

Du jeu libre au jeu structuré :

Dans tous les cas, l'enseignant propose un aménagement spatial et matériel pensé selon une programmation de la PS à la GS.

Chaque phase fait l'objet d'une séquence d'apprentissage



Dispositif : exploitation du jeu : le jardin de martin

Matériel : cartes fruits et légumes (pavés de 1 à 6 unités) + plateau individuel de jeu + cartes consigne collective + dé de 1 à 6 + plateau de jeu collectif (le jardin)

Espace : Une table de la classe

Temps : accueil, atelier libre 15 min

Organisation : 4 élèves maximum

Place dans l'emploi du temps : tous les jours pendant la période 4

Dispositif :

Matériel : cartes fruits et légumes (pavés de 1 à 6 unités) + plateau individuel de jeu + cartes consigne collective + dé de 1 à 6 + plateau de jeu collectif (le jardin)

L'espace : une table de la classe

Temps : atelier dirigé,

Durée : 25 min **Fréquence :** sur la période 4

Place dans l'emploi du temps : deux fois par semaine

Situations proposées : atelier de 6 élèves

Exemple de scénario : « Nous allons jouer au jeu du jardin de martin. » Martin doit aller ramasser des fruits et légumes dans son jardin pour aller les vendre au marché. Attention, il doit ramasser selon les cartes collectives de 4 à 6 fruits ou légumes à chaque fois.

L1: les observables

- L'enfant nomme fruits et légumes
- L'enfant interagit avec les autres
- Les enfants s'approprient le plateau de jeu.
- L'enfant rappelle les règles du jeu, certains réussissent à réutiliser les différentes décompositions.
- L'enfant imite

L2: Interventions possibles de l'enseignant :

- L'enseignant joue avec les élèves en restant dans le jeu proposé par les enfants.
- L'enseignant suscite l'imitation : « je prends 5 tomates et une tomate... » « Je choisis ce chemin pour ramasser des courgettes »

ou/et

S1 Consigne :

« Complète ton plateau indiv en t'aidant de la carte consigne pour ramasser ce dont tu as besoin. Attention : tu dois en prendre entre 4 et 6 à chaque fois. »

L'enseignant aide l'enfant à verbaliser ses différentes actions. Et à justifier ses choix de parcours sur le plateau coll L'enseignant aide l'enfant à expliquer ce qu'il a pris

S2 Les gestes de l'enseignant

- Expliquer la finalité du jeu.
- Demander aux enfants de rappeler les règles du jeu.
- Faire retrouver les différentes décompositions, des 4, 5 et 6.
- Traces dans le cahier et dans la classe : affichage des différentes combinaisons possibles. (maison du 4 et du 5)
- Prolongements possibles :* approche de problèmes additifs et écriture approchée (liste ...)

Les apprentissages ne sont pas encore explicites pour l'enfant. Ils ne bénéficient d'aucune structuration ou d'institutionnalisation. Ils enrichissent des « représentations initiales » qui pourront être utilisées comme situations de références pour conduire des apprentissages formalisés.

L'enseignant structure les savoirs en gardant des traces des apprentissages en jeu (mathématiques, langagiers): listes, photos, images, écrits divers...

L'enseignant évalue les progrès des élèves dans le cahier de réussite grâce aux observables faits tout au long de la séquence.