

Noms des enseignants : D'ADAMO Maria EVEILLARD Eric GIROIRE Aude	Niveau de classe : GS	Ecole : Ecole Maternelle CONDORCET
---	-----------------------	------------------------------------

SCENARIO 1 « Le château fort »		Niveau de classe : GS	
Objectif : S'approprier le matériel en respectant les règles de fonctionnement (respect du matériel, niveau sonore acceptable, partage du matériel)	Matériel, durée et lieu <u>Matériel</u> : le château fort / les personnages (un roi et une reine, un prince et une princesse, une sorcière, un dragon) <u>Durée</u> : 40 min <u>Lieu</u> : en décroisement par petit groupe (6 élèves)	Critères de réussite (pour l'élève) : Pas de critère pour l'élève	Rôle du maître : Jeu libre niveau 1 : Observer et réguler les comportements par rapport aux règles de fonctionnement Jeu libre niveau 2 : idem niveau 1 participation de l'adulte dans le jeu pour repérer les petits, moyens et grands parleurs
But, consigne et déroulement du temps de jeu : Jeu en autonomie <u>But</u> : Jeu libre niveau 1 : Jouer avec les personnages pour explorer les possibilités offertes Jeu libre niveau 2 : Jouer avec les personnages pour explorer les possibilités offertes et avec l'adulte <u>Consigne</u> : Jeu libre niveau 1 et 2 : « Jouer avec les personnages en respectant les règles de fonctionnement »			
Type de jeu :	exploration <input type="checkbox"/>	symbolique <input checked="" type="checkbox"/>	construction <input type="checkbox"/> jeu à règles <input type="checkbox"/>
Forme de jeu :	libre niveau 1 <input checked="" type="checkbox"/>	libre niveau 2 <input checked="" type="checkbox"/>	structuré niveau 1 <input type="checkbox"/> structuré niveau 2 <input type="checkbox"/>
Bilan de la mise en œuvre : - Qu'ont appris les élèves (prévu/imprévu) ? Le vocabulaire utilisé par certains et repris par d'autres. - Niveau d'engagement des élèves: tous les élèves sont dans la tâche. - Difficultés rencontrées [...]: le nombre d'élèves serait à réduire à 4, problème de la place autour du jeu et du bruit généré.			

SCENARIO 2		« Le château fort »		Niveau de classe : GS	
Objectif : A partir d'une situation problème, prendre part aux échanges verbaux pour trouver des solutions.	Matériel, durée et lieu : Matériel : le château fort / les personnages (un roi et une reine, un prince et une princesse, une sorcière, un dragon) + 6 chevaliers bleus Durée : 40 min Lieu : en décloisonnement par petit groupe (6 élèves)	Critères de réussite (pour l'élève) : Mettre en échec l'intrusion des chevaliers en expliquant comment faire	Rôle du maître : Faire intervenir les chevaliers bleus dans les échanges		
But, consigne et déroulement du temps de jeu :					
Jeu structuré et résolution du problème « Les habitants du château s'organisent pour empêcher l'intrusion des chevaliers bleus dans le château »					
But : faire parler les personnages en relation avec la situation de départ proposée					
Consigne : vos personnages doivent parler pour empêcher l'intrusion des chevaliers bleus qui veulent voler le trésor caché à l'intérieur du donjon. Attention chaque personnage doit dire comment il se déplace et pourquoi.					
Chaque élève doit choisir un personnage, les chevaliers bleus étant attribués à l'enseignant					
Bilan à formaliser : l'enseignant verbalise les actions effectuées qui ont permises de mettre en échec l'intrusion des chevaliers bleus (trace nécessaire pour le scénario 3)					
Type de jeu :	exploration <input type="checkbox"/>	symbolique <input checked="" type="checkbox"/>	construction <input type="checkbox"/>	jeu à règles <input type="checkbox"/>	
Forme de jeu :	libre niveau 1 <input type="checkbox"/>	libre niveau 2 <input type="checkbox"/>	structuré niveau 1 <input checked="" type="checkbox"/>	structuré niveau 2 <input type="checkbox"/>	
Bilan de la mise en œuvre :					
<ul style="list-style-type: none"> - Qu'ont appris les élèves (prévu/imprévu) ? Bon réinvestissement du vocabulaire utilisé en S1, bonne coopération pour la résolution du problème - Niveau d'engagement des élèves : globalement tous dans la tâche encore - Difficultés rencontrées [...]: mais certains élèves monopolisent la parole malgré des groupes homogènes en débit de parole, certains élèves discrets qui s'étaient exprimés en S1 le font moins en S2. 					

SCENARIO 3

Niveau de classe :

<p>Objectif :</p> <p>Mettre en scène le scénario formalisé au bilan de la séance précédente</p>	<p>Matériel, durée et lieu :</p> <p><u>Matériel</u> : Colliers des différents personnages Matérialiser les espaces du château avec du mobilier de classe <u>Durée</u> : 40 min <u>Lieu</u> : en décroisement par petit groupe (6 élèves) en salle de motricité</p>	<p>Critères de réussite (pour l'élève) :</p> <p>Mettre en échec l'intrusion des chevaliers en le mettant en scène</p>	<p>Rôle du maître :</p> <p>Tenir le rôle des chevaliers</p>
<p>But, consigne et déroulement du temps de jeu :</p> <p><u>But</u> : Assumer et tenir le rôle défini de son personnage</p> <p><u>Consigne</u> : jouer le rôle de votre personnage comme à la séance précédente</p> <p><u>Trace</u> : Filmer la scène</p>			
<p>Type de jeu : exploration <input type="checkbox"/> symbolique <input checked="" type="checkbox"/> construction <input type="checkbox"/> jeu à règles <input type="checkbox"/></p> <p>Forme de jeu : libre niveau 1 <input type="checkbox"/> libre niveau 2 <input type="checkbox"/> structuré niveau 1 <input type="checkbox"/> structuré niveau 2 <input checked="" type="checkbox"/></p>			
<p>Bilan de la mise en œuvre :</p> <p>- <i>Qu'ont appris les élèves (prévu/imprévu) ? Les élèves ont appris ce que veut dire "tenir un rôle"</i></p> <p>- <i>Niveau d'engagement des élèves: certains sont dans la tâche alors que d'autres sont plus passifs, intimidés par les contraintes et la caméra.</i></p> <p>- <i>Difficultés rencontrées [...] : comprendre que le scénario choisi ne doit plus changer, faire parler chacun à son tour sans intervention de l'adulte qui s'entend sur le film, parler à son tour de façon audible. La tâche est beaucoup plus complexe que les fois précédentes, qui nécessiterait plusieurs séances et aussi d'avoir au préalable déjà joué des rôles bien connus (personnages des contes traditionnels par exemple).</i></p> <p><i>Les élèves s'engagent davantage dans les échanges dans le jeu spontané. L'invention du scénario par les élèves paraît aussi très compliqué.</i></p>			