

Type de jeu : jeu de construction

Progressivité	2/3 ans   5/6 ans		
Titre du jeu / des jeux (photo possible)	Dupplo ® Mobilo ®		Légo ®
Visées pédagogiques	<u>Intentions pédagogiques</u> : construire un objet qui roule	<u>Intentions pédagogiques</u> : construire un objet qui roule d'après une fiche technique	<u>Intentions pédagogiques</u> : construire un objet qui roule et construire la fiche technique pour un autre groupe
	<u>Comportements et actions attendus</u> : -sélectionner les pièces - assembler les pièces de manière à obtenir un objet qui roule	<u>Comportements et actions attendus</u> : -sélectionner les pièces d'après la fiche technique -assembler les pièces comme l'indique la fiche technique de manière à obtenir un objet qui roule	<u>Comportements et actions attendus</u> : -construire un objet qui roule en utilisant toutes les pièces fournies par l'enseignant -élaborer la fiche technique de l'objet
Où ? <i>(lieu, aménagement et dispositif)</i>	-à table -sur le tapis de regroupement		
Quand ? <i>(moment de la journée, ateliers, accès libre, ...)</i>	-à l'accueil -en atelier		
Comment ? <i>(posture du PE)</i>	-observation des élèves -observation des interactions entre élèves -observation de l'évolution des comportements -structuration du langage -intervention ponctuelle		
Déroulement <i>(phases, étapes, ...)</i>	1 / <u>Jouer librement</u> : découverte du jeu Manipuler et apprendre à assembler les pièces. Reconnaitre et nommer les différentes pièces : roues, briques, les plaques. 2/ <u>Construire</u> un objet qui roule avec les brique, les roues, les plaques. 3/ <u>Prendre une photo</u> de construction pour refaire avec un autre groupe. 4/ <u>Vérifier</u> qu'il roule.	1 / <u>Jouer librement</u> : découverte du jeu Manipuler et apprendre à assembler les pièces. Reconnaitre et nommer les différentes pièces : roues, briques, les plaques. 2/ <u>Lire</u> la fiche technique Observer les deux parties : -la sélection des pièces nécessaires à la construction -les étapes du montage (pas plus de trois en MS) 3/ <u>Sélectionner</u> les	1 / <u>Jouer librement</u> : découverte du jeu Manipuler et apprendre à assembler les pièces. Reconnaitre et nommer les différentes pièces : roues, briques, les plaques 2/ <u>Construire</u> un objet qui roule avec les pièces mises à disposition 3/ <u>Construire</u> la fiche technique de l'objet - lire une fiche technique et observer les deux parties : - sélection des pièces nécessaires à la construction - les étapes du montage 4/ <u>Elaboration</u> de la fiche technique :

		<p>pièces et les placer dans une barquette mise à disposition</p> <p>4/<u>Construire</u> l'objet en suivant les étapes</p> <p>5/<u>Vérifier</u> qu'il roule</p>	<p>-démonter son objet et faire une photo des pièces à utiliser</p> <p>-assembler deux pièces faire une photo illustrant l'étape 1</p> <p>-assembler encore trois pièces et faire une seconde photo de l'étape 2</p> <p>-assembler les pièces restantes et faire une troisième photo de l'étape 3.</p> <p>Coller les photos une en dessous de l'autre et donner la fiche à l'autre groupe pour qu'il construise l'objet.</p> <p>Vérifier qu'il roule.</p>
<p>Que font les autres enfants (<i>organisation pédagogique</i>)</p>	Autres coins ou autres jeux		
<p>Retour sur action et trace possible</p>	Photos de la construction Fiche technique		Elaboration, avec les enfants, d'une fiche technique
<p>Evaluation (<i>critères, observables, ...</i>)</p>	Il faut que l'objet roule.	Il faut que l'objet soit identique au modèle de la fiche.	Il faut que la fiche soit lisible par les autres enfants et qu'il s'agisse bien d'un objet roulant.
<p>Remarques</p>			