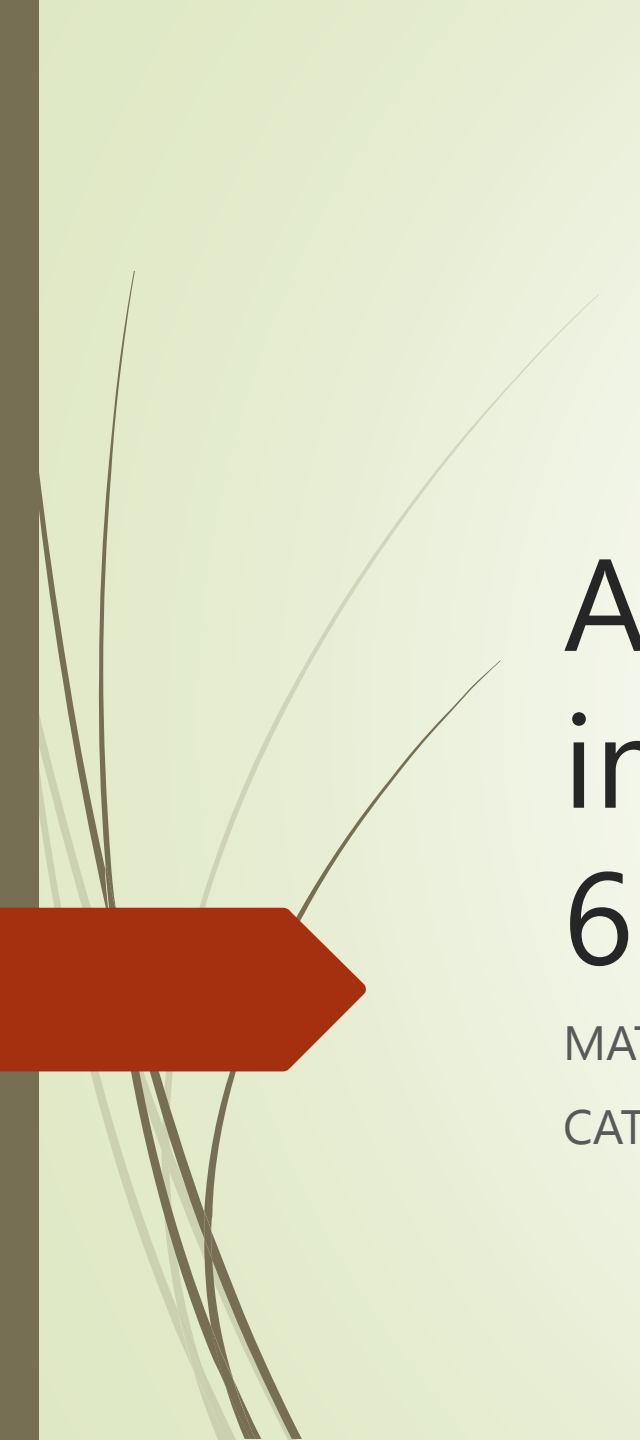




Animation pédagogique institutionnelle 6 mars 2019

MATERNELLE

CATHERINE LAVERGNE



sommaire

- Faits d'établissement
- Évaluations CP CE1
- Des jeux pour apprendre: les jeux à règles

Faits d'établissement



Application disponible sur le portail ARENA, onglet « Enquêtes et pilotage », elle se substitue totalement au document « **Déclaration de fait de violence ou d'événement traumatique en milieu scolaire** ».

Cette application s'adresse aux établissements publics et privés du premier et du second degré. Elle est destinée à enregistrer et transmettre tous les faits préoccupants (événements graves, phénomènes de violence) d'une école, d'une circonscription ou d'un établissement scolaire. Elle permet d'assurer le suivi de ces faits.

Les personnes qui peuvent créer un fait :

1. **Directeur d'école du 1er degré public** / privé ou les personnels recevant l'attribution d'un IEN de sa circonscription
2. IEN du 1er degré
3. Chef d'établissement du 2nd degré public / privé et leur adjoint
4. Les IA-DASEN et les personnels en DSDEN désignés par l'IA-DASEN
5. Les recteurs et les personnels en rectorat désignés par le recteur avec droit de validation
6. Les personnels en rectorat désignés par le recteur



Faits d'établissement

Les faits sont catégorisés en trois niveaux de gravité. Les faits de niveau de gravité 2 et 3 doivent être déclarés dans l'application et transmis **aux autorités académiques**. Cette transmission se fait au moment de la validation du fait.

Lorsque le fait est validé et transmis, une notification est envoyée aux destinataires suivants :

- l'IA-DASEN ainsi que la personne habilitée par l'IA-DASEN ;
- le cabinet du recteur ainsi que la personne habilitée par le recteur ;
- le référent justice ;
- le conseiller en charge des équipes mobiles de sécurité.

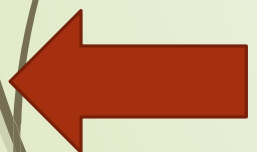


Faits d'établissement

NB : **Aucune donnée nominative** ne doit apparaître dans l'application « Faits établissement ».

En revanche pour gagner en efficacité, vous voudrez bien **envoyer en parallèle de la saisie dans l'application, un mail très succinct, au secrétariat de la circonscription, avec la nature de la crise et le nom des personnes concernées.**

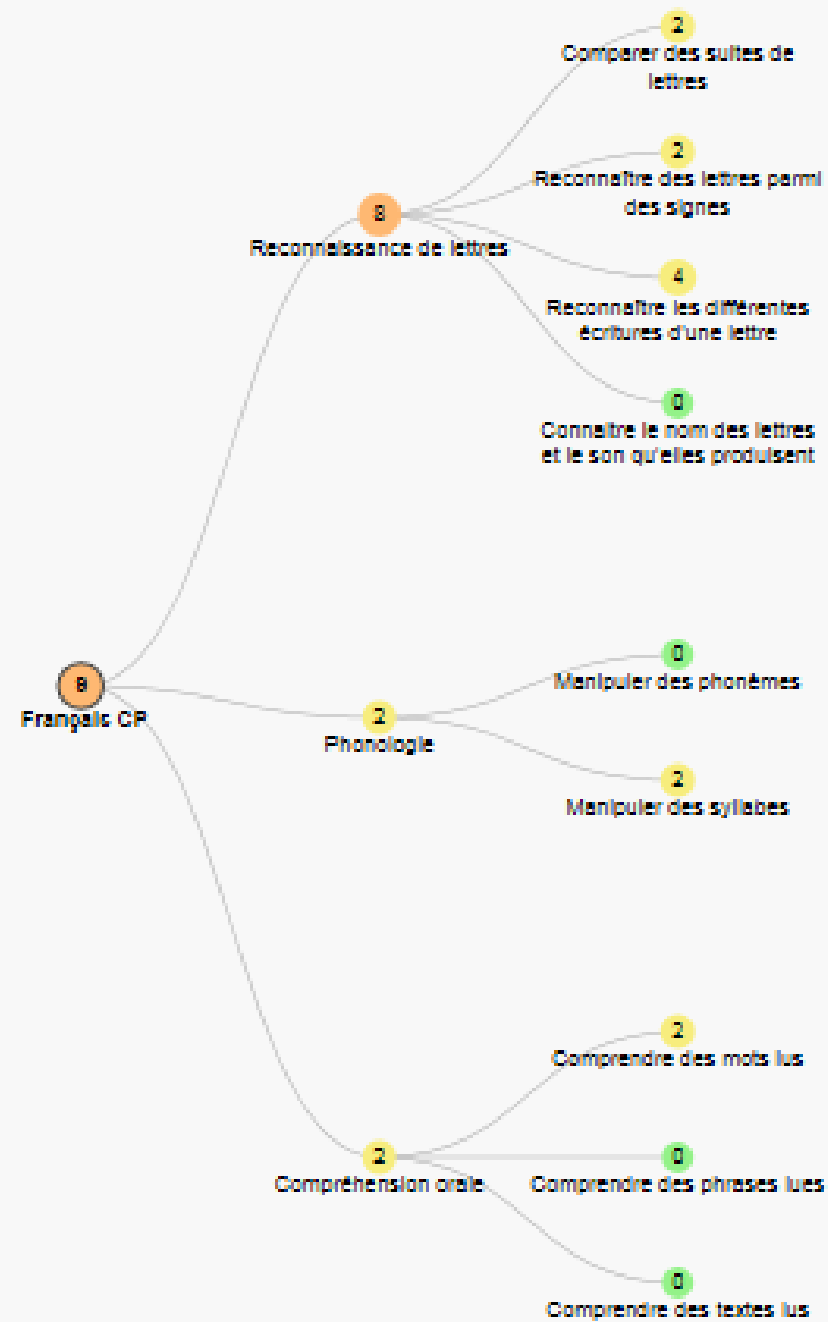
Cela évitera aux services d'avoir à vous appeler pour connaître toutes ces précisions qui sont nécessaires s'il y a besoin d'intervenir rapidement.

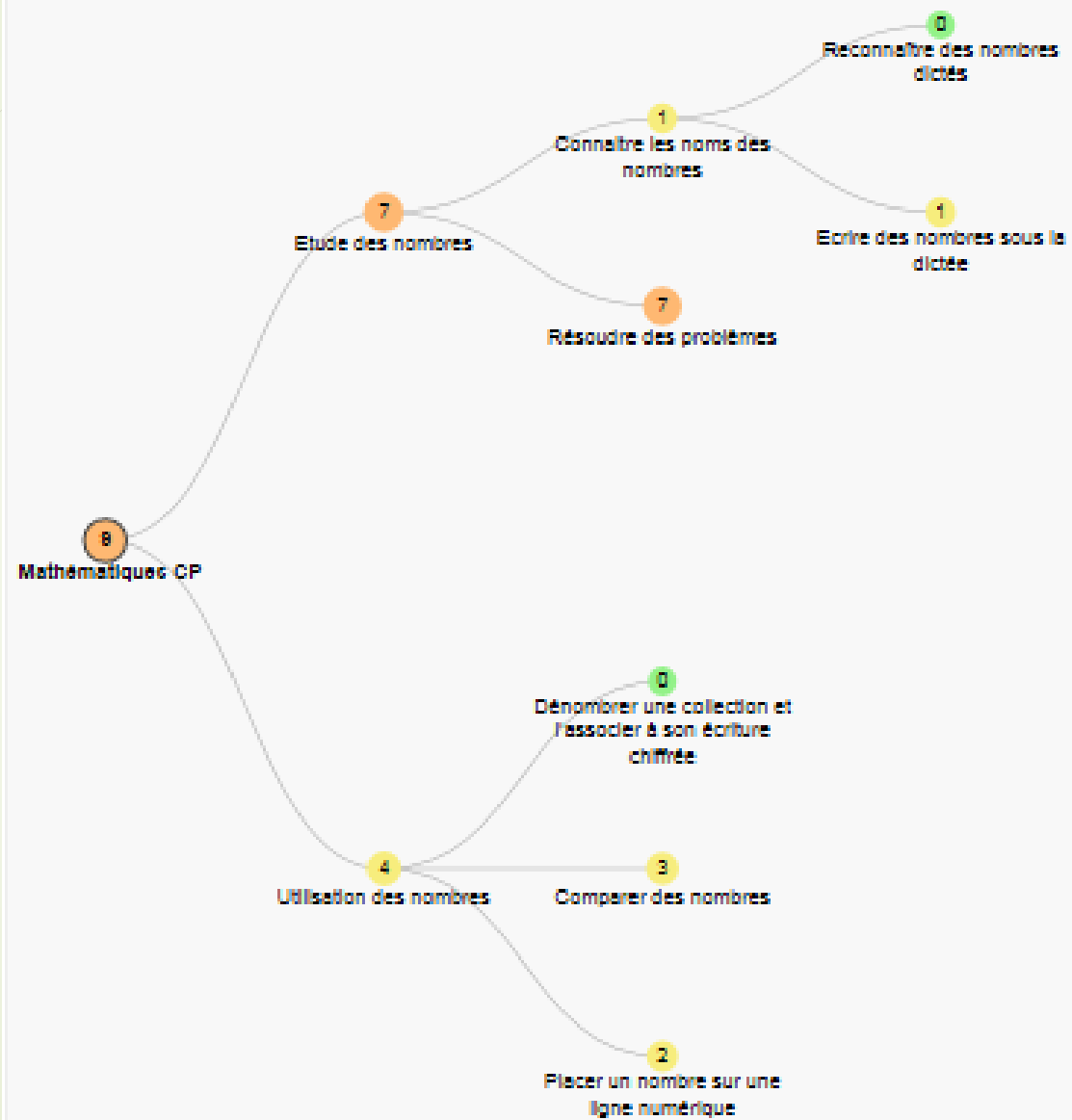




Les évaluations CP CE1

Analyse et résultats en circonscription





Ces évaluations doivent permettre aux enseignants :

→ **en CP**, deux temps d'observation

- **Temps 1 >>> Repères CP / Début d'année scolaire**, afin de disposer d'un panorama des élèves accueillis à l'entrée en CP : il s'agit de bien apprécier, d'un point de vue individuel et collectif, certains acquis des apprentissages fondamentaux au regard des attendus de fin de grande section, qui permettront d'ancrer les apprentissages de CP en début d'année ;
- **Temps 2 >>> Point d'étape CP / Mi-année scolaire**, pour apprécier par un bilan la progression des élèves, dans les domaines de la lecture, de l'écriture et de la numération.

→ **en CE1**, un temps d'observation

Repères CE1 / Début d'année scolaire, afin de disposer d'un bilan à l'entrée en CE1 sur les compétences liées à la lecture, l'écriture et la numération : il s'agit d'une aide à l'organisation des apprentissages de l'année de CE1.

L'exploitation des évaluations constitue donc un temps pédagogique fondamental et essentiel. L'objectif est d'offrir aux enseignants une base fiable et utile pour choisir les meilleurs outils et adapter l'enseignement aux besoins de chaque élève, répondre à leurs difficultés et contribuer ainsi à atteindre l'objectif de 100% de réussite à l'école primaire.

- Suite aux évaluations et aux restitutions individuelles, des indications seront données pour expliciter, à partir des typologies d'erreurs, ce que cela indique des fragilités de certains élèves.
- Le Conseil scientifique apporte sa contribution à l'élaboration de ces indications en coordination avec la Dgesco.
- Des pistes d'action seront proposées pour aider les équipes enseignantes à renforcer les compétences fragiles de certains élèves, organiser leur enseignement, différencier leur action.
- Les résultats des évaluations sont un point d'appui pour mener, au niveau des équipes d'école, une réflexion sur leur action pédagogique et les modalités d'enseignement qui favorisent les apprentissages fondamentaux des élèves.

Les parents seront bien évidemment informés du dispositif et des résultats de leur enfant par les enseignants.

Nota Bene : Deux seuils de réussite, propres à chaque série d'exercices ont été déterminés :

- un seuil en deçà duquel on peut considérer, dès le début de l'année, que les élèves rencontrent des difficultés : un besoin est identifié.
- un seuil pour des élèves dont les acquis semblent fragiles.

Les seuils sont différents pour chaque exercice.

DEUX nouveautés:

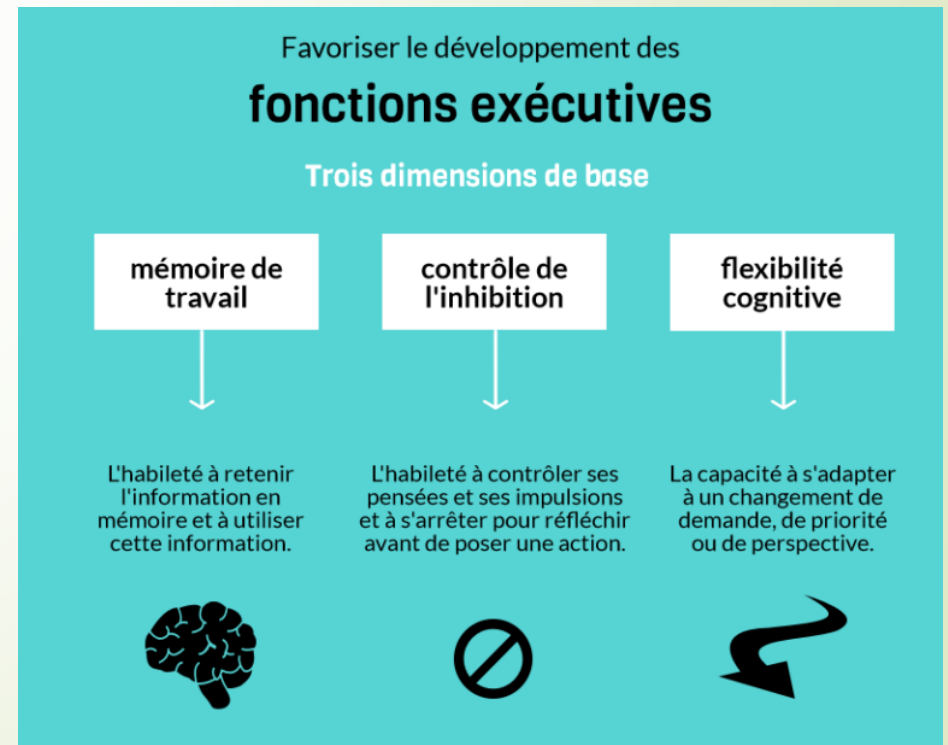
- Des outils tests psychométriques, des exercices qui rompent avec le contrat didactique (forme, nombre d'items, temps)
- Des corrections (analyse par seuils) déléguées à d'autres
- Le développement des fonctions exécutives (à éduquer): concentration et attention

Fonction exécutive s'emploie pour décrire un **ensemble de processus cognitifs qui aident les élèves à relier les expériences du passé aux actions du présent**. Les élèves utilisent la fonction exécutive quand ils pratiquent des activités comme **la planification, l'organisation, l'établissement de stratégies ainsi que l'attention aux détails et leur mémorisation**. La fonction exécutive permet aussi aux élèves de gérer leurs émotions et de surveiller leurs pensées afin de **travailler de façon plus adéquate et efficace** (Guare et Dawson, 2004).

Il existe trois catégories de fonctions exécutives :

1. Le contrôle de soi, soit la capacité à résister à faire quelque chose de tentant pour privilégier l'action souhaitable. Il aide les enfants à rester attentifs, à agir de manière moins impulsive et à rester concentrés sur leur travail.
2. La mémoire de travail, soit la capacité à conserver des informations à l'esprit, ce qui permet de les utiliser pour faire des liens entre des idées, calculer mentalement et établir des priorités.
3. La flexibilité cognitive, soit la capacité de penser de manière créative et de s'adapter à des demandes changeantes. Elle permet d'utiliser l'imagination et la créativité pour résoudre des problèmes.

Comment les éduquer à la maternelle?



De 3 à 5 ans

Les fonctions exécutives se développent à un rythme accéléré durant cette période de vie. Par conséquent, il est important d'adapter les activités aux habiletés des enfants. Les plus jeunes ont besoin de soutien dans l'apprentissage des règles et des normes, alors que les plus vieux peuvent être plus indépendants. Ultimement, l'objectif est que l'enfant ait de moins en moins besoin du soutien de l'adulte.

Jouer à faire semblant

En jouant à faire semblant, les enfants utilisent leur imagination pour retenir des idées en mémoire. Ils inhibent les actions qui ne sont pas adaptées au jeu de rôle. Ils se placent dans la peau des personnages qu'ils incarnent et apprennent à réguler leurs émotions en jouant avec d'autres enfants.

De 5 à 7 ans

À cet âge, les jeux peuvent stimuler les fonctions exécutives de plusieurs façons. Les enfants de 5 à 7 ans commencent à apprécier les jeux qui sont régis par des règlements. Il importe de présenter un niveau de défi adapté aux habiletés des enfants – ni trop facile ni trop difficile. Il est également conseillé de préparer les enfants à la gestion de conflits qui peuvent survenir en cours de jeu, en leur suggérant des stratégies de résolution de conflits.

Les jeux de cartes et les jeux de société

- Des jeux qui font appel à la mémoire, par exemple, en se souvenant de la localisation de cartes à jouer.
- Des jeux dans lesquels l'enfant doit associer des cartes à jouer par sorte ou par nombre.
- Des jeux qui nécessitent des réponses rapides.
- Des jeux de société qui impliquent l'usage de stratégies.

Français CP novembre

Comprendre des mots entendus

Groupe	Circonscription	Departement	Academie	National
Groupe sous le seuil 1 (à besoin)	1.08	3.08	3.79	5.70
Groupe entre les seuils 1 et 2 (fragile)	17.20	17.65	17.67	20.94
Groupe au-dessus du seuil 2	81.72	79.27	78.54	73.36

+ 8

Comprendre des phrases entendues

Groupe	Circonscription	Departement	Academie	National
Groupe sous le seuil 1 (à besoin)	1.08	2.35	2.32	3.47
Groupe entre les seuils 1 et 2 (fragile)	11.89	12.16	12.51	14.41
Groupe au-dessus du seuil 2	87.03	85.49	85.17	82.12

+ 5

Comprendre des textes entendus

Groupe	Circonscription	Departement	Academie	National
Groupe sous le seuil 1 (à besoin)	2.14	1.67	1.89	3.17
Groupe entre les seuils 1 et 2 (fragile)	2.67	4.50	5.11	6.74
Groupe au-dessus du seuil 2	95.19	93.83	93.01	90.09

+ 5

Manipuler des phonèmes

Groupe	Circonscription	Departement	Academie	National
Groupe sous le seuil 1 (à besoin)	4.32	4.43	4.61	5.42
Groupe entre les seuils 1 et 2 (fragile)	11.35	15.47	15.94	16.45
Groupe au-dessus du seuil 2	84.32	80.10	79.44	78.13

+ 6

Manipuler des syllabes

Groupe	Circonscription	Departement	Academie	National
Groupe sous le seuil 1 (à besoin)	5.95	4.55	4.56	6.20
Groupe entre les seuils 1 et 2 (fragile)	8.11	10.79	11.00	12.82
Groupe au-dessus du seuil 2	85.95	84.66	84.45	80.97

+ 5

Connaitre le nom des lettres et le son qu'elles produisent

Groupe	Circonscription	Departement	Academie	National
Groupe sous le seuil 1 (à besoin)				
Groupe entre les seuils 1 et 2 (fragile)				
Groupe au-dessus du seuil 2				
	+ 2			

Reconnaitre les différentes écritures c

Groupe	Circonscription	Departement	Academie	National
Groupe sous le seuil 1 (à besoin)				
Groupe entre les seuils 1 et 2 (fragile)				
Groupe au-dessus du seuil 2				
	+ 9			

Reconnaitre des lettres parmi des sig

Groupe	Circonscription	Departement	Academie	National
Groupe sous le seuil 1 (à besoin)				
Groupe entre les seuils 1 et 2 (fragile)				
Groupe au-dessus du seuil 2				
	+ 0			

Comparer des suites de lettres

Groupe	Circonscription	Departement	Academie	National
Groupe sous le seuil 1 (à besoin)				
Groupe entre les seuils 1 et 2 (fragile)				
Groupe au-dessus du seuil 2	+ 10			

Mathématiques CP novembre

Ecrire des nombres sous la dictée

Groupe	Circonscription	Departement	Academie	National
Groupe sous le seuil 1 (à besoin)	2.67	4.40	4.07	5.29
Groupe entre les seuils 1 et 2 (fragile)	8.56	9.73	10.29	12.02
Groupe au-dessus du seuil 2	88.77	85.87	85.64	82.69

+ 6

Reconnaître des nombres sous la dictée

Groupe	Circonscription	Departement	Academie	National
Groupe sous le seuil 1 (à besoin)	2.14	1.69	1.74	2.69
Groupe entre les seuils 1 et 2 (fragile)	3.74	6.21	5.48	5.28
Groupe au-dessus du seuil 2	94.12	92.10	92.78	92.03

+ 2

Résoudre des problèmes

Groupe	Circonscription	Departement	Academie	National
Groupe sous le seuil 1 (à besoin)	8.56	11.28	12.18	15.11
Groupe entre les seuils 1 et 2 (fragile)	23.53	25.09	24.82	25.58
Groupe au-dessus du seuil 2	67.91	63.63	63.00	59.32

+ 7

☐

	
---	--

1

2

3

4

5

6

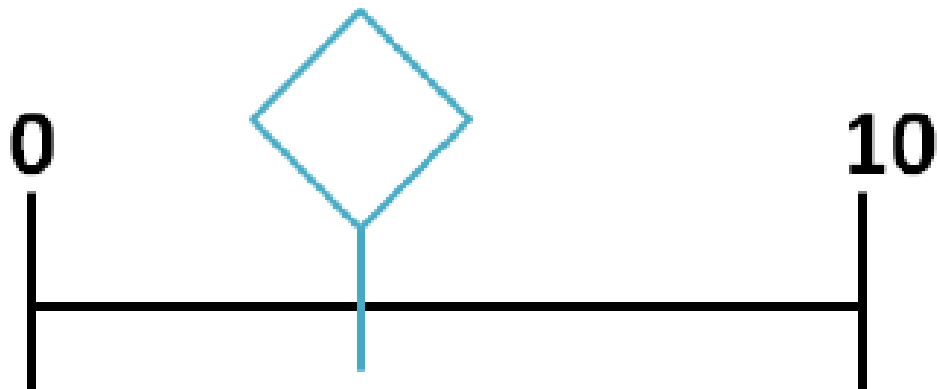
6 poules veulent aller couver 1 œuf chacune.
Il y a seulement 3 œufs.
Combien d'œufs doit-on ajouter pour que chaque poule couve un œuf ?

Dénombrer une collection et l'associer à son écriture chiffrée

Groupe	Circonscription	Departement	Academie	National
Groupe sous le seuil 1 (à besoin)	3.74	3.82	2.98	4.12
Groupe entre les seuils 1 et 2 (fragile)	8.02	6.92	7.62	8.87
Groupe au-dessus du seuil 2	88.24	89.26	89.39	87.01

Comparer des nombres

+ 1



Departement	Academie	National
7.50	8.23	11.26
12.16	11.52	12.58
80.35	80.25	76.15

Departement	Academie	National
16.23	17.97	21.59
34.50	33.77	34.45
49.27	48.26	43.95



Français CE1 novembre

Comprendre des mots lus

Groupe	Circonscription	Departement	Academie	National
Groupe sous le seuil 1 (à besoin)	1.83	2.48	3.64	5.36
Groupe entre les seuils 1 et 2 (fragile)	10.96	13.04	13.95	16.67
Groupe au-dessus du seuil 2	87.21	84.48	82.40	77.97

+ 10

Comprendre des phrases lues

Groupe	Circonscription	Departement	Academie	National
Groupe sous le seuil 1 (à besoin)	0.91	1.94	2.41	3.52
Groupe entre les seuils 1 et 2 (fragile)	12.79	16.19	16.18	19.04
Groupe au-dessus du seuil 2	86.30	81.87	81.42	77.44

+ 9

○	moi
➡	che
↗	tra
■	pli
□	clou
●	pal
☁	bol
♥	miam
♡	dual
✖	plaf
⊗	vroum

es syllabes dictées

	Circonscription	Departement	Academie	National
ous le seuil 1 (à besoin)	6.88	5.77	7.19	8.31
ntre les seuils 1 et 2 (fragile)	13.30	5.77	7.19	8.31
u-dessus du seuil 2	79.82	8.31		

- 3

es mots dictés

Groupe	Circonscription	Departem
Groupe sous le seuil 1 (à besoin)	6.85	8.31
Groupe entre les seuils 1 et 2 (fragile)	17.35	11.35
Groupe au-dessus du seuil 2	75.80	8.31

- 1

○	mardi
➡	barbe
↗	riche
■	toile
□	jeudi
●	avril
☁	larme
♥	tarte
♡	tache
✖	poudre
⊗	lundi

Rép à des questions lues par l'élève

Groupe	Circonscription	Departement	Academie	National
Groupe sous le seuil 1 (à besoin)	6.39	6.03	7.26	9.34
Groupe entre les seuils 1 et 2 (fragile)	16.44	10.68	11.32	12.40
Groupe au-dessus du seuil 2	77.17	83.29	81.41	78.27

- 1

Répondre à des questions lues par l'enseignant

Groupe	Circonscription	Departement	Academie	National
Groupe sous le seuil 1 (à besoin)	3.65	3.60	4.62	5.59
Groupe entre les seuils 1 et 2 (fragile)	10.96	10.01	11.12	12.99
Groupe au-dessus du seuil 2	85.39	86.39	84.26	81.43

+ 4



Lire à voix haute des mots

Groupe	Circonscription	Departement	Academie	National
Groupe sous le seuil 1 (à besoin)	6.85	6.52	8.49	12.02
Groupe entre les seuils 1 et 2 (fragile)	21.00	19.10	19.34	19.67
Groupe au-dessus du seuil 2	72.15	74.38	72.16	68.31

+ 4

Lire à voix haute un texte

Groupe	Circonscription	Departement	Academie	National
Groupe sous le seuil 1 (à besoin)	1.84	3.30	4.82	6.55
Groupe entre les seuils 1 et 2 (fragile)	22.58	18.04	18.62	19.80
Groupe au-dessus du seuil 2	75.58	78.66	76.56	73.64

+ 2

Comparer des suites de lettres

Groupe	Circonscription	Departement	Academie	National
Groupe sous le seuil 1 (à besoin)	1.83	3.96	3.98	5.88
Groupe entre les seuils 1 et 2 (fragile)	18.35	9.18	9.15	10.36
Groupe au-dessus du seuil 2	79.82	86.86	86.87	83.76

- 3

VPO VPO

LKNB LKFB

JMB MJB

Mathématiques CE1

Reconnaitre et utiliser les notions d'alignement, d'angle droit, d'égalité de longueurs, de milieu, de symétrie

Groupe	Circonscription	Departement	Academie	National
Groupe sous le seuil 1 (à besoin)	4.09	3.75	4.53	6.38
Groupe entre les seuils 1 et 2 (fragile)	4.09	3.46	3.24	4.18
Groupe au-dessus du seuil 2	91.82	92.79	92.23	89.44

+ 4

Comparer des nombres

Groupe	Circonscription	Departement	Academie	National
Groupe sous le seuil 1 (à besoin)	4.11	5.16	5.76	7.42
Groupe entre les seuils 1 et 2 (fragile)	19.63	13.20	13.00	14.40
Groupe au-dessus du seuil 2	76.26	81.64	81.24	78.18

- 2

Placer un nombre sur une ligne numérique

Groupe	Circonscription	Departement	Academie	National
Groupe sous le seuil 1 (à besoin)	19.18	17.11	16.65	21.44
Groupe entre les seuils 1 et 2 (fragile)	23.74	25.73	25.03	26.57
Groupe au-dessus du seuil 2	57.08	57.16	58.32	52.00

+ 5

Additionner

Groupe	Circonscription	Departement	Academie	National
Groupe sous le seuil 1 (à besoin)	27.40	23.63	24.73	25.66
Groupe entre les seuils 1 et 2 (fragile)	23.74	23.29	24.03	24.46
Groupe au-dessus du seuil 2	48.86	53.08	51.24	49.88

-1

Soustraire

Groupe	Circonscription	Departement	Academie	National
Groupe sous le seuil 1 (à besoin)	22.83	25.06	24.19	27.08
Groupe entre les seuils 1 et 2 (fragile)	23.74	21.69	22.50	23.11
Groupe au-dessus du seuil 2	53.42	53.25	53.31	49.81

+ 3

Calculer mentalement

Groupe	Circonscription	Departement	Academie	National
Groupe sous le seuil 1 (à besoin)	7.34	6.50	6.26	6.92
Groupe entre les seuils 1 et 2 (fragile)	14.22	17.09	16.27	17.02
Groupe au-dessus du seuil 2	78.44	76.41	77.47	76.06

+ 2

Ecrire des nombres sous la dictée

Groupe	Circonscription	Departement	Academie	National
Groupe sous le seuil 1 (à besoin)	7.73	8.82	10.40	12.58
Groupe entre les seuils 1 et 2 (fragile)	17.73	16.21	17.25	18.04
Groupe au-dessus du seuil 2	74.55	74.97	72.35	69.38

+ 5

Reconnaître des nombres dictés

Groupe	Circonscription	Departement	Academie	National
Groupe sous le seuil 1 (à besoin)	4.11	3.88	5.21	6.96
Groupe entre les seuils 1 et 2 (fragile)	16.89	16.83	17.34	18.26
Groupe au-dessus du seuil 2	79.00	79.29	77.45	74.79

+ 4

Représenter des nombres entiers

Groupe	Circonscription	Departement	Academie	National
Groupe sous le seuil 1 (à besoin)	10.09	6.33	6.95	8.56
Groupe entre les seuils 1 et 2 (fragile)	21.56	22.58	24.44	27.27
Groupe au-dessus du seuil 2	+ 4 68.35	71.08	68.61	64.17

Résoudre des problèmes en utilisant des nombres entiers et le calcul

Groupe	Circonscription	Departement	Academie	National
Groupe sous le seuil 1 (à besoin)	9.59	10.61	11.37	13.32
Groupe entre les seuils 1 et 2 (fragile)	46.58	43.03	42.32	43.78
Groupe au-dessus du seuil 2	43.84	46.37	46.30	42.90

+ 1

●

14

10

13

6

15

4

●	Pierre avait 10 billes. Il en gagne 4 à la récréation. Combien en a-t-il maintenant ?
○	Sophie joue au jeu de l'oie. Elle est sur la case 9. Elle doit reculer de 7 cases. Sur quelle case va-t-elle arriver ?
➡	Il y avait 12 verres fragiles dans la cuisine. Il n'en reste plus que 8. Combien de verres ont été cassés ?
⇧	Ma sœur a 5 ans de plus que moi. J'ai 6 ans. Quel âge ma sœur a-t-elle ?
■	Léo a 24 € dans son porte-monnaie. Il a 8 € de plus que Lilou. Combien d'euros Lilou a-t-elle ?

Évaluations de début de CP et de CE1 - Des fiches ressources pour l'accompagnement des élèves

Imprimer 

A l'issue des évaluations de début de CP et de CE1, des fiches ressources pour l'accompagnement des élèves sont mises à la disposition des enseignants. Ces fiches proposent des pistes d'analyse des résultats et de travail avec les élèves.



Comment utiliser les évaluations au CP pour faire progresser les élèves

Des fiches ressources en français et en mathématiques sont mises à disposition des enseignants pour adapter leurs pratiques pédagogiques en fonction des besoins des élèves.

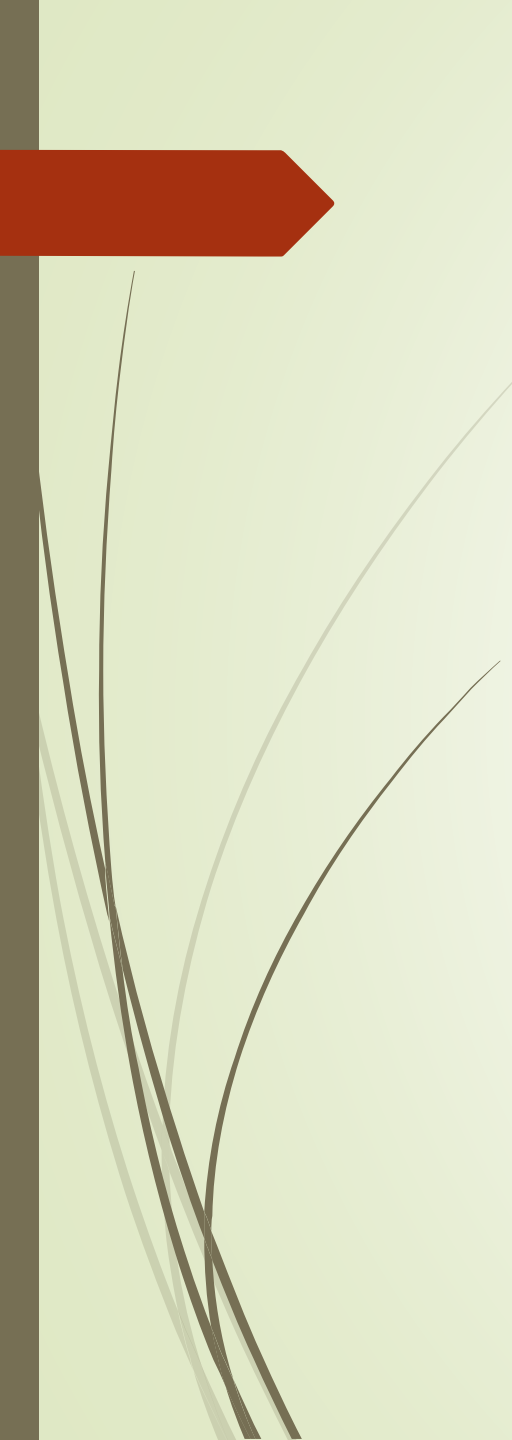


Comment utiliser les évaluations au CE1 pour faire progresser les élèves

Des fiches ressources en français et en mathématiques sont mises à disposition des enseignants pour adapter leurs pratiques pédagogiques en fonction des besoins des élèves.



Les jeux à règles



« Le jeu, c'est le travail de l'enfant,
c'est son métier, c'est sa vie.
L'enfant qui joue à l'école maternelle
s'initie à la vie scolaire
et l'on oserait dire
qu'il n'apprend rien en jouant ? »

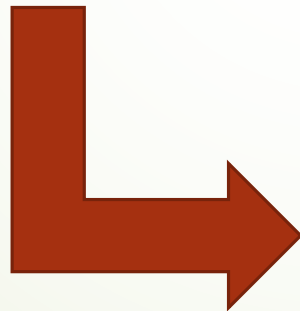
Pauline Kergomard

Apprendre en jouant

Extrait du programme de l'école maternelle, bulletin officiel spécial n° 2 du 26 mars 2015

Le jeu favorise la richesse des expériences vécues par les enfants 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...



- **Dimension culturelle**
- **Dimension « sensée »**
- **Dimension sociale**
- **Dimension affective**

A - Les jeux d'exploration

L'enfant "apprend" de son environnement matériel et social.

- jeux de construction, de reproduction, de comparaison, de tris, de classements, de répartition, de comptage...
- jeux de société ou de déplacements

**Tous ces jeux passent nécessairement par
une étape d'exploration du matériel.**

B - Les jeux de construction

L'enfant utilise du matériel pour construire ou créer des objets.

- jeux de constructions = premières bases de la géométrie.
- quantités et nombres : l'enseignant doit introduire une simple contrainte dans le jeu.





C - Les jeux symboliques

L'enfant réinterprète la réalité de son vécu.

- Jeu d'imitation , de faire semblant, de faire comme si...
- activités de tri, de dénombrement, d'assemblage...

Les jeux d'imitation ont une forte dimension langagière et sociale.



D - Les jeux à règles

L'enfant joue en se conformant à un cadre commun.

Jeux de coopération, de hasard, d'adresse, de compétition.

Il y a deux catégories de jeux à règles:

- les jeux à règles spontanées qui s'établissent au fur et à mesure du jeu.
- les jeux à règles transmises.



Ressources maternelle
Jouer et apprendre
Les jeux à règles



Septembre 2015

Les jeux à règles, pourquoi ?

C'est à peu près au moment où ils entrent à l'école, vers l'âge de 3 ans, que les enfants commencent à jouer à **des jeux régis par des règles**, auxquelles ils doivent se soumettre.

Cela les incite à se servir **de stratégies, de logique et de leur jugement moral**, donc à perfectionner ces aspects importants dans leur développement.

Les jeux de plateaux, les jeux de cartes, les jeux sportifs, etc. comportent tous des règles. Ils aident les enfants à **apprendre à jouer à tour de rôle, à négocier, à résoudre des problèmes et à s'entendre les uns avec les autres.**

Ces règles de jeu sont une préfiguration de ce que sera la vie en société avec ses règles, ses contraintes et ses satisfactions.

JEU LIBRE

L'enfant choisit

L1

L'enseignant
n'intervient
pas

L2

L'enseignant
accompagne
sans demande
spécifique à
l'enfant

Les apprentissages ne sont pas
explicites.
Ils enrichissent les
« représentations initiales ».

JEU STRUCTURE

L'enfant adhère

S1

L'enseignant
accompagne
en vue
apprentissages
spécifiques

Et/ou

S2

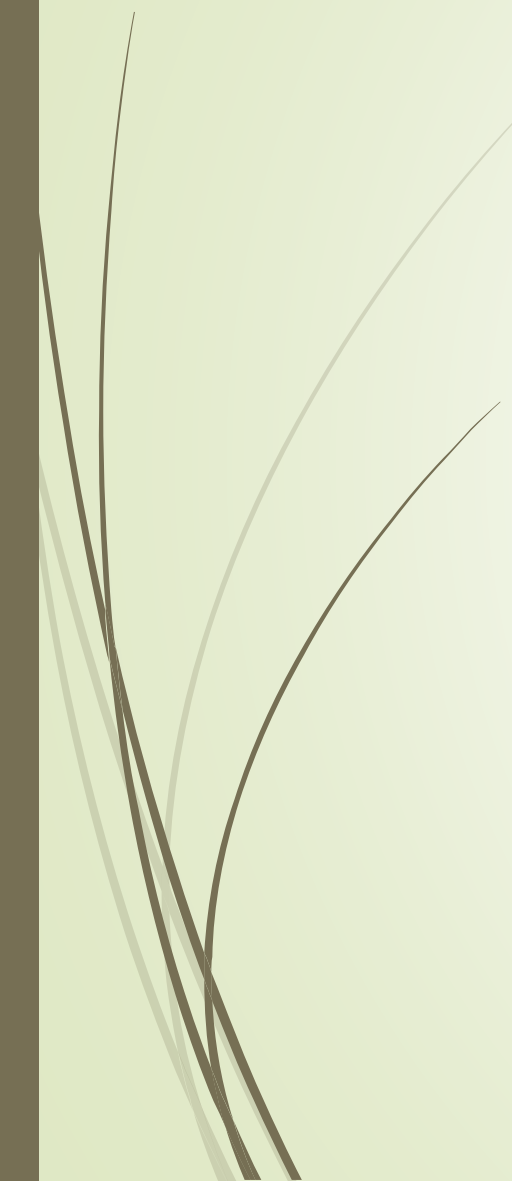
L'enseignant
initie le jeu
et introduit des
temps visant la
métacognition

Les apprentissages sont rendus
explicites par :

- ❖ Des phases réflexives
- ❖ Une trace pour objectiver la réussite
- ❖ Des exemples tirés de la séance



Des jeux pour parler, agir, créer et conceptualiser



Certains jeux à règles peuvent favoriser des raisonnements logiques, développer des stratégies d'ordre cognitif, construire des compétences mathématiques sans la contrainte didactique du résultat, faire évoluer les savoir-faire vers des procédures plus opératoires, faire évoluer chaque élève vers plus de réflexion, de concentration et d'analyse des situations.

Les types de jeux ...



Types	Action	Réflexion
Jeux de compétition	Jeux de pistes, jeux de ballons	Jeux d'observation, jeux de poursuite, jeux de stratégie, jeux de mémoire (jeux de société, jeux de cartes...)
Jeux de coopération	Jeux de ballons (par équipe), « les guides et les aveugles »... Jeu du déménageur	Jeux de société (par exemple : Woolfy, le Verger, Allez les escargots...)



Les jeux à règles : comment ? Où et quand ?

L'équipe pédagogique aménage l'école.

L'enseignant met en place **dans sa classe des séances de jeu** impliquant des compétences variées, adaptées aux besoins du groupe classe et à ceux de chaque enfant.

Intégrer l'activité dans un projet plus global

L'enseignant peut également organiser des « tournois ».

L'enseignant peut également envisager la participation des familles sous forme de fête des jeux générant une communication triangulaire parents-enfants-enseignant.

Compétences :

- Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.
- Coopérer



	PS	MS	GS
objectif	Comprendre la règle et la respecter	Comprendre les règles et la faire respecter	Expliquer les règles et la faire respecter
modalités	Atelier dirigé	Atelier dirigé puis libre	Espace jeux de société
variantes	Dé sans corbeau et panier Nombre d'enfants: 1 et 1 adulte puis 2 enfants Pas le puzzle du corbeau Durée : 5 min	Dé complet (panier et corbeau) Nombre d'enfants : 4 et 1 adulte puis un enfant juge arbitre Durée en fonction du résultats (l'équipe ou le corbeau)	Dé complet (panier et corbeau) Nombres d'enfants: jusqu'à 6 (tous contre le corbeau) Durée en fonction du résultats (l'équipe ou le corbeau)
verbalisation	Les couleurs, les fruits, le nombre de fruits, actions en situation de jeu	Discours explicatif	Discours oral explicatif pour production écrite (règles)
Évaluation: comportement / socialisation / langage	Écoute, respect de la règle (couleur/fruit; tour de rôle)	Ecoute, respect des règles, explicitation des règles en contexte et décontextualisé	respect des règles; production d'un texte explicatif pour une dictée à l'adulte



A VOTRE TOUR

Inventaire des jeux à règles de société

Éléments de progressivité

Compétences :

- Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.
- Coopérer (jouer à tour de rôle)

Le jeu de l'arbre GOULA

	PS	MS	GS
objectif	Reconnaître et nommer les couleurs	Reconnaître les constellations du dé Prendre en compte 2 informations	Différencier ajouter et enlever
modalités	1 dé 4 couleurs, 2 faces avec rejouez	1 dé avec constellations 1 2 3 Dé couleurs idem PS	Dé PS Dé avec 1 2 3 et -1 -2 -3
variantes	Dé avec 1 face oiseau (qui enlève la pomme) et 1 face avec arc en ciel où chacun gagne 1 pomme Variante coopérative	Dé jusqu'à 6 Dé avec chiffres	Anticiper le résultat produit (dire combien il reste de pommes sur l'arbre)
verbalisation	Énoncer le nom des couleurs	Explicitation des informations prises à partir des dés	« j'ajoute ... » ; « j'enlève »
Évaluation : comportement / socialisation / langage	Respect des règles et utilisation du lexique attendu	Respect des règles et verbalisation avec syntaxe et lexique attendu	Respect des règles et verbalisation avec syntaxe et lexique attendu

Compétences :

- Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.

- Coopérer

Happy Farm Beleduc

	PS	MS	GS
objectif	Comprendre la règle de déplacement sur le plateau Construire une collection Dénombrer (poule cochon vache)	Idem PS Echanger: 1 cochon vaut 3 poules	Idem MS et règles d'échanges supplémentaires: cochon vache tracteur
modalités	Atelier dirigé	Atelier dirigé	Atelier dirigé puis autonome
variantes	Constellations sur le dé ou chiffres Nombre de tours	Coopération (2 enfants)	
verbalisation	Nom des animaux Nom des nombres Mots pour comparer: autant moins plus	Idem PS Verbalisation des échanges avec appui par la manipulation	Idem MS puis anticipation du résultat de l'échange avec manipulation pour validation
Évaluation: comportement / socialisation / langage	Écoute respect des règles	Écoute respect des règles	Écoute respect des règles

Compétences :

- Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.

- Coopérer

LEXILUD

	PS	MS	GS
objectif	Comprendre les règles et les respecter	Comprendre les règles et les respecter	Comprendre les règles et les faire respecter
modalités	Atelier dirigé	Atelier dirigé	Atelier dirigé puis libre
variantes	Temps limité ou pas (sablier) Nombre d'animaux à repérer Tri à partir de 2 critères (2 ou 4 pattes)	Augmentation du nombre d'animaux sur le plateau Utilisation du sablier Tri à partir de 3 critères (0 2 4 pattes)	Validation des réponses avec outil de référence Utilisation du sablier Tri selon 4 critères (0 2 4 ou multiples pattes)
verbalisation	Noms des animaux identifiés Nombre de pattes	Modélisation de phrases avec nom de l'animal et le nombre de pattes	Explicitation de la règle à un pair plus jeune
Évaluation: comportement / socialisation / langage	Respect des règles Dénombrer (4) Parler à son tour Identifier le gagnant (nombre de croix posée)	Respect des règles Expliquer les règles en contexte	Respect des règles Dicter les règles à l'adulte

Compétences :

- Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.
- Coopérer

Hit me Hat de KOD KOD

	PS	MS	GS
objectif	Reconnaître des motifs et des formes (tri) Classer selon 1 critère	Classer selon 2 critères	Classer selon 3 critères
modalités	Atelier dirigé Collectif de 4 élèves	Atelier dirigé Collectif de 4 élèves	Atelier autonome Collectif de 4 élèves
variantes	Multiplier les objets par photocopie Ajouter des intrus Jeu de memory		
verbalisation	Justifier ses choix		
Évaluation: comportement / socialisation / langage	Respect des règles et utilisation du lexique attendu et argumentation	Respect des règles et utilisation du lexique attendu et argumentation	Respect des règles et utilisation du lexique attendu et argumentation

Les intelligences multiples

D'après la théorie du Dr Howard Gardner

Intelligence verbo-linguistique

ABC

Capacité à penser, saisir et exprimer des idées.

Exemples : écrivains, poètes, traducteurs, interprètes, journalistes, avocats, ...



Intelligence naturaliste-écologiste



Capacité à observer, reconnaître, et classer la nature.

Exemples : explorateurs, botanistes, archéologues, zoologistes, ...



Intelligence corporelle-kinesthésique



Capacité à utiliser son corps, à s'exprimer physiquement.

Exemples : danseurs, athlètes, artisans, chirurgiens, mannequins, ...



Intelligence musico-rythmique



Capacité à reconnaître, interpréter, et créer des musiques, rythmes...

Exemples : compositeurs, chanteurs, musiciens, professeurs de musique, accordeurs, ...



Intelligence interpersonnelle



Capacité à agir et réagir avec les autres, aider, collaborer, partager.

Exemples : commerçants, politiciens, enseignants, managers, chefs d'entreprise, ...



Intelligence logico-mathématique

123

Capacité à raisonner, calculer, compter, résoudre des problèmes.

Exemples : scientifiques, ingénieurs, savants, mathématiciens, comptables, ...



Intelligence visuelle / spatiale



LES IMAGES

Capacité à percevoir et se représenter le monde.

Exemples : peintres, photographes, architectes, pilotes, dentistes, ...



Intelligence intrapersonnelle



SOI

Capacité à se connaître, à s'introspecter, à être intuitif.

Exemples : chercheurs, entrepreneurs, romanciers, ...

