

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
IENT2.prc-nantes ou CPD72.preelem@ac-nantes.fr

Circonscription :	La Ferté-Bernard
Ecole et commune :	Ecole maternelle Jules Ferry – La Ferté-Bernard
Classe :	MS
Nom de l'Enseignant (e):	GERSANT Véronique
Nom de l'Atsem :	BOISSINOT Emilie / GOSNET Sabrina

Nom du jeu : Boucles d'Or et les 3 Ours	
	Nous avons inventé un jeu <input checked="" type="checkbox"/>
	Ce jeu existait déjà <input type="checkbox"/>
	Nous avons transformé un jeu en jeu coopératif <input type="checkbox"/>

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)	<input type="checkbox"/>
	Possibilité d'entraide, mise en commun des ressources (exemple : les 3 petits cochons)	<input type="checkbox"/>
	Jeu de hasard : on joue et on perd ensemble (exemple : jeu du verger)	<input checked="" type="checkbox"/>
... ou avec ce ou ces objectifs	<p>Devenir élève : Respecter les autres et les règles de la vie commune. Écouter, aider, coopérer. Accepter et respecter les règles d'un jeu. Comprendre les règles d'un jeu.</p> <p>S'approprier le langage : Employer un lexique précis. Expliquer ou reformuler les règles du jeu.</p> <p>Découvrir le monde : - Structuration de l'espace : se déplacer sur une piste. - Approcher les quantités et les nombres : reconnaître globalement une quantité sur le dé (lire un dé-constellations) et utiliser la suite orale des nombres connus pour progresser sur la piste</p>	

<p>Commentaires : <i>Pourquoi le choix de ce jeu coopératif ?</i></p>	<p>Rappel du but et de la règle du jeu :</p> <p>Les 3 ours doivent récupérer les 3 objets correspondant à leur taille avant que Boucles d'Or n'ait constitué son bouquet de 6 fleurs.</p> <p>Les enfants doivent récupérer 9 cartes objets (bol, chaise et lit dans les 3 tailles : petit/moyen/grand). Mais, attention, en même temps, Boucles d'Or (qui peut être le meneur de jeu), cueille des fleurs et doit en récupérer 6 pour les offrir à sa maman.</p> <p>On joue à chacun son tour. Après avoir lancé le dé, on se déplace sur la piste avec un seul pion et on récupère les objets pour les ours ou les fleurs pour Boucles d'Or en fonction de la case d'arrivée.</p> <p>Pour gagner contre Boucles d'Or, les 3 Ours (enfants) doivent avoir récupéré tous leurs objets avant que le bouquet ne soit constitué.</p> <p>La fabrication de ce jeu fait suite à l'exploitation du conte traditionnel étudié en classe et répond au thème retenu pour «Les 24h de la Maternelle» de cette année.</p>	
<p>Commentaires : <i>Satisfactions, impressions, évolutions possibles...</i></p>	<p>Ce jeu « coopératif » est un jeu de plateau et de hasard. Les enfants jouent puis gagnent ou perdent <u>ensemble</u>.</p> <p>Evolutions possibles</p> <ul style="list-style-type: none"> - davantage d'objets à récupérer, introduire une case échange 	
<p>Noms des participants, qualité (élèves, enseignants, parents, partenaires...)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Elèves de MS et GS par groupe de 4. - 1 adulte (parent / ATSEM) référent par groupe, garant du bon déroulement du jeu. - L'enseignant : ==> 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 (verbalisation lors du déroulement ou à la fin de la partie) 	

(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