



« 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
JEN72.preelem@ac-nantes ou CPD72.preelem@ac-nantes.fr

Circonscription :	La Ferté-Bernard
Ecole et commune :	Ecole maternelle Jules Ferry – La Ferté-Bernard
Classe :	TPS/PS
Nom de l'Enseignant (e):	GOUYETTE Nathalie
Nom de l'Atsem :	POHU Chantal / GILBERT Sylvie

Nom du jeu : Le potage et le loup	
	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)	
	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)	X

... ou avec ce ou ces objectifs	<p><u>Devenir élève :</u> Accepter et respecter les règles d'un jeu. Accepter l'idée de « jeu coopératif ». Comprendre les règles d'un jeu.</p> <p><u>S'approprier le langage :</u> Employer un lexique précis (numération et noms de légumes). Expliquer ou reformuler les règles d'un jeu.</p> <p><u>Découvrir l'écrit :</u> Prendre des indices (lecture) sur des dessins.</p> <p><u>Découvrir le monde :</u> - Structuration de l'espace : se déplacer sur une piste illustrée. - Approche des quantités et des nombres : dénombrer des collections inférieures ou égales à trois éléments. - Pensée logique : utiliser un dé / lire un dé-constellations (jusqu'à 3) / lire un dé avec des dessins.</p>
---------------------------------	--

<p>Commentaires : <i>Pourquoi le choix de ce jeu coopératif ?</i></p>	<p><u>But du jeu</u></p> <p>Récupérer les ingrédients nécessaires pour faire un potage avant que le loup ne les mange.</p> <p><u>Déroulement du jeu</u></p> <p>Les enfants doivent récupérer des ingrédients (pommes de terre, carottes, navets, poireaux, oignons) pour faire un potage. Il en faut trois de chaque. Mais, attention, le loup veut faire le même potage... Avec le dé-constellations de 1 à 3, les enfants se déplacent sur la piste des légumes et font les courses. Lorsque l'enfant tombe sur la face « loup », c'est celui-ci qui fait les courses et il gagne trois ingrédients d'un coup ! Pour gagner contre le loup, les enfants doivent avoir fait les courses avant lui.</p> <p>La fabrication de ce jeu répond au thème retenu pour les 24h de la maternelle cette année.</p>	
<p>Commentaires : <i>Satisfactions, impressions, évolutions possibles...</i></p>	<p>Ce jeu « coopératif » est un jeu de plateau avec piste et dés. Le hasard joue un grand rôle, les enfants n'ont pas à mettre en place de stratégies. Ils prennent conscience qu'ils gagneront <u>ensemble</u> contre le loup ou bien qu'ils perdront <u>ensemble</u> contre le loup. Cette motivation fait naître le sentiment d'équipe (<u>l'équipe</u> gagne ou <u>l'équipe</u> perd). Il n'y a ni victoire, ni échec individuel. Plusieurs évolutions sont possibles et envisagées sur l'année.</p> <p>--Il peut faire l'objet d'un travail avec les élèves de MS avec la mise en place d'un système de tutorat.</p> <p>--Le dé de constellations jusqu'à 3 peut se transformer progressivement jusqu'à 6.</p> <p>--Le déplacement sur la piste peut progressivement se faire de manière autonome.</p>	
<p>Noms des participants, qualité (élèves, enseignants, parents, partenaires...)</p>	<p>- Elèves de TPS et PS par groupe de 4.</p> <p>- 1 parent/1 ATSEM référent par groupe, garant du bon déroulement du jeu.</p> <p>- L'enseignante : ==> 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.</p> <p>Le jeu est repris fréquemment en classe, avec des équipes mixtes (TPS et PS) encadré par l'enseignante ou l'ATSEM.</p>	

(Deuxième partie)

N'oubliez pas de faire signer par les familles les documents de droit à l'image

REPORTAGE

Commentaires : Un enfant joue le rôle de distributeur de légumes.

Notions abordées : lecture du dé, déplacement sur la piste.



Commentaires : L'enfant (TPS) se déplace sur la piste illustrée de dessins avec l'aide de l'ATSEM.

Notions abordées : lecture du dé, déplacement sur la piste (associer constellation au déplacement ce qui demande un bon dénombrement).



Commentaires : Un enfant est tombé sur la case « loup », il s'est ensuite servi du dé de « légumes » pour savoir ce que le loup allait remporter.

Notion abordée : accepter que le loup « gagne » contre les enfants.



Commentaires : L'enfant constitue les familles de légumes gagnés jusqu'alors.

Notions abordées : le dénombrement et la lecture du dé ainsi que la verbalisation (lexique précis) requièrent des compétences qui sont encore en cours d'acquisition à cette époque de l'année.