

SCENARIO 1 « Poly M Nathan»

Niveau de classe : GS école maternelle Charles Perrault

Mis en application sur deux classes F.Reynaud 35 élèves

C. Bonjour 36 élèves

Matériel, durée et lieu :

Matériel : Poly M

Espace : coin regroupement ou table

Durée : 10 à 20 minutes



Critères de réussite (pour l'élève) :

Pas de critères de réussite liés aux productions des élèves.

Rôles du maître :

OBSERVER

*les productions et procédures des élèves

*le langage utilisé par les élèves

*la coopération

FAIRE RESPECTER les règles de fonctionnement.

*observer l'investissement des élèves.

But, consigne et déroulement du temps de jeu :

Jeu en autonomie.

But : Joue au Poly M pour explorer les possibilités offertes.

Consigne : « Jouez aux Poly M en respectant les règles de fonctionnement ».

Bilan : aucun ou mise en valeur de quelques productions (photos pour mettre dans le cahier) pour faire repérer aux élèves les possibilités du jeu.

Type de jeu :

Exploration

Symbolique

Construction

Jeu à règles

Forme de jeu :

Libre niveau 1

Libre niveau 2

Structuré niveau 1

Structure niveau 2

Bilan de la mise en œuvre : -Qu'ont appris les élèves (prévu/imprévu) ?

-Niveau d'engagement des élèves

-Difficultés rencontrées

Les élèves ont appris à manipuler les pièces : emboîter, « désemboîter ». Difficulté à détacher certaines pièces.

Engagement complet de tous les élèves, le jeu est attrayant, coloré, silencieux, facile à manipuler.

Bien veiller à avoir le nombre nécessaire de pièces par rapport au nombre d'élèves dans le groupe.

SCENARIO 2 « Poly-M Nathan »

Niveau de classe :GS

SCENARIO 2 « Poly-M »

Objectifs : Utiliser un modèle pour le reproduire.	Matériel, durée et lieu : Matériel : Poly-M Modèles de constructions (constructions réelles ou photos) Espace : tables debout Durée : 10 à 20 minutes	Critères de réussite (pour l'élève) : La construction réalisée est identique au modèle (formes des pièces, nombre de pièces, couleurs des pièces).	Rôles du maître : AIDER LES ELEVES A: Choisir un modèle adapté à leurs capacités Réunir les pièces nécessaires à la construction du modèle. S'organiser dans leur travail Comparer leur production au modèle Pour vérifier OBSERVER : Les stratégies des élèves Le langage utilisé Les modes de coopération
--	--	--	--

But, consigne et déroulement du temps de jeu :
Jeu en autonomie ou accompagné (PE ou ATSEM).
But : Reproduire le modèle avec les Poly-M
Consigne : « Vous devez essayer de reproduire la construction qui est sur la photo ».
Validation : Le maître aide chaque élève à comparer sa production au modèle.

Type de jeu : Exploration Symbolique Construction Jeu à règles	Forme de jeu : Libre niveau 1 Libre niveau 2 Structuré niveau 1 Structure niveau 2
---	---

Bilan de la mise en œuvre : -Qu'ont appris les élèves (prévu/imprévu) ?
-Niveau d'engagement des élèves
-Difficultés rencontrées
Les élèves apprennent à observer un modèle, à repérer les pièces nécessaires à sa réalisation, à le construire , à comparer la construction réalisée et à rectifier en fonction des erreurs.

SCENARIO 3 « Poly-M »

Niveau de classe : GS

Objectifs : Apprendre à résoudre une situation problème complexe à plusieurs. Réinvestir les acquis des scénarios précédents (procédures, modèles, productions).	Matériel, durée et lieu : Matériels : Poly-M 9 voitures de tailles différentes Modèles utilisés pour le scénario 2 Espace : table ou coin regroupement Durée : 2 à 3 séances	Critères de réussite (pour l'élève) : 9 voitures réparties dans les trois garages. -3 garages répondant aux critères de départ : garages fermés avec ou sans porte. -toutes les voitures sont dans un garage	Rôles du maître : Expliquer aux élèves ce qu'est un garage. AIDER les élèves à s'organiser, à se projeter dans la situation proposée, à faire des choix, à utiliser les outils à disposition. OBSERVER les procédures et le langage utilisés.
---	---	--	---

But, consigne et déroulement du temps de jeu :

Jeu accompagné (PE ou ATSEM).

But : Construire 3 garages pour abriter 9 voitures.

Consigne : « Construisez 3 garages pour abriter 9 voitures ».

Bilan : 1/un bilan de fin de séance pour observer les propositions et pour revenir sur les critères de réussite.

2/une séance pour expliciter les procédures utilisées et en garder une trace.(photos ou texte)

Type de jeu :

Construction

Forme de jeu :

Structure niveau 2

Bilan de la mise en œuvre : -Qu'ont appris les élèves (prévu/imprévu) ?

-Niveau d'engagement des élèves

Difficultés rencontrées

Séance 1

Au départ chacun se lance dans la fabrication d'un garage (un élève demande s'il faut mettre une caméra). Les enfants ne tiennent pas compte de la taille des voitures et du nombre de garages demandé. Au départ, ils ne collaborent pas. On se retrouve avec un garage par élève et des voitures sans garage. Il faut préciser qu'il ne faut que trois garages et que toutes les voitures doivent être abritées et qu'il faut travailler ensemble.

Séances 2 et 3

Les élèves commencent à réfléchir ensemble, à s'écouter les uns les autres pour trouver des solutions, à réinvestir le vocabulaire. Ils ont proposé des solutions : faire des garages plus grands, mettre des voitures sur le toit et construire un escalier pour monter. Ils ont appris à éliminer des propositions en fonction des critères de départ.