

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 ou 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 : La chasse de la sorcière		
	Nous avons inventé un jeu	oui
	Ce jeu existait déjà	non
	Nous avons transformé un jeu en jeu coopératif	non

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, mise en commun des ressources (exemple : les 3 petits cochons)	oui
	Jeu de hasard : on joue et on perd ensemble (exemple : jeu du verger)	oui

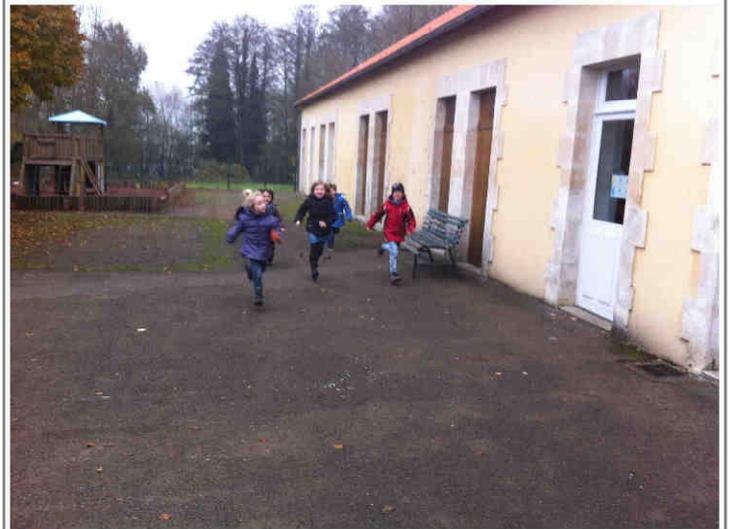
<p>Commentaires : <i>Pourquoi le choix de ce jeu coopératif ?</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Ce jeu était en lien avec le thème de la période : les sorcières. - Pour les enfants, c'était l'occasion d'expérimenter un jeu où l'on perd ou gagne ensemble. - Réinvestir, pour les GS/CP, les compétences travaillées lors du cycle d'orientation. - Se mettre d'accord et argumenter pour trouver en équipe le lieu où était caché chaque indice ainsi que la sorcière. - Pour les élèves de maternelle la lecture des indices par les adultes permet de comprendre une fonction de l'écrit. Pour les élèves de CP, ils ont pu réinvestir des compétences de lecture pour déchiffrer les indices. - Parmi les jeux proposés sous forme d'atelier, nous voulions mettre en avant le domaine « Agir et s'exprimer avec son corps ». 	 <p>(règle du jeu et énigmes sur la fenêtre. Puzzle à reconstituer sur la table)</p>
<p>Commentaires : <i>Satisfactions, impressions, évolutions possibles...</i></p>	<p>Les parents et les enfants ont pris du plaisir lors de la découverte des énigmes. Les parents ont lu les indices en mettant le ton ce qui a suscité une réelle motivation des enfants. Il y avait de l'excitation lorsque le puzzle de la sorcière se reconstituait.</p> <p>Toutes pièces étaient nécessaires pour trouver la sorcière. En cours de jeu les enfants ne pouvaient pas deviner où était la sorcière, ce qui a permis de garder leur motivation jusqu'à la fin du jeu.</p> <p>Evolutions possibles :</p> <ul style="list-style-type: none"> - On peut modifier le lieu qui peut être plus ou moins connu des enfants. - La photo peut être plus ou moins explicite. - Le nombre de pièces du puzzle est une variable du jeu. - Les indices en fonction du niveau n'utilisent pas le même vocabulaire ni les mêmes structures de phrases. - Fixer une durée pour la recherche des pièces de puzzle. 	

<p>Noms des participants, qualité (<i>élèves, enseignants, parents, partenaires...</i>)</p>	<p>Tous les élèves des 2 classes ont participé.</p> <p>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">- Madame PAQUET- Madame DUBOIS- Madame CHARLES-Monsieur POTTIER- Madame GOSELIN- Madame GASNIER- Monsieur PIGNEUL- Monsieur GOASGUEN- Monsieur PELLOIN- Madame CHEDHOMME- Madame ROGER <p>Enseignantes : CARVALHO Charlotte et ROBARD Maggy</p>	
---	--	--

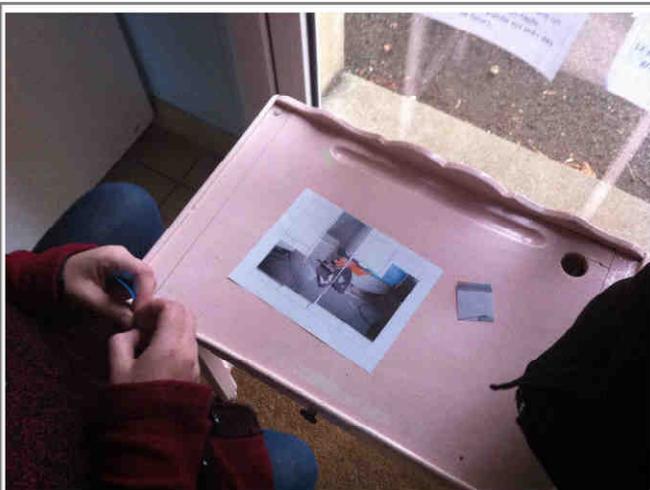
REPORTAGE



Première partie du jeu: lecture et compréhension des énigmes. Chaque équipe se met d'accord sur la direction à prendre.



C'est parti pour la recherche des pièces du puzzle. Il n'y avait pas de temps limité mais les enfants étaient tellement motivés qu'ils avaient envie de le réaliser en courant. Ce jeu s'inscrivait donc très bien dans le domaine « Agir et s'exprimer avec son corps ! »



Après avoir regroupé toutes les pièces du puzzle, c'est le moment de découvrir où se cache cette fameuse sorcière ! Les TPS/PS/MS avaient des gommettes de couleurs au dos de chaque pièce pour faciliter la reconstitution du puzzle. Pour les GS/CP, ils devaient bien observer les formes et les détails des pièces.



Voici l'endroit où se cachait la sorcière. Un lieu peu fréquenté par les élèves donc il fallait discuter et déduire la salle où l'on pouvait la trouver.

La chasse de la sorcière

Matériels :

- des énigmes en fonction du niveau (9 pour les PS/ MS et 12 pour les GS/CP)
- une photo de la sorcière découpée en pièces (autant que d'énigmes)
 - une sorcière cachée
 - des boîtes pour protéger les pièces de puzzle
 - une boîte pour déposer

But du jeu :

Retrouver l'endroit où est cachée la sorcière.

Déroulement PS/MS/GS/CP :

Commencer par définir une équipe qui ira chercher les énigmes écrites sur fond blanc puis l'autre équipe les énigmes grisées.

Par équipe, écouter l'énigme et aller chercher la pièce de puzzle qui correspond. Rapporter la pièce et écouter une nouvelle énigme.

Lorsque toutes les pièces ont été rapportées, reconstituer le puzzle.

La photo qui apparaît indique le lieu où se trouve la sorcière. Les enfants doivent émettre des idées puis décider ensemble de l'endroit où aller.

Fin du jeu :

Tous les joueurs ont gagné si la sorcière est retrouvée.

Tous les joueurs ont perdu s'ils ne trouvent pas du premier coup.

Les énigmes
(TPS/PS/MS)

1 La pièce de puzzle est proche de la cantine.

2 La pièce de puzzle est dans le chaudron de la sorcière.

3 La pièce de puzzle est au pied d'un arbre dans la cour des grands.

4 La pièce de puzzle est au pied d'un arbre dans la cour des petits.

5 La pièce de puzzle est dans un endroit où l'on trouve de la peinture.

6 La pièce de puzzle est dans un endroit où il y a des tapis.

7 La pièce de puzzle est près des pots de fleurs dans la cour des petits.

8 La pièce de puzzle est sur la structure de jeux, dans la cour des

petits.

- 9 La pièce de puzzle est sous une poubelle dans la cour des grands.

Les énigmes
(GS/CP)

1 La pièce de puzzle est proche du réfectoire.

2 La pièce de puzzle est dans le chaudron de la sorcière.

3 La pièce de puzzle est dans un endroit où l'on trouve de l'encre.

4 La pièce de puzzle est au pied d'un arbre dans la cour des grands.

5 La pièce de puzzle est au pied d'un arbre dans la cour des petits.

6 La pièce de puzzle est dans un endroit où il y a des tapis.

7 La pièce de puzzle est près des

pots de fleurs.

8 La pièce de puzzle est dans un lieu en hauteur dans la cour des petits.

9 La pièce de puzzle est sous une poubelle dans la cour des grands.

10 La pièce de puzzle est dans la cour des grands près d'une porte tout le temps fermée.

11 La pièce de puzzle est dans la cour des petits près d'une porte tout le temps fermée.

12 La pièce de puzzle est près du portail vert dans la cour des grands.