

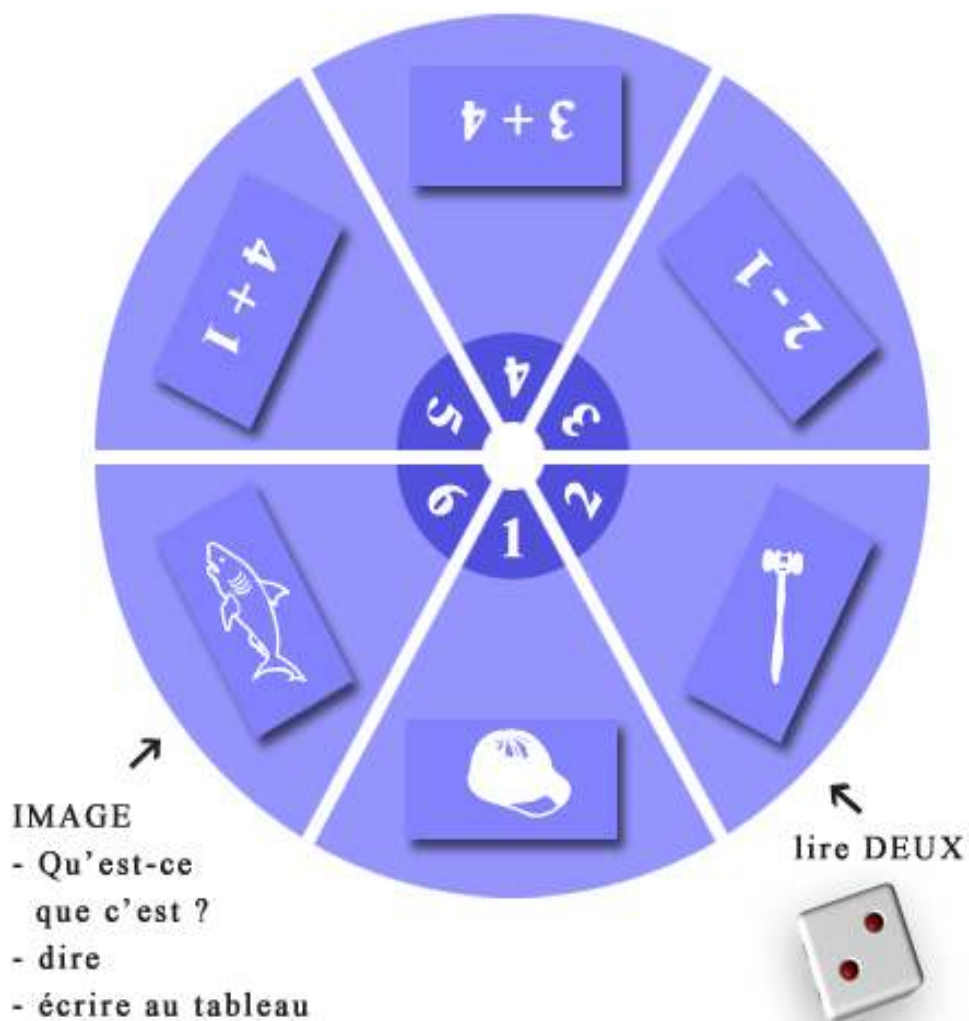
Boîte à outils pédagogiques

Livret 3 : Apprendre et réviser en jouant

3. Le tourniquet

Matière travaillée: Mathématiques HF1 (niveau 1 de l'approche par compétences) Malgache HF3	Nom du jeu : Le tourniquet des mots	Nombre de joueurs Mini :2 Maxi : Toute la classe	Niveau : CP1, (1 ^{ère} année de primaire) + révision CP2 (2 ^{ème} année de primaire) CE (3 ^{ème} année de primaire)
--	---	---	--

Objectif	<p><u>Malgache</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - travailler avec les enfants sur les mots qu'ils connaissent (mettre une légende sous un dessin) - travailler avec les enfants sur l'écriture. <p><u>Mathématiques</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Travailler sur le calcul mental et réviser les nombres connus.
Intérêt pédagogique	<p><u>Malgache</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - écriture, - expression écrite, - apprentissage du vocabulaire par thème (à l'écrit) <p><u>Mathématiques</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - calcul (addition et soustraction) - calcul mental, - dénombrement.
Matériel nécessaire	<ul style="list-style-type: none"> -Un cercle avec 6 parts égales, dans chaque part placer les constellations du dé de 1 à 6, ou les chiffres de 1 à 6, -dans chaque part il y a un emplacement pour placer des images choisies par thème, ou des calculs selon le niveau choisi (CP1 ou CP2). -un dé normal, -des images par thème, ou des calculs (sur des petits cartons tous de même taille et correspondant aux emplacements prévus à cet effet).
Comment utiliser ce jeu	<p>Le premier joueur lance le dé, il lit le chiffre indiqué, et cherche sur le plan de jeu, l'endroit correspondant. Il montre l'image correspondante et dit le mot qui correspond à l'image, ou il fait le calcul demandé. Si c'est une image, il écrit le mot correspondant à l'image, si c'est un calcul, il fait le calcul (de tête ou au tableau.) Les élèves jouent chacun leur tour, les images ou les calculs peuvent être changés régulièrement.</p>
Observations	



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.