-nantes.fr

| | |
|--------------------------|-------------------------------------------------|
| Circonscription : | La Ferté-Bernard |
| Ecole et commune : | Ecole maternelle Jules Ferry – La Ferté-Bernard |
| Classe : | GS |
| Nom de l'Enseignant (e): | DORNE Laëtitia |
| Nom de l'Atsem : | DUMAZY Claire |

| | | |
|------------------------------------------------|------------------------------------------------|---|
| Nom du jeu : Le petit bonhomme de pain d'épice | | |
| | Nous avons inventé un jeu | X |
| | Ce jeu existait déjà | |
| | Nous avons transformé un jeu en jeu coopératif | |

| | | |
|--------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|
| 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) | X |
| | Possibilité d'entraide, mise en commun des ressources (exemple : les 3 petits cochons) | |
| | Jeu de hasard : on joue et on perd ensemble (exemple : jeu du verger) | |
| ... ou avec ce ou ces objectifs | <p><u>Devenir élève :</u> Respecter les autres et respecter les règles de vie commune Ecouter, aider, coopérer ; demander de l'aide</p> <p><u>S'approprier le langage :</u> Expliquer ou reformuler les règles d'un jeu.</p> <p><u>Découvrir le monde – Mathématiques :</u> Comparer des quantités, résoudre des problèmes portant sur des quantités. Mémoriser la suite des nombres au moins jusqu' à 30. Dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres connus. Associer le nom de nombres connus avec leur écriture chiffrée.</p> | |

| | | |
|---------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Commentaires : <i>Pourquoi le choix de ce jeu coopératif ?</i></p> | <p><u>Rappel du but et des règles du jeu :</u></p> <p><i>Vous devez rattraper le petit bonhomme de pain d'épice avant que le renard le mange. Choisissez un pion personnage. Vous jouerez tous avec ce pion. L'adulte jouera avec le pion du renard. Les quatre joueurs lancent le dé chacun leur tour et font avancer leur pion personnage. L'adulte lance le dé et fait avancer le pion du renard. Le premier pion qui arrive jusqu'au bonhomme de pain d'épice a gagné.</i></p> <p>« <i>Les ponts</i> » : en arrivant sur une case pont, vous pouvez prendre le raccourci. « <i>Les rivières</i> » : si vous tombez sur une case rivière, vous passez votre tour et c'est à l'autre pion de jouer. « <i>Les cerises</i> » : après quelques parties, elles remplacent le dé. Les joueurs choisissent le nombre de cerises qu'ils souhaitent cueillir, pour ensuite avancer d'autant de cases. On ne peut piocher que 6 cerises maximum (et donc avancer de 6 cases maximum, en une fois).</p> <p>La fabrication de ce jeu fait suite à l'étude approfondie du conte traditionnel « Le petit bonhomme de pain d'épice ».</p> <p>En lien avec le thème retenu pour les 24h de la maternelle cette année, il s'agissait de créer un jeu de plateau évolutif, dont la finalité serait d'inciter les élèves à mettre en place une stratégie commune, afin de tous s'unir contre le « renard rusé ».</p> <p>Il fallait également pouvoir proposer un jeu adaptable en MS et GS, les niveaux étant mixés pour cette occasion.</p> |  |
| <p>Commentaires : <i>satisfactions, impressions, évolutions possibles...</i></p> | <p>Les règles et leurs évolutions ont été vite intégrées. Durant la journée des 24h, le rôle du renard était tenu par un parent accompagnateur. Les parents sont devenus eux-mêmes, petit à petit, meneur de jeu. Ce jeu peut être adapté à d'autres contes. L'introduction d'une face « renard » sur le dé permettrait, tant que le jeu se joue avec des dés, d'éviter qu'un adulte joue le rôle du renard.</p> | |
| <p>Noms des participants, qualité (élèves, enseignants, parents, partenaires...)</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Elèves de MS et de GS par groupe de 4. Ils seront unis face au renard. Ils font avancer un pion commun. - 1 parent/1 ATSEM référent par groupe. Il fait avancer le pion du renard. Progressivement, il devient meneur de jeu (garant du bon déroulement) à la place de l'enseignant. - L'enseignant : <ul style="list-style-type: none"> ==> meneur de jeu en début de partie pour l'introduction progressive des règles, puis effacement progressif pour laisser parents et élèves s'approprier le jeu. ==> relance et questionne les élèves sur leurs choix, leurs possibilités. <p>Lorsque le jeu est repris en classe, des mises en commun permettent de faire émerger des stratégies possibles.</p> |  |

(Deuxième partie)

N'oubliez pas de faire signer par les familles les documents de [droit à l'image](#)

Un diaporama sonore : voir documents en pièces jointes