

APC : jouer pour apprendre

Horaire : le lundi de 15h15 à 16h45 soit des séances de 1h30

Organisation : ⇒ l'année scolaire sera découpée en 4 périodes de 6 semaines, soit des cycles de 9h.

⇒ les groupes seront composés de maximum 6 élèves (3 élèves de cycle 3 et 3 élèves de cycle 2, pour favoriser l'entraide)

⇒ le thème abordé variera selon la période

| | |
|---|--|
| Période 1 s.38-39-40-41-42-45 | des jeux pour apprendre les règles de la vie collective |
| Période 2 s.46-47-48-49-50-3 | des jeux pour apprendre à s'organiser, à gérer son matériel, à comprendre une consigne |
| Période 3 s.4-5 -6-7-8-12 | des jeux pour apprendre à raisonner (jeux de logique) |
| Période 4 s.13-14-15-16-21-22 | des jeux pour apprendre à comprendre |

Période 1 : jouer pour apprendre et appliquer les règles de la vie collective.

→ Compétence 6 : les compétences sociales et civiques

- respecter les autres et les règles de la vie collective

→ *Contenus* : - jeu de société sur plateau le jeu de la loi

- jeux de mistigri, logico, dominos et memory autour des règles de l'école
- documentaire vidéo « C'est pas sorcier : le jeu de la loi » et mise en situation du parcours de la loi entre les institutions
- sensibilisation aux dangers d'internet
- réalisation d'affiches pour illustrer ce qu'on peut ou qu'on ne peut pas faire à l'école et affichage sur les murs du préau

Période 2 : jouer pour apprendre à s'organiser, à gérer son matériel, à comprendre une consigne.

→ *Compétence 7* : l'autonomie et l'initiative

- respecter des consignes simples en autonomie

→ *Contenus* : - jeux issus du fichier « consignes pour réussir »

- jeu « Ne mange pas la consigne » et prolongements avec lotos et memory
- jeux d'association consigne et exercice
- jeux autour du matériel à prévoir pour réaliser un exercice

Période 3 : jouer pour apprendre à raisonner.

→ *Compétence 3* : les principaux éléments de mathématiques

- résoudre des problèmes

→ *Contenus* : - jeu « logix »

- jeux ludic : « Rush hour », « L'île aux pirates »

- fichier « Compétence mémoire » Access éditions (6/8 ans ou 8/13 ans selon le niveau)

- fichier « Situations problèmes » aux éditions Celda

- fichier « 83 problèmes de logique » chez Access éditions (8/13 ans) ou « 77 problèmes de logiques » (6/8 ans)

Période 4 : jouer pour apprendre à comprendre.

→ *Compétence 3* : la maîtrise de la langue française

- lire seul et comprendre une consigne, un énoncé, un texte court adapté à son âge

→ *Contenus* : - ateliers ROLL

- jeux autour des inférences : énigmes, fichier Hector Lector

- fichier « lectorino et lectorinette » chez Retz