



**ACADÉMIE  
DE NANTES**

*Liberté  
Égalité  
Fraternité*

Directions des services départementaux  
de l'éducation nationale  
**Vie pédagogique premier degré**

Pour déposer des photos et des petites vidéos



A

[Inscription au défi coopératif](#)

**Fin du M@terMooc « Des intentions aux réalisations : et si vous osiez ! »**

**Hier, dans une classe de moyenne section de maternelle, les élèves n'arrêtaient pas de demander à la maîtresse si "les 24 heures maternelle" c'était bien cette semaine. Cela semblait pour certains une date au moins aussi importante que celle de Noël.**

**Témoignage d'un inspecteur sarthois  
Votre parcours de formation est maintenant terminé !**

Osez proposer sur le forum un jeu pédagogique réalisé dans votre classe ou dans le cadre des 24h avec vos élèves et leurs familles



En cliquant sur

Filmez, prenez des photos puis **osez participer au défi coopératif**

« 24 heures pour inventer un jeu coopératif sur l'une des quatre thématiques « jeu...jardine », « jeu...cuisine », « jeu...cherche la petite bête et « jeu...construis un objet »

Finaliser un diaporama sonore en utilisant les [ressources à votre disposition](#).

Celui-ci peut faire l'objet d'un projet global dans lequel chaque enfant peut avoir son propre projet:

entendre et faire entendre sa voix pour raconter son jeu.



Pour participer au défi, inscrivez-vous en cliquant sur

## Et si votre défi était lui-même un jeu pédagogique coopératif sur la découverte et la compréhension du monde ?

---

Regardez cette vidéo d'un jeu coopératif proposé au défi 2013 « Jeu...fabrique un objet » - Le passage en caisse infernal, dans lequel l'enseignante utilise des outils numériques pour raconter le jeu avec les enfants. La situation de réalisation de ce petit film peut être considérée comme un jeu par les enfants. En effet, la présentation de chaque partie de la recette est une petite mise en scène de laquelle ils semblent tirer un réel plaisir. En faisant semblant, ils se mettent à distance du monde réel pour en proposer une représentation gaiement théâtralisée.

## Dépasser le jeu

---

Si le monde protégé du jeu autorise de multiples essais sans crainte de l'erreur, s'il permet d'oser recommencer en raison du risque limité, il maintient l'action hors du domaine du réel. Le jeu constitue un espace protégé au sein duquel l'enfant peut s'essayer à apprendre. Il y intègre l'acceptation de contraintes, de règles et de différences de points de vues. Il découvre et met à l'épreuve des savoirs et des habiletés qu'il pourra utiliser dans le monde réel. Il prend peu à peu une confiance suffisante pour tenter le « saut » dans le réel. En contrepartie de cet environnement sécurisé, il ne peut recueillir qu'une reconnaissance limitée. Si le risque est « pour de faux », la valorisation n'est pas tout à fait « pour de vrai »

## Initier au « projet de réalisation »

---

C'est pourquoi le prolongement logique du jeu se traduit naturellement dans la situation fonctionnelle ou le projet. Il n'est pas question ici du projet pédagogique, car celui-ci est du ressort de l'enseignant. Sa dénomination complète est « projet de réalisation ». Réalisation d'un objet, d'un événement, d'une habileté. Il concerne l'enfant, seul ou en coopération avec des pairs.

Un *projet de réalisation* se définit sans ambiguïté par les réponses à 4 questions simples :

1. FAIRE QUOI ?
2. À DESTINATION DE QUI ?
3. POUR QUOI (en deux mots) ?
4. COMMENT ?

« **Faire quoi ?** » : réaliser ensemble une vidéo pour présenter un jeu, une recette ...aux parents; il s'agit bien d'une réalisation concrète qui nécessite des actes dans le monde réel.

« **À destination de qui ?** » : prioritairement les individus les plus proches affectivement, familles, amis, éducateurs, etc. mais aussi des pairs de la classe, de l'école ou de la vie hors école.

« **Pour quoi ?** » : pour leur montrer la vie dans la classe, mais aussi pour susciter des manifestations d'intérêt et de valorisation. L'enfant puise une grande part de sa motivation en anticipant sur l'obtention d'une réaction en retour de sa réalisation. Il est donc important qu'il puisse s'en assurer par lui-même et instantanément, au moins pour les premières fois. L'existence d'un destinataire doit être complétée par la possibilité d'observer l'effet que la réalisation opère sur lui. Cet aspect important est parfois négligé avec pour conséquence, une extinction rapide de la motivation pour les projets de réalisation.

Le « **Comment** » se réfère à la planification de la réalisation : temps, lieux, matériel, organisation humaine, etc. L'enseignant délègue chaque fois que possible une partie de cette problématique aux enfants pour les responsabiliser dans les limites de leurs capacités.

Il apparaît clairement que la réalisation de cette séquence filmée caractérise précisément un projet... à condition que l'enseignant ait

pris soin de l'introduire habilement parmi ses élèves. En effet, comment pourraient-ils imaginer le produit fini, s'il n'ont pas déjà rencontré, réalisé ou visionné d'autres séquences filmées ?

Comment imaginer un moyen d'atteindre des destinataires sans avoir identifié quelques moyens pour communiquer ? Comment éprouver le désir de leur communiquer la réalisation si l'on a pas ressenti la jubilation d'observer leurs réactions à d'autres occasions ? Comment avoir spontanément envie de présenter sa recette si l'enseignant n'en a pas habilement fait naître une irrésistible envie ?

Chez le jeune enfant, le désir de réaliser un projet est souvent dépendant d'une « mise en scène » opérée par l'adulte pour donner l'envie de « faire comme » pour obtenir des témoignages de reconnaissance (dans le sens de « être reconnu » comme individu digne d'être aimé ou apprécié).

A ces âges, les réalisations sont modestes : réussir à escalader un obstacle, construire une tour haute comme la maîtresse, obtenir un mélange homogène en mélangeant farine, lait, oeufs, sucre et sel... Plusieurs projets simples peuvent permettre une réalisation complexe que découvriront les enfants en réunissant ce qu'ils ont fait. Ainsi pourra naître le goût pour des objectifs plus ambitieux...

## ... ou maîtriser des situations fonctionnelles

---

Dans le cadre de ces lignes, une situation fonctionnelle se définit comme une tâche qu'un enfant est amené à faire régulièrement ou occasionnellement dans le cadre de la vie courante. Celle-ci favorise son accès à des comportements autonomes et lui permet de prendre sa juste place dans la société.

Ces situations concernent donc les gestes du quotidien tels que jardinage, rangement ou classement de jouets ou d'objets, utilisation d'ustensiles domestiques, tâche ménagères telles que mettre le couvert, etc.

Elles peuvent faire l'objet d'une large gamme de jeux, de préférence coopératifs.

**Pour que ceux-ci recueillent un succès suffisant pour que les enfants s'en emparent spontanément, il est essentiel, comme pour les autres jeux, que l'adulte ou un « grand » jouent avec eux dans les premières fois.**

### A VOS JEUX !

#### Pour le plaisir des petits et des grands ...

M.A.J. le 26/02/2015

## Dans cette rubrique

---

- [1re édition : "Jouer ? Est-ce bien raisonnable ? "](#)
- [2e édition : "Jouer ensemble pour parler grand"](#)
- **[3e édition : "Jouer, on en fait tout un monde !"](#)**
- [4e édition: " Jeux de rôles, jeux drôles ! "](#)
- [5e édition "Jeu conte, tu comptes ...alors raconte "](#)
- [6e édition : " Art et matières"](#)
- [7e édition : "Le castelet de Marie-Hélène..."](#)
- [8e édition "Ensemble découvrons les langues et les cultures du monde"](#)
- [9e édition : "Le défi : Fabriquer un jeu mathématique"](#)

## Parcours de formation

---

- [Présentation](#)
- [Semaine 1](#)
- [Semaine 2](#)
- [Semaine 3](#)
- **[Semaine 4](#)**

## Semaine 4

---

"et si vous osiez"

Élaborer de jeux au service de la découverte du monde, collaborer et échanger sur le forum pour les faire évoluer...

- [Ressources pour mettre en œuvre](#)
- [Espace de mutualisation](#)

- [twitter](#)



## En savoir plus

---

- [Bibliographie, sitographie](#)
- [S'inscrire à l'espace de mutualisation](#)
- [En cas de problème pour s'inscrire](#)

Pour déposer des photos et des petites vidéos



A

[Inscription au défi coopératif](#)