



L'ÉURE DES JEUX

Un projet
départemental favorisant la
pratique des jeux collectifs à
l'école

L'ÉURE DES JEUX

Un projet dans une activité
qui ne nécessite pas
de conditions matérielles
sophistiquées

L 'EURE DES JEUX

Une activité qui se rapporte à
la compétence « s 'affronter
individuellement ou
collectivement »

L 'EURE DES JEUX

Un projet qui vise des compétences générales

- construire un projet d 'action
- appliquer et construire des principes de vie collective

L 'EURE DES JEUX

Un projet pluridisciplinaire

- éducation du citoyen au travers de l 'élaboration et du respect de règles, du respect des autres
- maîtrise de la langue orale et écrite (verbaliser, transcrire et communiquer une expérience vécue)

L 'EURE DES JEUX

Un projet
en
plusieurs phases

L 'EURE DES JEUX

- **Vivre des jeux collectifs**
- le maître fait vivre des jeux collectifs traditionnels à ses élèves
- les élèves manipulent des règles, découvrent leur nécessité, vivent différents statuts (joueur, arbitre, organisateur)
- les élèves découvrent les caractéristiques des jeux collectifs

L 'EURE DES JEUX

- **Inventer des jeux collectifs**
- à partir de situations proposées (terrain, matériel, équipes)
- en travaillant en groupe,
- grâce à la connaissance acquise par la pratique de jeux existants
- les faire vivre aux autres élèves de la classe

L 'EURE DES JEUX

- **Transcrire les productions en rédigeant des fiches de jeu**
- passer d 'une communication orale à une communication écrite
- découvrir la nécessité de règles explicites
- confronter la pratique du jeu à la fiche en cours de rédaction pour affiner, préciser, compléter le document écrit

L 'EURE DES JEUX

- **Echanger les jeux inventés avec une autre classe**
- découvrir les fiches rédigées par d 'autres
- mettre en œuvre leur jeux
- découvrir les difficultés de la communication écrite au travers d 'une situation authentique
- parfaire la rédaction des fiches de jeux inventés

L 'EURE DES JEUX

- **Se rencontrer localement**
- mettre en place une rencontre avec la classe avec laquelle on a échangé
- en impliquant le plus possible les élèves dans l 'organisation et la prise en charge des différentes tâches, en les plaçant dans différents statuts (joueur, arbitre, organisateur)
- avec pour contenu les jeux inventés échangés