

LES CHEVALIERS DE LA TOUR

Notre coup de cœur	Jeu de coopération pour cycle 1, cycle 2 et cycle 3 où les élèves doivent s'unir pour construire une tour suivant un modèle. Chacun d'entre eux tiennent un bout de ficelle relié à un élastique et il s'agit de transporter tous les éléments de la tour dans un ordre chronologique sans rien faire tomber !
Vers quoi ?	Motricité fine, positions spatiales, stratégies d'anticipation.
Compétence travaillée	Situer un objet par rapport à soi ou par rapport à un autre objet. Eprouver de la confiance en soi, coopérer, écouter, demander de l'aide.
Quand utiliser ce jeu ?	Lors de l'aide personnalisée, Ce jeu permet d'aborder des notions sur les châteaux forts et la famille royale. Il se montre être une évaluation diagnostique pertinente sur le « devenir élève » car ce jeu révèle les personnalités des élèves: celui qui mène, capitule, persévère.
Comment mettre en place ce jeu dans la classe, à la maison ?	En grande section : Ce jeu se joue à 4 mais d'autres élèves peuvent être observateurs du jeu dans un premier temps. L'enseignant laisse les élèves s'approprier le matériel et fait verbaliser les élèves quant à aux règles du jeu.

LES CHEVALIERS DE LA TOUR

	<p>Au CP jusqu'au Cm2 :</p> <p>Une première séance en compréhension orale est envisageable :</p> <p>l'enseignant lit la règle du jeu et les élèves répondent à questionnaire écrit ou oral, exemple : que contient le six qui prend comme matériel ? Combien de temps dure une partie ? A combien de joueurs maximum peut-on aux chevaliers de la tour.</p> <p>Au cycle 2, l'enseignant peut interroger ses élèves avec le procédé Lamartinière, par exemple, le questionnaire sera succinct et ne demandera pas de réponses qui nécessitent trop d'écrit.</p> <p>En revanche, au cycle 3, l'enseignant peut préparer un questionnaire plus conséquent en vue de travailler aussi la structure syntaxique, l'orthographe, le jeu est alors un support transdisciplinaire et permet de travailler d'autres compétences.</p> <p>La règle du jeu peut-être lue par un groupe d'élèves pendant qu'un autre groupe écoute et répond à un questionnaire construit préalablement par le groupe des "lecteurs" ainsi la lecture à voix haute et la compréhension de texte est travaillée simultanément.</p>
Tranche d'âge	A partir de la grande section jusqu'au CM2 voire plus
Lien Tric Trac	http://www.trictrac.net/index.php3?

Fiche pédagogique publiée par Mylène LABIT

Site web : www.icionjoue.fr Courriel électronique : contact@icionjoue.fr

© 2011 ICI ON JOUE

LES CHEVALIERS DE LA TOUR

	id=jeux&rub=ludotheque&inf=cat&image2.x=0&image2.y=0&choix=chevaliers+de+la+tour
Variables didactiques	<p>Simplification :</p> <p>Une phase d'entraînement dans laquelle les élèves se familiarisent avec la manipulation de l'élastique est nécessaire.</p> <p>Il est conseillé de ne pas utiliser le sablier, les élèves placeront les tours d'une table sur une autre table sans tenir compte des différents endroits du château. Mieux vaut retirer les chaises et les élèves joueront debout.</p> <p>Complexification :</p> <p>L'enseignant imposera aux élèves qu'ils placent la tour dans le château et n'intervient pas lorsqu'ils déposeront ensemble les éléments. Si les élèves sont des experts, le sablier pourra être utilisé..</p>
Transdisciplinarité	<p>Faire un lien avec les châteaux, l'enseignant peut éventuellement aborder les tensions et les forces de l'élastique.</p> <p>Découverte d'un temps des châteaux forts.</p>
Autres jeux travaillant les mêmes compétences	<p>+ faciles : jeux pour travailler la motricité fine mikado, bungle, S.O.S Ouistiti.</p> <p>Jeux de coopération : le voleur d'étoile, le petit verger, le mini verger, Mauer Bauer, le jeu du loup.</p>

LES CHEVALIERS DE LA TOUR

	+ difficiles : Villa palleti.
--	-------------------------------