

Jeu du défi de Valentin

Sommaire :

1- la règle du jeu

2- les planches du jeu

3- les cartes du jeu

4- les planches pour placer les cartes

5- les objectifs du jeu d'un point de vue officiel



1- Règle du jeu

du défi de Valentin



Jeu de coopération : On joue ensemble, on perd et on gagne ensemble

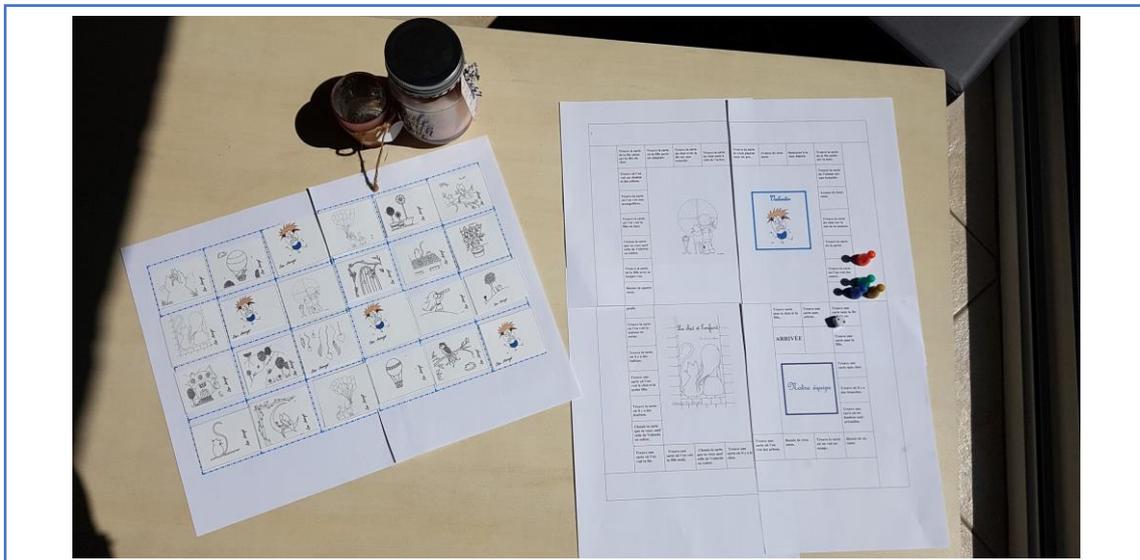
But du jeu : les enfants jouent en équipe, contre Valentin.
Valentin a un défi : remporter 4 cartes. L'équipe de joueurs joue contre lui, son défi est d'arriver à la fin du jeu.

Matériel fourni dans ce pdf à imprimer sur du papier canson:

- le plateau de jeu
- les cartes à découper
- 2 grilles pour placer les cartes

Matériel à prévoir en plus :

- un dé
- un pion par joueur

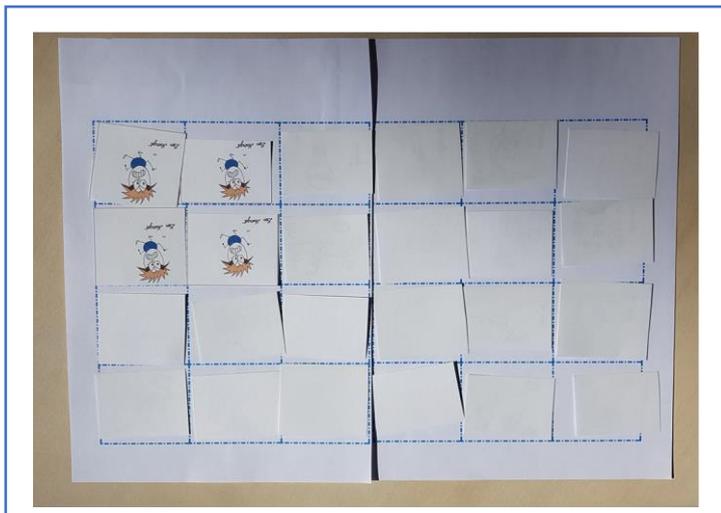


Déroulement :

1/ placer les cartes de façon à être vues. En mémoriser un maximum



2/ retourner les cartes, sauf celles de Valentin



3/ jouer sur la grande planche avec le dé et les pions et suivre les instructions des cases...

Les cartes obtenues par Valentin, sont celles où le joueur tombe sur le personnage de la case et où le joueur prend une carte de Valentin sur la grille pour la poser au milieu du plateau sur la case représentant Valentin. Les cartes gagnées par les enfants sont posées sur la case « Notre équipe ». Les joueurs se concertent et décident ensemble de la carte qu'ils vont

retourner. Ils doivent dialoguer et s'écouter ! Le joueur le plus jeune commence et lance une fois le dé.

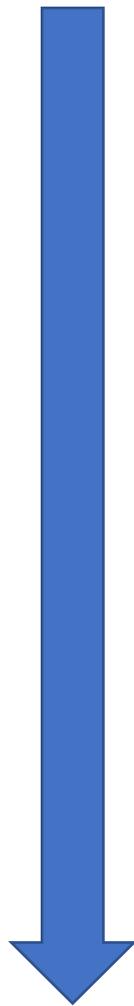
Fin de la partie : Si les joueurs réussissent à arriver avant que Valentin n'arrive à obtenir 4 cartes : ils gagnent tous la partie: ils ont tous été plus rapides que Valentin.

Si au contraire, Valentin a obtenu 4 cartes, il remporte son défi car il a été plus rapide, donc il gagne le jeu contre l'équipe.

Intérêt du jeu : Au lieu de jouer en opposition (les uns contre les autres), les joueurs jouent conjointement ou ensemble pour réaliser un objectif commun. Ce jeu de coopération repose sur la poursuite d'un objectif commun pour tous les joueurs. Cet objectif ne pourra être réalisé que par l'entraide et la solidarité entre eux. Le défi proposé nécessite la mobilisation de chacun et la concertation de tous. Il ne s'agit pas de gagner sur l'adversaire mais de faire équipe pour gagner ensemble... ou de perdre ensemble.

2- les planches du jeu

**deux au choix : une en couleur
et une autre à colorier**



	<p>Trouve carte sans le chat ni la fille.</p>	<p>Trouve une carte sans arbres.</p>	<p>Trouve une carte sans la fée ni l'oiseau.</p>	
	<p>ARRIVÉE</p>		<p>Trouve une carte sans la fille.</p>	
	<p>Notre équipe</p>		<p>Trouve une carte sans chat.</p>	
			<p>Trouve une carte où il y a des branches.</p>	
			<p>Trouve une carte où les fenêtres sont arrondies.</p>	
<p>Trouve une carte où l'on voit des arbres.</p>	<p>Avance de trois cases.</p>	<p>Trouve la carte où on voit un nuage.</p>		

Trouve une
carte où l'on voit
la fille de profil.

Trouve la carte
où l'on voit la
maison en
entier.

Trouve la carte
où il y a des
ballons.

Trouve une
carte où l'on voit
le chat et la
petite fille.

Trouve la carte
où il y a des
fenêtres.

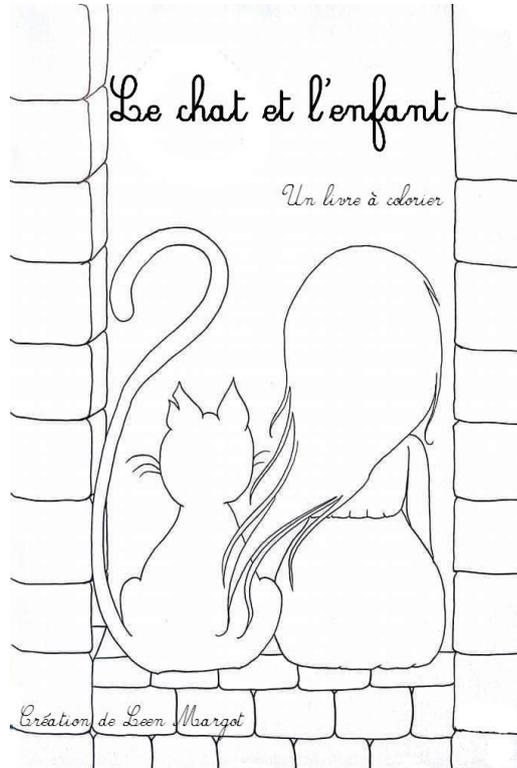


Trouve une
carte où l'on voit
la fée.

Trouve une
carte où l'on voit
la fille seule.

Choisis la carte
que tu veux sauf
celle de Valentin
en colère.

Trouve une
carte où il y a le
chat.



Trouve la carte de la fée assise sur la tête du chat.

Trouve la carte où la fille porte un chapeau.

Trouve la carte du chat et de la fée sur une branche.

Trouve la carte du chat assis à côté de l'arbre.

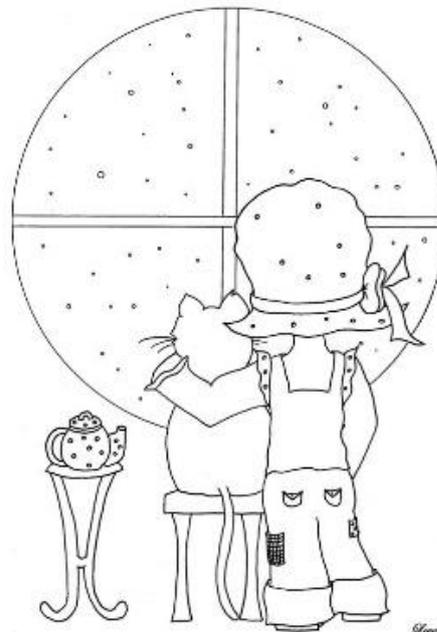
Trouve où l'on voit un chemin et des arbres.

Trouve la carte où l'on voit une montgolfière.

Trouve la carte où l'on voit la fille de face.

Choisis la carte que tu veux sauf celle de Valentin en colère.

Trouve la carte de la fille avec sa longue-vue.



Le défi

Trouve la carte de trois plantes dans un pot.



Avance de deux cases.

Trouve la carte de la fée assise sur la lune.

Trouve la carte de l'oiseau sur une branche.

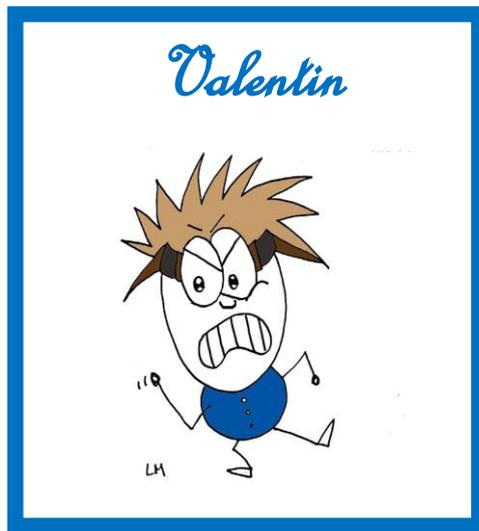
Avance de cinq cases.

Trouve la carte du chat sur le toit de la maison.

Trouve la carte de la porte.

Trouve la carte où l'on voit des cœurs.

DÉPART



de Valentin

	<p>Trouve carte sans le chat ni la fille.</p>	<p>Trouve une carte sans arbres.</p>	<p>Trouve une carte sans la fée ni l'oiseau.</p>	
	<p>ARRIVÉE</p>		<p>Trouve une carte sans la fille.</p>	
			<p>Trouve une carte sans chat.</p>	
			<p>Trouve une carte où il y a des branches.</p>	
			<p>Trouve une carte où les fenêtres sont arrondies.</p>	
<p>Trouve une carte où l'on voit des arbres.</p>	<p>Avance de trois cases.</p>	<p>Trouve la carte où on voit un nuage.</p>		

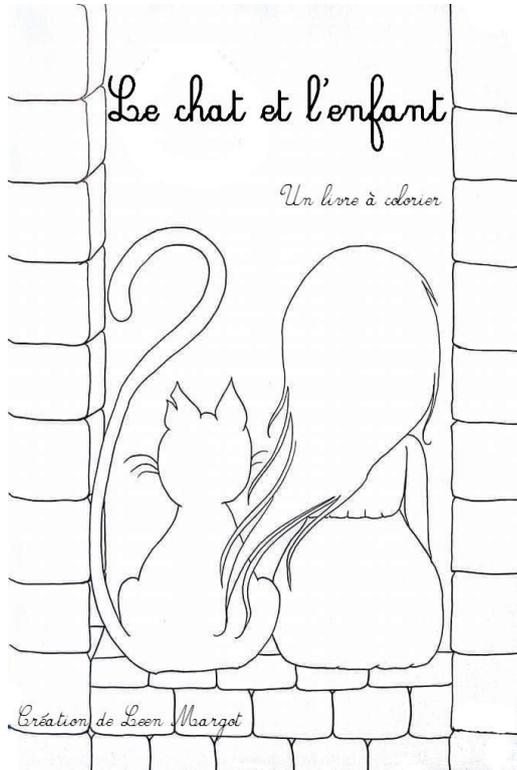
Trouve une carte où l'on voit la fille de profil.

Trouve la carte où l'on voit la maison en entier.

Trouve la carte où il y a des ballons.

Trouve une carte où l'on voit le chat et la petite fille.

Trouve la carte où il y a des fenêtres.

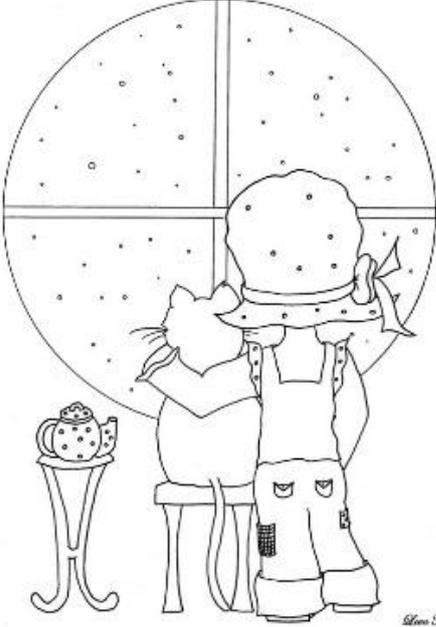


Trouve une carte où l'on voit la fée.

Trouve une carte où l'on voit la fille seule.

Choisis la carte que tu veux sauf celle de Valentin en colère.

Trouve une carte où il y a le chat.

	<p>Trouve la carte de la fée assise sur la tête du chat.</p>	<p>Trouve la carte où la fille porte un chapeau.</p>	<p>Trouve la carte du chat et de la fée sur une branche.</p>	<p>Trouve la carte du chat assis à côté de l'arbre.</p>
<p>Trouve où l'on voit un chemin et des arbres.</p>				
<p>Trouve la carte où l'on voit une montgolfière.</p>				
<p>Trouve la carte où l'on voit la fille de face.</p>				
<p>Choisis la carte que tu veux sauf celle de Valentin en colère.</p>				
<p>Trouve la carte de la fille avec sa longue-vue.</p>				
				
<p><i>Le défi</i></p>				

Trouve la carte
de trois plantes
dans un pot.



Avance de deux
cases.

Trouve la carte
de la fée assise
sur la lune.

Trouve la carte
de l'oiseau sur
une branche.

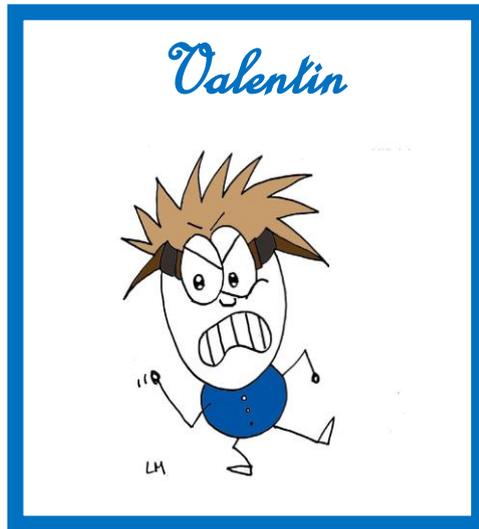
Avance de cinq
cases.

Trouve la carte
du chat sur le
toit de la maison.

Trouve la carte
de la porte.

Trouve la carte
où l'on voit des
cœurs.

DÉPART



de Valentin

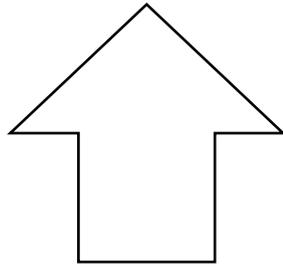
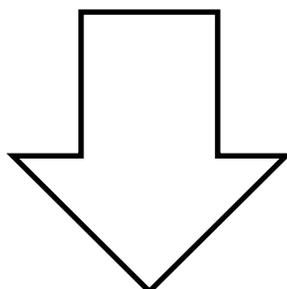


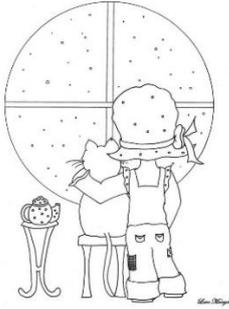
Planche du jeu : à plastifier, et à reconstituer comme ceci :

2	1
3	4

2- les cartes du jeu

24 cartes : à plastifier, puis à découper





Leen Kragt



Leen Kragt



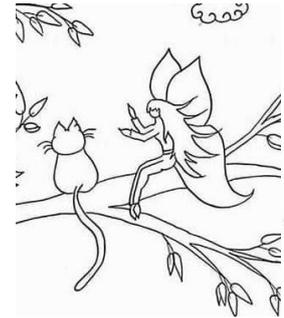
Leen Kragt



Leen Kragt



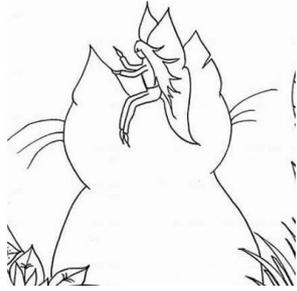
Leen Kragt



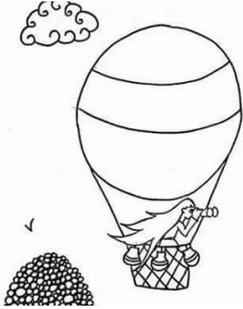
Leen Kragt



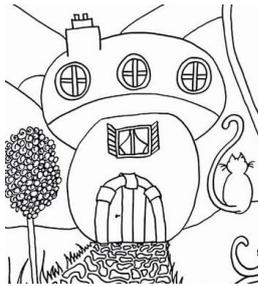
Leen Kragt



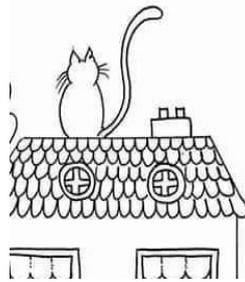
Leen Kragt



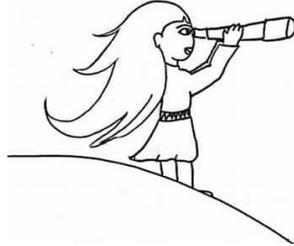
Leen Kragt



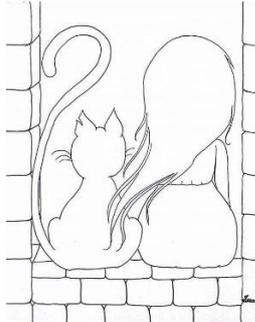
Leen Kragt



Leen Kragt



Leen Kragt



Leen Kragt



Leen Kragt

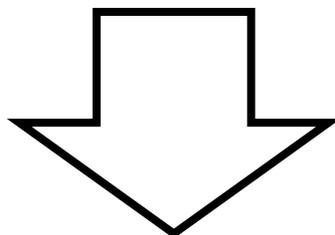


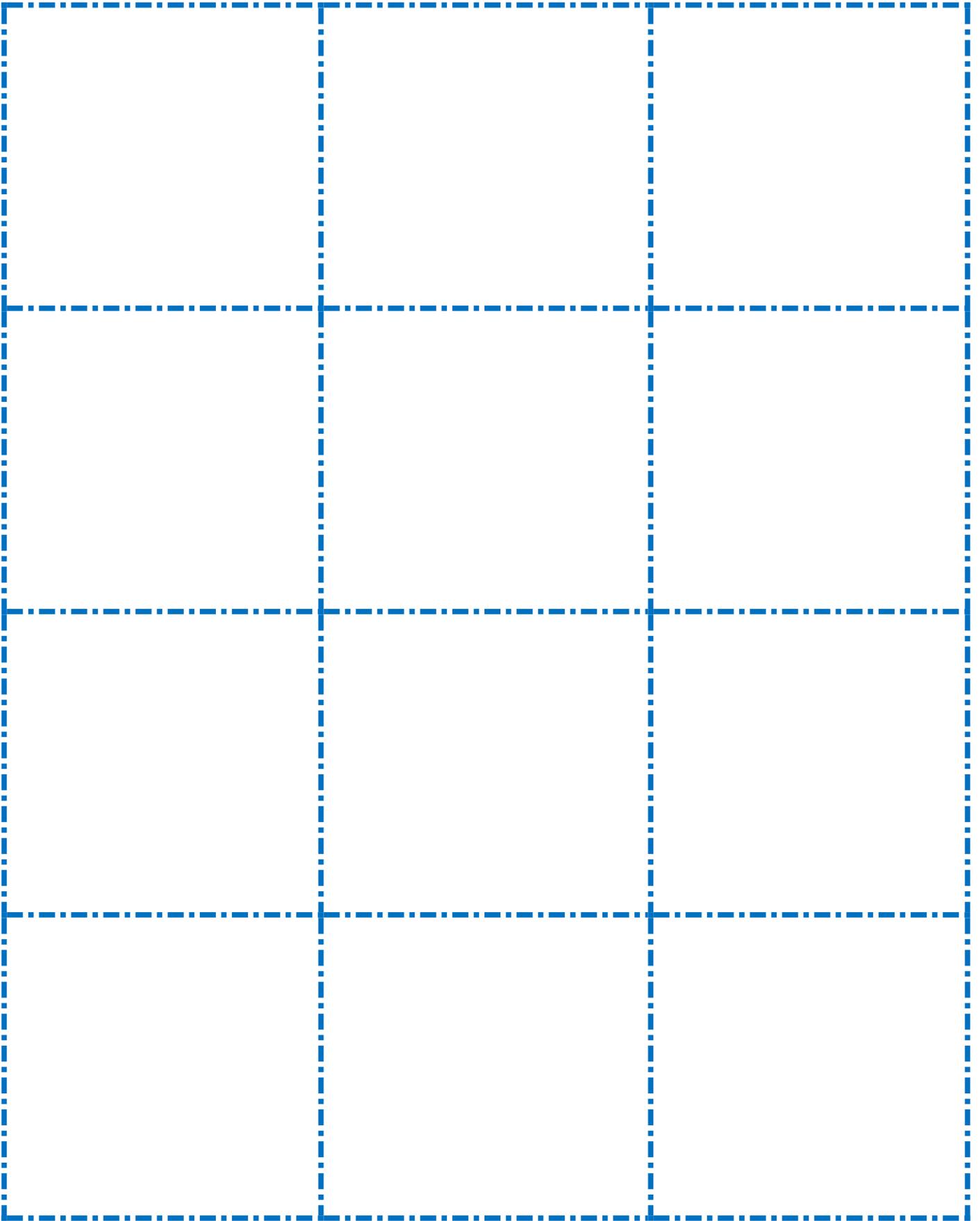
Leen Kragt



4 - Planches pour placer les cartes (à plastifier...)

2X12





	Placer une carte de Valentin ici.	Placer une carte de Valentin ici.
	Placer une carte de Valentin ici.	Placer une carte de Valentin ici.

5- les objectifs du jeu d'un point de vue officiel

- Objectifs généraux
- Selon les instructions officielles françaises
- Selon le référentiel RPB de Valérie Barry

Objectifs du jeu :

- Socialisation/Savoirs-être/Vivre ensemble/Compétences relationnelles
- Développement de valeurs : entraide, respect, solidarité....
 - Comportements : savoir écouter, argumenter, négocier, décider...
 -

Les apports pédagogiques en lien avec les domaines du socle commun

- langage oral (communiquer, expliquer, argumenter, écouter.....)
- **la coopération et les rapports constructifs** à l'autre, dans le respect des différences, et à **contribuer ainsi à la socialisation.** (compétences de savoir être)vivre ensemble.)

Quels intérêts pour l'enfant ? :

- s'amuser !
- ·Mettre à l'œuvre de nouvelles relations à l'intérieur du groupe
- ·Permettre à chacun de prendre conscience qu'il est un élément du groupe. Prendre sa place et la tenir.
- ·Créer et développer un esprit groupal de coopération
- ·Intérioriser le cadre, les règles sociales
- ·S'appuyer sur les autres pour restaurer l'image que chacun a de lui même, pour reprendre confiance en soi, pour s'enrichir dans les apports de chacun, dans la coopération et les conflits

Cycle 1 : (Programmes d'enseignement de l'école maternelle BO N°2 du 26 mars 2015)

2.1. Apprendre en jouant

Le jeu favorise la richesse des expériences vécues par les enfants dans l'ensemble des classes de l'école maternelle et alimente tous les domaines d'apprentissages. Il permet aux enfants d'exercer leur autonomie, d'agir sur le réel, de construire des fictions et de développer leur imaginaire, d'exercer des conduites motrices, d'expérimenter des règles et des rôles sociaux variés. Il favorise la communication avec les autres et la construction de liens forts d'amitié.

Domaine 1 : "Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions"

-Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants.-S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis. Reformuler pour mieux se faire comprendre.

-Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.

Domaine 2 : "Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique"

-Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun

Cycle 2 et 3 : Programmes EMC

La sensibilité : soi et les autres

-3/b – Coopérer : Savoir travailler en respectant les règles de la coopération.

Le jugement : penser par soi-même et avec les autres

-1/a- Prendre part à une discussion, un débat ou un dialogue : prendre la parole devant les autres, écouter

autrui, formuler et apprendre à justifier un point de vue.

-1/b- Nuancer son point de vue en tenant compte du point de vue des autres.

L'engagement : agir individuellement et collectivement

-2/a - Savoir participer et prendre sa place dans un groupe.

**Réflexion sur les besoins et potentialités dans le domaine du champ relationnel RÉFÉRENTIEL
D'AIDE À L'ÉVALUATION DES POTENTIALITÉS ET BESOINS D'APPRENTISSAGE**

(ou RPB)

J'ai utilisé le RPB de Valérie Barry et je fais figurer les potentialités et besoins utilisés selon moi dans le jeu « Le défi de Valentin », dans le domaine du champ relationnel

A. CHAMP RELATIONNEL DE POTENTIALITÉS ET BESOINS (RELATION À SOI, À AUTRUI, À L'APPRENTISSAGE)

A.1. Relation à soi au sein d'un environnement

Se sentir en sécurité physique, psychique dans l'espace d'apprentissage.

Savoir accepter la frustration.

Pouvoir différer la transformation d'une intention en action.

Pouvoir canaliser son énergie.

Avoir des intentions : s'amuser, apprendre, se développer, etc.

Avoir des aspirations : projet de vie, participation sociale, bonheur, etc.

A.2. Représentation de soi

Pouvoir dire « je ».

A.3. Individuation et personnalisation

Distinguer soi et autrui.

Vouloir exprimer une approbation (oui), une négation (non).

A.4. Relation sociale avec autrui

Se sentir accueilli.

Reconnaître ses pairs et les référents adultes.

Accepter la présence d'autrui à proximité de soi.

Pouvoir réagir de façon constructive à une sollicitation.

Trouver sa place dans un groupe de jeu, d'apprentissage.

Se sentir en confiance dans un groupe de jeu, d'apprentissage.

Essayer d'attirer l'attention sur soi.

Accepter d'être un centre d'intérêt au même titre qu'autrui.

Pouvoir faire confiance à autrui.

Pouvoir différer ses demandes et attentes envers autrui.

Pouvoir agir pour le plaisir partagé, pour un enjeu commun.

A.5. Jeu individuel et collectif

Accepter de diversifier ses jeux.

Essayer de circonscrire le jeu, d'en identifier les enjeux et règles.

Rattacher un jeu à des finalités de développement personnel.

Avoir envie de jouer avec autrui et pouvoir jouer de manière appropriée.

Vouloir participer à des jeux collectifs (en s'appropriant leurs modalités).

A.6. Communication avec autrui

Avoir envie de communiquer avec ses pairs et les référents adultes.

S'intéresser aux messages gestuels, mimiques, regards, onomatopées, etc.

Oser prendre la parole pour s'adresser à ses pairs et aux référents adultes.

Prendre l'initiative d'un échange avec un pair ou un référent adulte.

Prendre spontanément la parole (ou s'exprimer spontanément).

Vouloir s'inscrire dans des échanges collectifs.

S'approprier les usages de la communication réglée.

Pouvoir communiquer en relation duelle, dans un groupe restreint, en grand groupe.

Pouvoir échanger dans des contextes et situations diversifiés.

A.7. Relation d'apprentissage avec autrui

Pouvoir être conciliant.

Pouvoir accepter une aide de la part d'un pair, d'un référent adulte.

Accepter d'aider autrui.

Pouvoir écouter ses pairs et le référent adulte.

Oser poser des questions à un pair et au référent adulte.

Identifier le rôle et la nature de l'aide que peut apporter chacun.

Manifester un sentiment d'appartenance au groupe (nous, tous, etc.).

Pouvoir exprimer de façon pacifiée un accord ou un désaccord.

Accepter de coopérer à une réalisation collective (répartition des tâches).

S'investir dans une recherche en groupe (on cherche ensemble).

Pouvoir coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement (en équipe) de façon mesurée.

Avoir conscience de son appartenance à un groupe de jeu, à un groupe d'apprentissage.

A.8. Décentration et empathie

Pouvoir prendre en compte le bien-être de ses pairs, des référents adultes.

Accepter de partager.

Pouvoir accepter l'existence d'un point de vue différent du sien.

S'intéresser à un (des) point(s) de vue différent(s) du sien.

Pouvoir adopter le point de vue d'autrui.

Pouvoir accepter la contradiction.

Admettre la pluralité des stratégies opératoires.

Pouvoir écouter et prendre en compte le point de vue d'autrui pour faire évoluer ses représentations et stratégies.

Comprendre qu'adopter la stratégie ou le propos d'autrui constitue une adaptation contextuelle, et non un renoncement à soi.

Accepter que l'intérêt du collectif passe avant son intérêt personnel.

A.9. Vie collective

Accepter et s'approprier les règles de la vie collective.

Accepter l'existence de règles non négociables.

Pouvoir attendre son tour pour parler ou agir.

Savoir lever la main (ou autre) pour prendre la parole.

Pouvoir différer, en groupe, une verbalisation ou une action.

Participer aux moments de régulation collective.

