

ATELIER JEUX

Le JEU en CLASSE

Utiliser un jeu du commerce en classe	Concevoir un jeu pour ses élèves et une utilisation en classe	Faire concevoir un jeu par ses élèves
---------------------------------------	---	---------------------------------------

Synthèse des 3 groupes de travail : VADEMECUM : UTILISER le jeu en CLASSE

CONDITIONS POUR QUE LE JEU SOIT EFFICACITE.	<ul style="list-style-type: none"> ● Déterminer l'objectif et le thème ● Identifier le type de jeux → ● Penser le jeu dans une séquence d'apprentissage ● le jeu doit être attractif ● Evaluer le jeu 	<p>Le jeu doit répondre à un besoin</p> <p>Jeu d'exercice Jeu symbolique Jeu d'assemblage Jeu de règles (jeu d'émulation, jeu de simulation)</p> <p>Couleur, forme, règle innovante..</p>
QUAND JOUER.	<ul style="list-style-type: none"> ● En découverte avant la séquence. ● En situation problème. ● Pendant la séquence. ● En réinvestissement. ● En remédiation (aide personnalisé). ● En approfondissement. ● En évaluation ● en différenciation 	
COMMENT JOUER.	<ul style="list-style-type: none"> ● En individuel. ● En collectif. ● En groupe. 	Penser le nombre d'élèves/ gp
POUR QUI	<ul style="list-style-type: none"> ● Pour une classe d'âge. ● Pour des besoins spécifiques. 	
DANS QUEL BUT	<ul style="list-style-type: none"> ● Travailler les habiletés cognitives. ● Travailler les habiletés fonctionnelles ● Travailler les habiletés langagières. 	Pour que l'apprentissage soit attractif
OÙ	<ul style="list-style-type: none"> ● Dans la classe. → ● Dans la cour. ● Dans un autre lieu → 	<p>En laissant le mobilier tel quel. En modifiant le mobilier.</p> <p>Ludothèque En extérieur (dans la nature). En salle de motricité</p>
LES ETAPES	<p>En amont</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Conception du jeu/ matériel ● Etablir les règles du jeu ● Tester le jeu <p>Jouer en classe</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Mise en place de la salle ● Mise en place du jeu ● Explication des règles → ● Faire un « tour pour rien » ● Accompagnement durant le jeu → 	<p>Se documenter sur les jeux existants Rôle de chacun</p> <p>si les règles sont complexes, commencer à jouer et expliquer/introduire les règles au fur et à mesure du jeu ou former de élèves meneur Pendant le jeu</p>

	<ul style="list-style-type: none"> ● Rangement matériel du jeu ● Verbalisation sur le vécu du jeu → 	<p>Après le jeu/ échanges, trace écrite</p> <p>Modifier les règles si besoin</p> <p>Evaluer les apports du jeu</p>
LES POINTS DE VIGILANCE	<ul style="list-style-type: none"> ● Analyser le jeu dans sa séquence ● Est-ce que le jeu est bien adapté à nos objectifs, nos élèves... ● La gestion du groupe → ● La gestion du bruit → ● La gestion du temps. → ● Le respect des règles ● Le confort de chacun ● Attitude des élèves ● Expliquer sa pédagogie/ jeu 	<p>Prévoir la constitution des gp</p> <p>Faire un curseur de son ou désigner un élève « gardien du bruit » ou stopper l'activité</p> <p>Désigner un élève « gardien du temps ».</p> <p>Attention aux enfants qui n'aiment pas perdre</p> <p>Expliquer sa pédagogie par le jeu en réunion de parents</p>