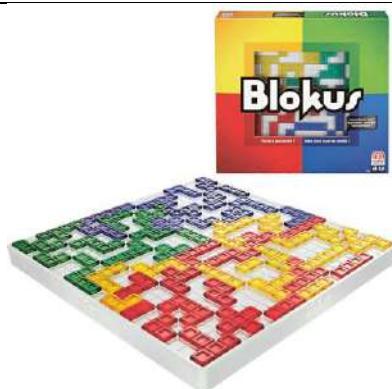


FICHE PROJET CARDIE
Année scolaire 2021-2022

Titre de l'action : Des jeux pour créer le « je » et le « nous »



Etablissement scolaire : école élémentaire Raymond RÉCHOU

Commune : Saint-Laurent du Maroni

Adresse complète : 205, avenue Gaston Monnerville - BP 222 - 97320 Saint-Laurent du Maroni

Tél : 05 94 34 33 55

Mél : ce.9730271g@ac-guyane.fr

Site en ligne : <https://sites.google.com/site/ecoleraymondrechou/>

Directeur d'école : M. MATHURIN Franck

Collège de rattachement : Collège PAUL JEAN-LOUIS

Cheffe d'établissement : Mme DEBRUYNE Karine

IEN : Mme ALEXANDRE Karine

Contact (porteur de projet) :

NOM et prénom : Mme ROLANDO Emilie

Fonction : professeur des écoles

Mél : Emilie.Rolando-Eugio@ac-guyane.fr

Téléphone : 06 94 24 50 95

QUOI ?

Développer des compétences de savoir-faire, savoir-être et savoirs par le jeu associé à la pédagogie de projet afin d'améliorer l'autonomie des élèves, leur coopération et leur motivation.

S'initier aux nouvelles technologies et tout particulièrement au numérique grâce à une approche ludique : le jeu.

Connaître un acteur local important dans l'accompagnement et le développement de projet collectif et individuel.

1. **Compétences travaillées:**

◇ **Domaine 1 : Les langages pour penser et communiquer**

Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit

- Lire, comprendre, écrire, expliquer des règles de jeu.

Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages mathématiques, scientifiques et informatiques

- Calculer des scores.
- Etudier les différents polygones : propriétés, agrandissement/réduction sur quadrillage, reproduction (blokus).
- Se repérer sur un quadrillage (bataille navale).

◇ **Domaine 2 : Les méthodes et outils pour apprendre**

- Se repérer dans le temps en planifiant les différentes étapes du projet.
- S'appuyer sur des aides et des repères dans la classe ou dans son cahier.

◇ **Domaine 3 : La formation de la personne et du citoyen**

- Coopérer pour comprendre, réaliser, gagner.
- Accepter de perdre.
- Respecter des règles (tour de jeu par exemple).
- Respecter les choix stratégiques de ses coéquipiers et/ou adversaires.
- S'engager dans un projet collectif.

◇ **Domaine 4 : Les systèmes naturels et les systèmes techniques**

- Se familiariser avec des outils informatiques tels que Cabri/ GeoGebra et TinkerCard (modélisation).
- Découvrir des machines outils telles que découpeuse laser et imprimante 3D.

◇ **Domaine 5 : Les représentations du monde et l'activité humaine**

- Découvrir et s'initier à des jeux de cultures différentes.
- Se familiariser avec un partenaire local : la KazLab.

2. **Les réalisations linguistiques visées. (progression dans le niveau de langue) :**

Exprimer une action imminente : Au suivant / C'est à toi de jouer / C'est à ton tour / C'est à qui le tour ?

Exprimer un besoin : Tu as ... / Tu aurais ... / Peux-tu me donner ?

Exprimer une action de jeu : Je joue ... / Je place mon, ma, une, un ... / Je partage ... / Je distribue ... / Je range ... / Je note le résultat, le score,

Exprimer une appartenance : C'est à toi ? / C'est ton pion, ta pièce, ... / Est-ce que ce pion t'appartient ... ?

Interroger et répondre sur une quantité : Il y a beaucoup de ... / Combien y a-t-il de ... / Il y a... / Il y en a

Interroger et répondre sur une action : Tu fais quoi ? / Qu'est ce que tu vas jouer ?

QUI ?

Quels acteurs participent à cette action ?

Equipe éducative engagée :

- Mme ROLANDO Emilie, enseignante en classe de CE2
- Monsieur GUERIN Mickaël, enseignant en classe UPE2A

Partenaires et intervenants extérieurs :

- M. Cyril DANG, salarié de chez Manifact

POUR QUI ?

1 classe de CE2 de 25 élèves

POURQUOI ?

Le problème identifié...

Le jeu dans la classe permet de travailler des compétences diverses de façon ludique. En choisissant cette approche, la motivation des élèves est accrue, d'autant plus avec nos élèves pour qui les jeux de société font peu partie de leur quotidien.

La coopération avec Manifact apporte des compétences spécifiques plus approfondies dans le domaine du numérique. Elle montre aussi l'ouverture de l'école vers d'autres structures et permet aux élèves de se confronter à d'autres adultes que les enseignants dans un cadre inhabituel.

Comment le problème se mesure-t-il ?

Améliorer le goût d'apprendre et apprendre de différentes manières.

Donner la possibilité d'apprendre aux élèves en difficultés et/ou non lecteurs malgré leurs difficultés.

Les indicateurs qualitatifs seront observés et analysés plutôt que les indicateurs quantitatifs :

Lors des créneaux jeux hebdomadaire, un certain nombre de jeux différents seront manipulés. L'enseignant sera au début maître du jeu et sera vigilant à la transmission des règles et au bon déroulement des jeux.

L'évaluation de cette phase se fera par l'observation et le constat que les enfants deviennent autonomes sur la prise en main et le déroulement des jeux dans le respect des règles et en utilisant le vocabulaire ciblé par avance.

La transmission des règles et du déroulement des jeux à d'autres élèves extérieurs au projet permettra de valider une maîtrise du vocabulaire visé et une compréhension des phases et du déroulement des jeux (transmission entre les élèves d'UPE2A).

Plusieurs jeux de collaboration seront utilisés. De plus, lors de la réalisation du projet avec Manifact, du travail en partenariat et collaboration sera demandé aux enfants.

Cet aspect collaboratif sera évalué dans le domaine du **vivre ensemble** et devra se ressentir sur l'ambiance globale du groupe classe.

Le projets comportent plusieurs étapes étalées dans le temps.

La réalisation d'articles, permettra de valider et d'évaluer étapes par étapes les acquis des enfants et leur ressenti dans le projet global. (reportage photo, ...)

Des cartes d'identités seront réalisées pour certains jeux (Nom, Matériel, Objectif, Déroulement,)

Sources d'inspiration :

Liens avec la Recherche :

**livres, revues, articles :*

**conférences, rencontres, séminaires :*

**médias, réseaux sociaux :*

Autres... :

OÙ ET QUAND ?

Ce projet permettra aux élèves de la classe, dans un premier temps, de rencontrer et de connaître un des acteurs important de leur ville - Saint Laurent du Maroni - l'association Manifact qui accompagne des porteurs de projet collectif ou individuel et dispense de la formation à la population via notamment « les tremplins numériques ».

Dans un deuxième temps, l'évaluation du projet prévoit une présentation par les élèves de leur projet à leur camarade d'autres classes volontaires et intéressées, ce qui permettrait à ces élèves de connaître, eux aussi, cette structure.

Calendrier prévisionnel :

de septembre 2021 à juin 2022

Étape 1 : familiarisation à divers types de jeu en classe. (à partir de septembre 2021)

- Rituel : bataille navale en classe entière

- Pour travailler des compétences notamment en mathématiques
- Créneau hebdomadaire jeu avec la co-intervention de l'enseignant UPE2A

Étape 2 : Formation enseignante et affinement du projet dans le temps, dans les contenus, construction des contenus pédagogiques pour les interventions de Manifact. (novembre 2020).

Étape 3 : Rencontre avec l'association Manifact sur place (décembre 2021-janvier2022).

Étape 4 : Séances d'animation en classe par l'intervenant.

Étape 5 : Fabrication du jeu par Manifact.

Étape 6 : Restitution du jeu à la classe pour utilisation.

COMMENT ?

Mise en œuvre de l'action...

Pour la bonne réalisation du projet, l'enseignante de la classe a besoin d'une aide humaine afin de présenter le maximum de jeux en atelier et de faire fonctionner les jeux en ateliers autonomes par la suite. Aussi, deux enseignants seront nécessaires pour l'accompagnement de la classe à la KazLab et pour animer les différents ateliers des différents groupes.

La liste de jeux utilisés pour ce projet (non exhaustive):

des jeux de cartes : Batanimo, Batawaf, Ligretto, Uno, Speed, Mistigri...

des jeux de plateau : Monza, Blokus, Noé

des jeux collaboratifs : Le château du dragon, La banque

des jeux d'adresse : Les pingouins, Jenga

des jeux d'observation/déduction : Memory, dobble, bazar bizarre, sudoku

des jeux de calcul : Jack le pirate, le jeu des territoires

des jeux de duel et de stratégie : le Go

Moyens financiers

Intervention association Manifact :	600 € (voir devis)
Petits matériels de fabrication de jeux	100 € (fourni par l'enseignant)
Jeux fournis par l'enseignant	120 € (prêté pour le projet)
Jeux manquant (Triomino, bataille naval, jeux de cartes divers, jenga ou kapla)	160 € (voir devis)
TOTAL	980€
Don et prêt de l'enseignant	220 €
BUDGET SOLLICITÉ POUR LE PROJET	760 €

PREPARER UN BILAN

Quel suivi de l'action (mi-étape)?

Ressources ou points d'appui qui vous ont permis de progresser :

Difficultés ou obstacles rencontrés :

Evolution ou modifications observées :

AUTO-EVALUATION

Quel bilan (en fin d'année scolaire)?

Indiquez les principaux effets obtenus :

L'auto-évaluation sera réalisée par les enseignants (Mme Rolando et M. Guérin). Ce qui est attendu de la part des élèves c'est une amélioration de leur attention, amélioration de leur goût d'apprendre et d'apprendre de différentes manières. Est attendu aussi une amélioration de la maîtrise du langage oral et de la gestion des

interactions avec les enseignants et les autres élèves.

Donner la possibilité d'apprendre aux élèves en difficultés et/ou non lecteurs malgré leurs difficultés.

ET APRES ?

Suites éventuelles de l'action...

L'action pourra être diffusée auprès des parents par le journal de l'école (qui a une parution de l'ordre de 3 fois pendant une année scolaire) et sur le site internet de l'école Raymond Réchou

<https://sites.google.com/site/ecoleraymondrechou/>

sur le site de la circonscription St-Laurent 1

<https://circo-saint-laurent-1.eta.ac-guyane.fr/>

Si c'est une réussite, l'action pourra être reconduite les années suivantes.

ANNEXE**Demande de moyens :**

Dépenses (matériel pédagogique, rémunération intervenants extérieurs ...)		HSE ou IMP (coordination)
<i>JOINDRE OBLIGATOIREMENT LES FACTURES PRO-FORMAT INCLUANT TOUTES TAXES</i>		
Manufact (voir devis)	600,00 €	---
Apport de jeux de la part des enseignants 120 €		
Petit matériel pour fabrication des jeux 100 €		
Achat de jeux supplémentaires Triomino, Bataille naval, Jeux de cartes divers, Jenga ou Kapla (voir devis)	160,00 €	
Total :	760,00 €	---

Aval du chef d'établissement ou de l'IEN (obligatoire) :

Avis favorable

DATE : 30/04/2021**NOM :** Karine ALEXANDRE, IEN St-Laurent 1**SIGNATURE OU VISA :**

Signature le IEN
