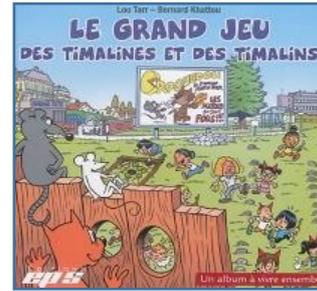


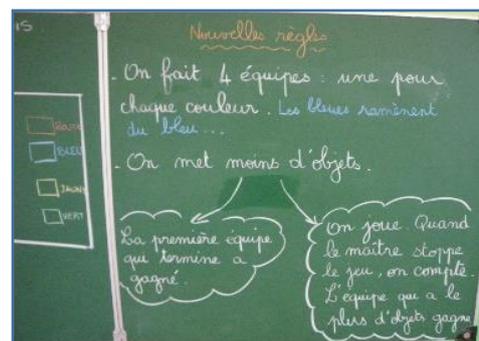
Illustration de l'album « **Le Grand Jeu des Timalines et des Timalins** » conçu et coordonné par l'équipe EPS 1^{er} degré du Tarn, aux éditions EP&S par Rémi Tournier, enseignant de MS-GS.

Le Grand Jeu des Timalines et des Timalins est un album à jouer. Il est accompagné de posters. Il propose des situations de jeux illustrées qui permettent aux élèves de s'impliquer pleinement dans l'action, de passer de la représentation au vécu. Les enfants vont mettre du sens au projet en s'identifiant aux personnages des illustrations. L'album possède des doubles pages à rabats qui proposent pour chaque situation de jeu une variante. On peut découvrir une évolution possible du jeu ou éventuellement l'anticiper.

Chaque verbe de la partie « agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique » prend du sens.



L'album sert de situation de départ au projet. Après en avoir vérifié la bonne compréhension, on transfère l'histoire dans la réalité. Le jeu va être transposé et vécu par les enfants dans leur environnement. Après chaque étape du jeu, on analyse. On voit ce qui fonctionne et ce qui mérite d'être amélioré. Les enfants vont être amenés à comprendre, vivre et faire évoluer le jeu.



Le projet est articulé en quatre étapes. A travers les quatre saisons, le terrain de jeu et à fortiori les règles peuvent évoluer. Le Grand Jeu des Timalines et des Timalins peut trouver sa place sur toute l'année scolaire. Et ce même si un des jeux s'intitule « Le grand jeu de l'été ».

Le premier jeu est un jeu simple collaboratif de transport d'objets multiples d'un espace à un autre sans contrainte particulière.

Ensuite, on passe d'un jeu collaboratif (dans lequel tous les enfants ont le même but à atteindre) à un jeu coopératif (les rôles dans l'équipe sont différents et se complètent pour atteindre le but).

Puis, le jeu évolue en jeu d'opposition/coopération.

On y ajoute au fur et à mesure des actions de lancer, viser, se passer un objet.



Nouvelles règles
Il y a un fossé. On ne peut pas le franchir. On se fait passer les objets par dessus. Dans chaque équipe on ramasse un objet, soit on le range.



*Il y avait beaucoup de fromages à côté des paniers.
Il faut mieux lancer!*

C'est difficile pour les chats de gagner.
→ Agrandir la zone "chats". ADAM
→ Ajouter des chats. NAEL
→ Reculer le cerceau pour lancer. MAX

Ce projet vise aussi l'interdisciplinarité puisqu'il permet de mobiliser le langage, de découvrir et manipuler les nombres, de se repérer dans l'espace et le temps.



jeu de l'hiver mais avec les paniers de l'automne.
Il y a beaucoup de balles à côté des paniers.
→ Mettre des paniers plus grands. NATHEO
→ Avancer les cerceaux pour lancer IZZETCAN
→ Relancer plusieurs fois la balle. LUCIE



Les dernières situations de jeu sont plutôt réservées à des élèves de CP-CE1.

En maternelle, Le Grand Jeu des Timalines et des Timalins est plutôt adapté aux enfants de GS. Il reste difficile pour des élèves de moyenne section dès lors que les règles du jeu s'accumulent.

En expérimentant cet album, les élèves progressent dans le domaine des jeux collectifs coopératifs et/ou d'opposition et savent mieux appréhender les prochaines échéances. L'observation permet également de déceler des domaines comme le lancer (pour passer, viser) qui restent à approfondir.