



« 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
LEN72.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 recette 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)	non
	Possibilité d'entraide, mise en commun des ressources (exemple : les 3 petits cochons)	non
	Jeu de hasard : on joue et on perd ensemble (exemple : jeu du verger)	oui

<p>Commentaires : Pourquoi le choix de ce jeu coopératif ?</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Ce jeu était en lien avec le thème de la période : les sorcières. - Pour les enfants, expérimenter un jeu où l'on perd ou gagne ensemble. - Le déplacement sur une piste permet de mettre en œuvre des compétences en numération. La différenciation dépend de la valeur du dé, du nombre de dés... - Ce jeu permet de réinvestir le vocabulaire des parties du corps et des ingrédients d'une soupe de sorcière. 	
<p>Commentaires : Satisfactions, impressions, évolutions possibles...</p>	<p>Les parents et les enfants ont adoré ce jeu. Il y avait de l'excitation lorsque le puzzle de la sorcière se reconstituait. Les élèves ont vraiment compris l'objectif commun qu'ils avaient.</p> <p>Evolutions possibles :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Augmenter le nombre de dés à lancer. - Rajouter des ingrédients. - Augmenter le nombre de pistes. - Diminuer ou augmenter le nombre de pièces du puzzle de la sorcière. 	
<p>Noms des participants, qualité (élèves, enseignants, parents, partenaires...)</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



Les PS devaient lancer le dé « ingrédients ». S'ils tombaient sur un ingrédient, ils prenaient l'image dans le chaudron et la mettaient dans la poubelle. Lorsqu'ils tombaient sur une face noire, il fallait mettre une pièce du puzzle de la sorcière.



Avec des élèves de MS, le principe est le même mais nous avons complexifié en ajoutant des pistes pour atteindre le chaudron. (piste de 9 cases)



Pour les élèves de GS, cette fois-ci les pistes sont de 12 cases et le dé avait une valeur entre 6 et 10.



Mettre une pièce du puzzle de la sorcière entraîne de la déception, on peut le voir à la réaction de cette élève. L'équipe était si près du but. Nous constatons ainsi l'engouement des enfants au cours de ce jeu.

La recette de la sorcière

Matériels :

- un plateau chaudron
- 5 pistes de couleurs
- un dé de couleurs
- un dé de nombres (de 1 à 4 pour les MS et de 6 à 10 pour les GS et CP)
 - un dé ingrédients/sorcière (PS)
 - 12 ingrédients/5 ingrédients
 - un puzzle de sorcière (6 pièces)
 - 5 pions

But du jeu :

Empêcher la sorcière de réaliser sa potion en enlevant tous les ingrédients du chaudron. Attention, il faut les enlever avant que le puzzle de la sorcière soit reconstitué.

Déroulement PS :

A tour de rôle, chaque joueur lance le dé ingrédients/sorcière.

S'il tombe sur la face ingrédient, il peut le retirer du chaudron et le mettre à la poubelle.

S'il tombe sur la face sorcière, il met une pièce du puzzle.

Déroulement MS/GS/CP :

A tour de rôle, chaque joueur lance le dé couleurs ainsi que le dé nombres.

Il avance sur la piste de couleur correspondante et d'autant de case que le dé l'indique.

Une fois qu'un pion est arrivé au chaudron, les joueurs enlèvent un ingrédient de leur choix et le mettent à la poubelle. S'il tombe sur la couleur noire, ils mettent une pièce du puzzle de la sorcière.

Fin du jeu :

Tous les joueurs ont gagné s'ils ont retiré tous les ingrédients du chaudron avant que le puzzle de la sorcière soit reconstitué.

Tous les joueurs perdent si le puzzle de la sorcière est reconstitué et qu'il reste des ingrédients dans le chaudron.