

Un projet pour apprendre

Concevoir un jeu de société

GS

Josiane Hélayel • Marie Lacroix

Une collection conçue par :

Marie-Josée Bernussou, Michel de la Cruz,

Josépha Herman-Bredel, Solange Sanchis, Anne-Marie Viala



RETZ

www.editions-retz.com

9 bis, rue Abel Hovelacque

75013 Paris

Avant-Propos.....	3
Définir un projet	
Concevoir un projet.....	6
Le rôle de l'enseignant.....	6
Concevoir et mettre en œuvre un projet.....	7
Des repères indispensables.....	8
Évaluer un projet.....	9
Concevoir un jeu de société	
Concevoir le projet	10
<i>Pourquoi ?</i> – Présentation du projet.....	10
<i>Quoi ?</i> – Quelles activités.....	12
<i>Pour quoi ?</i> – Quels apprentissages ?.....	13
<i>Quand ?</i> – Chronologie du projet.....	16
<i>Comment ?</i> – Les temps du projet.....	18
Mettre en œuvre le projet	
<i>Un temps pour s'exercer</i>	19
Inventer des jeux de société.....	19
Expérimenter les jeux inventés.....	21
Écrire une règle du jeu.....	22
<i>Un temps pour organiser le projet</i>	24
Construire le projet.....	24
Définir les caractéristiques d'un jeu de société.....	25
Lister les tâches.....	26
Réaliser l'échéancier.....	27
Produire des idées de jeux.....	28
<i>Un temps pour concevoir le jeu</i>	29
Choisir le type de jeu, fixer des contraintes, faire des plans.....	29
Dégager les caractéristiques de la règle du jeu.....	32
Choisir les codages.....	34
Inventer les cartes.....	35
Tester, ajuster.....	37
Compléter la règle du jeu.....	38
Mesurer le temps de la partie et choisir un plateau.....	39
Finaliser la règle du jeu.....	41
<i>Un temps pour fabriquer</i>	43
Écrire la règle.....	43
Lister et répartir les tâches.....	44
Mettre en place des ateliers.....	45
<i>Un temps pour échanger et communiquer</i>	48
Présenter et expliquer le jeu dans une autre classe de GS ou de CP.....	48
Présenter et expliquer le jeu dans sa famille.....	49
<i>Un temps pour évaluer</i>	51
Bibliographie.....	54
Ludographie.....	56
Organisation pédagogique autour d'un jeu.....	57
Règlement de bonne conduite pendant une partie de jeu.....	61
La règle du jeu.....	62
Compte rendu d'une famille.....	63
Contenu du CD-Rom.....	64



UN PROJET POUR APPRENDRE est **une collection** destinée à conforter les enseignants d'école maternelle dans la pédagogie de projet. Composée de différents ouvrages, traitant chacun d'un projet précis, elle offre un cadre de référence commun à travers des objectifs et des développements concrets.

Dans chaque ouvrage, de brefs éclairages **théoriques**, des données **pratiques** accompagnées de tableaux et d'indicateurs divers guident la mise en œuvre et les évaluations. Les propositions sont issues de pratiques de classe étayées par la réflexion pédagogique, en conformité avec les programmes. Elles fournissent des indications sur la conduite du projet, sa programmation et ses outils, les domaines et compétences visés.

Réaliser un **projet** avec ses élèves constitue un temps fort dans la vie de la classe. Cette mise en œuvre nécessite une **organisation fine**, aux encastremements multiples : projet de cycle, projet d'école, projet de classe. Structurer ainsi l'action pédagogique permet de donner **sens** aux travaux, et d'**assurer des apprentissages** d'autant plus solides qu'ils sont motivés par un intérêt partagé.

Les compétences sollicitées et les apprentissages définis sont puisés dans le projet pédagogique de l'enseignant. Le projet est un dispositif pédagogique pour les mettre en œuvre, les confirmer ou même les évaluer, mais ce n'est qu'un moment dans un apprentissage.

Si *Vivre ensemble* et *Langage* demeurent des constantes, selon le projet traité, certains domaines d'activités sont plus ou moins concernés. **À l'enseignant d'assurer la continuité et la progressivité des apprentissages dans tous les domaines, par des propositions complémentaires, hors projet.**

Les pistes de travail présentées sont suffisamment larges pour que chacun puisse les moduler en fonction de ses élèves, des apprentissages en cours, de la vie de sa classe et de la période de l'année.

L'ensemble reste ouvert, de façon à laisser libre cours à l'imagination constructive des enseignants qui pourront, au gré de la collection, s'en inspirer, adapter, innover...

Présentation du projet : Concevoir un jeu de société en GS

L'école maternelle, en s'appuyant sur « le besoin d'agir, **sur le plaisir du jeu**, sur la curiosité et la propension naturelle à prendre modèle sur l'adulte et sur les autres, sur la satisfaction d'avoir dépassé des difficultés et de réussir¹ » contribue à enrichir la formation de la personnalité et de l'éveil culturel.

Le jeu fait partie intégrante de la vie de nos enfants, c'est un besoin vital au même titre que manger ou dormir; le jeu est même « le travail de l'enfance, c'est son métier, c'est sa vie »². Dans le cadre scolaire, le jeu est un moyen pédagogique reconnu. Dans toute situation de jeu, il y a réussite ou échec, mais elle est différente de celle rencontrée par les élèves dans les autres situations de classe, car les effets du jeu cessent avec la partie. Dès qu'une nouvelle partie commence tout peut changer car la part du hasard peut compenser les « erreurs » de stratégie ou les failles d'un raisonnement. En France, les écoles maternelles sont en général bien dotées en dinettes, petites voitures, divers supports favorisant les jeux sensori-moteurs, les jeux d'imitation et les jeux de société.

Le travail réalisé dans le cadre de cet ouvrage s'appuie sur la catégorie des « jeux de société ». Nous avons fait ce choix car, par le respect des règles qu'ils imposent et par les relations entre joueurs qu'ils induisent, les jeux de société déclenchent la communication et permettent une entrée efficace dans la socialisation. Les enseignants peuvent également s'appuyer sur eux pour aborder les apprentissages relevant de tous les domaines d'activités.

Le projet « Concevoir un jeu de société » favorise la motivation des élèves puisqu'il repose sur leur besoin de jouer, d'établir des relations avec les autres et fait appel à leur créativité.

Ce projet élargit les compétences dans plusieurs domaines. En effet, la pratique régulière des jeux de société permet, d'une part, d'« apprendre à vivre ensemble » et contribue, d'autre part, à l'apprentissage du langage car elle est source d'argumentation, d'explicitation et d'évocation. Elle développe aussi de nombreuses compétences relevant de la « découverte du monde » : les jeux font souvent appel à la logique, l'anticipation, la mesure, le dénombrement, le calcul.

L'élaboration et la fabrication d'un jeu nécessitent à la fois des moments de travail collectif et des tâches individuelles.

1. BO du 19/06/2008.

2. Pauline Kergomard.

Les moments de travail collectif soudent le groupe, convergent vers le projet commun.

Les tâches individuelles, pendant les moments de fabrication, permettent à chaque élève un engagement personnel laissant libre cours à son imagination, sa créativité tout en exerçant sa motricité et en le laissant exprimer ses goûts. Ce sont de véritables moments d'expression.

Ce qui compte le plus dans ce projet c'est l'implication de chacun, l'objectif n'est pas que le jeu réalisé soit magnifique, l'important c'est de tâtonner, de prendre son temps pour aller au bout de ses idées.

Voilà un projet à la fois ambitieux et à la portée de tous.



Un temps pour concevoir le jeu

Ce temps est essentiellement consacré à la création d'une règle du jeu fonctionnelle et le choix de supports associés : plateau, cartes, jetons, trésors... Il permet de donner du sens aux productions individuelles, amène les élèves à s'interroger sur leurs représentations, à les faire évoluer et à accepter de les transformer. Il est organisé autour de huit séances principales qui font alterner les essais individuels, à plusieurs, et les mises en commun avec définition de critères. Les séances peuvent varier en fonction des choix de jeu définis avec les élèves. Progressivement, sont dégagées les grandes caractéristiques de la règle du jeu : but du jeu, nombre de joueurs, critères de réussite... et les contraintes à respecter.

- Choisir le type de jeu, fixer des contraintes, faire des plans
- Dégager les caractéristiques de la règle du jeu
- Choisir les codages
- Inventer les cartes
- Tester, ajuster
- Compléter la règle
- Mesurer le temps de la partie et choisir un plateau
- Finaliser la règle du jeu

ÉLABORER

GS

Choisir le type de jeu, fixer des contraintes, faire des plans

● Domaines

- S'approprier le langage.
- Découvrir le monde.
- Devenir élève.

● Objectif d'apprentissage

Participer à une décision dans l'élaboration d'un projet.

● Compétences de fin d'école maternelle

- Participer à un échange.
- Participer à un travail de groupe, coopérer.

● Indicateurs de réussite

- Participation à la recherche.
- Compréhension de la consigne.
- La production est en adéquation avec la consigne.

● Type de situation

Situation de recherche.

● Dispositif

Organisation

Groupe classe puis travail par groupe de 4 élèves.

Matériel

- Dessins réalisés lors des ateliers autonomes du temps « Organiser le projet ».
- Feuilles A3, des carrés (3 cm x 3 cm) de 2 couleurs pour chaque groupe et des chemins (des exemples sont proposés dans le CD-Rom, Doc. 6).
- Une feuille de test par groupe.

● Durée

- 1^{re}, 2^e et 3^e phases : 20 minutes.
- 4^e et 5^e phases : 30 minutes.

NB : En grande section, le jeu de déplacement sur un plateau de jeu est facile à mettre en œuvre et chaque enseignant peut, à partir de ce choix et en fonction des idées des élèves, ajouter des variantes plus ou moins complexes. À l'intérieur de ce cadre bien défini, il offre aux élèves un espace de créativité.

Ici, le plateau de jeu comporte des cases « chance » et des cases « piège », associées au tirage de cartes « chance » ou « piège » ; les autres cases permettent de gagner des trésors. C'est un jeu de hasard.

Déroulement de la séance

1^{re} phase: Rappel du projet et synthèse des productions

L'enseignant fait reformuler le projet par les élèves ainsi que la consigne donnée pendant les ateliers autonomes des séances précédentes.

Il fait la synthèse en récapitulant les idées.

2^e phase: Quel type de jeu?

Sur le type de jeu, l'enseignant doit guider ses élèves afin de rester dans le domaine de ce qui est effectivement réalisable.

L'enseignant propose: « Vous avez inventé beaucoup de jeux de déplacement: c'est un jeu où les joueurs déplacent leur pions ou des personnages sur un chemin. Nous allons en inventer un tous ensemble. Nous allons d'abord faire des essais. Ensuite, quand nous aurons inventé un jeu qui fonctionne bien, nous le fabriquerons. »

3^e phase: Fixer des contraintes pour le plateau de jeu

L'enseignant rappelle aux élèves les contraintes concernant le plateau de jeu découvertes lors des 2^e et 3^e séances du temps « S'exercer ». Il les note sur un affichage de référence qui sera complété tout au long du projet.

NB : « Les règles que l'on donne pour concevoir un jeu de société seront considérées comme des contraintes, bénéfiques, si elles demeurent fermes mais non rigides, précises mais non pointilleuses, encadrantes mais non sclérosantes. En d'autres termes, ces contraintes pourront toucher aussi bien au matériel utilisé, au thème de la production visée, aux types de mécanismes à intégrer, au nombre de joueurs requis... » (Extrait de *Jeu de société et créativité à l'école élémentaire*, IUFM de Lyon, source Internet).

Exemple de tableau

Contraintes pour le plateau de jeu

Il faut:

- un seul chemin;
- indiquer le départ et l'arrivée;
- une trentaine de cases pour se déplacer dont des cases « piège » et « chance ».

4^e phase: Faire des plans

L'enseignant propose de dessiner les plans pour le plateau de jeu. Les enfants travaillent par groupe de 4. Chaque groupe élabore un plateau de jeu. Pour aider les élèves à tracer le chemin, il met à leur disposition des carrés de deux couleurs: des verts pour faire le chemin; des roses pour les cases « piège » et « chance ». Il précise aux élèves qu'ils ne sont pas obligés d'utiliser tous les carrés. Quand le groupe est d'accord avec la disposition des cases, celles-ci peuvent être collées.

Avant d'engager le travail de groupe, l'enseignant demande aux élèves de tenir compte des contraintes notées dans le tableau « Contraintes pour le plateau de jeu ».

L'enseignant limitera volontairement le nombre de carrés donnés à chaque groupe (environ une vingtaine de carrés neutres et une dizaine de carrés pour les cases spéciales).



→
Voir aussi CD-Rom
(Doc. 7).

→
L'utilisation de
carrés prédécoupés
pour symboliser
les cases de
déplacement
permet de rendre
les plateaux de
jeu utilisables et
lisibles et de gagner
du temps.

5^e phase: Tester les plateaux de jeux




Même si tous les éléments du jeu ne sont pas encore définis, se déplacer sur le plateau de jeu à ce stade, permet de vérifier que les contraintes ont été respectées. De même, observer la position et le nombre des cases « chance » et « pièges » (sont-elles trop nombreuses ? ou pas assez ? groupées ou au contraire réparties sur tout le chemin ?) peut amener à anticiper sur le bon déroulement du jeu.

L'enseignant distribue une feuille de test à chaque groupe et leur demande d'inscrire le nombre des cases vertes (symbolisant le chemin), et roses (« chance » et « piège »).

Exemple de feuille de test accompagnant chaque plateau :



Voir aussi CD-Rom (Doc. 8).

Noms des joueurs	Natasha – Rose – Adrian – Aaron		
Nombre de cases	Verte		21
	Chance		2
	Piège		6
Nombre de trésors gagnés	Joueur 1		
	Joueur 2		
	Joueur 3		
	Joueur 4		
Durée de la partie	minutes		
Remarques	Seulement 2 cases « chance »		

L'enseignant propose à chaque groupe de tester son plateau de jeu, en prenant 4 jetons et un dé. L'objectif est de faire avancer les jetons sur le chemin en lançant le dé chacun son tour. Chacun regarde bien la position de ses cases « chance » et « piège ». Il termine : « À la fin, vous me direz si, à votre avis, ces cases sont bien placées. »

À la suite de cette séance, on peut proposer aux élèves d'échanger leur jeu et de tester le plateau d'un autre groupe lors d'ateliers autonomes.

Contenu du CD-Rom

- Document 1** : Règlement de bonne conduite pendant une partie de jeu
- Document 2** : Patrons de dés
- Document 3** : Étiquettes
- Document 4** : Affichage de référence 1 (grille vierge)*
- Document 5** : Échéancier
- Document 6** : Exemples de plateaux de jeu
- Document 7** : Tableau des contraintes (grille vierge)*
- Document 8** : Feuille de test (grille vierge)*
- Document 9** : Affichage de référence 2 (grille vierge)*
- Document 10** : Tableau pour comparer les gains
- Document 11** : Gabarit pour les cartes à jouer
- Document 12** : Contrainte pour fabriquer le plateau de jeu (grille vierge)*
- Document 13** : Histoires introduisant un jeu de société
- Document 14** : Retrouver le nom du jeu
- Document 15** : La règle du jeu
- Document 16** : Tableau des tâches (grille vierge)*
- Document 17** : Divers personnages et des pièces d'or (trésor)
- Document 18** : Compte rendu d'une famille
- Document 19** : Évaluation diagnostique*
- Document 20** : Évaluation des apprentissages liés au projet
« Concevoir un jeu en GS »*

* PDF modifiables permettant d'insérer les propres textes de l'enseignant.

CONCEPTION MAQUETTE : Anne-Danielle Noname
RÉALISATION : Lasergraphie
DIRECTION ÉDITORIALE : Sylvie Cuchin
ÉDITION : Anne Marty
CORRECTION : Bérengère de Rivoire
PHOTOS : Marie Lacroix



« Les auteures remercient les élèves de GS de l'école maternelle Fontaine-Grelot à Bourg-la-Reine dans les Hauts de Seine pour leur travail et leur enthousiasme qui ont permis l'aboutissement de ce projet. »

N° de projet : 10173345 - Dépôt légal : février 2011
Achevé d'imprimer en France en février 2011 sur les presses de IME – 25110 Baume-les-Dames.
Le papier de cet ouvrage est composé de fibres naturelles, renouvelables, recyclables et fabriquées à partir de bois provenant de forêts gérées de manière responsable et durable.