



« Mettre en œuvre un jeu coopératif dans les locaux de l'école et/ou dans la cour de récréation »

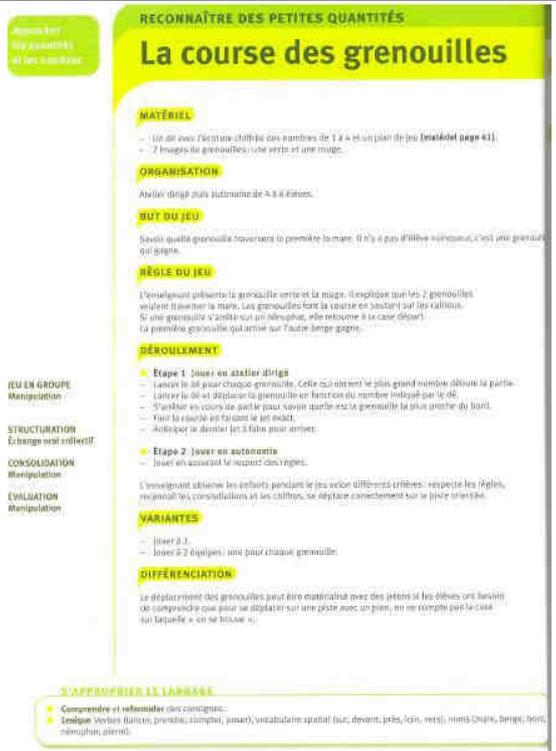
(Première partie)

N'hésitez pas à nous solliciter aux adresses suivantes
[/EN72.preelem@ac-nantes](mailto:EN72.preelem@ac-nantes) ou CPD72.preelem@ac-nantes.fr

Circonscription :	Sablé-Sur-Sarthe
Ecole et commune :	École maternelle publique de Loué
Classe :	Moyennes et Grandes sections
Nom de l'Enseignant (e):	Gwénola PESANTEZ
Nom de l'Atsem :	

Nom du jeu : LA COURSE DES GRENOUILLES		
	Nous avons inventé un jeu	
	Ce jeu existait déjà	
	Nous avons transformé un jeu en jeu coopératif	X

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)	
	Possibilité d'entraide, mise en commun des ressources (exemple : les 3 petits cochons)	X
	Jeu de hasard : on joue et on perd ensemble (exemple : jeu du verger)	X
... ou avec ce ou ces objectifs	→ apprendre à se déplacer sur un plateau de jeu. → jouer avec les constellations. → coopérer dans une équipe.	

<p style="text-align: center;">Commentaires : <i>Pourquoi le choix de ce jeu coopératif ?</i></p>	<p>Idée de départ : Ce jeu était proposé sur plateau, directement, et en individuel, dans une séance d'Accès Vers les Maths Moyenne section.</p> <p>Etape 1 : « Le Roi du Château » → se déplacer avec son corps sur un « plateau » grandeur réelle, les cases étant matérialisées par des cerceaux. Un enfant lance le dé, l'autre se déplace de « x » cases.</p> <p>Etape 2 : « La course des grenouilles » en salle de motricité. → le pion est matérialisé par un cône, les cases par des rochers. Un enfant lance le dé et les autres font avancer le cône-pion. → complexification du jeu : des rochers-nénuphars renvoient à la case départ.</p> <p>Etape 3 : « La course des grenouilles » sur plateau. → mêmes règles. → coopération moyens-grands à l'occasion des 24 Heures de la Maternelle. → un GS lit le dé et un MS avance le pion-grenouille.</p>	 <p>RECONNAÎTRE DES PETITES QUANTITÉS</p> <h2 style="text-align: center;">La course des grenouilles</h2> <p>MATÉRIEL</p> <ul style="list-style-type: none"> Un dé avec l'écriture des chiffres des nombres de 1 à 6 et un pion de jeu (matériel page 41). 2 boîtes à grenouilles, une verte et une rouge. <p>ORGANISATION</p> <p>Atelier dirigé dans l'interval de 4 à 8 heures.</p> <p>BUT DU JEU</p> <p>Savoir quelle grenouille touchera la première la mare. Il n'y a pas d'échec véritable, c'est une grenouille qui gagne.</p> <p>RÈGLE DU JEU</p> <p>L'enseignant présente la grenouille verte et la rouge. Il explique que les 2 grenouilles veulent traverser la mare. Les grenouilles font la course en lançant sur les cailloux. Si une grenouille va dans un nénuphar, elle retombe à la case départ. La première grenouille qui arrive sur l'autre berge gagne.</p> <p>DÉROULEMENT</p> <ul style="list-style-type: none"> Etape 1 : jouer en atelier dirigé <ul style="list-style-type: none"> Lancer le dé pour chaque grenouille. Celle qui obtient le plus grand nombre obtient la partie. Lancer le dé et déplacer la grenouille sur l'autre côté du nombre indiqué par le dé. S'arrêter en cours de jeu si le pion tombe quelque-est la grenouille la plus proche du huit. Vain la course en faisant le jet exact. Accepter le résultat jet à faire pour arriver. Etape 2 : jouer en autonomie <ul style="list-style-type: none"> Jouer en associant le respect des règles. <p>L'enseignant obtient les enfants pendant le jeu selon différents critères: respecte les règles, respecte les consignes et les chiffres, se déplace correctement sur le pion et le dé.</p> <p>VARIANTES</p> <ul style="list-style-type: none"> Jouer à 2. Jouer à 2 équipes, une pour chaque grenouille. <p>DIFFÉRENCIATION</p> <p>Le déplacement des grenouilles peut être matérialisé avec des jetons si les élèves ont besoin de comprendre que pour se déplacer sur une plate avec un pion, on ne compte pas la case sur laquelle on se trouve.</p> <p>5 APPROPRIER LE LANGAGE</p> <ul style="list-style-type: none"> Comprendre et résumer des consignes. Logique (verbes d'action, pronoms, conjonction), vocabulaire spatial (haut, devant, après, côté, vers), mots (mare, berge, pont, nénuphar, arriver). <p>JEU EN GROUPE Manipulation</p> <p>STRUCTURATION Échange oral collectif</p> <p>CONSOLIDATION Manipulation</p> <p>ÉVALUATION Manipulation</p>
<p>Commentaires : <i>Satisfactions, impressions, évolutions possibles...</i></p>	<p>Les différentes phases de jeu ont bien fonctionné et ont été appréciées par les élèves. Cependant, l'apprentissage du déplacement d'un pion sur plateau est à consolider.</p>	

<p>Noms des participants, qualité (élèves, enseignants, parents, partenaires...)</p>	<p>Elèves :</p> <p>Guylhem PLACES Léo PONTONNIER Maylis DEROUET Maguy GRIGNARD Timéo CAMUS Anaïs BESLOT Paul COUTELLE Olivia FILOCHE Anjali TARCILE Léandre FEUVRIER Antoine ROUME Eléa GUILMIN Cléa PICHON Kiliane VINCENT Orlane DENIS Joéva-Mia LHOMMEAU Naël PAY Léo BRASSEUL AMMOURA Eliott DEROUET Elio HEURTEBISE Juliette GAINARD Célia DESPRES Nolan BOURDIN</p> <p>Enseignantes :</p> <p>Marie- Noëlle MAUBOUSSIN Gwénola PESANTEZ</p>	<p><i>Photos des participants (facultatif) en jpg</i></p>
--	--	---

(Deuxième partie)

N'oubliez pas de faire signer par les familles les documents de [droit à l'image](#)

Vous avez le choix entre:

1. **Un diaporama sonore** : si vous cliquez **sur ce lien**, vous accéderez à trois tutoriels **très simples** pour vous permettre de le réaliser.

Ou

2. **Un reportage comme proposé ci-dessous** : version simplifiée avec 4 photos et les commentaires des enfants et/ou de l'adulte.

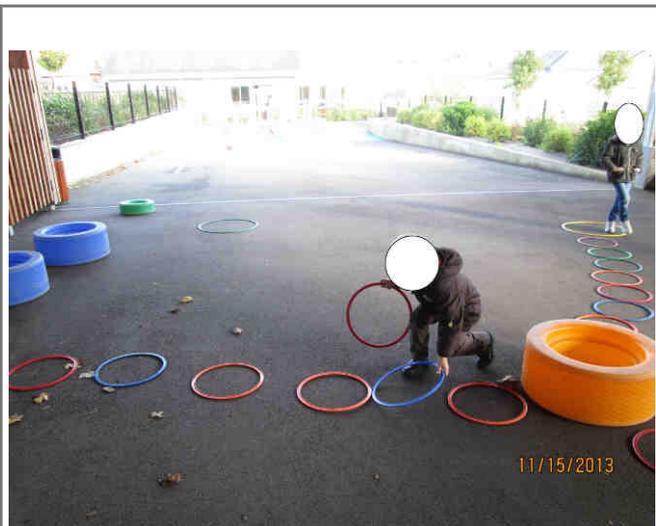
REPORTAGE

Photo 1

Préparation du jeu : mise en place des cerceaux par les enfants

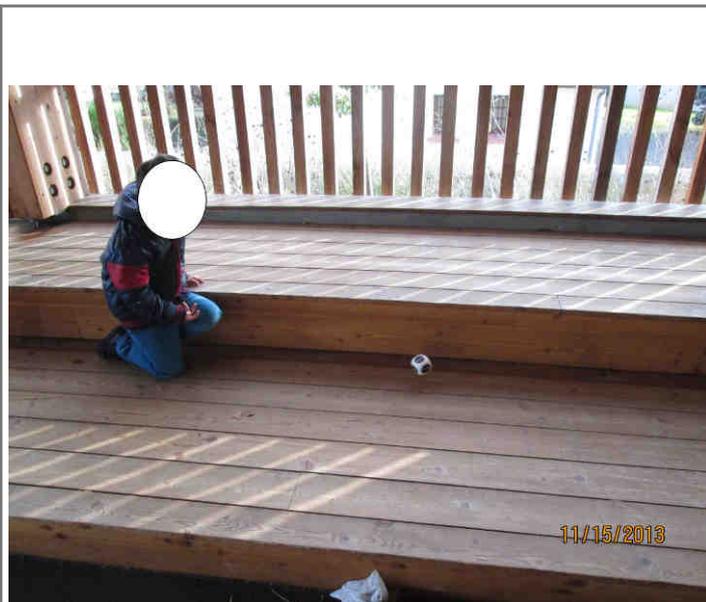


Photo 2

Lancer du dé



Photo 3

Comptage du nombre de cerceaux avant d'arriver au château



Photo 4

Premier élève arrivé au château