

Les objectifs visés

Les objectifs visés

Langage oral

- Produire un oral compréhensible par autrui
- Formuler, en se faisant comprendre, une description.
- Produire des phrases complexes, correctement construites en utilisant des connecteurs
- Nommer avec exactitude une série d'actions (travail sur les verbes)

Découvrir l'écrit

- Reconnaître un type d'écrit précis : la règle d'un jeu
- Identifier la fonction de cet écrit.
- Produire un énoncé oral pour qu'il puisse être écrit par la maîtresse.

Projet I PAD

Présenter une règle de jeu
(classe de MS/GS)

Devenir élève

- Etre attentif lors de l'activité pour éviter les répétitions
- Coopérer
- Demander de l'aide et à l'inverse aider un camarade
- Dire ce qui a été appris

TICE

- Découvrir un nouvel outil d'apprentissage : la tablette
- Manipuler correctement l'outil
- Etre capable de s'en servir seul et donc d'identifier chaque application et ses fonctions.

DEMARCHE GLOBALE

- 1) **Sélectionner différents jeux collectifs utilisés en classe** (jeu de l'arbre, jeu de dada, jeu du loto, jeu de bataille, jeu de dominos, jeu des 7 familles,...)

Etudier les règles de chaque jeu :

- Présentation
- Différence et similitude. }

En petits groupes: atelier dirigé

- Réaliser une fiche type d'une règle de jeu en **synthèse collective** sous la dictée à la maîtresse
- Réinvestissement : Effectuer un tri de différents documents pour retrouver les règles de jeu (**par groupe**)

2) **Découvrir l'outil I pad**

Apprendre le fonctionnement de l'outil



Apprendre à s'en servir → il s'agit d'apprendre à :

- Allumer, déverrouiller, connaître le vocabulaire (bouton principal, icône, application, écran, tablette...)
- Lancer / quitter / naviguer dans une application
- Gérer la pression de son doigt (motricité fine)
- Balayer pour parcourir les pages,
- Monter / baisser le son
- Se repérer dans une application (flèche, home, niveaux...) et découvrir ses nombreuses fonctionnalités (phases de tâtonnement, de recherche, de partage puis de mise en commun).

3) **Explorer les différentes applications**

- a) **Par deux**, chacun explique son jeu préféré à son camarade qui l'essaie à son tour.
- b) Après une quinzaine de jours, il est demandé aux élèves de **se regrouper en trois groupes** selon le jeu qu'ils ont préféré , en l'occurrence **Tapikéo**, **Letters** et **Mémory**.
- c) Puis, **en atelier dirigé** ► Pour chaque groupe, il est imposé aux élèves de verbaliser chacune des actions effectuées ; ceci, afin de parvenir progressivement à une règle de jeu donnée oralement.

BUT : Réaliser une vidéo qui explique chacune des règles de jeux, afin que les élèves d'autres classes puissent les utiliser.

DÉCOUVRIR L'ÉCRIT :

Ecrire une règle de jeu

► Contribuer à l'écriture de textes

Les enfants ont été mis en situation de contribuer à l'écriture d'un texte, en l'occurrence « une règle de jeu » ; les activités proposées fournissant des occasions naturelles de laisser des traces de ce qui a été fait, observé ou appris.

Les élèves ont appris ainsi à dicter un texte à l'adulte ; ce qui les a conduit, par leurs questions, à prendre conscience des exigences qui s'attachent à la forme de l'énoncé. Ils sont donc été amenés à mieux contrôler le choix des mots et la structure syntaxique

Rappel : À la fin de l'école maternelle l'enfant est capable de :








- identifier les principales fonctions de l'écrit ;
- produire un énoncé oral dans une forme adaptée pour qu'il puisse être écrit par un adulte.

► Nous avons pratiqué de nombreux jeux collectifs, en définissant à chaque fois les étapes de chaque jeu : comment le jeu commence-t-il, que fait-on ensuite, comment jouons-nous, quand le jeu se termine-t-il, qui gagne, pourquoi ?

► Puis, collectivement, nous avons sélectionné un jeu de 7 familles pour définir les caractéristiques propres à un type d'écrit : « La règle de jeu ».

Jeu de 7 familles des animaux
Règles du jeu
à partir de 4 ans de 2 à 6 joueurs

Contenu: 42 cartes représentant 7 familles

Famille Moutons coiffeurs	
Famille Lapins médecins	
Famille Canards pêcheurs	
Famille Vaches fleuristes	
Famille Cochons maçons	
Famille Poules boulangers	
Famille Chevaux pompiers	

Chaque famille est composée de 6 cartes:
Le grand-père (1), la grand-mère (2),
le père (3), la mère (4), le fils (5), la fille (6).

But du jeu: Compléter le plus grand nombre de familles.

Début de la partie: Tu distribues 7 cartes à chaque joueur. Le reste des cartes constitue la "pioche".

Déroulement: Le joueur le plus jeune commence à jouer. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur dont c'est le tour, demande à un autre joueur de son choix un personnage d'une famille (il doit avoir au moins une carte de cette famille).

- Si ce dernier possède la carte demandée, il doit la donner et le joueur peut alors demander une autre carte au joueur de son choix.
- Si le joueur adverse n'a pas la carte demandée alors le joueur pioche une carte. S'il fait une "bonne pioche", c'est à dire qu'il pioche la carte demandée, il peut rejouer. Si il fait une "mauvaise pioche", c'est au tour du joueur suivant de demander une carte.

Quand un joueur a une famille complète, c'est à dire 6 cartes de la même famille, il dit "famille" et l'étale devant lui.

Fin de la partie: la partie se termine quand toutes les familles ont été rassemblées.

Le gagnant est celui qui a le plus de familles complètes.

Qu'est-ce qu'une règle de jeu ?




Une règle de jeu est l'explication écrite d'un jeu.
Dans une règle de jeu, nous voyons plusieurs choses.

Il est écrit le nom du jeu en haut, comme un titre, souvent écrit en grand.
Ensemble, nous avons reconnu plusieurs nombres en dessous.
Ils servent à savoir à combien de personnes nous pouvons jouer au jeu.
Par exemple, s'il est écrit « de 2 à 6 **joueurs** », cela veut dire que nous ne pouvons pas jouer tout seul et si nous sommes plus de six non plus.
Parfois, il est aussi écrit un **âge** à partir duquel nous pouvons jouer.

Jeu de 7 familles des animaux
Règles du jeu
à partir de 4 ans de 2 à 6 joueurs

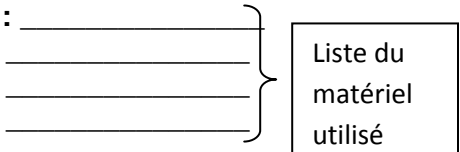
Nous avons découvert un nouveau mot : « **le contenu** ». Dans une boîte de jeu, il y a plusieurs objets, comme des cartes, des dès ou des pions.
Tout cela est listé dans le contenu.

Contenu: 42 cartes représentant 7 familles

Famille Moutons coiffeurs	
Famille Lapins médecins	
Famille Canards pêcheurs	
Famille Vaches fleuristes	
Famille Cochons maçons	
Famille Poules boulangers	
Famille Chevaux pompiers	

Ensuite, dans la règle du jeu, nous pouvons lire comment jouer au jeu.
Il y a alors le **but du jeu** (que doit-on faire pour finir le jeu ?), le **déroulement du jeu** (comment on commence, comment nous jouons et à quel moment le jeu est fini).
A la fin de la règle du jeu, il est noté comment nous savons qui est le **gagnant** de la partie jouée.

► Nous nous sommes alors essayés sous la dictée à la maîtresse, par groupe, à l'écriture d'une **Fiche Type** qui serait notre outil pour écrire les règles de jeux choisies sur la tablette pour notre projet. Après avoir confrontés les productions, nous sommes parvenus à une synthèse collective permettant de définir notre fiche et de l'appliquer à « Tapikéo » ; comme voici :

FICHE TYPE	APPLICATION DU JEU
<u>Titre du jeu</u>	<u>TAPIKEO</u>
Age : à partir de ans.	Age : à partir de 4 ans
Nombre de joueurs :	Nombre de joueurs : 1 à 4
Contenu : _____ _____ _____ _____ <div style="display: inline-block; vertical-align: middle; margin-left: 10px;">  </div>	Contenu : - Une tablette par joueur. - Application « Tapikéo » à charger sur la tablette. - Stylet éventuellement.
But du jeu : Que doit-on faire pour finir le jeu ?	But du jeu : Identifier le cri d'un animal parmi d'autres.
Déroulement du jeu : → Comment on commence ? → Comment nous jouons ?	Déroulement du jeu : → <u>Pour commencer le jeu</u> : <ul style="list-style-type: none"> • Appuyer sur le bouton blanc pour allumer la tablette. • Appuyer sur la chenille pour jouer à « Tapikéo ». • Appuyer sur le « dauphin » puis, sur la flèche pour commencer le jeu. → <u>Comment nous jouons ?</u> <ul style="list-style-type: none"> • Lorsqu'on appuie sur le bouton « shake » en bas de la tablette, on entend le cri d'un animal. • Le joueur doit reconnaître le cri, et retrouver l'animal correspondant, en regardant les photos qui se trouvent sur les grilles. • Lorsqu'il pense avoir trouvé le bon animal, il appuie sur sa photo. S'il a un doute, il peut réécouter le cri en appuyant une deuxième fois sur

<p>→ A quel moment le jeu est fini ?</p>	<p>« shake ».</p> <ul style="list-style-type: none"> • S'il entend des applaudissements, c'est que sa réponse est juste. Dans ce cas, une petite chenille devient bleue en haut de la tablette. Cela signifie que le joueur marque un point. • Pour continuer la partie, il faut appuyer de nouveau sur « shake ». On entend alors, un nouveau cri d'animaux. <p>▶ S'il y a plusieurs joueurs, chacun joue à son tour.</p> <p>→ <u>A quel moment le jeu est fini ?</u></p> <p>Lorsque le joueur a rempli toute sa ligne de chenille en couleur, la partie est terminée.</p>
<p>→ A la fin de la règle du jeu ▼ On note comment nous savons qui est le gagnant de la partie.</p>	<p>→ <u>Fin de la partie :</u></p> <p>Le gagnant est celui qui a le plus de chenilles bleues. (lorsque les enfants sont plusieurs à jouer)</p>

Les jeux exploités en vue d'une présentation des règles

Les jeux exploités sur vidéo par les élèves:

TAPIKEO ► **But du jeu** : Associer le cri d'un animal à sa photo (imagier sonore)

Découvrir les formes et les grandeurs :

- Associer/différencier et trier les animaux selon leur environnement (animaux familiers, sauvages,...)

Se repérer dans l'espace :

- Se repérer dans l'espace de grilles.

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions:

- S'exprimer et dialoguer avec les autres pour donner ses impressions.
- S'intéresser à l'avis des autres
- Connaître quelques termes génériques liés au monde animal (caractéristiques, habitat, cri, ...).

Compétence transversale :

- Mobiliser la mémoire.
- Expérimenter le support « tablette » et les procédés utilisés.

OPPOSITE 1 ► **But du jeu** : Etre capable d'associer une image à son contraire

Progresser vers la maîtrise de la langue :

- Discuter en défendant un point de vue, en posant des questions.
- Respecter les autres, coopérer, s'entraider

Se repérer dans l'espace :

- Se repérer dans l'espace de la tablette.

Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière

- Classer des objets en fonction de catégories imposées ou connues.
- Utiliser des objets numériques, en l'occurrence : la tablette.

MAGNETIC LETTERS ► **But du jeu :** Ecrire un mot connu en capitales sur sa tablette à partir de son modèle écrit donné en script (MS / GS) ou en cursif (GS).

Préalable : Travail mené en classe autour d'un imagier sur le thème du cirque

Progresser vers la maîtrise de la langue :

- Utiliser l'écrit pour garder une trace.
- S'intéresser aux mots nouveaux qu'on rencontre, pour les comprendre et les utiliser.

Découvrir le principe alphabétique et commencer à écrire

- Connaître les correspondances entre les trois écritures (cursive, scripte, capitale).
- Savoir que l'écriture d'un mot est réussie lorsque le mot est complet, que les lettres sont dans l'ordre et reconnaissables.

Se repérer dans l'espace :

- Se repérer dans l'espace de la tablette.

Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière

- Utiliser des objets numériques, en l'occurrence : la tablette.