

<p>Notre coup de cœur</p>	<p>Ce joli jeu en bois, spécialement conçu pour être manipulé par des enfants, stimule les facultés motrices et les initie aux jeux de piste et à la coopération. Il s'agit d'assembler le bateau et d'y faire embarquer Martin le marin avant que le navire ne largue les voiles pour le grand large. Il peut être utilisé dans un premier temps comme un jeu de construction où l'élève, faisant appel à son imaginaire, construit le bateau et place Martin le marin. La piste, sous forme de puzzle est réversible et permet à l'enfant de s'entraîner à l'assemblage de puzzles (6 grosses pièces faciles de préhension). Ainsi, ce jeu simple permet de travailler différentes compétences et se montre évolutif au sein de la classe.</p>
<p>Vers quoi ?</p>	<p>Dextérité motrice, lecture du dé, déplacement sur piste, manipulation des adjectifs de couleurs et d'un lexique autour du bateau, coopération.</p>
<p>Compétence travaillée</p>	<p>Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent (quelques adjectifs en relation avec les couleurs). Ecouter, aider, coopérer. décrire ou représenter un parcours simple.</p>
<p>Quand utiliser ce jeu ?</p>	<p>Lors de l'aide personnalisée, pour travailler l'attente, l'écoute de l'autre, l'acceptation de faire partie d'un groupe et d'en être un membre, pour travailler la coopération. Ohé matelot peut permettre une évaluation diagnostique ou une séance de réinvestissement ludique sur la connaissance des adjectifs de couleurs. Ce jeu peut être mis à disposition des élèves à l'accueil afin qu'ils puissent jouer seul ou à plusieurs et développer leur imaginaire et leur dextérité motrice. Il peut être l'occasion d'apprendre une comptine sur la mer ou de lire un album sur la mer tel que <i>le bateau de Monsieur Zougoulou</i> de Coline Promeprat et de Stefany Devaux. Ce jeu pourra être utilisé lors d'un projet autour de la mer ou après une sortie plage.</p>

<p>Comment mettre en place ce jeu dans la classe, à la maison ?</p>	<p>Il est préférable de laisser dans un premier temps les élèves découvrir et manipuler les grosses pièces de bois constituant le bateau et son marin Martin. L'enfant développera alors sa dextérité motrice et son imaginaire et se sera familiarisé avec les éléments du jeu de société. Dans un second temps, on le laissera aussi découvrir les 6 grosses pièces de la piste qu'on lui laissera manipuler tel un puzzle. L'enfant sera intrigué par la réversibilité du puzzle et on l'invitera à décrire ce qu'il voit sur chacune des pièces du puzzle. On l'interrogera quant à l'utilité de la présence d'un dé de couleur afin qu'il émette des hypothèses sur les règles du jeu. Enfin, on lancera une partie de jeu après tous ces séances de manipulation et de familiarisation.</p>
<p>Tranche d'âge</p>	<p>de 2 à 4 ans</p>
<p>Variables didactiques</p>	<p>Variables didactiques:</p> <p>Simplification: laisser l'élève découvrir les pièces de bois et travailler les éléments constituant un bateau en séance de langage. Sur une grande feuille de dessin, tracer le contour des pièces du jeu afin que l'élève parvienne à assembler le puzzle plus facilement. Il prendra des indices sur la formes de chacun des morceaux.</p> <p>Complexification: lancer une phase de jeu.</p>
<p>Transdisciplinarité</p>	<p>ce jeu peut être travaillé lors d'un projet autour de la mer, de la lecture d'un album tel que <i>le bateau de Monsieur Zougoulou</i> ou d'une comptine: <i>il était un petit navire</i> ou <i>bateau sur l'eau..</i></p>

Autres jeux travaillant les mêmes compétences	le Petit verger, les chevaliers de la tour, Gigi la girafe, le voleur d'étoiles, Docteur Hérisson, le jeu du loup, le verger
--	--