

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

JEU LIBRE

JEU STRUCTURE

Jeu libre :

Jeu structuré :

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

Espace : Une table de la classe

Temps : accueil, atelier libre 15 min

Organisation : 3 ou 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

L'espace : une table de la classe

Temps : atelier dirigé,

Durée : 20 min **Fréquence :** sur la période 4

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

Situations proposées : atelier de 5 ou 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 3 à 5 fruits ou légumes à chaque fois.

L1: les observables

L'enfant nomme fruits et légumes

L'enfant interagit avec les autres

L'enfant trie (par quantité, par type de fruits ou légumes)

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 ... »

ou/et

S1 Consigne :

« Complète ton plateau en t'aidant de la carte consigne pour ramasser ce dont tu as besoin. Attention : tu dois en prendre entre 3 et 5 à chaque fois. »

L'enseignant aide l'enfant à verbaliser ses différentes actions.

L'enseignant aide l'enfant à expliquer ce qu'il a pris

(« j'ai pris 2 abricots et encore 3 abricots »)

S2 Les gestes de l'enseignant

Expliquer la finalité du jeu.

Demander aux enfants de rappeler les règles du jeu.

Faire recompter

Faire renommer

Demander combien

Traces dans le cahier et dans la classe : affichage des différentes combinaisons possibles. (maison du 4 et du 5)

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 jeux (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.