

## **LES JEUX DE SOCIÉTÉS.**

**JOUER POUR APPRENDRE - APPRENDRE POUR JOUER**

**PROJET PLURIDISCIPLINAIRE - CLASSE CP/CE1/CLIS**

### **Programmation du projet .**

Avant la création et la fabrication de jeux, la première étape obligatoire est celle de la découverte, puis progressivement une pratique régulière de jeux de société déjà existants. Pour favoriser la création, il faut donner aux élèves la possibilité de s'approprier de nombreux jeux, variés par leurs supports, leurs compétences et leurs règles.

| <b><i>Période 2</i></b><br><i>Novembre - Décembre</i>   | <b><i>Période 3</i></b><br><i>Janvier - Février</i>   |
|---|---|
| <b><i>Jouer à des jeux de société.</i></b><br><br>⇒ <i>Tenir un cahier de jeux</i><br>⇒ <i>Donner son avis</i><br>⇒ <i>Garder une trace des règles de jeu</i>   | <b><i>Concevoir des jeux</i></b><br><br>⇒ <i>Observer les jeux de la classe, dégager les caractéristiques d'une règle de jeu</i><br>⇒ <i>Choisir le type de jeu à créer</i><br>⇒ <i>Inventer la règle, fixer les contraintes</i><br>⇒ <i>Faire des plans, tester, ajuster</i><br>⇒ <i>Répartir les tâches au sein du groupe</i> |
| <b><i>Période 4</i></b><br><i>Mars - Avril - Mai</i>  | <b><i>Période 5</i></b><br><i>Juin</i>  |
| <b><i>Réaliser des jeux</i></b><br><br>⇒ <i>Fabriquer le plan du jeu et les accessoires</i><br>⇒ <i>Écrire la règle du jeu à l'ordinateur</i><br>⇒ <i>Construire la boîte de rangement</i><br>⇒ <i>Construire un projet artistique (sculptures et jeux)</i> | <b><i>Partager / communiquer</i></b><br><br>⇒ <i>Jouer</i><br>⇒ <i>Présenter les jeux aux autres groupes, à d'autres classes</i><br>⇒ <i>Organiser un temps fort autour des jeux.</i>   |

# Jeux d'anticipation et de stratégies

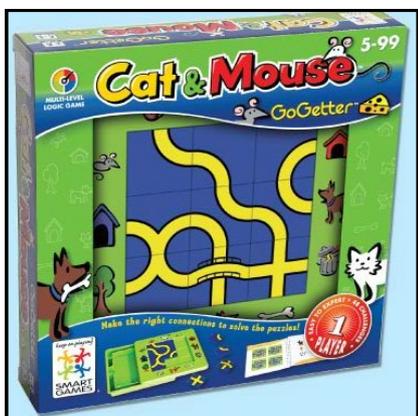
## Mémorisation visuelle



### Halali !

Jeu de plateau, un joueur mène les chasseurs et les buche-rons, l'autre les ours et les renards. Les deux joueurs se chassent les uns les autres. En outre, il y a des canards et des faisans qui sont chassés par les deux joueurs. Lors de son tour chaque joueur peut retourner une carte ou en déplacer une déjà retournée. A la fin, quand toutes les cartes sont retournées, celui qui a le plus grand tableau de chasse l'emporte.

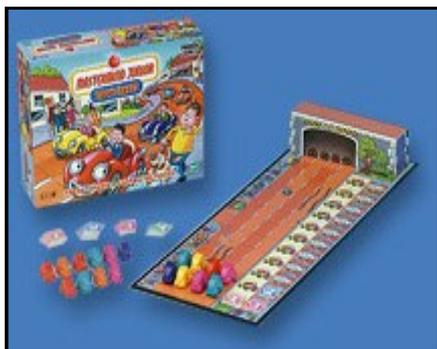
Compétence travaillée: jeu d'anticipation et de stratégies. Déplacement sur un quadrillage.



### GoGetter

Envoie le chat chercher la souris, mais fait attention que le chien n'attrape pas le chat. Il faut placer les tuiles de manière à connecter les images indiquées sur le modèle. 24 défis à relever avec, à chaque fois, plusieurs solutions, dont une donnée dans le livret.

Compétence travaillée : casse tête, retrouver le chemin sur un plateau. Déplacement, orientation, parcours logique.



### Mastermind junior Zoom Street.

Jeu de déduction, de logique, d'attention. Le but du jeu est de retrouver une combinaison de six voitures ( six couleurs possibles).

Compétence travaillée : jeu de mémorisation visuelle, de déduction, de logique

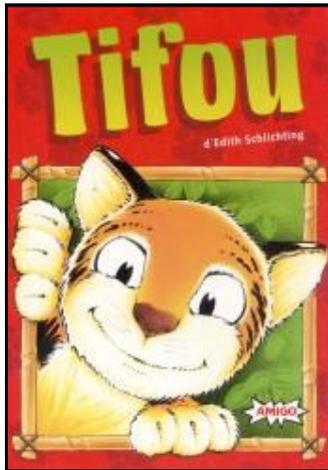


### Dobble

Dobble propose cinq mini jeux de concentration et de rapidité. Parmi une série d'objets, il s'agit de retrouver un objet identique sur deux fiches différentes.

Il développe chez les élèves rapidité, concentration et acuité visuelle. En effet, leur capacité à mémoriser visuellement une série d'objets est mise à l'épreuve

## Jeux de coopération

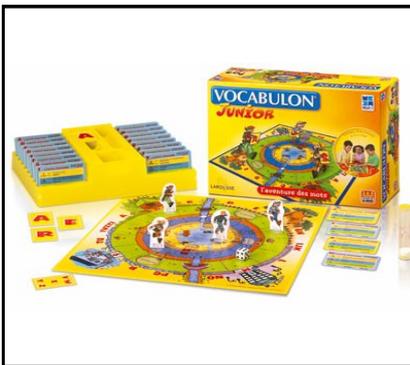


### Tifou .

Tifou est un jeu de coopération qui se joue avec des dés. Le mouvement du tigron est automatique : il se dirige toujours vers la porte de la couleur indiquée par le dé. Les enfants, eux, s'organisent pour aller fermer les portes. Il faut agir en concertation, car dès qu'une porte est fermée, le tigre se rapproche plus vite des autres. Si les enfants parviennent à fermer toutes les portes, ils ont gagné. Sinon, le tigre et sa maman sortent et les enfants ont perdu. (Sont-ils croqués ?)

Compétence travaillée : jeu de coopération, Déplacement sur piste, être attentif et définir des stratégies .

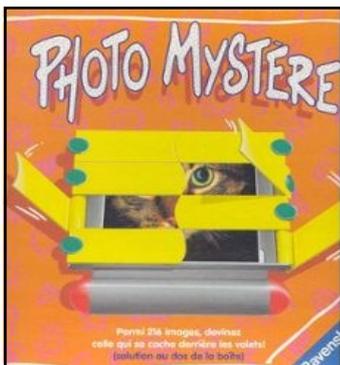
## Jeux de langage et mémorisation visuelle



### Vocabulon Junior.

Jeux autour de la langue orale et écrite . Permet à l'élève d'acquérir du lexique, de catégoriser des mots (verbes, noms, adjectifs), de retrouver des synonymes, contraires, familles de mots.

Compétence travaillée: Utiliser des synonymes et des mots de sens contraire dans des activités d'expression orale.



### Photo mystère.

Tenter de retrouver le plus rapidement le thème d'une image et la nommer précisément. Les 8 volets sont clos. Peu à peu, volet après volet, l'image est dévoilée. Tous les joueurs participent à deviner ce qu'elle représente.

Compétence travaillée: nommer des objets, des animaux. Enrichir son vocabulaire. Développer son sens de l'observation.



### Pique Prune.

Développe chez les élèves concentration, mémorisation visuelle et auditive. Il permet de manipuler un lexique peu familier sur des éléments de la forêt: les fruits et les animaux. Le déplacement sur piste est travaillé de manière simple et originale..

Compétence travaillée : Mémorisation lexicale, visuelle et auditive. Déplacement sur piste. Découverte d'un milieu naturel.

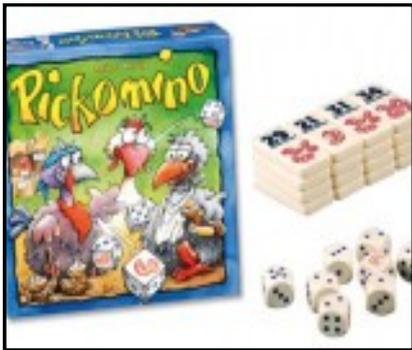
# Jeux de numération et calcul



## Lobo 77

Jeu rapide de calcul mental et de mémorisation d'une somme préalablement énoncée. On distribue les cartes et on se retrouve avec une main de 5 cartes. Le but de ce jeu de mémorisation et de calcul mental est de se débarrasser le premier de toutes ses cartes sans faire de doublés (11, 22, 33, 44, 55, ...) ou de dépasser 77 !

Compétences travaillées : Calculer mentalement des sommes (et des différences). Savoir rester concentré afin de mémoriser les résultats successifs.



## Pickomino

Le but du jeu est récupérer des vers pour en picorer le plus. Pour cela, il faut grâce aux lancés de dés récupérer des dominos sur lesquels figurent des nombres et des dessins de vers. Plus le nombre cible est grand, plus il y a de vers dessus . . . et plus on se réglera ! Mais attention : il ne faut pas être trop gourmand ; sinon, on rend ses vers !

Il développe chez les élèves concentration et rapidité de calcul. En effet, il faut mobiliser toutes ses stratégies connues de calcul mental afin d'être efficace et éviter les erreurs.

Compétences travaillées : Calculer mentalement des sommes. Savoir multiplier mentalement. Savoir rester concentré afin de mémoriser les résultats successifs.



## 6 qui prend.

Jeu de stratégie dans lequel les élèves doivent constituer des suites croissantes mais attention le sixième sur une ligne ramasse les 5 premières cartes et comptabilise tous les buffles dessinés sur le haut des cartes. Ce jeu permet aux élèves de lire les chiffres de 1 à 104 et de les ranger par ordre croissant. Le 6 qui prend permet aussi de travailler les stratégies d'anticipation.

Compétence travaillée: Lecture des chiffres jusque 104 / anticipation / suite numérique croissante. Écrire, nommer, comparer, ranger les nombres entiers naturels inférieurs à 1000.



## Folix .

Il s'agit d'un jeu basé sur les multiplications d'abord destiné aux plus jeunes (à partir de six ans) . Une bonne méthode d'apprentissage où des aides en couleurs peuvent remplacer la mémoire des nombres. Il transforme l'apprentissage des tables de multiplication en un jeu ludique plein de surprises. Il permet à l'enfant de mémoriser ses tables inconsciemment et en s'amusant, grâce à son simple mais efficace concept d'association de couleurs et de chiffres.

Compétence travaillée: apprentissage et mémorisation des tables de multiplication.