

Tu me la copieras 100 fois

Tu me la copiera

Tu me la co

Tu me la

CRÉATION D'UN JEU

Six séances de travail au CM1 de l'école Anatole France, avec un animateur municipal autour d'un projet : *"créer et écrire à partir de la photocopieuse"*.

..... MARTINE SAUTEREAU

1ère séance: sensibiliser les enfants au projet

Chaque enfant a fabriqué un dessin à l'aide de divers matériaux (papiers variés, aluminium, plastique, laine, coton, tissus), matériaux froissés ou non. Photocopie ensuite de ces dessins en jouant sur des encrages différents, comparaison du résultat obtenu et de l'original.

Les enfants ont pu remarquer que le papier clair (jaune, orange, bleu) ne sort pas à la photocopieuse, que, par contre, 'le tissu sort très sombre, que le plastique rouge froissé ressemble à du cristal.

2ième séance: Travail d'Écriture pour tous les enfants

Les enfants ont écrit sur ces photocopies ce qu'elles évoquaient pour eux (échange entre les enfants pour ne pas écrire sur son dessin).

Ce travail a été affiché dans la classe - dessin - photocopie - texte -.

Les séances suivantes

Les séances suivantes allaient être utilisées à la fabrication de jeux - jeux où la photocopieuse serait nécessaire pour utiliser soit la planche à jouer, soit les cartes et où les enfants auraient à écrire les règles et les cartes de jeu.

Le premier jeu a été proposé à tous les enfants - le menteur - à partir d'un jeu existant et a nécessité deux séances de travail.

1 - Fabrication de la planche de jeu par tous les enfants.

- Réaliser un dessin pour chaque pays (Espagne, Portugal, Maroc, Algérie, Tunisie, Égypte, Turquie, Grèce, Yougoslavie, Italie) en essayant de trouver un élément propre à chacun, selon le procédé utilisé lors de la première séance.
- Reproduire le pourtour de la Méditerranée et placer les cartes des pays à la bonne place.

2 - Travail d'écriture pour tous les enfants.

- Écrire de petits textes sur chaque pays (4 par pays)
- Faire les 6 cartes (menteur) sur la France
- Rédiger la règle du jeu.

Dans un deuxième temps, les enfants ont entièrement conçu les jeux, Quatre jeux ont ainsi été inventés.

- syllabes: jeu de dominos constituer des mots avec les syllabes dessinées sur les cartes.
- histoires à reconstituer.
- questions/réponses: jeu de loto sur thèmes (histoire, sciences naturelles, sciences physiques). Trouver la réponse à la question posée.
- chevaux: à l'aide de carte "avance" ou "recule" et en répondant à des questions, être le premier d'arrivée.

Chaque fois, la photocopieuse a été utilisée pour fabriquer des planches de jeux ou les cartes.

Travail important pour rédiger toutes les cartes questions.

* Ce travail a été très intéressant et a beaucoup motivé les enfants

- approche nouvelle de l'écriture; on crée puis on écrit (alors que le plus souvent on rédige et ensuite on illustre),
- connaissance d'un outil méconnu des enfants. Durant quelques séances, des enfants ont pu approcher la photocopieuse, l'utiliser eux-mêmes et découvrir ainsi beaucoup de choses.

* Fabriquer des jeux, 'communication et échanges entre les enfants :

- pour choisir le texte qui conviendra le mieux, le dessin qui sera le plus évocateur.
- pour rédiger une règle de jeu, la plus précise et claire possible afin qu'elle soit comprise de tous.

* sociabilisation

- jouer ensuite avec le jeu fabriqué par son groupe, par les autres groupes.
- faire découvrir nos jeux par d'autres enfants.

Si l'un de ces jeux vous intéresse, il est possible de nous le demander. Nous nous ferons un plaisir de vous l'envoyer en kit à monter.

R È G L E D E J E U

de 3 à 6 joueurs

46 cartes

une planche de jeu avec les images de 10 pays

Il faut être le premier à poser toutes ses cartes sur la planche de jeu pour gagner.

On distribue toutes les cartes

Il y a 4 cartes pour chaque pays plus 6 cartes de la France qui n'est pas sur la planche de jeu.

Les joueurs posent une ou deux cartes à l'envers sans les faire voir aux autres joueurs.

Le premier joueur pose ses cartes sur le pays de son choix.

Le joueur suivant peut poser ses cartes sur l'un des 2 pays, qui entoure celui où la carte a été posée.

Il faut annoncer la carte que l'on pose.
(par exemple si on pose sur Maroc on dit Maroc)

Les autres joueurs peuvent dire "menteur" et retourner la carte
Si c'est vrai le joueur qui a menti ramasse toutes les cartes posées sur la planche de jeu

Si ce n'est pas vrai celui qui a dit menteur prend toutes les cartes posées sur la planche de jeu.