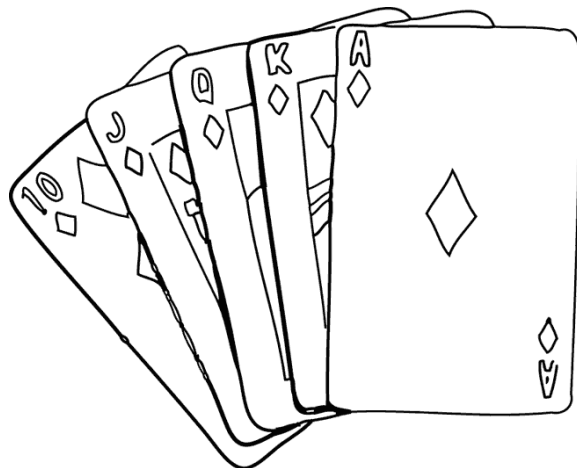


FETES VOS JEUX !!!

LES JEUX DE SOCIETE AU
SERVICE DE L'APPRENTISSAGE
DU PLURILINGUISME
A L'ECOLE MATERNELLE



FETES VOS JEUX !!!

UNE LUDOTHEQUE PLURILINGUE A L'ECOLE

Auteurs :

Valérie GLEIZES, Delphine LOZACH, Stéphanie VEYAN

Six classes de Maternelle du Lycée français Jean Giono de Turin (Italie) suivent un parcours d'enseignement plurilingue. Sept enseignantes prennent en charge ces enseignements, trois en français, trois en anglais, et une en italien en alternance. Ce projet a permis d'institutionnaliser une pratique de jeux de société déjà mis en place dans l'école et de l'adapter au nouveau contexte plurilingue de l'école.

Nombre d'élèves et niveaux concernés:

Une école maternelle, 6 classes (2 PS-2 MS-2 GS), 150 élèves

Axes du projet d'établissement

- Développer l'apprentissage de plusieurs langues vivantes dès le plus jeune âge
- Donner à chaque élève les moyens de s'épanouir et de vivre en société

Objectifs pédagogiques dans les domaines d'apprentissages des programmes officiels de 2008:

S'approprier le langage

- Echanger :
 - ✓ S'exprimer à l'intérieur d'un groupe, attendre son tour
- Comprendre :
 - ✓ Respecter les règles de jeux et les consignes
- Progresser vers la maîtrise des langues :
 - ✓ Acquérir un lexique, en français, en anglais et en italien, appartenant au champ lexical du jeu et/ou propre à chaque jeu mis en place.
- ✓ Développer des structures syntaxiques
- ✓ Réduire les italianismes

Découvrir l'écrit

- Découvrir des supports d'écrits spécifiques :
 - ✓ la règle du jeu, l'affiche
- Contribuer à l'écriture de textes :
 - ✓ Ecrire des règles de jeu

Découvrir le monde

- Approcher les quantités et les nombres
 - ✓ Comparer des quantités
 - ✓ Résoudre des problèmes portant sur les quantités
 - ✓ Associer le nom des nombres avec leur écriture chiffrée
- Se repérer dans l'espace
 - ✓ Se repérer et se déplacer sur une piste orientée

Devenir élève

- ✓ Savoir jouer ensemble
- ✓ Accepter les règles de jeu
- ✓ Attendre son tour
- ✓ Accepter de perdre

Description :

Le désir de promouvoir les jeux de société dans notre école répond à un besoin de trouver et/ou retrouver le plaisir de jouer ensemble, de participer à des jeux collectifs et donc de mettre en place des situations de langage spontanées, ancrées dans le réel.

En dépit de l'absence d'un local, nous avons programmé des actions dans nos classes en vue de jouer ensemble pour parler et communiquer dans les différentes langues enseignées au Lycée Jean Giono (français, anglais et Italien)

Modalité de mise en œuvre :

Le choix de créneaux horaires varie en fonction des moments de l'année : au moment de l'accueil du matin, dans l'après-midi. Les familles sont invitées à participer par période.

Au cours de ces ateliers, les enfants échangent, expliquent et sont amenés à gérer des conflits. Ils doivent se comprendre et s'écouter pour poursuivre le jeu.

Au cours de cette nouvelle année scolaire, il s'agira de jouer à nouveau dans les classes mais aussi à l'extérieur des classes, avec les autres et en même temps que d'autres... ailleurs (participation aux manifestations mondiales cf échéancier).

Le projet se déroulera sur l'ensemble de l'année scolaire nous permettant ainsi de diversifier les actions menées. Il nous semble intéressant de renouveler les actions entre classes et inter cycles.

ANNEE SCOLAIRE 2013-2014	
	Reconduire les actions menées l'année précédente
	Mettre en place les actions non menées

ANNEE SCOLAIRE 2012-2013	
ETAPE 1	Découvrir librement les jeux proposés en classe
ETAPE 2	Organiser des ateliers hebdomadaires de jeux avec la participation des familles (le même jeu proposé à chaque groupe et joué en différentes langues)
ETAPE 3	Participer à la SEMAINE DU JEU DE SOCIETE du 18 au 24 novembre 2013 (ALF)
ETAPE 4	Organiser des ateliers de fabrication de jeux : plateau du jeu de dames égyptiennes en Grande Section
ETAPE 5	Organiser des ateliers d'écriture de règles de jeu
ETAPE 6	Organiser des TOURNOIS thématiques inter cycles: ex « les dames égyptiennes » Grande Section de Maternelle/Cours Préparatoire lors de la journée de transition GS/CP
ETAPE 7	Participer à la journée mondiale du jeu le 24 mai 2014 avec les familles et l'APE
ETAPE 8	Organiser la 1 ^{ère} édition d'un FESTIVAL DU JEU JEAN GIONO sous forme de jeux géants extérieurs : jeu de l'oie, dominos au moment de la fête de fin d'année
ETAPE 9	Remettre un diplôme de « Bon joueur » aux participants des différentes événements

Ressource et point d'appui :

Un réel investissement de la part de l'équipe pédagogique est nécessaire pour la mise en place et l'évolution de ce projet et sa mise en œuvre.

L'Association des Ludothèques de France (ALF) est une ressource riche qui nous permet de mettre en place des manifestations ponctuelles (semaine du jeu de société, journée mondiale du jeu)

Difficultés rencontrées :

Pas de local disponible à ce jour pour installer la ludothèque. Les moments de jeux sont organisés dans les classes pour le moment.

Investissement très important en temps pour l'équipe pédagogique.

Partenariat :

L'Agence pour l'Enseignement Français à l'Etranger (AEFE) a subventionné ce projet suite à la rédaction d'une Action Pédagogique Pilote (APP).

Recherche en cours de partenariat avec des ludothèques turinoises

Evaluation/indicateurs de réussite:

- Participation aux diverses manifestations par les familles de l'école
- Participation à un jeu de société en autonomie
- Présentation des règles d'un jeu de société à d'autres groupes
- Réduction des italianismes lors des ateliers de jeu
- Utilisation correcte du lexique et de la syntaxe travaillés selon les jeux et les langues enseignées

Evaluation/indicateurs de réussite:

Cf fiche « Mon parcours de joueur » → DOMINO DESANIMAUX en PS

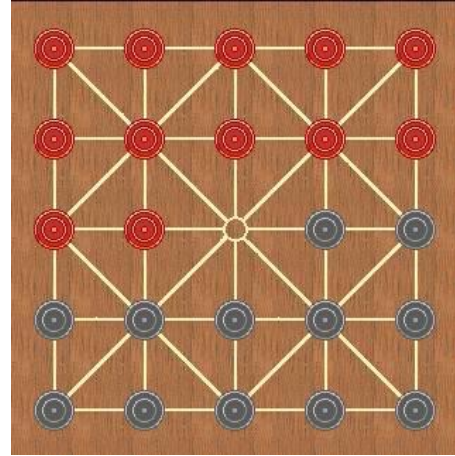
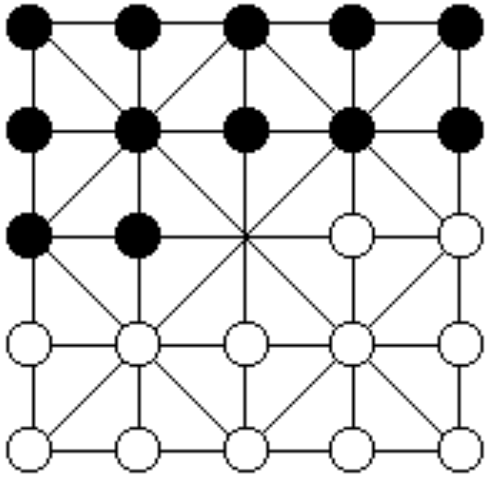
PIQUE PLUME en MS

LES DAMES EGYPTIENNES en GS

Effets constatés :

Sur les acquis des élèves : C'est une situation d'apprentissage pluridisciplinaire où les enfants sont amenés à développer un grand nombre de compétences dans tous les domaines

Sur la pratique des enseignants : Ce projet permet aux enseignantes de fédérer des actions et d'élaborer une réflexion commune



ALQUERQUE OU LES DAMES EGYPTIENNES

Jeu de plateau : 12 pions d'une couleur, 12 pions d'une autre couleur.

But du jeu : Eliminer tous les pions adverses.

Nombre de joueurs : 2.

Chaque joueur dispose ses 12 pions sur le plateau.

Déplacement : Chaque joueur joue à tour de rôle et déplace un pion vers le point d'intersection le plus proche dans n'importe quelle direction.

Attaque : Un pion peut « manger » un pion adverse en sautant par-dessus (comme au jeu de dames). Attention, il n'est pas possible de sauter par-dessus ses propres pions.

La case d'arrivée doit être obligatoirement libre. Un pion peut effectuer plusieurs sauts à la suite. Obligation de prendre : un joueur est obligé de « manger » un pion adverse s'il en a la possibilité. S'il ne le fait pas, l'adversaire peut lui « souffler » (supprimer) son pion.

Fin de la partie : Le vainqueur est celui qui se débarrasse de tous les pions adverses.

Initiation au jeu de dames avec une classe de Grande Section

Période : Fin d'année scolaire

Objectifs langagiers

- Expliquer un jeu en français, en anglais et/ou en italien
- Utiliser un lexique spécifique au jeu en français, en anglais et/ou en italien

Etape 1 Découvrir le jeu en collectif sur le TBI

Décrire le jeu

Emettre des hypothèses sur les règles de jeu

Etape 2 Manipuler les pions sur le TBI

Etape 3 Participer à des ateliers de jeu par 2

Etape 4 Fabriquer des plateaux de jeu par tracés et collage de gommettes

Etape 5 Expliquer les règles de jeu aux élèves du CP lors de la journée de transition GS/CP

Organisation des ateliers de jeu :

Prévoir un nombre suffisant de plateaux

Etablir des équipes mixtes : un GS et un CP

Rôle de l'enseignant

Régule et intervient en fonction des demandes.

Evaluation

→ parties jouées en autonomie

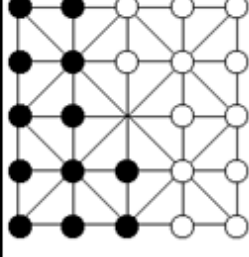


Mon parcours de joueur

DAMES EGYPTIENNES

Je joue aux Dames égyptiennes, je m'appelle :

.....



DEVENIR ELEVE

X : objectif atteint - / : En cours d'acquisition – NA : Non Acquis

La croix est rouge lorsque le jeu a été fait en anglais, bleu lorsqu'il a été fait en français et vert lorsqu'il a été fait en italien.

Evaluations formatives	Séance 1	Séance 2	Séance 3	Séance 4	Evaluation sommative Séance 5
Je comprends la règle du jeu					
Je sais ce que je dois faire pour gagner, j'ai compris le but du jeu.					
Je joue en autonomie					

S'APPROPRIER LE LANGAGE

Les mots soulignés sont compris, les mots entourés sont prononcés par les enfants en rouge lorsque le jeu a été fait en anglais, en bleu lorsqu'il a été fait en français et vert lorsqu'il a été fait en italien.

Noter les différentes productions

Evaluation sommative :	
Je sais expliquer les règles et le but du jeu	



Pique Plume

Riffifi dans la basse-cour

De Klaus Zoch
Un jeu dépliant pour 2 à 4 joueurs, dès 4 ans.

IDÉE DU JEU

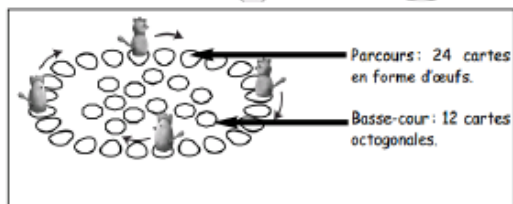
Le poulailler est déchaîné, le maire de Coqville vient d'annoncer les règles d'une nouvelle discipline: le plumage. Chaque poule ou coq doit essayer de rattraper les volatiles adverses pour les déplumer !!! La première poule ou le premier coq qui a réussi à plumer les autres a gagné. Gare à vos croupions et que le meilleur gagne...

Contenu:

24 cartes en forme d'œuf, représentant le chemin autour de la basse-cour; 12 cartes de forme octogonale (8 côtés), représentant la basse-cour; 2 poules; 2 coqs; 4 plumes.

PRÉPARATION:

Bien mélanger les 12 cartes octogonales, et les disposer faces cachées au centre de la table. Elles représentent la basse-cour. Poser les cartes en forme d'œuf, faces visibles, en cercle autour de la basse-cour. Elles représentent le parcours. Chaque joueur reçoit une poule ou un coq, avec une plume dans le croupion, et la pose ou le pose sur un œuf. Au départ, les poules et les coqs doivent être disposés de telle façon que le même nombre d'œufs les séparent. Par exemple, à 4 joueurs, il y aura 5 œufs entre chaque poule ou coq.



DÉROULEMENT DU JEU

DÉPLACEMENT

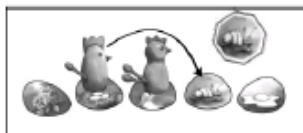
Poules et coqs se déplacent sur les œufs qui représentent le PARCOURS, dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune joueur commence. Il choisit une carte de la basse-cour, la regarde et la montre à tous les joueurs. Si la carte correspond au dessin de l'œuf qui précède sa poule ou son coq, il peut avancer d'un œuf. Ensuite la carte est reposée, au même endroit dans la basse-cour. Aussi longtemps que le joueur retourne des cartes identiques aux œufs qui le précèdent, il peut continuer.



Si ce n'est pas le cas, c'est au tour du joueur placé à sa gauche de jouer. Les poules et les coqs avancent ainsi d'œuf en œuf, toujours dans le sens des aiguilles d'une montre.

DÉPASSER:

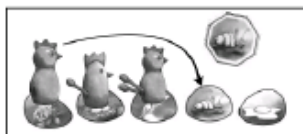
- Dès qu'un joueur arrive derrière un autre, il peut essayer de le dépasser. Il faut pour cela qu'il choisisse une carte de la basse-cour qui corresponde à l'œuf posé devant la poule ou le coq qui le précède. Si il y parvient, il saute par-dessus la poule ou le coq et, au passage, la ou le plume: il lui prend toutes les plumes de son croupion!



- Le joueur peut ensuite continuer à choisir des cartes: si elles correspondent à son parcours (dans l'exemple ici l'œuf au plat) il peut continuer.



- Enfin, une poule ou un coq peut rattraper et dépasser d'un coup 1, 2 ou 3 poules ou coqs en même temps si ces derniers sont les uns derrière les autres, sans espace intermédiaire.



Exemple: Le coq peut dépasser la poule et le coq qui se trouvent devant lui. Il faut pour cela qu'il retourne la carte avec l'escargot: il les plume et met les 3 plumes à son croupion.

FIN DE PARTIE

La première poule ou le premier coq qui a réussi à mettre toutes les plumes en jeu sur son croupion a gagné la partie.

Le jeu du pique plume avec une classe de **Moyenne Section**

Période : Fin d'année scolaire

Découvrir le jeu de façon libre. Le jeu est posé sur une table un matin, les enfants découvrent les cartes de 2 formes différentes. Celles en forme d'œufs sont en double....On décrit ce que l'on voit sur les cartes...

Emettre des hypothèses sur les règles de jeu

Description du jeu (des poules, des coqs, des plumes, la bassecour, le chemin des poules et des coqs...)

Etape 1 : J'apprends à avancer seul(e) ma poule ou mon coq.

Etape 2: J'apprends à préparer le jeu.

Les cartes bassecour au centre, les cartes « chemin » en forme d'œufs autour puis placer les poules et les coqs sur le plateau.

Etape 3: J'apprends à jouer en attendant mon tour avec un adulte.

Etape 4 : Je sais jouer à pique plume en autonomie, avec mes camarades en respectant la règle du jeu.



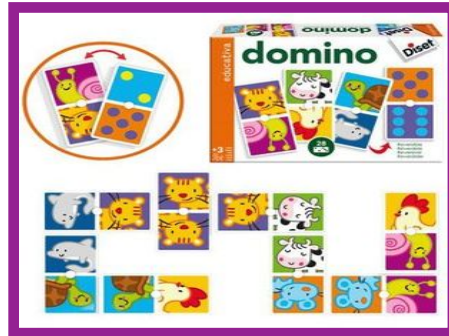
VOICI LES VAINQUEURS !



Ils ont « piqué » toutes les
PLUMES de leurs
camarades !



LE DOMINO DES ANIMAUX



Contenu du jeu : 28 dominos d'animaux



But du jeu : poser le premier tous ses dominos

Règle du jeu (adaptée à des enfants de 3 et 4 ans):

1. Tous les dominos sont posés, **face cachée**, sur la table.
2. La maitresse distribue aux joueurs le même nombre de dominos .
 - à 2 joueurs : 7 dominos, le reste constitue la pioche.
 - à 3,4 ou 5 joueurs : 5 dominos, le reste constitue la pioche.
3. Celui qui a un double commence en le posant . Sinon, la maitresse utilise la comptine de désignation suivante: « Une oie, deux oies ...C'est toi! ». Le joueur désigné pose alors le domino au choix.
4. Le joueur suivant doit poser un domino avec le même animal qu'un des 2 côtés du premier domino. Il vient placer son domino de telle façon que les côtés identiques soient en contact.
5. Si le joueur n'a pas de domino avec le bon animal, il en prend un dans la pioche . S'il fait « bonne pioche », il pose son domino. Sinon, il doit passer son tour et c'est au joueur suivant de poser un domino.

JOUER AUX DOMINOS DES ANIMAUX EN PETITE SECTION PLURILINGUE

Objectifs langagiers en français , en anglais , en italien:

- △ comprendre et respecter des consignes : Pose le domino. Tu passes ton tour. ...
- △ comprendre des questions et y répondre : C'est quel animal ? C'est pareil ?...
- △ comprendre les noms des animaux : la tortue, la souris, le chat, le dauphin, l'escargot, le tigre, la vache, le coq
- △ nommer ces animaux
- △ produire une phrase courte: C'est à moi ! J'ai gagné !
- △ Dire la comptine : Une oie, deux oies etc..

Période : mai et juin

temps : 30 minutes (pour l'installation, la partie de dominos, le rangement) ; de 8h30 à 9h, 2 fois par semaine

organisation : l'enseignante de français ou d'anglais, l'enseignante d'italien, l'ATSEM, deux parents . Chaque adulte joue avec 5 enfants.

Matériel nécessaire :

- △ 5 jeux de dominos
- △ 5 grandes tables et /ou espaces au sol

Déroulement :

- △ étape 1 : découvrir librement le jeu
- △ étape 2 : apparier les dominos
- △ étape 3 : jouer avec la maitresse en respectant les règles
- △ étape 4 : jouer , en respectant les règles, sans la maitresse

Role de l'enseignante :

- △ régule et intervient : formule et/ou reformule

Evaluation :

- △ jouer en autonomie
- △ comprendre les questions en français, en anglais , en italien
- △ respecter les consignes en français, en anglais , en italien
- △ comprendre et /ou nommer les animaux du jeu en français, en anglais , en italien



S'approprier le langage en français, en anglais, en italien

FRANCAIS		ANGLAIS		ITALIEN	
Compréhension	Production	Compréhension	Production	Compréhension	Production
<p>Pour désigner celui qui commence...→</p> <p>comptine de désignation</p> <p>rituel des « 7 oies »</p> <p>« c'est toi »</p>	<p>rituel des « 7 oies »</p>	<p>To choose the child who will go first:</p> <p>Rhyme: 'Eeeny meeny miny mo' 'You go first. It's your turn'</p>	<p>Rhyme: 'Eeeny meeny miny moe'</p>	<p>Per decidere chi comincia : una filastroca rituale es.</p> <p>" Ambarabà cici cocò"</p> <p>"sei tu",</p>	<p>Rituale di " Ambarabà cici cocò"</p>
<p>« C'est à toi »-</p> <p>« C'est à moi »-</p> <p>« C'est à lui »-</p> <p>« C'est à elle »</p> <p>« C'est à ton tour »</p> <p>«Tu passes ton tour »</p>	<p>« C'est à toi »-</p> <p>« C'est à moi »-</p> <p>« C'est à lui »-</p> <p>« C'est à elle »</p> <p>« Je passe mon tour »</p>	<p>'It's your turn'</p> <p>'It's my turn'</p> <p>'It's her turn'</p> <p>'It's his turn'</p> <p>'You miss a turn'</p>	<p>'It's your turn'</p> <p>'It's my turn'</p> <p>'It's her turn'</p> <p>'It's his turn'</p> <p>'You miss a turn'</p>	<p>"tocca a te", "tocca a me", "tocca a lui", "tocca a lei", "to passo il mio turno", "il tuo turno".</p>	<p>"tocca a te", "tocca a me", "tocca a lui", "tocca a lei", "to passo il mio turno"</p>
<p>« Combien ... ? »</p> <p>« C'est à qui ? »</p> <p>« Qui a le ... ? »</p>	<p>« J'ai fait 2/ 6 ... »</p>	<p>'How much / How many...?'</p> <p>'Whose turn is it?'</p> <p>'Who has a / the...?'</p>	<p>'I'm starting / I'm going to start'</p> <p>'I got 3'</p> <p>'I rolled 3'</p>	<p>"quanto..?"</p> <p>"di chi è?"</p> <p>"chi ha..?"</p> <p>"gira le carte"</p> <p>"avanza di ... casella"</p> <p>"va alla casella.."</p> <p>"ritorna alla casella"</p> <p>"la tua tabella è completa"</p>	<p>"io comincio", "to ho 2/3/6..."</p> <p>"è/non è",</p> <p>"questi sono..questi non sono",</p> <p>"vado avanti",</p> <p>"vado indietro"</p>
<p>« Retourne les cartes »</p> <p>« Avance de ...cases »</p> <p>« Va à la case... »</p> <p>« Retourne à la case... »</p> <p>« Pioche »</p> <p>« Ton plateau est complet »</p> <p>« Bravo tu as gagné ! »</p> <p>« Tu es le 1^{er}/2^{ème} /3^{ème}... »</p>	<p>« C'est/ce n'est pas... »</p> <p>« Ce sont...ce ne sont pas... »</p> <p>« J'avance »</p> <p>« Je recule »</p> <p>« J'ai-tu as- il a -- nous avons... gagné ! »</p>	<p>'Turn the cards over...'</p> <p>'Move forward ... spaces'</p> <p>'Go to space...'</p> <p>'Move back to space...'</p> <p>'Your board is full.'</p> <p>'Very good. You won!'</p> <p>'You came first/second/third!'</p>	<p>'It's / It' not...'</p> <p>'They are / They're not...'</p> <p>'(I need to) move forward'</p> <p>'(I need to) move back'</p> <p>'I /You / He / She / We/They won!'</p>	<p>"io ho,tu hai,egli ha,noi abbiamo...vinto"</p> <p>"bravo tu hai vinto!!"</p> <p>"tu sei il primo,secondo,terzo, quarto,quinto...."</p>	<p>"io ho,tu hai,egli ha,noi abbiamo...vinto"</p>