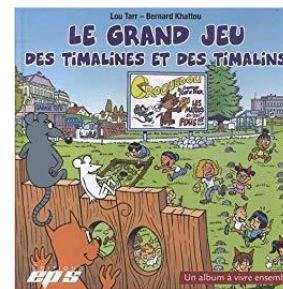


Le grand jeu des Timalines et des Timalins

CP- Lavoisier

La saison d'été

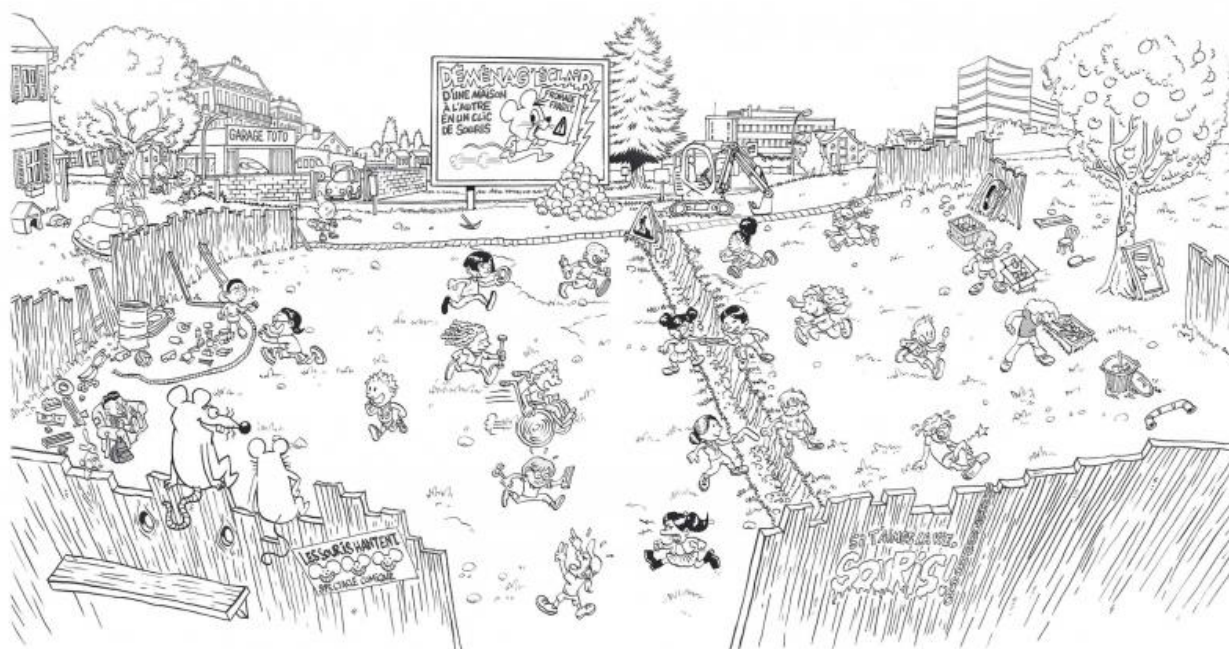


Séance 1 30'	Lecture des pages introductives	Pages 2 à 9 <i>S'approprier le début de l'histoire en créant des liens entre les illustrations et commencer à comprendre la structure en flash-back.</i>
Séance 2 30'	Lecture d'images Langage oral	Pages 10 à 13 : Zoom de quelques actions Double-page 14-15 : <i>Observer, prélever des indices, interpréter une illustration.</i>
Séance 3 30'	Production écrite	Règle du jeu - Liste du matériel <i>Produire un écrit fonctionnel.</i>
Séance 4 40'	E.P.S.	Le Grand Jeu de l'été – phase 1 <i>Se repérer dans un espace.</i> <i>Comprendre et respecter une règle de jeu.</i>
Séance 5 30'	Math	Le résultat de la partie (Grand jeu de l'été) + autres situations-problèmes (proposées aussi en rituels) <i>Résoudre des problèmes numériques.</i>
Séances 6 et 7 2 x 30'	Espace Langage oral	Maquette du jeu <i>Représenter l'espace de jeu à l'aide d'une maquette constituée d'objets manipulables.</i>
Séance 8 40'	E.P.S.	Reprise du jeu avec développement des stratégies <i>Se repérer dans un espace.</i> <i>Comprendre et respecter une règle de jeu.</i>
Séance 9 30'	Lecture d'image Langage oral Production écrite	Ouverture du rabat : <i>Observer, prélever des indices, interpréter une illustration.</i> <i>Produire un écrit fonctionnel.</i>
Séance 10 40'	E.P.S.	Le Grand Jeu de l'été – phase 2 <i>Se repérer dans un espace.</i> <i>Comprendre et respecter une règle de jeu.</i>

Séance 1 30'	Lecture des pages introductives	Pages 2 à 9 <i>S'approprier le début de l'histoire en créant des liens entre les illustrations et commencer à comprendre la structure en flash-back.</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Lire le titre de l'album, le montrer mais ne pas faire décrire l'illustration (que l'on trouvera dans la saison d'automne). • Lecture des pages 2 à 7 : découverte des 3 personnages narrateurs (Charusé, Rafuté et Sourifine), puis la photo de groupe des Timalins et Timalines. Laisser les élèves émettre des hypothèses sur l'histoire. • Découverte de la double-page 8-9 : <ul style="list-style-type: none"> - Observer, repérer, nommer les différents éléments de l'environnement (espace urbain environnant, panneau d'affichage, terrain vague, objets présents, personnages visibles). - Mettre en relation les caractéristiques du paysage et la saison annoncée à la page précédente. - Faire utiliser la tournure langagière au passé « L'été dernier, » <p>Vocabulaire : terrain vague, palissade, panneau d'affichage...)</p>		
Séance 2 30'	Lecture d'images Langage oral	Pages 10 à 13 : Zoom de quelques actions Double-page 14-15 : <i>Observer, prélever des indices, interpréter une illustration.</i>
<p><i>Mettre en relation les zooms et les double-pages ou les textes et les illustrations pour émettre des hypothèses à propos des règles du Grand Jeu.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Page 10 : zoom sur le panneau d'affichage</u> Emettre des hypothèses sur le point de vue et les personnages qui peuvent avoir ce point de vue, sur ce que fait le colleur d'affiche afin de mettre en évidence le temps écoulé par rapport à l'illustration précédente. Mettre en relation les écrits et l'image de l'affiche. <i>Revenir à la page précédente si nécessaire.</i> • <u>Page 11 : zoom sur la petite fille</u> Emettre des hypothèses sur l'action de la petite fille (Prend-elle ou dépose-t-elle un objet ?), sur la provenance de ces objets pour établir le lien avec le terrain vierge (Où ont-ils été trouvés ? Qui les a placés là ?), sur la localisation de l'action par rapport au terrain vierge. • <u>Page 12 : zoom sur 4 enfants</u> Emettre des hypothèses sur les actions des Timalins pour faire un lien entre l'orientation de leur déplacement et la présence ou non d'objets transportés, sur la localisation de l'action par rapport au terrain vierge (même espace et même jeu que le zoom précédent). • <u>Page 13 : zoom sur le petit garçon</u> Emettre des hypothèses sur l'action du petit garçon (Prend-il ou pose-t-il un objet ?), sur la provenance de ces objets pour établir le lien avec le terrain vierge (Où ont-ils été trouvés ? Qui les a placés là ?), sur la localisation de l'action par rapport au terrain vierge (même espace et même jeu que les deux zooms précédents). • <u>Double-page 14-15 : Espace global</u> Valider ou invalider les hypothèses émises au vu de l'espace global et des actions de jeu. Identifier le rôle de l'arbitre (Que fait-il et pourquoi ?), les limites de l'espace de jeu, les différents espaces de jeu et leur fonction, les modes de transmission des objets. 		
Séance 3 30'	Production écrite	Règle du jeu – Liste du matériel <i>Produire un écrit fonctionnel.</i>
<ul style="list-style-type: none"> • A quoi jouent les Timalins ? Montrer la double-page 14-15 au TNI. Rappel du but du jeu, des règles... Imaginer comment le jeu à commencer (organisation du groupe, du matériel, signal de départ). Quand s'arrête-t-il ? Qui gagne ?... • Ecrire la règle du jeu (dictée à l'adulte ?) • Ecrire la liste du matériel (production individuelle ?) : Transposer des éléments fictifs en éléments réels (Avec quoi allons-nous pouvoir jouer au Grand Jeu ?) 		

Séance 4 40'	E.P.S.	Le Grand Jeu de l'été – phase 1 <i>Se repérer dans un espace.</i> <i>Comprendre et respecter une règle de jeu.</i>
<ul style="list-style-type: none"> • But : Transporter des objets d'un endroit à l'autre en opérant un tri de couleur à l'arrivée. • Organisation : Une seule équipe. Un seul rôle pour les joueurs. Quelques enfants ont le rôle d'arbitre. • Règle : Transporter un seul objet à la fois. • Déroulement : Le jeu se termine quand tous les objets ont été déposés. • Evolution : Utiliser un sablier pour introduire la notion de temps. • Score : Comparer les scores d'une manche à l'autre. • Matériel : environ 100 objets de 4 couleurs différentes. 4 contenants (chacun identifié par une couleur) 		
Séance 5 30'	Math	Le résultat de la partie (Grand jeu de l'été) + autres situations-problèmes (proposées aussi en rituels) <i>Résoudre des problèmes numériques.</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Dénombrer les quantités transportées pour une couleur donnée. • Comparer le nombre d'objets de chaque couleur. • Comparer deux parties. • Evolution des stratégies au fur et à mesure de l'année (comparaison terme à terme, dénombrement avec énonciation de la comptine numérique, groupements par 10...) • Après la modélisation du Grand jeu, utiliser ce « Petit jeu » pour retravailler avec d'autres quantités (objets manipulables ou non, visibles ou cachés). • Proposer des situations-problèmes : <ul style="list-style-type: none"> - Vérifier l'exactitude d'une quantité : <i>Y a-t-il le bon nombre d'objets dans la réserve pour que les Timalins puissent jouer (5 par couleur) ?</i> - Dénombrer une quantité : <i>Combien les Timalins ont-ils ramené d'objets en tout ?</i> - Créer ou compléter des collections en fonction d'une quantité donnée : <i>Dispose le bon nombre d'objets dans la réserve pour que les Timalins puissent jouer (5 par couleur).</i> - Comprendre des informations orales portant sur les quantités : <i>Installe le jeu en fonction de la description. Il y a dans les boîtes... plus, moins, autant...</i> - Comparer des quantités : <i>Dans quelle boîte y a-t-il le plus, le moins, autant... ?</i> - Composer, décomposer une quantité : <i>Un cache est posé sur une boîte ou sur la réserve. Combien y a-t-il d'objets cachés ?</i> 		
Séance 6 et 7 2 x 30'	Espace Langage oral	Maquette du jeu <i>Représenter l'espace de jeu à l'aide d'une maquette constituée d'objets manipulables.</i> <i>Participer à des échanges.</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Utilisation de légos ou autres objets manipulables pour représenter le jeu. • Faire plusieurs groupes de manière à amener le débat sur les différentes représentations. Faire argumenter les élèves sur leurs choix. • La maquette permettra aussi un questionnement autour des stratégies à mener dans le jeu réel. • Les objets pourront être ultérieurement remplacés par des traces graphiques ce qui implique un travail de codage. 		
Séance 8 40'	E.P.S.	Reprise du jeu avec utilisation de stratégies <i>Se repérer dans un espace.</i> <i>Comprendre et respecter une règle de jeu.</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Idem séance 4 • Faire verbaliser les stratégies. 		

Séance 9	Lecture d'image Langage oral Production écrite	Ouverture du rabat : <i>Observer, prélever des indices, interpréter une illustration. Produire un écrit fonctionnel.</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Ouverture du rabat, observation et émission d'hypothèse sur l'évolution du jeu. • Modifier la maquette en fonction des nouveaux éléments. • Verbaliser les stratégies à utiliser. • Ajout d'une nouvelle règle (dictée à l'adulte ?) sur l'affiche du jeu. 		
Séance 10	E.P.S.	Le Grand Jeu de l'été – phase 2 <i>Se repérer dans un espace. Comprendre et respecter une règle de jeu.</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Jouer avec l'évolution du jeu. • <u>But</u> : Se transmettre un objet de la main à la main au-dessus d'un obstacle. • <u>Organisation</u> : 2 groupes sont constitués de part et d'autre du fossé, avec deux rôles différents. • <u>Matériel</u> : Matérialiser une zone infranchissable (avec lattes, cordes ou bancs...) • <u>Score</u> : Comparer les scores d'une manche à l'autre (en cas de temps limité). 		



LE GRAND JEU DE L'ÉTÉ AVEC VARIANTE

Extrait de: **Le Grand Jeu des Timalines et des Timalins**

© Editions EP&S, Bernard Khattou, 2015