



TITRE : le jeu de l'avion

Pareil mais autrement

École CERFS VOLANTS Val de Reuil
Annick JAEGER
Corinne FUND



Références aux programmes

Apprendre en jouant

Le jeu favorise la richesse des expériences vécues par les enfants dans l'ensemble des classes de l'école maternelle et alimente tous les domaines d'apprentissages. Il permet aux enfants d'exercer leur autonomie, d'agir sur le réel, de construire des fictions et de développer leur imaginaire, d'exercer des conduites motrices, d'expérimenter des règles et des rôles sociaux variés. Il favorise la communication avec les autres et la construction de liens forts d'amitié. Il revêt diverses formes : jeux symboliques, jeux d'exploration, jeux de construction et de manipulation, jeux collectifs et jeux de société, jeux fabriqués et inventés, etc. L'enseignant donne à tous les enfants un temps suffisant pour déployer leur activité de jeu. Il les observe dans leur jeu libre afin de mieux les connaître. Il propose aussi des jeux structurés visant explicitement des apprentissages spécifiques.

Objectif(s)

- **Faire l'expérience de l'espace**
L'enseignant favorise l'organisation de repères que chacun élabore, par l'action et par le langage, à partir de son propre corps afin d'en construire progressivement une image orientée.
- **Représenter l'espace**
Par l'utilisation et la production de représentations diverses (photos, dessins,...) et également par des échanges langagiers, les enfants apprennent à restituer leurs déplacements et à en effectuer à partir de consignes orales. Ils établissent alors les relations entre leurs déplacements et les représentations de ceux-ci. Mettre en relation des perceptions en 3D et des codages en 2D.
- **Échanger et réfléchir avec les autres**
- **Commencer à produire des écrits et en découvrir le fonctionnement**

Descriptif de la situation

1 – ACTIVITÉS PRÉALABLES :

- 1^{ère} séance : le jeu du bus, travail sur les adverbes de position ; les consignes sont données oralement.
exemple : Melvin, va t'asseoir entre Mandela et Zeynep
- 2^{ème} séance : utiliser le code des adverbes de position : L'enfant utilise le code pour décrire sa position sur la photo et produit un écrit.



2 – DÉROULEMENT DE LA 3^{ème} SÉANCE

Décoder un message pour se situer dans l'avion

- 1^{er} temps : expliciter le jeu

« Dans un avion, il y a une allée centrale, de chaque côté des sièges et des hublots. Chaque passager reçoit une carte d'embarquement (message codé) pour trouver sa place. »

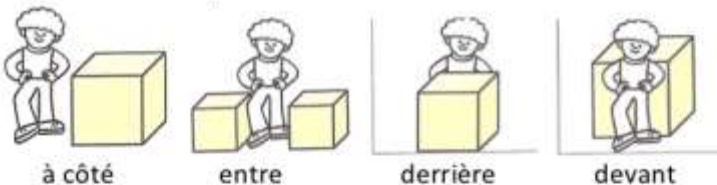


→ 2^{ème} temps : distribuer le message codé, image + mot, à un enfant. Celui-ci décode le message et va s'installer, si besoin avec l'aide des autres enfants ou de l'enseignante.



3 – PROLONGEMENT

→ Supprimer l'image du message et ne garder que l'écrit. Afficher le lexique des adverbes de position pour que l'enfant s'y réfère.



Plus-value pour les élèves dans les apprentissages

- Une plus grande implication, concentration et attention
- Créer les conditions d'une expérience assortie de prises de repères sur l'espace en permettant aux enfants des déplacements, d'anticiper progressivement leurs propres itinéraires au travers d'échanges langagiers.
- Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés (devant, derrière, à côté, droite, gauche,...) dans des récits, descriptions ou explications.