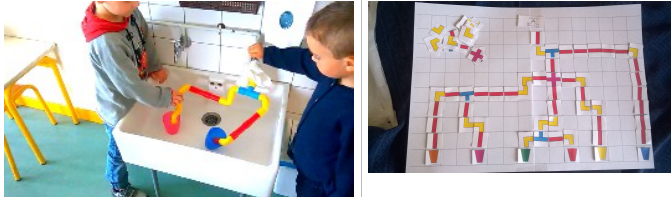


Type de jeu : Jeu d'exploration / de construction

Progressivité	4/5 ans <span style="display: inline-block; width: 150px; border-bottom: 1px solid black; position: relative; top: -5px;">→</span> <span style="display: inline-block; width: 150px; border-bottom: 1px solid black; position: relative; top: -5px;">→</span> 5/6 ans	
<b>Titre du jeu / des jeux</b> (photo possible)	Jeu des tuyaux	
<b>Matériel</b>	Jeu « Tubulation » (tuyaux à encastrer) Un point d'arrivée d'eau auquel est fixé le 1 <sup>er</sup> morceau de tuyau Des gobelets	Jeu des tuyaux à imprimer, plastifier et découper (fichier joint)
<b>Visées pédagogiques</b>	<p><b>Intentions pédagogiques :</b>            Apprendre et comprendre par expérimentation.            Coopérer            Schématiser</p> <p><b>Comportements et actions attendus :</b>            Interactions et échanges entre pairs            Partager            Comprendre et se faire comprendre            Émettre des hypothèses            Développer la motricité            Développer une stratégie</p>	
<b>Où ?</b> <i>(lieu, aménagement et dispositif)</i>	En classe près d'un point d'eau (jeu de construction) Autour d'une table (jeu de société)	
<b>Quand ?</b> <i>(moment de la journée, ateliers, accès libre, ...)</i>	Ateliers puis accès libre	
<b>Comment ?</b> <i>(posture du PE)</i>	Atelier de 5 ou 6 enfants Observation des élèves Faire évoluer le jeu Faire verbaliser, faire émettre des hypothèses	
<b>Déroulement</b> <i>(phases, étapes, ...)</i>	<p><b>Phase 1 :</b> expérimenter en groupe</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Etape 1 : exposition du problème : Placer un gobelet dans le lavabo, loin du robinet. Comment faire arriver l'eau sans bouger le gobelet ?</li> <li>Après réflexion des enfants, leur donner la boîte contenant les tuyaux, laisser expérimenter librement, ouvrir le robinet, conclusions. Au besoin, préciser qu'il ne doit pas y avoir de fuites !</li> <li>- Etape 2 : même chose avec plusieurs gobelets disposés partout dans l'évier</li> </ul> <p><b>Phase 2 :</b> accès libre en petits groupes</p> <p><b>Phase 3 :</b> schématisation : Jeu des tuyaux. Chaque enfant choisit un gobelet. Placer le robinet en haut du plan de jeu et les gobelets en bas.</p> <p>Choisir le but du jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Être le premier à amener l'eau dans son gobelet (jeu stratégique)</li> <li>- Amener l'eau dans tous les gobelets (jeu coopératif)</li> </ul> <p>Chaque enfant à son tour choisit un morceau de tuyau et le place pour</p>	

	continuer le tuyau collectif.	
<b>Que font les autres enfants</b> <i>(organisation pédagogique)</i>	Autres ateliers, jeux, sous surveillance de l'ATSEM	
<b>Retour sur action et trace possible</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Écrire une règle du jeu des tuyaux</li> <li>- Trace écrite semblable au plateau de jeu : amène l'eau dans le ou les gobelets en collant les étiquettes-tuyau</li> <li>- Photos, vidéos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Schématiser avec les étiquettes le modèle réalisé avec les tuyaux réels</li> <li>- Reproduire avec les tuyaux le modèle schématisé sur la trace écrite.</li> <li>- Prendre conscience qu'il est parfois difficile de reproduire sur plan un modèle en volume</li> </ul>
<b>Evaluation</b> <i>(critères, observables, ...)</i>	L'enfant est capable de montrer le chemin de l'eau jusqu'à son gobelet à l'issue du jeu	Fiche trace écrite : le tuyau schématisé permet à l'eau d'arriver dans le gobelet
<b>Remarques</b>		