

APPRENDRE PAR LE JEU

FICHE
PÉDAGOGIQUE

EDD

COOPÉRATIF

PLAYA PLAYA N° 30 - juillet 2020



Collectif
édité par Bioviva
© Bioviva

NIVEAU	Cycles 1 et 2
NOMBRE DE JOUEURS	2 à 6 joueurs (petits groupes)
MISE EN PLACE	5 minutes
DURÉE	30 minutes environ
THÈMES	Mer/animaux marins/écologie

BUT DU JEU

Jeu de memory coopératif autour du développement durable et du tri des déchets sous lesquels des animaux sont piégés. Le but du jeu est de les libérer avant que la mer ne les emporte. Les déchets seront mis à la poubelle [niveau 1] ou au tri [niveau 2].

SÉRIATION

MÉMOIRE

CHANCE

HASARD

TEMPS DE MISE EN JEU



Moyen (10 minutes)

INTERACTIONS ENTRE LES JOUEURS



HASARD

STRATÉGIE

NIVEAU SONORE



Playa Playa

APPRENTISSAGES VISÉS

CYCLE 1	Découvrir le monde vivant / collaborer, coopérer, s'opposer/coopérer pour faire progresser/qu'est-ce qu'être responsable ?
CYCLE 2	Adopter un comportement éthique et responsable / construire le lexique / caractéristiques, interactions et diversité du monde vivant /coopérer en vue d'un objectif commun / accepter le point de vue des autres / comprendre que la règle commune peut interdire, obliger mais aussi autoriser / partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités pour apprendre à vivre ensemble / qu'est-ce qu'être responsable ?

POINTS DE VIGILANCE.

- Veiller à ce que les élèves ne consultent pas le verso autocorrectif de la tuile.
- Attention à la manipulation des tuiles en deux temps lorsque la mer monte.
- Expliquer les différents logos du tri.
- Se familiariser avec les tuiles déchets avant de se lancer dans le jeu.

VARIABLES DIDACTIQUES ET PÉDAGOGIQUES

ADAPTATIONS DU MATÉRIEL

Cycle 1

- Proposer un affichage des différentes poubelles et de ce qu'elles peuvent contenir pour aider les élèves à trier.
- Fabriquer de nouvelles tuiles (animaux, déchets) afin d'enrichir le vocabulaire.
- Fabriquer des bacs complémentaires (bois, plastique, métal...) pour affiner la perception des matériaux.

Cycle 2

- Fabriquer de nouvelles tuiles (animaux, déchets) pour complexifier le jeu. Remplacer alors le dé par une « roue de la fortune » des nouveaux animaux ou par des cartes à tirer au sort.
- Fabriquer des bacs de tri supplémentaires (composte, carton, plastique, tissus) sur le modèle des pays nordiques, afin d'introduire une réflexion sur le tri sélectif.

ADAPTATIONS DES RÈGLES

- Dans un premier temps, la validation du choix de la poubelle pourra se faire en vérifiant le verso à chaque tuile déchet découverte.
- Augmenter le nombre de poubelles progressivement.

PROLONGEMENTS

- Travailler avec les supports de documentation de la commune sur le recyclage.
- FLE/FLS/LV : développer un vocabulaire thématique (littoral, matériaux, EDD).
- Mettre en relation la protection des animaux marins avec les gestes et comportements écoresponsables.
- Étudier les attributs des animaux pour introduire la classification du vivant en cycle 2.

JEUX SIMILAIRES

Trier pour la planète (Aux éditions Nathan par Lucienne Brive), Viva Montanya (Bioviva), Mission forêt propre (Nathan).