

<p>Notre coup de cœur</p>	<p>Gigi, la girafe est un jeu parfait pour la section des tout-petits, petits. L'élève se prend d'amitié pour cette jolie girafe qu'il pourra, dans un premier temps, promener où bon lui semble dans la classe. Par la suite, après une phase de manipulation des cubes, l'enseignant proposera aux élèves un petit jeu simple autour de cette girafe qui alliera manipulation d'un dé de couleur et motricité fine. Langage oral et dextérité motrice seront alors travaillés grâce à ce jeu.</p>
<p>Vers quoi ?</p>	<p>Langage oral: manipulation des adjectifs de couleur, de taille. Motricité fine: empilement de cubes et déplacement de la girafe. Numération: comptage des feuilles et des cubes empilés pour former le cou de la girafe.</p>
<p>Compétence travaillée</p>	<p>Comprendre, acquérir, utiliser un vocabulaire pertinent (quelques adjectifs avec les couleurs, les formes et les grandeurs).</p> <p>Dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres connus.</p>
<p>Quand utiliser ce jeu ?</p>	<p>A l'accueil, pour les élèves qui souhaitent un premier contact avec l'enseignant ou l'ATSEM dès leur arrivée en classe, en grand groupe au moment d'un regroupement pour animer un moment calme.</p> <p>Lors d'une évaluation diagnostique sur la connaissance des adjectifs de couleurs ou d'un atelier de réinvestissement sur les adjectifs de couleurs. Lors d'un apprentissage sur jouer ensemble et attendre son tour. Il semble intéressant de le présenter dans un premier temps à l'accueil sur une table et de laisser aux élèves simplement la girafe à déplacer et les cubes à empiler. Ainsi, les élèves se familiarisent avec le</p>

	<p>matériel et une phase de manipulation est mise en place.</p> <p>Dans un deuxième temps, il peut être intéressant de le présenter dans l'espace regroupement en faisant jouer les élèves en 2 équipes et en appelant à tour de rôle un élève qui lance le dé, un autre qui nomme la couleur et encore un autre élève qui empile le cube sur la girafe et pose la feuille gagnée sur l'arbre.</p> <p>Une fois, le jeu présenté au groupe classe, l'enseignant pourra utiliser ce jeu dans un atelier pour travailler principalement la manipulation des adjectifs de couleurs.</p> <p>En renforcement, l'ATSEM pourra de nouveau jouer avec les élèves dans un atelier satellite et demander aux élèves qu'ils lui expliquent la règle. Ainsi, le langage d'évocation est travaillé.</p>
<p>Comment mettre en place ce jeu dans la classe, à la maison ?</p>	<p>Dans un premier temps, il semble pertinent de laisser les élèves manipuler les différents éléments du jeu sans intervenir pour qu'ils s'approprient le matériel et qu'ils parlent spontanément sans stimulations.</p> <p>Ensuite, on pourra proposer ce jeu à un groupe de 6 élèves, en constituant des équipes de 3 joueurs.</p>

Tranche d'âge	2 à 4 ans.
Lien Tric Trac	Pas encore
Variables didactiques	<p>Simplification: les élèves jouent sans dé et emilent et font rouler la girafe.</p> <p>Complexification: l'enseignant invitera les élèves à manipuler les adjectifs de couleurs en nommant la couleur sur le dé et en rappelant les couleurs sur les cubes constituant déjà le cou de la girafe. Les élèves seront invités à les compter et à compter les feuilles déjà gagnées sur les arbres en utilisant la comptine numérique tous ensemble.</p>
Transdisciplinarité	Empilement, manipulation des adjectifs de couleurs
Autres jeux travaillant les mêmes compétences	Ballons et Serpentina pour les adjectifs de couleurs, Kataboom pour la motricité fine.