

Apprentissages numériques avec les jeux de société

**Stage du 24 au 26 mars 2014
IPEF Lycée Jean Mermoz**

Concevoir un jeu de société

Des étapes avant la conception d'un projet de jeu de société en GS

- ☐ **Faire jouer les élèves à différents jeux de société.**
- ☐ **Interroger les élèves sur les représentations qu'ils ont construit sur les jeux.**
- ☐ **Dégager les grandes caractéristiques d'une règle du jeu (but, nombres de joueurs, règle).**
- ☐ **Présenter le projet « réaliser ensemble un jeu de société pour faire jouer d'autres élèves d'une classe de l'école ».**

Un temps pour concevoir le jeu



- ❑ Choisir un type de jeu : jeu de cartes, jeux de dés, jeux de dominos, jeu de pistes
- ❑ Se mettre d'accord sur des critères et les contraintes du jeu

Exemple

Il faut

- *un seul chemin,*
- *indiquer le départ et l'arrivée,*
- *une trentaine de cases pour se déplacer*

☐ **Se mettre d'accord sur la règle et l'écrire par la dictée à l'adulte**

L'enseignant conduit les échanges en abordant les points important de la règle:

- *Combien de joueurs?*
- *Comment se déplacer sur le plateau de jeu ? Avec un dé? Lequel?*
- *Qui gagne? Le joueur qui a le plus....., le moins....*
- *Est ce que toutes les cases du plateau permettent de gagner des points, y a t-il des cases où on ne gagne rien , ou on perd des points*
- **Présenter le canevas de la règle**

La règle du jeu

- **Nombre de joueurs**
- **Matériel**
- **But du jeu**
- **Comment jouer?**
- **Fin de la partie**
- **Qui gagne?**
- **Les outils pour compter**

Un temps pour fabriquer

ATELIERS	FAIRE LE PLATEAU	FABRIQUER LES DÉS, JETONS...	DÉCORER LE DOS CARTES	DÉCORER LA BOÎTE DE RANGEMENT
TÂCHES	Mettre les cases. Placer le départ et l'arrivée. Décorer le plateau	Avec des bouchons Des pions en bois Des patrons de dés	Avec le répertoire graphique (faire des essais)	Peindre, dessiner, mettre le titre du jeu
Matériel	Grand carton Plaque de bois Carton plume	Du papier Du carton De la colle Du scotch De la peinture	Des petites cartes vierges	Une boîte à chaussures Petit carton Peinture Feutres Crayon de couleur

Un temps présenter le jeu et l'expliquer



En amont préparer la rencontre :

- ✓ lister le matériel à emporter,
- ✓ s'exercer à dire la règle,
- ✓ choisir les meneurs de jeu qui présenteront et animeront le jeu avec les élèves des autres classes.

Pendant la rencontre

- ✓ prendre de photos
- ✓ réguler

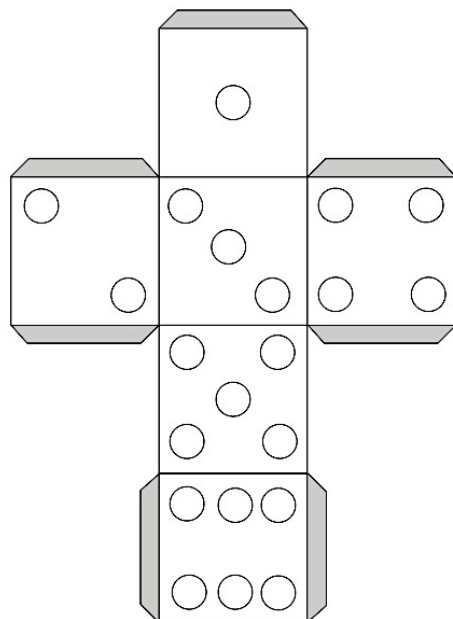
Après la rencontre

- ✓ Raconter la rencontre
- ✓ Bilan de retour en classe

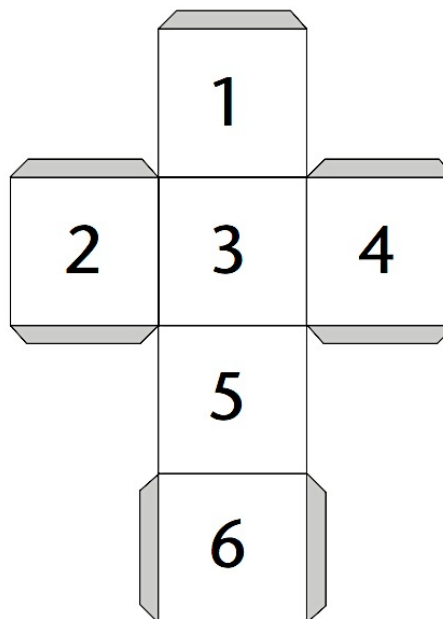
Matériel pour l'élaboration d'un jeu de société

- **Dés**
- **Patrons de dés**
- **Jetons, pions , figurine lego**
- **Piste de jeux**
- **Cartes vierges**
- **Dominos vierges**
- **Grille pour Memory**
- **Grille pour loto**

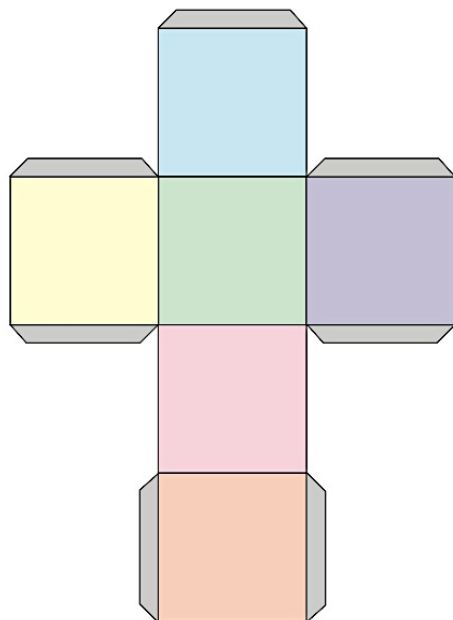
Dé à constellations



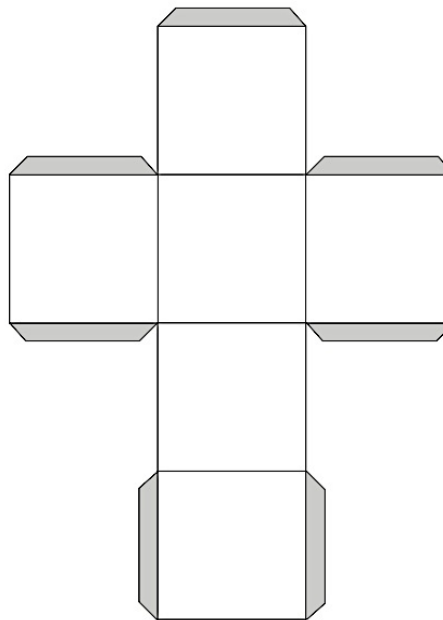
Dé à chiffres

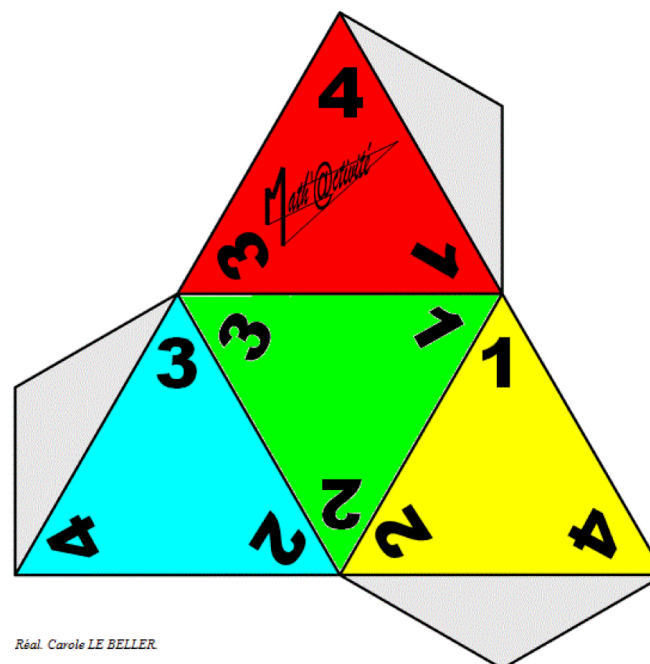
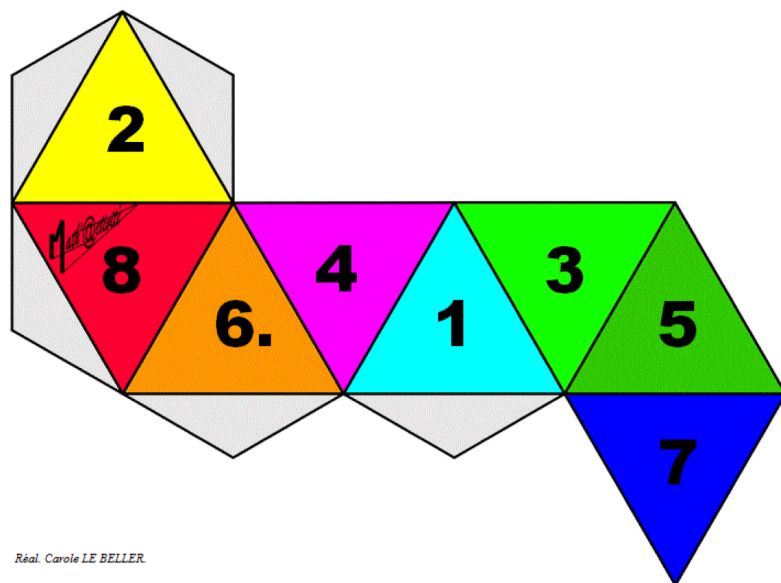
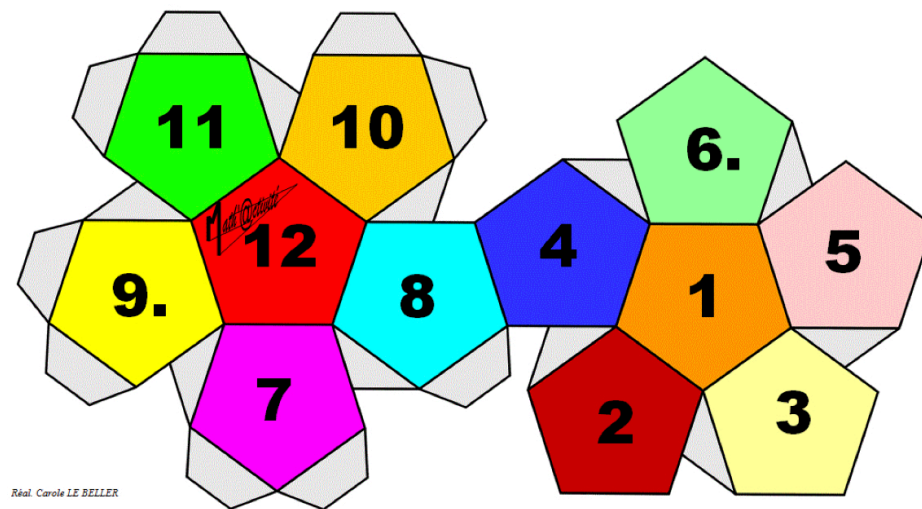
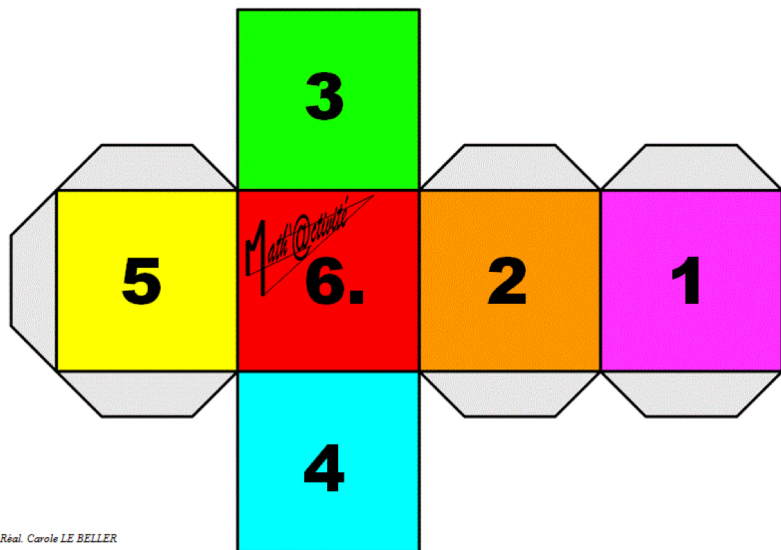


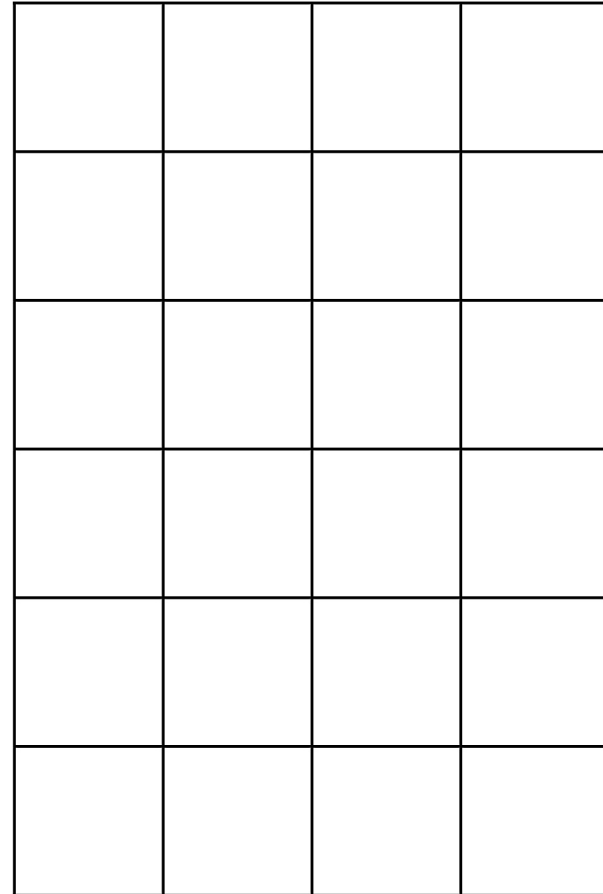
Dé de couleur



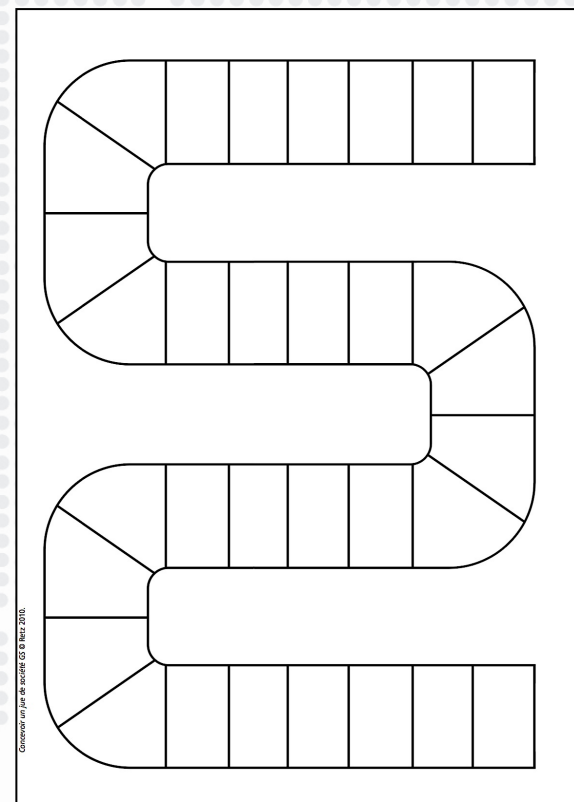
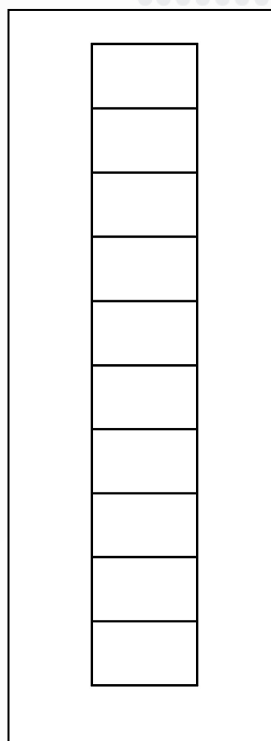
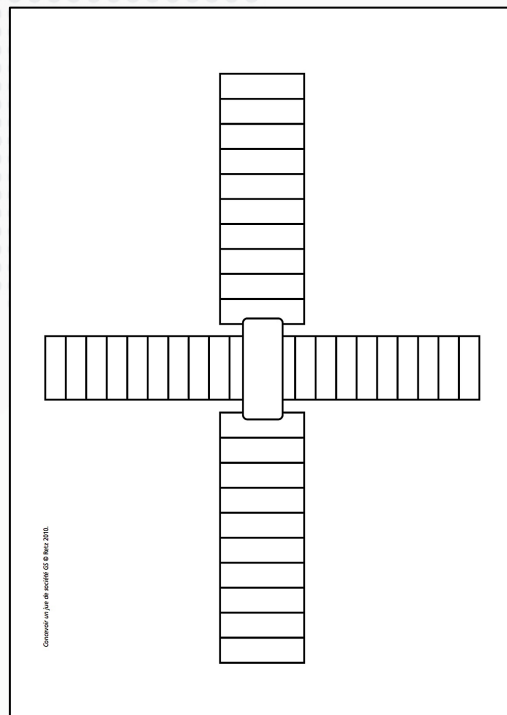
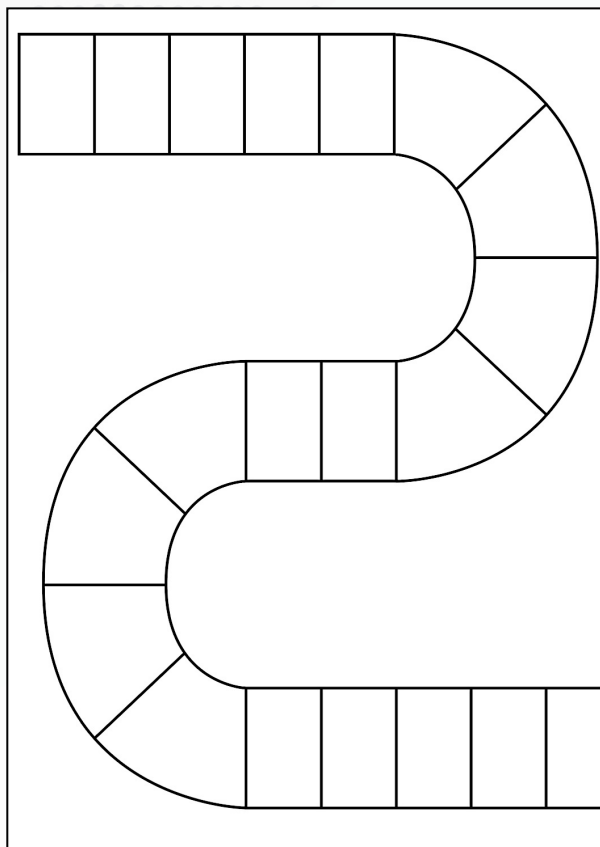
Gabarit vierge à colorier



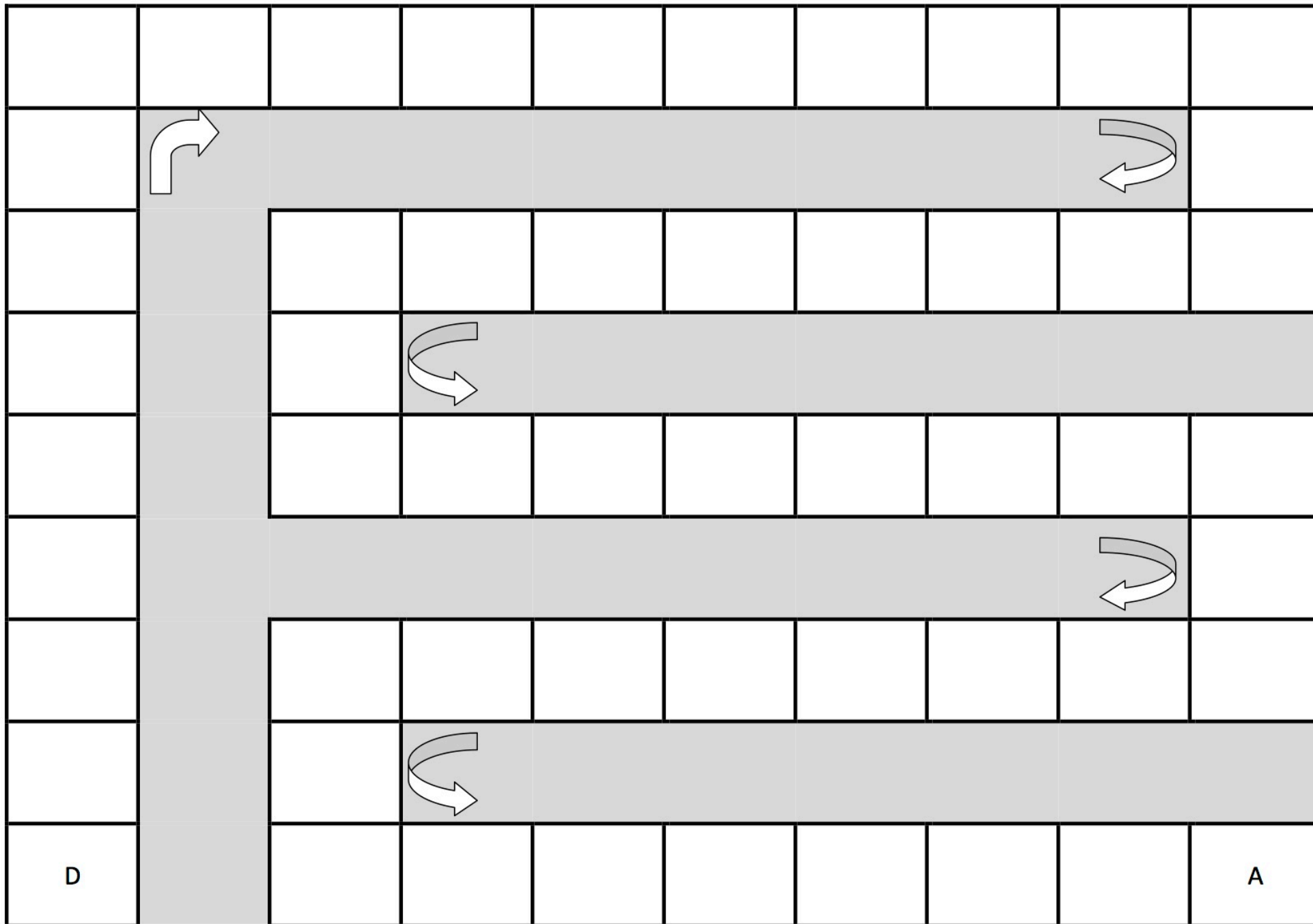




Les pistes



RÉFLÉCHIR À LEUR PROGRESSIVITÉ



Les cartes / les dominos

