



« 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](mailto:LEN72.preelem@ac-nantes) ou [CPD72.preelem@ac-nantes.fr](mailto:CPD72.preelem@ac-nantes.fr)

Circonscription :	MAMERS
Ecole et commune :	Ecole Henri Nigoul à Saint Rémy de Sillé
Classe :	PS/MS/GS
Nom de l'Enseignant (e):	Gangnery Charlène
Nom de l'Atsem :	Montanes Sandrine

Nom du jeu : le jeu du crocodile (jeu pour les MS)	
	Nous avons inventé un jeu
	Ce jeu existait déjà
	Nous avons transformé un jeu en jeu coopératif

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)
	Jeu de hasard : on joue et on perd ensemble (exemple : jeu du verger)
... ou avec ce ou ces objectifs	Objectif plus disciplinaire : connaître les lettres de son prénom

<p>Commentaires : <i>Pourquoi le choix de ce jeu coopératif ?</i></p>	<p>A ce moment de l'année, nous avons un projet sur l'alphabet. Nous avons donc cherché un jeu qui pourrait nous aider à apprendre les lettres des prénoms de la classe. En lien avec une histoire, où le méchant était un crocodile, nous avons décidé d'inventer un jeu où tous les enfants joueraient contre le crocodile (inspiration du jeu du verger+ autre jeu).</p>	
<p>Commentaires : <i>Satisfactions, impressions, évolutions possibles...</i></p>	<p><b>Pour les PS : ils ont leur modèle sous les yeux et posent les lettres par-dessus ; il n'y a pas de face noire (échange), si la lettre n'est pas dans leur prénom ils la reposent dans le bac.</b> <b>Pour les GS : possibilité de varier les différentes graphies des prénoms.</b></p>	
<p>Noms des participants, qualité (élèves, enseignants, parents, partenaires...)</p>	<p>Lauryne, Yoanis, Shadi, Maëlys et Noa (élèves de MS) Montanes Sandrine (ATSEM)</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](#)

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

**REPORTAGE**

Le matériel : les lettres des prénoms des élèves dans un bac/sac rouge ; les lettres du monstre dans un bac/sac vert, un dé (3 faces rouges, 2 faces noires et 1 face verte)



But du jeu : avoir reconstitué tous les prénoms des élèves avant le prénom du méchant (pour nous CROCODILE)



Règle du jeu : chaque enfant lance le dé à tour de rôle : sur une face rouge il pioche une lettre du bac rouge au hasard et dit si elle est dans son prénom ; face verte il pioche une lettre du bac vert et la pose sur le modèle du CROCODILE ; face noire les élèves peuvent échanger des lettres ou enlever une lettre du crocodile.



La partie se termine quand soit tous les prénoms des élèves sont entiers soit le nom du CROCODILE est entier.