

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 soupe de la sorcière		
	Nous avons inventé un jeu	non
	Ce jeu existait déjà	oui
	Nous avons transformé un jeu en jeu coopératif	oui

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)	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. - Nous voulions un jeu en lien avec le domaine : Découvrir l'écrit. Dans ce jeu, la discrimination visuelle permet d'identifier un mot et de l'associer à une image. Cette compétence est indispensable à la réalisation de ce jeu. - Pour développer l'entraide, le langage est nécessaire, il faut être deux à chercher et se mettre d'accord pour trouver la bonne image. 	
<p>Commentaires : <i>Satisfactions, impressions, évolutions possibles...</i></p>	<p>Jeu intéressant mais il manque une ou plusieurs variables pour le rendre plus attrayant. Il n'y a pas beaucoup de rebondissements.</p> <p>Évolutions possibles :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Prendre un ingrédient dans le chaudron de l'équipe adverse. - Si une équipe tombe sur un ingrédient qu'elle possède déjà, possibilité de le donner (échanger...) avec l'équipe adverse ou bien de rejouer. - Retourner une étiquette et constater que ce mot n'est pas dans la liste, c'est un piège donc on ne gagne pas d'ingrédient. - Retourner une étiquette « chance » qui permet de mettre l'ingrédient de son choix dans le chaudron. 	
<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 GOSSELIN - 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 : lancer le dé, avancer sur la piste et retourner l'étiquette pour découvrir le mot.



Ensuite, on s'aide du référentiel pour lire le mot.



Sur cette photo, on voit l'élève chercher l'image de l'ingrédient correspondant au mot.



Ensuite, il doit mettre l'ingrédient dans son chaudron. Il en manque encore beaucoup pour le remplir!!!

La soupe de sorcière

Matériels :

- un plateau de jeu avec une piste
- des étiquettes-mots placées face cachée sur la piste (capitale : MS, scripte : GS, Cursive : CP)
 - 24 ingrédients (2x12)
 - 2 affiches de lexique
 - 2 chaudrons
 - 2 pions
 - un dé de nombre de 1 à 3
 - une boîte pour la défausse

But du jeu :

Etre la première équipe à remplir son chaudron avec six ingrédients différents.

Déroulement du jeu :

Une première équipe lance le dé, elle avance son pion d'autant de cases que l'indique le jet du dé. Elle prend l'étiquette-mot placée sur cette case et identifie le nom de l'ingrédient en s'aidant des modèles sur les affiches. Elle cherche alors l'ingrédient correspondant et le pose sur une des cases vides de son chaudron. Elle pose ensuite l'étiquette-mot dans une boîte de défausse.

C'est au tour de l'autre équipe de lancer le dé et d'agir comme précédemment en fonction du jet de dé.

Si au tour suivant une équipe retourne le nom d'un ingrédient qu'elle a déjà dans son chaudron, elle ne prend rien et remet l'étiquette-mot à sa place, face cachée sur la piste.

Quand le pion tombe sur une case où l'étiquette-mot a déjà été ramassée, l'équipe rejoue.

Fin du jeu :

L'équipe gagnante est celle qui aura réussi à mettre en premier six ingrédients différents dans son chaudron.