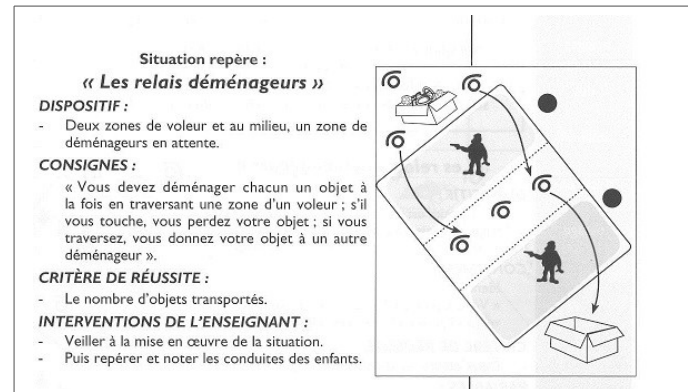


Objectif 4 : Collaborer, coopérer, s'opposer **Etape 3**

Eléments pour ...Créer une dynamique d'apprentissage

Offrir des espaces de travail structurants et structurés

Bien structurer les espaces (bergerie ; pâturages ; zone d'Ali baba...) afin que les joueurs (moutons, voleurs, déménageurs) puissent identifier les zones de départ ; de « danger », « refuge » ...par des bancs... (bergerie), des plots (les limites des pâturages ; d'Ali



Mobiliser le langage

Verbaliser (mettre des mots sur les personnages, le matériel utilisé, les actions...) aller vers le faire verbaliser
- Appuyer son propos sur des photos ; des schémas
- Utiliser le langage et écrit
- Amener à partir de supports : bandes de résultats...) l'analyse des résultats
- Légender les photos ; les analyses...

Faire réussir, faire comprendre

Expliquer clairement le but de la tâche : éviter ; attraper ; déposer des objets...
Bien identifier les rôles des uns et des autres (loup ; mouton ; Ali baba...) en différenciant par des chasubles les différents rôles (loup rouge ; moutons verts...)
Expliciter clairement les règles : je peux ; je ne peux pas...en s'appuyant sur des photos ; des dessins...
Connaître le but du jeu (ses critères de réussite, de réalisation) et le résultat de son action (Pierre, le loup rouge a attrapé 3 moutons ; le loup bleu, Jeanne en attrapé 5...pour être un loup efficace que faut-il faire ?)
Laisser du temps de jeu ; répéter ; s'appuyer sur des supports d'analyse différents selon les âges (abaque pour les petits...tableau à double entrées pour les grands...)
Mettre en œuvre une problématique ; Émettre des hypothèses ; comprendre par le corps, l'action
Ritualiser les différents temps de la séance

Evaluer : mettre en valeur

Valoriser les tentatives
Encourager les réussites
Identifier les réussites et en garder une trace (cahier de l'élève, cahier de progrès)

Mettre en œuvre une transversalité des apprentissages

Le temps : Se déplacer sur le temps de la comptine, du sablier et rejoindre la bergerie à la fin de la comptine...ou réagir à un signal sonore, visuel (ex : quand le loup sort de sa maison « paravent »)
L'espace : représenté (maquette avec playmobils...)
Les mathématiques : la numération au travers de la représentation du score ; la correspondance terme à terme) ...
Le vivre ensemble : accepter les premières règles pour atteindre un but commun, en vivant des actions en parallèle, sans réelle coopération avec les partenaires (on est tous moutons, voleurs...)
Liens avec la littérature : autour d'albums concernant le loup...

Construire les conditions de l'égalité entre les filles et les garçons

Rôles tenus indifféremment
- Groupes mixés

Programmer les activités

Proposer une unité d'apprentissage d'au moins 8 à 12 séances
Afin de permettre une prise de conscience et la réalité d'une progression
Privilégier l'évolution d'une situation qui se complexifie plutôt qu'une succession de jeux différents
Judicieux de proposer des activités en extérieur chaque fois que c'est possible (espace plus grand ; oxygénation)

Les gestes professionnels importants autour de 5 ans

L'enseignant vise à ce que l'enfant s'inscrive progressivement dans un projet d'apprentissage individuel ou collectif. Pour cela, il aide l'enfant à accorder du sens à ce qu'il fait, il l'amène à se projeter. Il prend le temps de parler de ce qui a été vécu, de présenter ce qui va être proposé, d'explicitier pourquoi on le fait..Les séances doivent être organisées en cycles de durée suffisante (12 à 15 séances) pour garantir un vrai temps d'exploration.

Responsabiliser les élèves et leur faciliter l'appropriation de rôles. Permettre aux enfants de participer à l'aménagement des espaces d'action, à la gestion du matériel. Les enfants sont amenés à s'approprier des rôles sociaux : arbitre, responsable de la marque, de la durée de jeu. L'enseignant a le souci de créer des relations de partage et d'entraide.