

Cache-toi vite ! GeiBlein, versteck dich !

<p>Notre coup de cœur</p>	<p>Ce petit jeu, facile d'explication, qui paraît tout simple permet aux élèves de travailler diverses compétences et par le biais de la manipulation, on parvient à faire passer le sens de la soustraction. 5 chevreaux sont cachés dans différents lieux et sous différentes choses de la maison. Un dé de couleur est lancé symbolisant les différents pièces, il s'agit de se souvenir du nombre de chevreaux cachés. A chaque réussite, un chevreau est gagné. A chaque échec, le loup gagne un chevreau. Dès qu'un joueur a sauvé 7 chevreaux des griffes du loup, il a gagné. Mais si le loup trouve 7 chevreaux, c'est lui le grand vainqueur... Ce jeu travaille le calcul mental et pose le sens de la soustraction par le biais de manipulation, la coopération, la concentration et travaille aussi l'utilisation de marqueurs spatiaux (sous/ derrière, dans etc.). C'est un jeu rapide, facile à expliquer et à mettre en place qui permet de travailler une multitude de compétences.</p>
<p>Vers quoi ?</p>	<p>Calcul mental: soustraction, mémorisation visuelle et auditive, manipulation des adjectifs de couleurs et des marqueurs spatiaux. Il est possible de le jouer en langue étrangère.</p>
<p>Compétence travaillée</p>	<p>écouter, aider, coopérer. Dénombrer de petites quantités. Connaître la comptine numérique. Anticiper des stratégies. découvrir le sens de la soustraction par le biais de manipulation. Ecouter, aider, coopérer. Utiliser à bon escient des marqueurs spatiaux. Etre capable de canaliser son attention.</p>
<p>Quand utiliser ce jeu ?</p>	<p>Pour découvrir le sens de la soustraction par le biais de manipulation avant d'étudier la technique opératoire. Les élèves manipulent des petites quantités d'objets dans une situation concrète et motivante. Une fois ce jeu expliqué aux élèves, ils peuvent jouer en autonomie une fois un travail terminé. En aide personnalisé, ce jeu permet de retravailler le sens de la soustraction pour ceux qui éprouvent des difficultés.</p>

Cache-toi vite ! GeiBlein, versteck dich !

<p>Comment mettre en place ce jeu dans la classe, à la maison ?</p>	<p>Il est intéressant dans un premier temps de ne laisser que les couvercles de la boîte aux élèves et de les laisser émettre des hypothèses quant aux règles du jeu. Ainsi, les élèves repèrent les invariants d'un écrit social tel que la boîte de jeu: durée, âge, distributeur, nom du jeu, image, descriptif et bâtissent la règle avec apport de précision si nécessaire par l'enseignant. Une première séance de langage écrit et oral se met alors en place spontanément. Dans un second temps, une partie sera lancée dans laquelle l'enseignant pourra évaluer ces élèves sur la numération et sur la capacité à reconnaître globalement les constellations du dé. Ce jeu peut aussi être joué lors d'une phase de renforcement en numération.</p>
<p>Tranche d'âge</p>	<p>de 4 à 7 ans</p>
<p>Variables didactiques</p>	<p>Simplification: laisser l'élève jouer sans intervenir même si celui-ci ne choisit la stratégie la plus efficace.</p> <p>Complexification : faire réfléchir l'élève quant à ses choix en faisant intervenir les autres: "à votre avis, fait-il le bon choix? Qu'aurait-il pu faire d'autre?"</p>
<p>Transdisciplinarité</p>	<p>Sauve qui ...poule ! peut s'intégrer lors d'un projet sur un conte autour des poules comme "<i>la petite poule rousse</i>", "<i>poupoule</i>" ou lors d'un projet sur la ferme</p>
<p>Autres jeux travaillant les mêmes compétences</p>	<p>le Petit verger, les chevaliers de la tour, Gigi la girafe, le voleur d'étoiles, Docteur Hérisson, le jeu du loup, Ohé Matelot !</p>

Cache-toi vite ! GeiBlein, versteck dich !

Fiche pédagogique publiée par Mylène LABIT

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

© 2012-09-26 ICI ON JOUE