

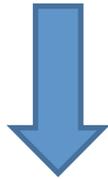
Les jeux coopératifs à partir de la littérature enfantine

Par la section AGEEM 36

Le projet AGEEM : « A nous de jouer »

Les jeux coopératifs à l'école maternelle

Agir et s'exprimer avec
son corps
et
Jeux coopératifs



Des jeux vécus en salle EPS
au jeu de table :

Les jeux vécus corporellement
peuvent se transposer en jeu de table

- des jeux pour prendre connaissance de l'autre, pour accepter le contact physique et respecter l'autre
 - ❖ se laisser guider les yeux bandés à travers des obstacles (par le doigt en crochet, par les épaules ...)
 - ❖ faire rouler l'autre, se laisser rouler
 - ❖ jeu de la pierre et du lézard : les enfants sont des pierres de la forme qu'ils veulent . Les lézards vont se faire bronzer sur les pierres, sans faire mal à l'autre
 - ❖ jeu du souffle du vent : mettre une musique de vent . Sur une zone tapis les enfants s'enroulent, se passent par-dessus sans se faire mal
- des jeux pour aider l'autre
 - ❖ jeu de la banquise : les ours sont sur la banquise (une feuille de journal chacun. La banquise fond (faire disparaître des journaux. Les ours doivent loger sur les morceaux qui restent et qui diminuent.
- des jeux pour faire la chaîne pour...
 - ❖ jeu du goéland : il faut traverser l'océan pour que le goéland arrive sur son île . Les enfants font la chaîne pour acheminer le goéland dans son nid vers l'île
- des jeux pour faire ensemble avant que ...
 - ❖ voir document joint

Le projet AGEEM : « A nous de jouer » Les jeux coopératifs à l'école maternelle

D'un album de
littérature de jeunesse
à la fabrication d'un jeu
coopératif



en ciblant des
apprentissages

Pratiquement tous les albums de littérature de jeunesse fournissent des situations pour mettre en scène un jeu coopératif. Pour y parvenir, il suffit de mettre en œuvre les principes énoncés dans la diapositive suivante.

Jeux coopératifs et littérature enfantine

Objectifs
spécifiques



Choix d'un album



Définition de la problématique sous la forme :
il faut aider ... à ... avant que ... »

La tâche des
joueurs

Quel ennemi,
Contre qui ?
Contre quoi ?

Comment
joue t'on ?

Les pièges
et les
entraves

Les
critères
de
réussite

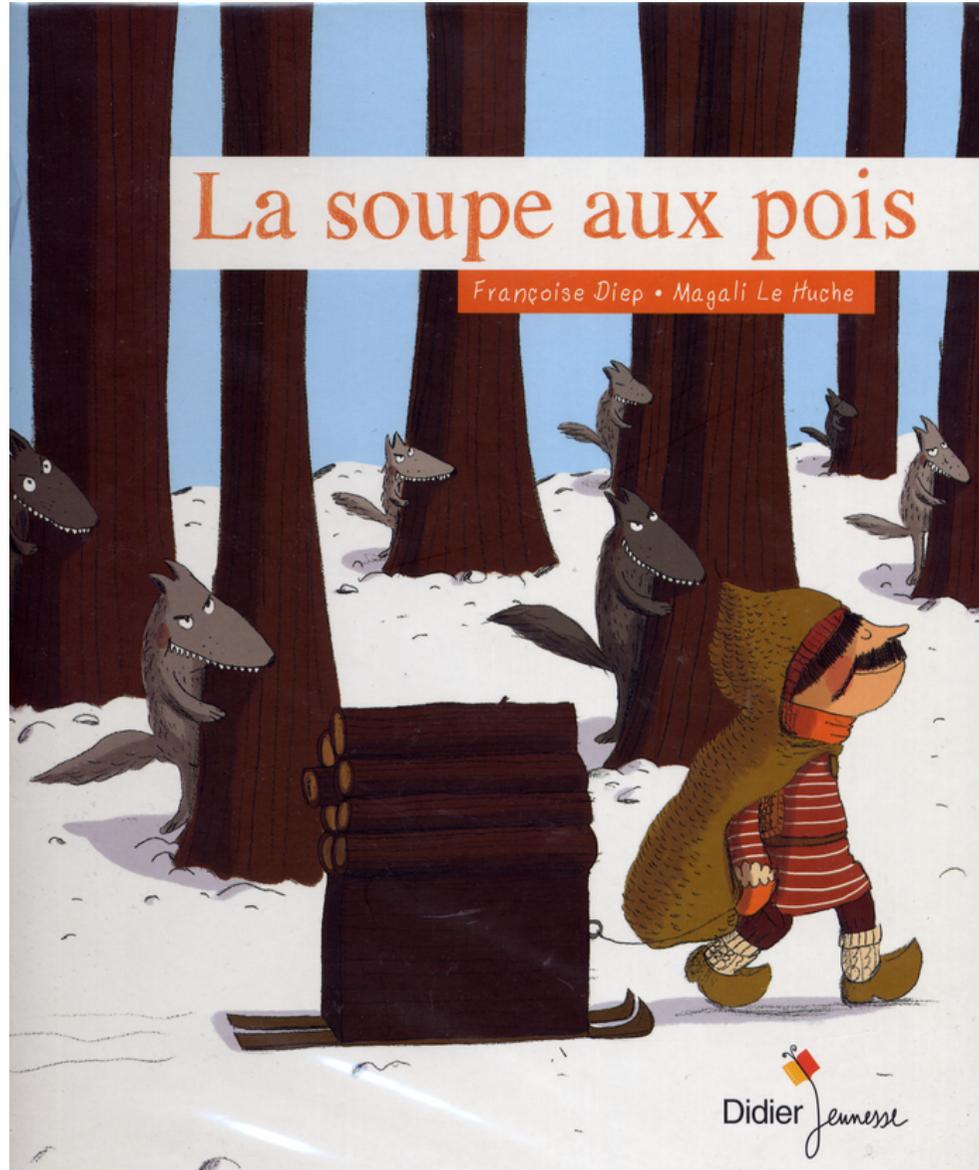
Un album : « La soupe aux pois »

Cet album a fait partie de la sélection Escapages. Les membres du groupe de réflexion de l'AGEEM 36 ont fabriqué 3 jeux en grand volume, disponibles au CDDP.

- 3 jeux différents pour le même album
- 3 niveaux de compétences pour les 3 niveaux de l'école maternelle
- des objectifs ciblés différents pour chaque niveau

La soupe aux pois

Françoise Diep • Magali Le Huche



Didier Jeunesse

La ronde des loups (PS) :

Il faut aider Pierre à charger son traîneau de bûches avant que les loups ne l'encerclent...

Lancer le palet : côté bûche, on met une bûche sur la luge
côté loup, on plante un loup dans un pot

On a réussi si toutes les bûches sont sur le traîneau avant que la ronde des loups ne soit terminée.



La soupe aux pois (MS)

Il faut aider TOINON à terminer sa soupe avant que le loup n'arrive à la maison.

Face du dé : - face petit pois, on met un petit pois dans la marmite

- face loup : le loup avance d'une case

- face sabot : le sabot tape sur le bois pour effrayer le loup qui recule d'une case

- face vierge : on rejoue

On a réussi si tous les pois sont dans la marmite avant que le loup ne rentre dans la maison.



L'échelle des loups (GS)

Il faut aider Pierre à descendre du sapin avant que les loups n'atteignent le haut du sapin.

Pour attraper Pierre, les loups doivent monter les uns sur les autres (loups=cubes).

Pour descendre de l'arbre, Pierre peut construire soit une échelle de bois (H en bois à accrocher depuis le haut les uns aux autres), soit une corde à boutons (rectangles de tissus avec boutons et boutonnières, à accrocher depuis le haut)



Règle du jeu :

Le jeu se joue un sabot de 3 cases, comportant des cartes retournées. Pour pouvoir agir, il faut retourner les cartes pour en avoir 3 identiques sur le dessus, ce qui implique, surtout au niveau des échelles, de réfléchir stratégiquement quelle échelle il vaut mieux rechercher (en fonction des échelles déjà posées).

Retourner la première carte de chaque tas :

- pour prendre un morceau d'échelle, il faut avoir 3 échelles retournées.

On jette ensuite les 3 cartes dans la boîte verte.

- pour prendre un morceau de corde à boutons, il faut avoir 3 cordes à boutons retournées. On jette ensuite les 3 cartes.

- si un loup apparaît, placer un loup au pied du sapin pour commencer l'échelle du loup. On jette la carte du loup et on retourne la carte suivante.

- quand les cartes ne sont pas identiques, jeter une carte de votre choix jusqu'à ce qu'on ait 3 cartes identiques.

On change de joueur à chaque fois qu'un élément est posé.

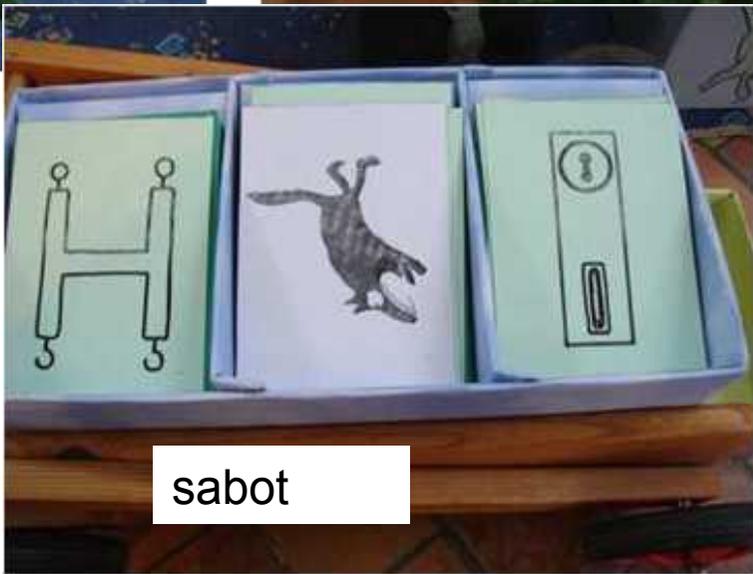
On a réussi si une échelle pour aider Pierre est terminée avant que tous les loups soient empilés. On n'a pas réussi si les loups ont terminé leur échelle de loups avant que 1 échelle de Pierre ne soit terminée.



Echelle de bois



Echelle à boutons



sabot

**Les jeux coopératifs fabriqués par les
écoles à partir d'un album de littérature
de jeunesse**

Enjeu : Les 3 promeneurs doivent parcourir la marelle depuis la terre jusqu'au ciel, avant que le loup ne soit habillé et ne vienne les manger.

Pile ou face, c'est la pièce qui détermine le tour des promeneurs ou le tour du loup. A vous de choisir votre côté.

*A chaque tour les **promeneurs** franchissent 1 case de la marelle en se tenant par la main. Ils doivent : **Case 1** ramasser les fleurs – **Case 2** c'est le puits, aller à la **case 3** – **Case 4** monter cueillir les pommes – **Case 5** pêcher les poissons – **Case 6** ramasser les champignons – **Case 7** c'est gagné !*

*A chacun de ses tours , **le loup** met 1 vêtement : tee-shirt, pantalon, blouson, bonnet, écharpe, chaussures. **Et gare à vous quand il a terminé !***

Promenons-nous dans les bois



Incroyable Croco

Enjeu : Il faut aider Mr CROCO à arriver à la fête chez les grenouilles avant que la nuit ne soit tombée (volets fermés)

On lance le dé. Face CROCO : Mr CROCO avance d'1 case.

Face livre : on déplace 1 animal qui gêne Mr CROCO d'1 case, mais on met 1 volet ou bien on ne joue pas et on donne 1 joker (il y a 2 jokers cartes d'invitations à mettre dans la boîte aux lettres).

Face flèche blanche : Mr CROCO saute par-dessus 1 obstacle ou avance d'1 case.

Face flèche noire : pour libérer le chemin, 1 animal peut sauter par-dessus 1 obstacle, mais on met 1 volet ou on ne joue pas et on pose 1 joker.



En prêt au CDDP

Enjeu : Tous les animaux doivent entrer dans la moufle avant que la fourmi n'y arrive.

Placer chaque pion « animal » sur son ombre. Faire tourner la roue chacun son tour et choisir 1 solution ensemble. Quand on tombe sur 1 case « animaux » on choisit 1 des 3 et on avance d'1 pas. Quand on tombe sur la case « fourmi » on descend la fourmi d'1 tour de manivelle.

Quand on tombe sur la case « moufle » on choisit 1 animal et on le met dans la moufle. Quand on tombe sur la case « flocon de neige » on a le choix : on recule la fourmi d'1 pas ou on avance 1 animal d'1 pas.

Si on tombe entre 2 cases, on rejoue.

La moufle



Enjeu : Les escargots ont mélangé toutes les étiquettes du jardin. Il faut aider les escargots à remettre les étiquettes à l'endroit avant que le jardinier n'arrive.

Si on tombe sur la couleur jaune, verte, orange ou rouge, il faut remettre une étiquette de la même couleur à l'endroit.

Si on tombe sur « étiquette » il faut mettre 2 étiquettes à l'endroit.

Si on tombe sur le dessin « pelle » faire avancer le jardinier d'1 case.

Panique au potager



Le Bateau de Mr ZOUGLOUGLOU

Enjeu :Il faut aider le bateau de Mr Zougoulou à atteindre la mer avant que la puce ne le fasse couler.

Si le dé tombe sur la face «puce » ou la face «bateau », lancez le dé constellations : la puce ou le bateau avance comme l'indique le dé.

Si le dé tombe sur la face « ? » vous avez le choix d'avancer le bateau ou de reculer la puce d' « 1 case ».

La bateau atteint le phare, Mr Zougoulou continue son voyage.

La puce arrive au phare, elle attendra le bateau pour le couler.



Le petit chaperon rouge

Enjeu : Il faut aider le Petit Chaperon Rouge à traverser la forêt avant que le loup n'apparaisse.

On place le sablier au cœur de la forêt(le loup apparaît dans le sablier au fur et à mesure que le sable coule). Le joueur 1, souffle sur le Petit Chaperon Rouge (boule de coton) pour le faire sortir de la maison et l'emmener au bout du chemin où le joueur 2 prend le relais en soufflant jusqu'au virage suivant et ainsi de suite jusqu'à faire entrer le Petit Chaperon Rouge dans la petite maison.



Enjeu : Il faut aider les 4 oiseaux à atteindre l'épouvantail avant le géant.

Face 2/3/4 : on avance l'oiseau d'autant de cases

Face « nain » on remet l'oiseau au départ.

Face géant : le géant avance d'1 case.

Paillasse l'épouvantail



Les 3 petits cochons

Enjeu : il faut construire la maison avant que le puzzle du loup ne soit complet.

Les joueurs lancent le dé chacun leur tour, si le dé tombe sur 1 brique, on met 1 brique, si le dé tombe sur le loup, on met une pièce loup du puzzle.

Quand la maison est finie, on met le toit.

