

<p>Notre coup de cœur</p>	<p>Après avoir mémorisé toutes les faces du dé, les élèves devront accomplir de petites actions motrices, mais plus ils gagnent d'oeufs et plus cela se complexifie. Une fois un oeuf gagné, un deuxième dé impose aux élèves une position pour garder les oeufs sur eux. Et oui, pas question de laisser le nid sans surveillance ! Ce jeu dans une boîte à oeufs est idéal en fin de période pour travailler sur le thème de Pâques. Il est envisageable d'appréhender ce jeu en salle de motricité pour travailler la compréhension et la mémorisation de consignes simples. Il est possible de "corser ce jeu" en proposant aux élèves un parcours semé d'embûches (tapis mou, poutre, trampoline) pour transporter les oeufs sans les faire tomber. Ainsi, la tâche motrice "adapter son déplacement à des environnements ou contraintes variés est travaillée.</p>
<p>Vers quoi ?</p>	<p>Exécution de consignes simples, adapter son déplacement, mémoriser pour les accomplir des consignes simples voire complexes suivant le parcours imposé.</p>
<p>Compétence travaillée</p>	<p>Adapter son déplacement à des environnements ou contraintes variés. Ecouter et comprendre des consignes données de manière collective. Manipuler des marqueurs spatiaux.</p>
<p>Quand utiliser ce jeu ?</p>	<p>en aide personnalisée pour travailler la compréhension de consignes simples, lors d'une entrée ou d'une fin de projet sur Pâques ou sur la ferme, en A.P.S, pour travailler le parcours et les différents appuis moteurs.</p>

<p>Comment mettre en place ce jeu dans la classe, à la maison ?</p>	<p>Ce jeu peut-être utilisé en grand groupe lors des rituels ou lors d'un retour au calme. L'enseignant nommera un ou deux élèves qui devra exécuter une action. Dans ce cas, l'enseignant n'utilisera que le dé rouge. Il est envisageable d'utiliser ce jeu avec un petit groupe d'élèves et d'inclure ce jeu dans une rotation d'ateliers. Il faudra juste imposer aux élèves de ne pas courir autour de la table et de penser à s'écarter un peu des autres groupes. On peut choisir aussi d'introduire ce jeu lors d'une séance d'activité motrice ou dans la cour de récréation. Ce jeu fera partie d'un atelier moteur encadré par l'enseignant ou par l' ATSEM.</p> <p>Dans tous les cas, une phase de verbalisation avant de jouer s'impose. Il s'agira de faire deviner les règles du jeu aux élèves ou de lire la règle du jeu afin d'évaluer les élèves quant à leurs capacités à mémoriser et à comprendre des consignes simples.</p>
<p>Tranche d'âge</p>	<p>De 2 à 7 ans.</p>
<p>Lien Tric Trac</p>	<p>http://www.trictrac.net/index.php3?id=jeux&rub=detail&inf=detail&jeu=2108</p>
<p>Variables didactiques</p>	<p>Simplification: il est envisageable de ne jouer qu'avec le dé rouge afin de manipuler les marqueurs spatiaux et de travailler des tâches motrices. L'enseignant peut faire travailler plusieurs élèves à la fois en distribuant plusieurs oeufs, dans ce cas, on décidera d'un système de notations des points avec les élèves avant le début de la partie (on gagne un jeton, un élèves ajoute un trait de craie à chaque action réalisé sans faire</p>

	<p>tomber l'oeuf sous la photo ou le prénom du camarade).</p> <p>Complexification: l'enseignant souhaite travailler davantage les actions motrices et monte un parcours moteur plus complexe : traversée de milieux instables (tapis mou, planche à bascule, poutre). Lorsque que l'élève tombe sur la face du dé rouge "courir autour de la table", il doit effectuer le parcours monté par l'enseignant.</p>
Transdisciplinarité	<p>Ce jeu comme il l'a été dit précédemment peut être travaillé lors d'un projet sur la ferme et sur Pâques</p>
Autres jeux travaillant les mêmes compétences	<p>Sur le thème de la ferme: Pippo, Cache-tomate, Pique-plume.</p>