

Pyramide d' animaux

<p>Notre coup de cœur</p>	<p>Ce jeu est intéressant dans la mesure où une progression dans les apprentissages au sein d'une même école peut-être faite. Manipulation libre, empilement, empilement en suivant un modèle, jouer avec 1 puis 2 cartes actions découvertes puis jouer avec 2 voire 3 cartes actions recouvertes. Ainsi, ce jeu offre différentes pistes pédagogiques dans lesquelles les enseignants des différentes classes vont pouvoir faire avancer les apprentissages de leurs élèves.</p>
<p>Vers quoi ?</p>	<p>Habilité motrice: dextérité oeil-main, manipulation du lexique des animaux, des marqueurs spatiaux, résolution de problème simple, stratégie d'anticipation.</p>
<p>Compétence travaillée</p>	<p>C3 (premier palier du socle commun): résoudre des problèmes simples (notion de reste: que reste-t-il à placer, la girafe et la chauve-souris sont sur le pont que te reste-il désormais à placer?).</p> <p>Se situer dans l'espace et situer les objets par rapport à soi.</p> <p>Comprendre et utiliser à bon escient le vocabulaire du repérage et des relations dans le temps et dans l'espace.</p> <p>Trouver un ou des mots appartenant à une catégorie donnée (noms d'animaux).</p>
<p>Quand utiliser ce jeu ?</p>	<p>Lors d'un projet autour de l'album de littérature de jeunesse de Mario Ramos <i>Tout en haut</i>. En aide personnalisée ou au sein de la classe pour travailler le repérage spatial et la motricité fine. Lors d'un projet sur l'Afrique et les animaux.</p>

Pyramide d' animaux

<p>Comment mettre en place ce jeu dans la classe, à la maison ?</p>	<p>Pour les plus jeunes, il semble pertinent de laisser les élèves manipuler et jouer librement avec les animaux de bois. Ainsi, l'enseignant pourrait évaluer le lexique des animaux connus. L'enseignant pourra ensuite inviter les élèves à empiler les animaux, la motricité fine sera alors travaillée et la compréhension des marqueurs spatiaux et temporels seront évalués (mets la girafe au dessus du flamand rose puis place la panthère sur le dos du flamand rose). Les élèves seront amenés par l'enseignant à manipuler ces mêmes marqueurs par un questionnement (comment as-tu construit ta pyramide?).</p> <p>Il est envisageable de proposer aux élèves des photos de pyramides d'animaux à partir desquelles ils devront reproduire une pyramide à l'identique.</p> <p>Pour les plus avancés et les plus âgés, l'enseignant proposera une séance où les élèves devront prendre des indices sur le couvercle de la boîte pour deviner la règle du jeu et dégager certains invariants des boîtes de jeu: durée d'une partie, tranche d'âge, photo, dessins, nom de l'éditeur, nombre de joueurs, nom du jeu. La règle du jeu sera ensuite lue par l'enseignant et une phase de questionnement suivra afin d'évaluer la compréhension orale d'un texte lu. Il est aussi envisageable que la règle du jeu soit lu par un groupe d'élèves et que les autres remplissent un questionnaire préalablement préparé soit par les lecteurs soit par l'enseignant. Une phase de jeu sera proposée avec une ou deux cartes actions dans un premier temps puis trois dans un second et la contrainte de piocher une carte action supplémentaire si la pyramide des animaux s'écroule.</p>
<p>Tranche d'âge</p>	<p>de 2 à 7 ans</p>
<p>Lien Tric Trac</p>	<p>http://www.trictrac.fr/index.php3?id=jeux&rub=detail&inf=detail&jeu=4868</p>

Pyramide d' animaux

<p>Variables didactiques</p>	<p>Simplification : ne jouer qu'avec les animaux de bois dans un premier temps avec les plus jeunes, utiliser des photos pour reproduire différentes pyramides d'animaux et ainsi manipuler le lexique des animaux et les marqueurs spatiaux et temporels.</p> <p>Complexification : utiliser 2 à 3 cartes actions et ajouter la contrainte de piocher une carte action supplémentaire si un élève fait tomber la pyramide.</p>
<p>Transdisciplinarité</p>	<p>ce jeu s'intègre bien lors d'un projet autour de l'Afrique ou lors de la lecture du livre de Mario Ramos <i>Tout en Haut</i></p>
<p>Autres jeux travaillant les mêmes compétences</p>	