

# Un jeu coopératif : les 3 petits cochons

## Fiche d'accompagnement de séance filmée

DOMAINES	COMPÉTENCES		
Langage Devenir élève, Découvrir le monde (approcher les quantités et les nombres)	-enrichir son langage par le jeu -coopérer -dénombrer une collection, comparer des quantités		
École : Jules Ferry	Niveau : PS	Durée : 10 min.	Date : juin 2013
Intitulé de la séance filmée : un jeu coopératif en classe, les 3 petits cochons			
<b>Objectif de la séance :</b> Amener les élèves à coopérer et à collaborer pour remplir un objectif commun Amener les élèves à dialoguer entre eux et à structurer la syntaxe de leurs phrases Amener les élèves à dénombrer une quantité d'objets à comparer des quantités			
<b>Particularités de ce type de séance :</b> Découverte par les élèves d'un type particulier de jeu, le jeu coopératif, qui offre aux élèves l'occasion de vivre une collaboration, collaboration qui nécessitera un échange langagier entre les joueurs pour déboucher à la victoire de tous.			
<b>Élèves :</b> Groupe hétérogène de 3 élèves positionnés autour d'une table tel que tous aient accès aux pièces du jeu.			
<b>Enseignant :</b> Il est très présent du fait que cette partie est la première vécue par les élèves et que quelques règles doivent être présentées pour démarrer la partie. De plus, il doit encourager les élèves à échanger oralement pour qu'ils collaborent au mieux.			
<b>Démarche :</b> Il s'agit de mettre en action le plus rapidement possible les élèves en les faisant jouer. Ainsi la présentation des règles n'est pas exhaustive. Seul ce qui permet de démarrer le jeu est présenter aux élèves ; ensuite un complément de règles est apporté au fur et à mesure des situations de jeu qui se présentent.,			
Structures du langage mise en œuvre : -l'usage des pronoms personnels (je, tu, nous), exemples : <u>Je</u> t'échange tel matière première contre telle autre <u>J'</u> ai un bois, <u>tu</u> as une brique... <u>Nous</u> allons essayé de gagner -formulations de demandes/questions, exemples : <u>Est-ce que-</u> tu veux échanger un bois contre une paille ? Tu veux échanger avec moi ? -réinvestissement du lexique récurrent dans le conte : brique, paille, bois, construire/bâtir...			
<b>Brève présentation de la séance : la partie dure 20 minutes.</b>  1) Présentation du thème du jeu en lien avec l'album déjà étudié précédemment en classe. 2) Présentation des quelques règles qui permettent le plus rapidement possible de démarrer la partie. 3) Succession des tours de jeux et apports de d'éléments nouveaux de règles en rapport avec les situations de jeu qui se présentent. 4)Fin du jeu : échanges oraux entre les élèves et l'enseignante sur les apports et l'intérêt du jeu : qu'avons-nous appris en jouant ?			

<b>Passages remarquables de la séance filmée</b>		
<b>Temps</b>	<b>Commentaire</b>	<b>vidéos</b>
2,06 minutes	Le rappel du conte et la présentation du thème du jeu permet le réinvestissement du lexique commun au conte et au jeu (ex : brique, paille, bois...). Il peut être judicieux de faire justifier le choix des couleurs du matériel composant le jeu afin de mieux l'appréhender (ex : pourquoi le bois est-il représenté par des cubes verts) ? L'aspect coopératif du jeu est explicitement formulé.	Les 1ères règles
2,06 minutes	Après plusieurs tours de jeu, arrive la nécessité pour les joueurs d'échanger des matières premières pour pouvoir construire leur maison. La règle de l'échange est alors amenée par l'enseignante. Ce temps d'échanges favorisera l'émergence d'un dialogue entre joueurs.	Extrait 2 : la règle de l'échange
3,07 minutes	Déroulement d'un tour de jeu avec à sa suite une phase d'échanges et donc de productions langagières entre élèves. Dans cet extrait, est visible la difficulté d'échanger pour un élève car celui-ci doit d'abord renoncer à une matière première pour ensuite en récupérer une autre.	Extrait 3 : Un tour de jeu
2,14 minutes	l'enseignante encourage les élèves à lire la situation de jeu, compter le nombre de matières premières dont dispose le joueur pour ensuite mieux prendre l'initiative d'échanger.	Extrait 4 : compter pour échanger
1,54 minutes	Fin du jeu, l'objectif de ce temps est de faire formuler par les élèves les compétences mise en œuvre par le jeu et de rappeler que par leur collaboration tous les élèves ont gagné.	Extrait 5 : retour sur la partie