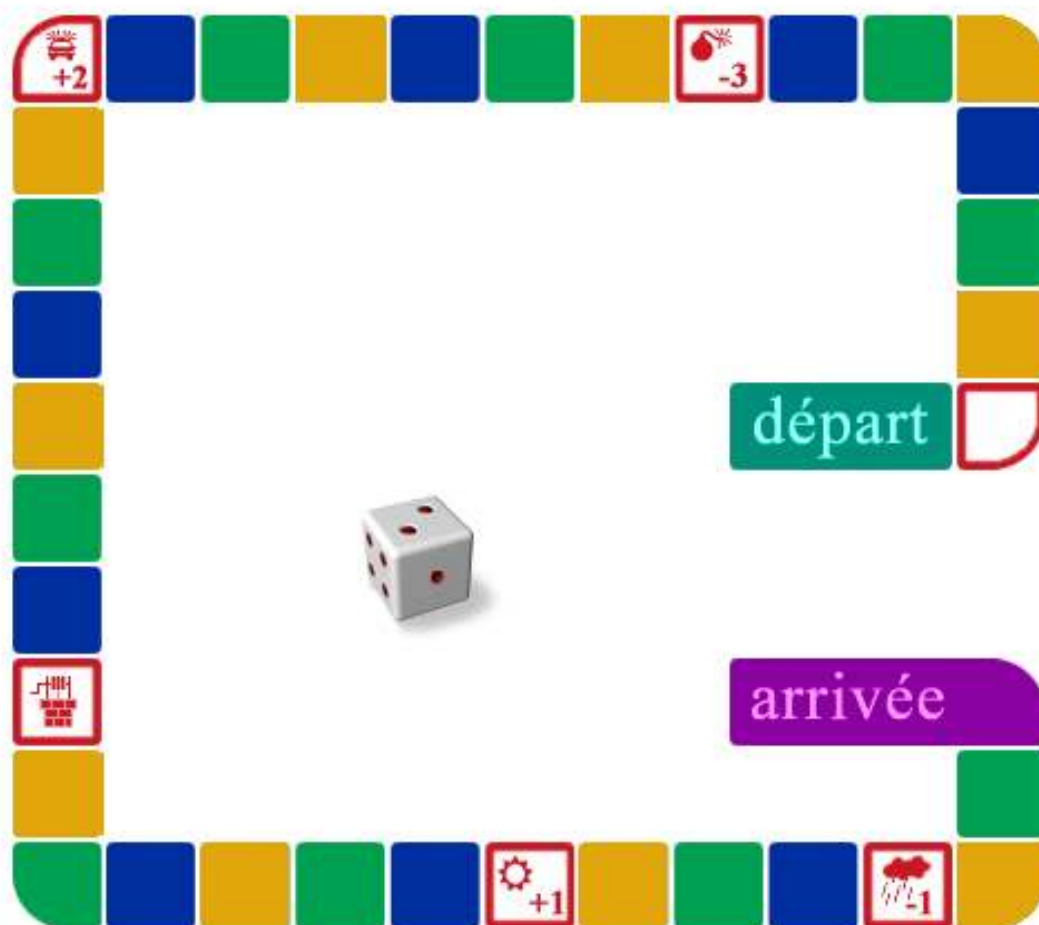


Boîte à outils pédagogiques**Livret 3 : Apprendre et réviser en jouant****11. Jeu de l'oie**

Matière travaillée : (discipline) Toutes les matières voulues	Nom du jeu : Jeu de l'oie	Nombre de joueurs Mini : 2 Maxi : 4	Niveau : CP1, CP2, CE (= 3 premières années de primaire)
--	------------------------------	---	---

Objectif	-Réviser les leçons de lecture, -Réviser toutes les leçons de mathématiques, -et toutes les révisions voulues.
Intérêt pédagogique	-faciliter les révisions des matières désirées.
Matériel nécessaire	-une planche de jeu avec des couleurs dessus, chaque couleur correspondant à des questions préparées. Pour les plus jeunes (CP1), on peut écrire les questions directement sur le plan de jeu. Des pions de couleurs différentes. Un dé.
Comment utiliser ce jeu	On lance le dé et on avance du nombre donné par celui-ci, si le joueur tombe sur une case avec +, il avance du nombre de cases données, si il tombe sur —, il recule. Le maître du jeu demande au joueur de lire ou de répondre à la question posée sur le plateau de jeu ou sur le carton question. Le joueur peut rejouer s'il répond bien à la question (calcul, lecture, autres...), le joueur qui arrive le premier à la fin a gagné.
Observations Difficultés	Toutes les matières peuvent être travaillées. Une planche avec des couleurs différentes, peut être utilisée tout au long de l'année, car il ne faut refaire que les questions selon le moment de l'année et les difficultés travaillées.



questions Mathématiques



questions Lecture



questions Ecriture



tu tombes dans le puits, passe un tour



questions Mathématiques



questions Lecture



qu'est-ce que c'est ?



questions Ecriture



tu tombes dans le puits, passe un tour

Réalisé par Guillaume Van de wiele ASMAE, les éducatrices du programme OSIS / Inter Aide Education et la responsable pédagogique du programme Madame Rakotondratsima Minoarisoa

Bibliographie « Les mathématiques par les jeux » de Lucette Champdavoine

Cette boîte à outils pédagogiques a été créée dans le but de répondre à une constatation faite par les éducatrices du programme de soutien scolaire OSIS/Inter Aide Education. En effet certains jeux pédagogiques et activités participatives peuvent aider les enfants à comprendre plus facilement le programme scolaire.

Ce travail ne permet pas de répondre à tous les problèmes, mais cherche à aider les acteurs de l'éducation à créer et développer des outils d'apprentissage alternatifs.

Ces outils ne sont que des propositions d'activités, et doivent être transformés et adaptés selon la volonté des acteurs de l'éducation et le niveau des enfants.

Je vous souhaite une bonne utilisation et une bonne adaptation.

Guillaume Van de wiele

Volontaire de solidarité internationale ASMAE à Madagascar.

En appui pédagogique au programme OSIS/Inter Aide Education.

Première publication le 13/06/07.