

# PROJET AUTOUR DE JEUX TRADITIONNELS À L'ÉCOLE PRIMAIRE

## Contexte

Ecole primaire de Sarroux (Haute-Corrèze) = 2 classes : CP-CE1 & CE2-CM1-CM2

Enseignant de la classe Cycle III

Ecole rurale appartenant à un RRE = réseau rurale d'éducation

= regroupement de plusieurs écoles d'un même secteur géographique partageant les mêmes problématiques (isolement en particulier)

=> Les écoles partagent un axe de leur projet d'école afin de

- Développer des projets communs (échanges...)
- Se rencontrer (des rencontres spécifiques en lien avec les projets)

=> Des moyens supplémentaires sont alloués à ces écoles : un enseignant « RRE » est itinérant entre les différentes écoles pour mettre en œuvre les projets communs.

Des temps spécifiques de rencontre entre les enseignants des différentes écoles ont lieu pour mettre en place les projets de réseau.

## Intitulé

Projet d'échange de jeux traditionnels à l'école

## Objectifs généraux et opérationnels

### Objectifs généraux

- Permettre l'échange, la rencontre, le partage
- Pratiquer des jeux traditionnels
- Ecrire en situation réelle (écrire à partir de son vécu, pour être lu et compris)
- Travailler en équipe
- Contribuer à l'éducation à la citoyenneté
- Participer à un échange collectif
- Utiliser les TIC

### Objectifs opérationnels

- Rencontrer les enfants des autres écoles, échanger avec eux
- Partager un temps de jeu avec d'autres enfants
- Pratiquer des jeux traditionnels pour faire évoluer leurs règles, 1 fois par semaine pendant 1 période
- A l'issue du moment de jeu, échanger sur le jeu (règles, tactiques, ...)
- Ecrire les règles des jeux joués

- S'exprimer devant un groupe
- Donner son point de vue clairement
- Ecouter et tenir compte du point de vue des autres
- Se mettre d'accord
- Echanger collectivement et se mettre d'accord afin de rédiger un texte
- Rédiger un texte compréhensible par d'autres (avec un retour différé)
- Echanger sur la compréhension des jeux par les autres, sur les tactiques, ...
- Utiliser un logiciel de traitement de texte
- Utiliser un logiciel de messagerie électronique

## Phases et moyens

### 1. Période 2 : (novembre – décembre) 1 (voire 2) fois par semaine

EPS : Pratique de plusieurs jeux traditionnels dont 2 principaux

La Reine prisonnière, qui sera le jeu support pour les CE2

Les Barres, qui sera le jeu support pour les CM

Des moments d'échanges ont lieu en cours de séance pour faire évoluer les règles en cours de jeu (à l'issue de phases)

Puis des moments d'échanges ont lieu à l'issue de chaque séance (en classe) pour faire le point sur le déroulement de la séance et s'assurer de la compréhension des règles pour la phase 2.

*C'est l'enseignant de la classe qui mène ces temps*

### 2. Période 3 : (janvier – février)

Maîtrise de la langue : rédaction des règles

Les CE2 rédigent et tapent la règle de la reine prisonnière

Les CM rédigent et tapent la règle des barres

Les CM envoient par courrier électronique les règles aux autres écoles

*Travail partagé entre l'enseignant de la classe et l'enseignant RRE*

### 3. Période 4 (avril) :

Rencontre entre les écoles (plusieurs activités sur la journée de rencontre : jeux, chant)

Les CE2 des différentes écoles jouent à la reine prisonnière

Les CM des différentes écoles jouent aux barres

*Journée animée par les enseignants des écoles (élémentaires) du RRE*

## Moyens matériels

- Espaces de jeu
- 2 Salles de classes
- Ordinateur(s)
- Bus

## Evaluation

- Les jeux (règles, phases, évolutions, ...) sont compris =
  - o Les élèves sont capables de reformuler les règles avec leurs propres mots
  - o Les élèves sont capables d'expliquer ce qu'il s'est passé dans une phase de jeu : ce qui a été observé, ce que l'on en pense
  - o Les élèves sont capables de proposer des améliorations/évolutions du jeu / des règles
- Les élèves arrivent à se mettre d'accord pour rédiger les règles
- Les règles sont rédigées et envoyées en temps voulu (laisser le temps nécessaire aux classes des autres écoles de les recevoir, de se les approprier, de jouer plusieurs fois)
- Les règles sont comprises par les autres = on peut jouer tous ensemble, sans problème, sans ambiguïté, sans quiproquo.