

Journée de la maternelle

Autour du jeu

Ecole Maternelle Anne Frank, Migennes



A l'occasion de la journée de la maternelle consacrée aux jeux, nous avons créé des jeux autour du thème des monstres. (Projet REP de l'année)

Présentation des actions

1. Conception, période 4

Toutes les classes de la PS à la GS se sont investies dans ce travail en créant des jeux autour du langage écrit, de la numération ou de notions géométriques. Un travail langagier a été effectué en classe pour réfléchir aux jeux à construire avec les élèves. Puis une phase de création a eu lieu. Enfin de nombreux essais ont été nécessaires (surtout chez les PS) pour apprendre à jouer.

Objectifs :

- ♣ Créer des jeux abordant diverses notions des programmes
- ♣ Construire un outil collectif
- ♣ Respecter les règles d'un jeu de société : attendre son tour, accepter de gagner ou perdre, découvrir les jeux de plateau, de cartes ou de dés.
- ♣ Mener un projet à l'échelle de l'école
- ♣ Favoriser le langage à l'école maternelle : pédagogie de projet, langage de situation et d'évocation.



2. Ludothèque, vendredi 30 avril

Une ludothèque a été organisée au sein de l'école permettant à chaque classe d'essayer les jeux des autres. La coordinatrice REP, Mme Laguillaumie et Mme Neveu, mission civique ont rendu cette action possible permettant ainsi un nombre d'adultes suffisant pour chaque classe.

Objectifs :

- ♣ Jouer à des jeux créés par les autres classes
- ♣ Diversifier les modes de jeu : jeu de dés, de cartes, de plateau, de coopération
- ♣ Respecter les règles d'un jeu de société
- ♣ Favoriser les interactions et le partage
- ♣ Vivre un moment ludique au sein de l'école



3. Favoriser les liens école-famille, période 5

Les jeux construits ont ensuite été prêtés aux familles permettant le réinvestissement des notions à la maison et une meilleure implication des parents dans le suivi de leur enfant. Le prêt s'est réalisé sous différentes formes : sac à maths ou boîte de jeux.

Les enfants sont extrêmement fiers de partager leur création avec les parents. Les retours des parents sont positifs quant à cette action.

Les jeux sont connus des enfants, facilitant la mise en œuvre à la maison. Une règle du jeu est fournie avec le jeu ainsi que parfois un tuto vidéo pour aider les parents non-lecteurs à s'investir.

Objectifs :

- ♣ Partager un moment parents-enfants autour d'une notion abordée à l'école.
- ♣ Favoriser les échanges langagiers au sein de la famille
- ♣ Permettre à certains enfants de jouer à la maison
- ♣ Faire prendre conscience aux parents de l'intérêt du jeu, prendre confiance en soi et réaliser qu'à la maison c'est possible.
- ♣ Favoriser les liens école-famille (axe du projet d'école)



Engagement des parents au projet

Jeux monstrueux

Dans le cadre de notre projet autour des monstres, **les enfants ont élaboré des jeux de société.**

Je vous propose en période 5 (avril, mai, juin), d'emprunter les jeux fabriqués par vos enfants.
Afin que cela soit possible, je vous remercie de signer cet engagement sans quoi les prêts n'auront pas lieu.

Il est important que chacun respecte le matériel et qu'il ne soit pas perdu. Etant donné que les jeux vont aller dans les familles, il est essentiel de respecter les jours de prêt et de retour pour nous permettre d'effectuer le nettoyage du matériel.

**Prêt le vendredi = Retour le lundi
Prêt le mardi = Retour le jeudi**

Je vous remercie pour votre compréhension, votre engagement et le respect que vous apporterez au travail effectué par la classe.

ENGAGEMENT A REMPLIR

Je souhaite participer au projet : JEUX MONSTRUEUX et m'engage à prendre grand soin des jeux de la classe.

OUI

NON

Signatures des parents

Présentation des jeux



LE JEU DES MONSTRES GS

Matériel : 2 dés, des pions ou jetons...

But: avoir obtenu tous les nombres donnés par le dé.

Déroulement : on lance les dés et on cache la quantité donnée en additionnant les 2 dés, sur le plateau de jeu.

On peut jouer seul ou à deux en prenant des pions de couleurs différentes. Celui qui a posé le plus de pions a gagné.

BON JEU

LE JEU DES MONSTRES MS

Matériel : 2 dés, des pions ou jetons...

But: avoir obtenu tous les quantités données par le dé.

Déroulement : on lance le dé et on cache la quantité donnée sur le plateau de jeu.

On peut jouer seul ou à deux en prenant des pions de couleurs différentes. Celui qui a posé le plus de pions a gagné.

BON JEU



Le jeu du Gruffalo qui ne rit pas

Librement inspiré du jeu du Cochon qui rit



-Pour MS et GS lors de la journée jeux monstrueux

-à faire passer lors de nos correspondances défis monstres à la classe de CP



Matériel:

- une planche de jeu par joueur (jusqu'à 6 joueurs)
- les éléments du Gruffalo à gagner: yeux, verrue, cornes....
- Le dé avec chiffres ou constellations de 1 à 5 et le souris sur la 6eme face du dé
- Le référent nombre obtenu / élément à gagner de 1 à 5 pour les moyens / de 5 à 10 pour les grands



Objectifs:

- Mémoriser et réinvestir une partie du vocabulaire de l'histoire: la langue noire et râpeuse, la verrue empoisonnée, les yeux oranges....
- **Pour les MS:** reconnaître les nombres de 1 à 5 en écriture chiffrées ou constellations
- **Pour les GS:** connaître les compositions des nombres à partir de 5

But du jeu:

Être le 1^{er} avoir gagné l'ensemble des éléments pour compléter son Gruffalo

Déroulement

Pour les moyens: A son tour de jeu, le joueur lance le dé de 1 à 5 et prend l'élément du Gruffalo qui correspond au nombre obtenu avec le dé. **Pour les grands:** A son tour de jeu, le joueur lance le dé (de 1 à 5) sur la main qui nous rappelle qu'il s'agit d'ajouter le nombre obtenu au nombre 5



5 on prend ce que l'on veut

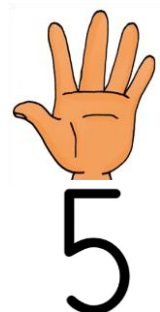
5+1 = 6 on prend la queue du Gruffalo

5+2 = 7 on prend un oeil du Gruffalo

5+3 = 8 on prend la verrue du Gruffalo

5+4 = 9 on prend la langue du Gruffalo

5+5 = 10 on prend une corne du Gruffalo



BONNE CHANCE LES COPAINS!

DORS PETIT MONSTRE

Pour 6 joueurs PS

Préparation du jeu

Chaque joueur choisit son monstre et lui ouvre les yeux (placer 10 yeux aimantés sur chaque monstre).



L'histoire du jeu

Ton monstre est réveillé. Il veut te MANGER !! Vite ferme lui les yeux endort-le et sauve ta peau.

But du jeu

Le premier qui fait dormir son monstre en lui retirant tous ses yeux gagne la partie. Les autres joueurs sont dévorés (chatouillés).

Déroulement du jeu

Le plus jeune joueur commence.



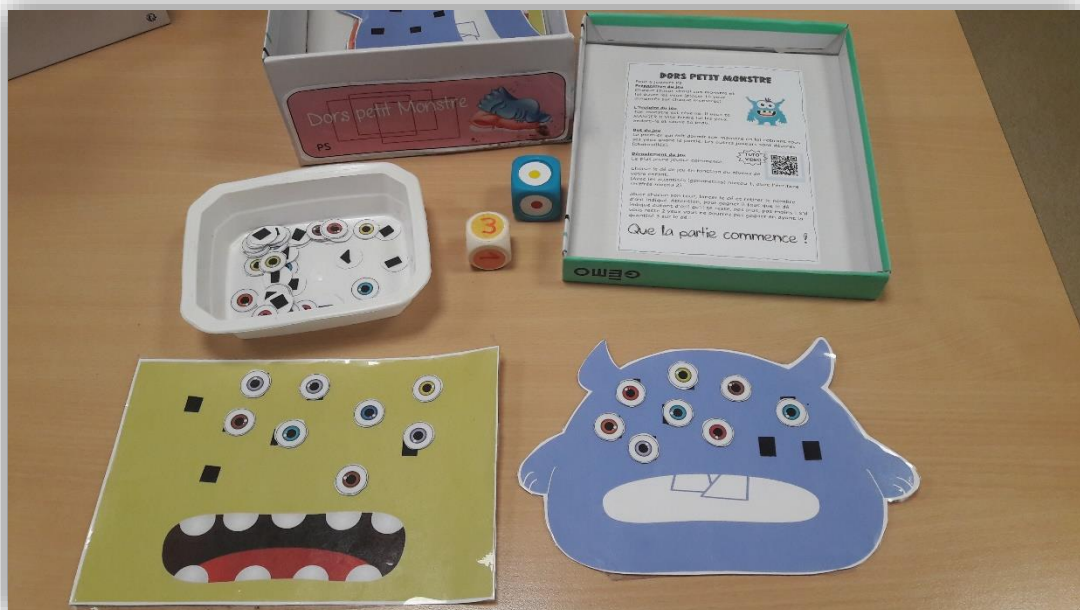
Choisir le dé de jeu en fonction du niveau de votre enfant.
(Avec les quantités (gommettes) niveau 1, avec l'écriture chiffrée niveau 2).

Jouer chacun son tour, lancer le dé et retirer le nombre d'œil indiqué. Attention, pour gagner il faut que le dé indique autant d'œil qu'il te reste, pas plus, pas moins ! S'il vous reste 2 yeux vous ne pourrez pas gagner en ayant la quantité 3 sur le dé !

Que la partie commence !

Objectifs :

- Reconnaître les constellations du dé de 1 à 3
- Former des collections de 1 à 3



MONSTRUOSA

Pour 3 joueurs PS ou GS

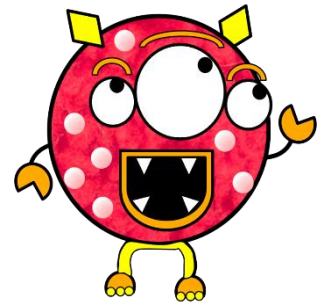
Préparation du jeu

Chaque joueur choisi une planche monstre à construire. Place les cartes mots (oranges) retournées sur la table et les boîtes mots face aux joueurs.

Utilise les étiquettes *CAPITALE* pour les PS et les écritures script et cursive pour les GS.

L'histoire du jeu

Ton monstre est en morceau, soit le premier à le reconstruire !



But du jeu

Mémoriser l'emplacement des mots et reconnaître 2 mots identiques pour reconstruire au plus vite ton monstre.

Il lui faudra : 2 cornes, 2 bras, 2 pattes, les yeux et 1 bouche.

Déroulement du jeu

Le plus jeune joueur commence.

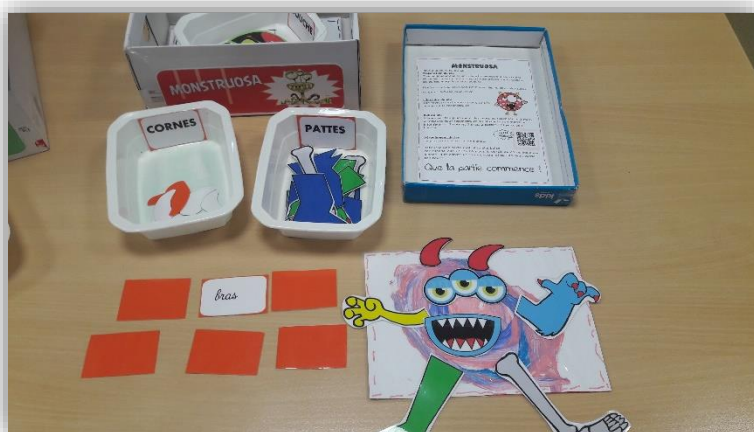


Retourne une carte mot. A quelle boîte correspond-elle ? Si tu n'as pas la partie du corps indiquée, pioche-la et construit ton monstre. Si tu l'as déjà, passe ton tour !

Que la partie commence !

Objectifs :

- Reconnaître 2 mots identiques (écritures similaires ou non en fonction du niveau des enfants, principe alphabétique)
- Mémoriser l'emplacement des cartes
- Accepter de passer son tour



ATTRAP' MONSTRES

Pour 6 joueurs GS

Préparation du jeu

Chaque joueur choisit 1 planche de jeu et ses 5 pinces à linge.

L'histoire du jeu

Tu es un chasseur de monstres qui part à l'aventure.



But du jeu

Soit le premier à attraper 5 monstres pour gagner.

Déroulement du jeu

Le plus jeune joueur commence.



Lancer les 2 dés et additionner les quantités. Si la quantité représentée par les dés est écrite sous un monstre, attrape-le vite. Si tu as déjà attrapé ce monstre passe ton tour. Le premier à avoir attrapé ses 5 monstres remporte le jeu.

Que la partie commence !

Objectifs :

- Reconnaître les constellations du dé de 1 à 6
- Assembler 2 quantités en utilisant le surcomptage



OEIL POUR OEIL

Librement inspiré du jeu Pique Plume, Gigamix

Pour 6 joueurs PS ou GS

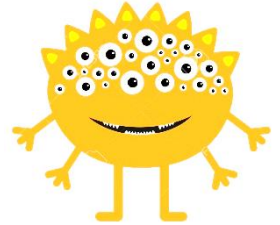
Préparation du jeu

Chaque joueur choisit un pion monstre et lui accroche un œil dans le dos. Les tâches monstrueuses sont déposées en cercle et au centre ; les cartes rondes forment un carré de 3 par 3.

Séparer chaque joueur qu'autant de cases sur le chemin de boue.

L'histoire du jeu

Vole tous les yeux monstrueux sur le plateau et devient le plus beau des monstres.



But du jeu

Mémoriser les cartes pour avancer le plus vite sur le chemin et voler tous les yeux.

Déroulement du jeu

Le plus jeune joueur commence.

Retourne une carte monstre, si ton monstre est identique à celui qui se trouve sur la case suivante de ton pion, avance sur le chemin. Recommence jusqu'à ce que tu te trompes. Pour voler un œil saute par-dessus un monstre. Le premier qui vole tous les yeux a gagné.



Que la partie commence !

Objectifs :

- Mémoriser l'emplacement des cartes
- Accepter la frustration



CHASSE O' MONSTRES

Pour 6 joueurs PS

Préparation du jeu

Choisi un chasseur, place son pion de couleur sur la case départ et garde la boîte chasseur près de toi. Place au centre du plateau la pioche de monstre et sur la case finale du pays des monstres 4 monstres sur leur emplacement. (Gommettes)

L'histoire du jeu

Tu es un chasseur de monstres qui part à l'aventure attrape le plus de monstres possibles.

But du jeu

Être le premier à arriver au pays des monstres et avoir attrapé le plus de monstres possibles.



Déroulement du jeu

Le plus jeune joueur commence.

Lancer le dé et avancer sur la piste de jeu. Attrape autant de monstres qu'il y a de gommettes sur la case. Si la case est vide, ne pioche aucun monstre. Chaque monstre gagné est posé dans la boîte chasseur.

Pour arriver au pays des monstres fait le bon lancer de dé, tu dois avancer d'autant de cases qu'il te reste à parcourir et t'arrêter au pays des monstres.

Le premier arrivé remporte les 4 monstres et la partie s'arrête. Il faudra ensuite retourner le plateau de jeu et poser ses monstres en face de son chasseur pour comparer les quantités et savoir qui en a le plus.

Que la partie commence !

Objectifs :

- Se déplacer sur plateau
- Reconnaître les constellations du dé de 1 à 3
- Manipuler des quantités de 1 à 3
- Comparer des quantités à l'aide du plateau



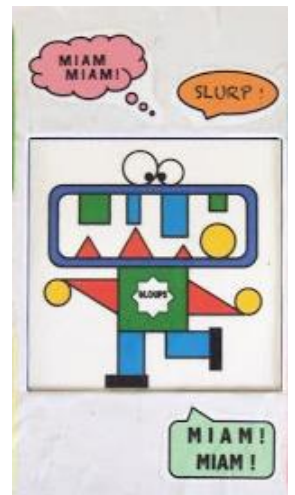
LE JEU DU MONSTRE GLOUPS

Gloups adore les formes géométriques au point de les dévorer !

Il faut les récupérer avant qu'il ne les ait toutes mangées...

Objectif : reconnaître et nommer les formes

Pour 5 joueurs PS ou MS



MATÉRIEL

- un plateau de jeu présentant 4 cadres de couleur et monstre au centre.
- 10 ronds, 10 carrés, 10 triangles, 10 rectangles et 10 intrus (pour la variante) à disposer sur chacun des cadres.
- un puzzle monstre de 9 pièces que l'on reconstituera au fil du jeu.
- un dé avec 4 faces représentant les formes géométriques, 1 face « coeur » et 1 face « monstre ».

BUT DU JEU

Le but du jeu est de récupérer toutes les formes géométriques avant que le monstre « Gloups » ne les avale !

Il faut donc à tout prix éviter de reconstituer le puzzle du monstre !

PRÉPARATION DU JEU

Répartir les formes dans chaque famille.

Avant de débiter la partie, reprendre le nom de chaque forme et les faire répéter par chaque joueur.

Lorsqu'un joueur se sert, il doit impérativement nommer la ou les figures qu'il prend. Exemple : « j'ai choisi un carré. »

REGLES DU JEU

Le jeu commence, tu lances le dé :

- Si tu tombes sur une face forme géométrique, tu prends la forme correspondante et tu la mets dans ton panier
- Si tu tombes sur « coeur », tu prends deux formes de ton choix.
- Si tu tombes sur « monstre », tu prends une des pièces du puzzle monstre et tu la poses au centre du jeu.

S'il n'y a plus de formes dans une famille, tu passes ton tour.

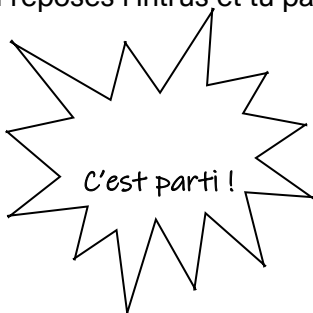
LE GAGNANT :

Les joueurs gagnent tous ensemble s'ils ont réussi à recueillir toutes les formes géométriques avant que le puzzle du monstre ne soit complet.

Les joueurs perdent ensemble si le puzzle du monstre est reconstitué. Entièrement avant qu'ils n'aient pu récupérer toutes les formes. Et c'est Gloups qui a gagné !

VARIANTES

Mettre des intrus dans les familles : Attention si tu te trompes, tu reposes l'intrus et tu passes ton tour !



PROJET MONSTRUEUX

Suite au thème choisi pour les écoles de notre REP, nous avons décliné plusieurs actions dans l'école autour des monstres.

1. MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS

Travail autour d'un réseau d'albums de littérature de jeunesse sur les monstres. Exploitation d'un album dans chaque classe permettant un bilan langage individuel en période 4 et/ou des exercices de narration devant un groupe d'élève. (Travail à la manière de Narramus ou Peroz, pédagogie de l'écoute.)

Objectifs :

- ❖ Améliorer le bagage lexical de nos élèves
- ❖ Travailler la syntaxe et le langage d'évocation, narration
- ❖ Utiliser différents supports et outil : album, imagier, numérique, vidéo, audio, carte mentale

Remarque : un rallye lecture avait été envisagé mais difficilement réalisable au regard du protocole COVID.



2. AGIR, S'EXPRIMER ET COMPRENDRE À TRAVERS LES ACTIVITÉS ARTISTIQUES

A - Participation au concours « monstres en volume », organisé par Mme Laguillaumie.

Objectifs :

- ❖ Créer collectivement un monstre représentant notre classe
- ❖ Réaliser une production en volume

Différentes modalités de création ont été retenues :

- * Imaginer un monstre à partir de matériel disponible : réfléchir collectivement et réaliser un croquis, s'accorder sur les matériaux et couleurs, créer à l'aide de l'adulte le monstre imaginé.
- * Créer des monstres poubelles permettant le tri en classe (en lien avec un autre projet sur l'environnement)
- * Reproduire le monstre de l'album étudié : enrichir la création au fur et à mesure pour s'approcher de l'original.



B- Intervention Musicale

Participation à un cours de musique avec Mme Trimaille, enseignante du 2d degré.

Objectif :

- ❖ Apprendre une partie de la chanson La Seine, issue du film Un monstre à Paris, afin de réaliser une production avec les autres écoles du réseau REP, coordonné par Mme Laguillaumie.



3. AGIR, S'EXPRIMER ET COMPRENDRE À TRAVERS L'ACTIVITÉ PHYSIQUE

Projet **danse collective sur le thème des monstres** lors d'une matinée déguisée.

Danse dans la cour de l'école, sans mélange de classe afin de respecter le protocole sanitaire en vigueur ce jour.

Choix musical : MONSTER de Lumix

Création de la chorégraphie par l'équipe enseignante réalisable ensuite par les élèves de tous niveaux (de PS à GS).



Objectifs :

- ❖ S'inscrire dans un projet danse
- ❖ Oser s'exprimer à travers cette activité
- ❖ Apprendre une chorégraphie pour être capable de la reproduire (mémorisation)
- ❖ Créer une dynamique d'école
- ❖ Faire preuve de coordination et de rythme

