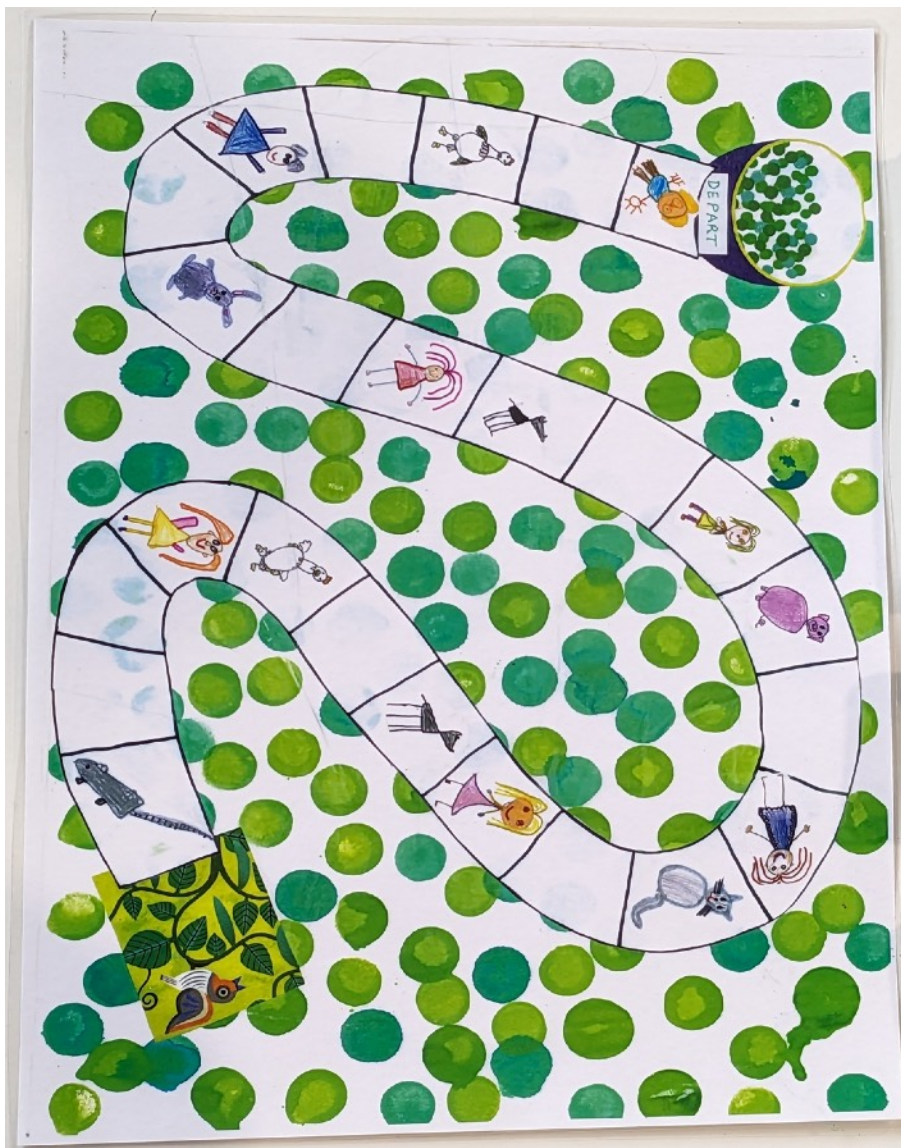


Jeu de plateau « Rouli Roulette »

Ce jeu a été réalisé par une classe de maternelle à partir de l'album « Rouli, rouli, roulette » de Cécile Bergame et Magali Atiogbe (Livre élu 2023)





la fille
LA FILLE

gagne 2 petits pois

-3 le lapin
LE LAPIN

-4 le loup
LE LOUP

-3 la poule
LA POULE

-2 la souris
LA SOURIS

-2 le cochon
LE COCHON

-1 le chat
LE CHAT

Les animaux perdent des petits pois.

La chasse aux petits pois

De 2 à 4 joueurs

But : avoir le plus de petits pois à la fin de la partie.

Préparation du jeu :

Distribuer à chaque joueur 15 petits pois, le reste des petits pois sert de réserve.

Chaque joueur choisit un pion et l'installe sur la case départ.

Déroulement :

Chacun à leur tour, les joueurs lancent le dé et avancent leur pion de la valeur indiquée par le dé.

Si le joueur tombe sur une case blanche il ne se passe rien, c'est au prochain joueur de jouer.

Si le joueur tombe sur une petite fille, il gagne 2 petits pois de la réserve.

Si le joueur tombe sur un animal, il perd des petits pois selon l'animal.

le loup : il perd 4 petits pois.

le cochon : il perd 2 petits pois.

la poule : il perd 3 petits pois.

le lapin : il perd 3 petits pois

la souris : il perd 2 petits pois

le chat : il perd 1 petit pois

Variante pour les petits :

Les joueurs gagnent 1 petit pois lorsqu'ils tombent sur une case « petite fille », ils en perdent 2 sur une case « animal ».

La chasse aux petits pois

A partir de l'album « Rouli, rouli, roulette » de Cécile Bergame et Magali Atiogbé de la liste 1 (année 2022/2023)

Présentation du travail réalisé par les classes de :

Tout-petits et petits
Petits et moyens
Moyens et grands

Objectifs :

- Fédérer les élèves de 3 classes autour d'un projet collectif porteur de sens : créer un jeu de société.
- S'approprier le langage et développer la langue orale (connaissance du nom des animaux)
- Établir des relations dans les trois types d'écriture (majuscule, script, cursive)
- Comprendre, appliquer et respecter une règle du jeu
- Savoir jouer à un jeu de société et y prendre du plaisir

L'idée était de combiner des objectifs dans plusieurs domaines :

- **Langage** : mémorisation du vocabulaire des cases du jeu (nom des animaux).
- **Graphisme** : réalisation des dessins et de l'écriture des mots du tableau de bord
- **Arts visuels** : Pour le fond de la piste de jeu : observation des pages de garde de l'album puis réalisation d'un décor ressemblant à ces pages. Modelage de petits pois
- **L'envie de créer un jeu de société** avec les éléments d'un album.
- **Construire ses premiers outils pour structurer sa pensée** : reconnaître les constellations ou les chiffres de 1 à 3 pour les PS et de 1 à 6 pour MS et GS. Savoir se déplacer sur la piste de jeu. Savoir ajouter ou retirer une quantité

Nécessité de se répartir le travail dans les 3 classes :

PS :

- Réalisation des fonds colorés sur lesquels ont été collées la piste de jeu et la règle du jeu.
- Modelage des petits pois

MS-GS1

Dessins des images du jeu, écriture du nom des dessins en majuscule (MS) et en cursive (GS) pour la règle du jeu

Intérêt :

- Coopérer, s'entraider dans la réalisation d'une tâche commune
- Réfléchir ensemble, partager des idées, accepter celles des autres
- Mettre les plus grands en position de réflexion : comment expliquer la règle du jeu

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions	Apprendre ensemble et vivre ensemble	Construire les premiers outils pour structurer sa pensée
<p>L'oral</p> <p>Enrichir le vocabulaire :</p> <ul style="list-style-type: none"> - savoir reconnaître et nommer avec exactitude les dessins de la piste de jeu - savoir nommer les différentes actions du jeu : distribuer, piocher, observer, nommer <p>Participer collectivement à l'élaboration d'un jeu de société :</p> <ul style="list-style-type: none"> - formuler des propositions en se faisant comprendre - faire des choix et les justifier <p>Savoir se référer et utiliser si nécessaire le tableau de bord ou dictionnaire du jeu</p>	<ul style="list-style-type: none"> - travailler collectivement autour d'un projet commun - réunir autour d'un même projet 3 classes de l'école - favoriser l'entraide : chaque enfant ne produit qu'une partie du jeu de société - partager ses idées - s'écouter - accepter les propositions des autres - respecter une règle du jeu <p style="text-align: center;">Projet livre élu 2022 / 2023</p> <p style="text-align: center;">Création d'un jeu de société « La chasse aux petits pois »</p>	<p>Découvrir les nombres et leurs utilisations évaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques lors du vote pour élire le livre élu :</p> <p>PS et MS : dénombrement puis comparaison des hauteurs de colonnes pour savoir quel album a gagné</p> <p>GS : dénombrement des points obtenus pour chaque album</p> <p>Ajouter (gagner) ou retirer (perdre) des petits pois</p>
<p>L'écrit</p> <ul style="list-style-type: none"> - recopier des mots au feutre d'écriture en respectant l'ordre des lettres - reconnaître les lettres de l'alphabet - connaître les correspondances entre les trois manières de les écrire : cursives, capitales d'imprimerie et scriptes 	<p>Explorer la matière malaxer et modeler de la pâte durcissante pour représenter le réel (réalisation des petits pois)</p>	<p>Agir, s'exprimer comprendre à travers les activités artistiques</p> <ul style="list-style-type: none"> - réaliser un fond à l'encre en s'inspirant de l'illustration d'un album - maîtrise du geste : faire des empreintes rondes à l'aide d'un petit embout en mousse trempé dans de l'encre - s'intéresser aux nuances de vert pour une reproduction ressemblante - produire un dessin à partir d'un modèle par étapes, (animaux figurant sur le jeu)