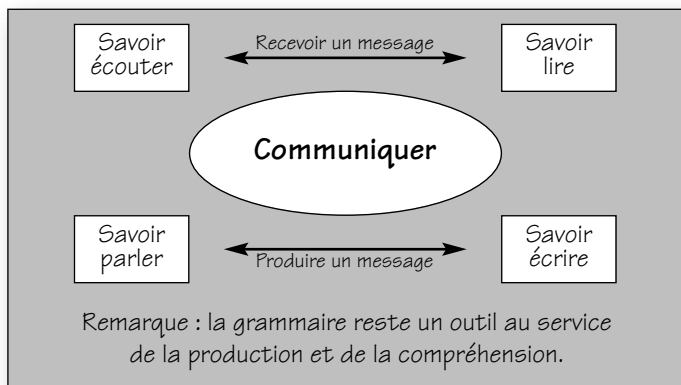




## Français



Titre : Le jeu du super papa

Fiche N° : \_\_\_\_\_ Classe : P1-P2 Réf prog : \_\_\_\_\_

### Compétence ciblée

Elaborer des significations, sélectionner les informations répondant à un projet – réagir en interaction avec d'autres, emploi d'une justification cohérente

### Objectif

Enoncer des informations de manière correcte et cohérente

### Difficulté, obstacle

Eviter de répéter les propos du voisin – argumenter

### Progression

- ☐ Découverte   ☐ Evaluation formative  
☒ Exercices   ☐ Rappel dans nouveau contexte

### Vocabulaire spécifique

Tout ce qui touchera à la description des qualités des papas

### Situation mobilisatrice

Réaliser un jeu pour la fête des pères

### Tâche(s) de l'élève

1. Enoncer les qualités de son papa
2. Justifier son choix d'images
3. Expliquer le jeu
4. Justifier ses opinions

### Matériel

- Cartons avec dessin du jeu (annexes 1 et 2)
- Vignettes (annexe 3), crayons de couleur, ciseaux, colle
- Copies de la règle de jeu (annexe 4)
- Plastifieuse

### Organisation / Regroupement

Grand groupe pour l'explication du travail et énonciation des qualités paternelles / Individuel pour la réalisation du jeu

### Déroulement

Déjà-là / étapes / structuration et dialogue réflexif

- 1<sup>er</sup> temps, en grand groupe :
- Motiver la réalisation du jeu : jouer avec son papa pour lui faire découvrir dans quoi il excelle, dans quoi il n'est pas champion
  - Définir, par un échange d'avis régulé, quelles pourraient être les qualités et les « manques » des papas. Chaque enfant énonce une activité pour laquelle il trouve son papa champion ou moins performant ; chaque proposition doit être décrite. La titulaire note les propositions au tableau.
  - Veiller au temps de parole, à la possibilité pour chacun de s'exprimer

(suite au verso)

### Différenciations possibles :

Donner les illustrations de l'annexe 3 pour aider à l'énonciation et à la description d'actions effectuées ou non avec bonheur par les papas (1<sup>er</sup> temps)  
 Donner en modèle les mots ou les phrases à recopier sur l'annexe 4 (3<sup>e</sup> temps)  
 Rester le partenaire dans le jeu de rôle dans le cas d'élèves en difficulté d'expression (4<sup>e</sup> temps)  
 Motiver certains parents à prendre le temps du jeu avec l'enfant en expliquant l'apport de ce moment en termes d'apprentissages langagiers et de renforcement affectif.

### Remarques / prolongements

Faire fabriquer un dé marqué de 1 à 3 (annexe 5)  
 Faire fabriquer un pion (voir éventuellement fiche arts « Fabriquer son pion » disponible sur le site du Journal de Classe des maternelles)  
 L'outil « Apprendre en chantant avec Gibus » paru au Gai Savoir propose un chant et des activités pour la fête des pères

### Déroulement (suite) :

- Motiver l'écoute par le fait qu'une qualité trouvée chez l'un des papas est peut-être un défaut chez l'autre ; tenter un classement en colonnes : ce que tous les papas font bien, ce que tous les papas font moins bien, ce que certains papas font bien et d'autres pas.

#### 2<sup>e</sup> temps, individuel (enfants rassemblés par 3 ou 4 à une même table)

- Faire choisir parmi les vignettes (annexe 3) celles qui illustrent le mieux les talents et les manques de son papa
- Faire colorier ces vignettes et demander à chaque enfant de justifier son choix : talent ou manque et pourquoi ?
- Faire découper les vignettes coloriées et les faire coller en alternance sur les cases de la planche de jeu (les sigles aident le collage)
- Laisser éventuellement le loisir de décorer la planche de jeu
- Plastifier la planche terminée

#### 3<sup>e</sup> temps, individuel

- Faire redire à chaque élève la signification donnée aux illustrations qu'il a choisies
- Faire noter ces significations avec emploi des termes justes sur l'annexe 4

#### 4<sup>e</sup> temps, en grand groupe

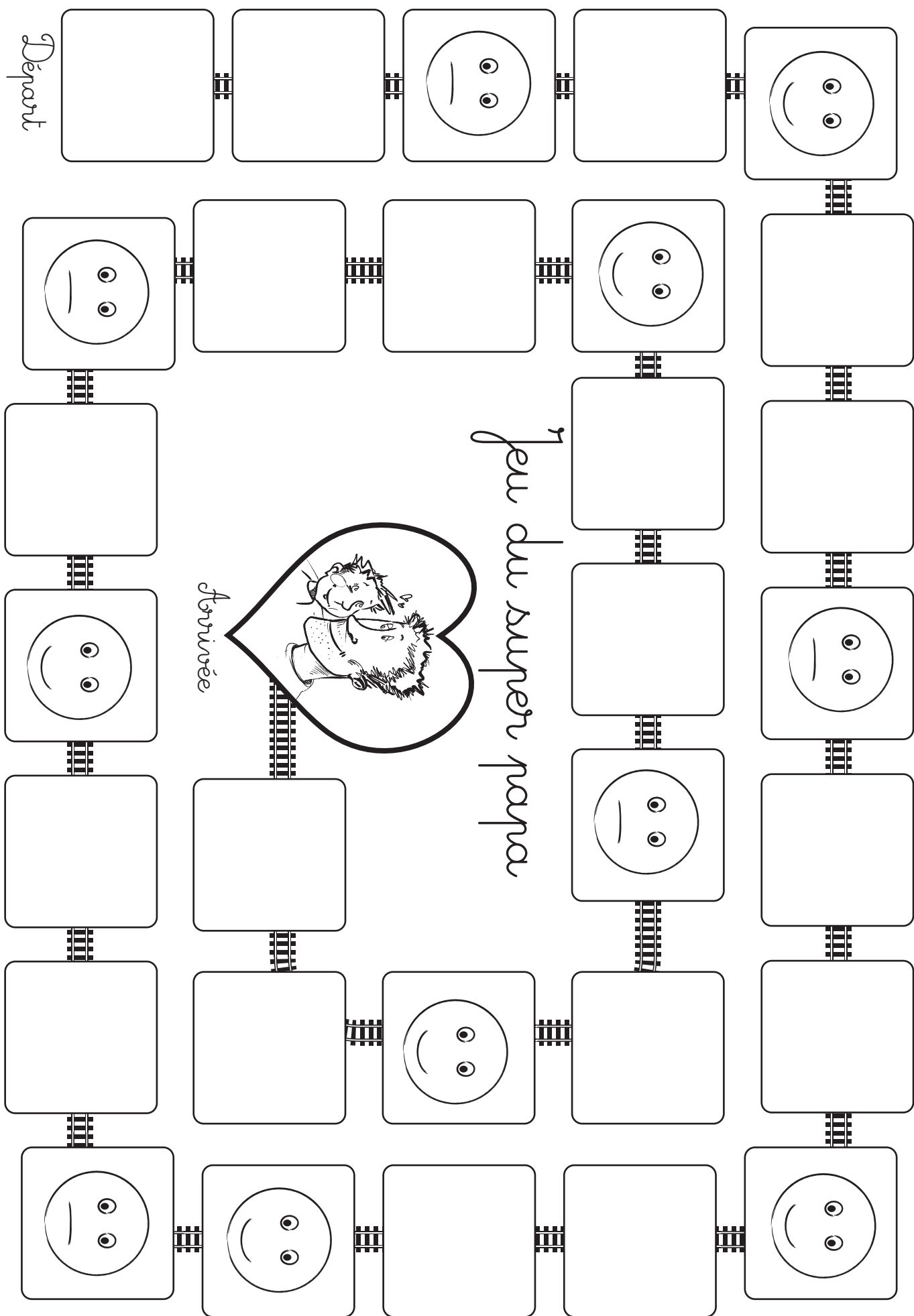
- Rappeler qu'il s'agit de jouer à la maison et qu'il va dès lors falloir expliquer les règles du jeu
- Expliquer ces règles, utiliser la planche de jeu d'un enfant pour les illustrer
- Organiser en modèle un jeu de rôle dans lequel l'enseignant joue le papa et où l'enfant aura donc à argumenter son point de vue à propos de chaque illustration
- Organiser ce jeu de rôle par deux avec la planche de l'un ou de l'autre

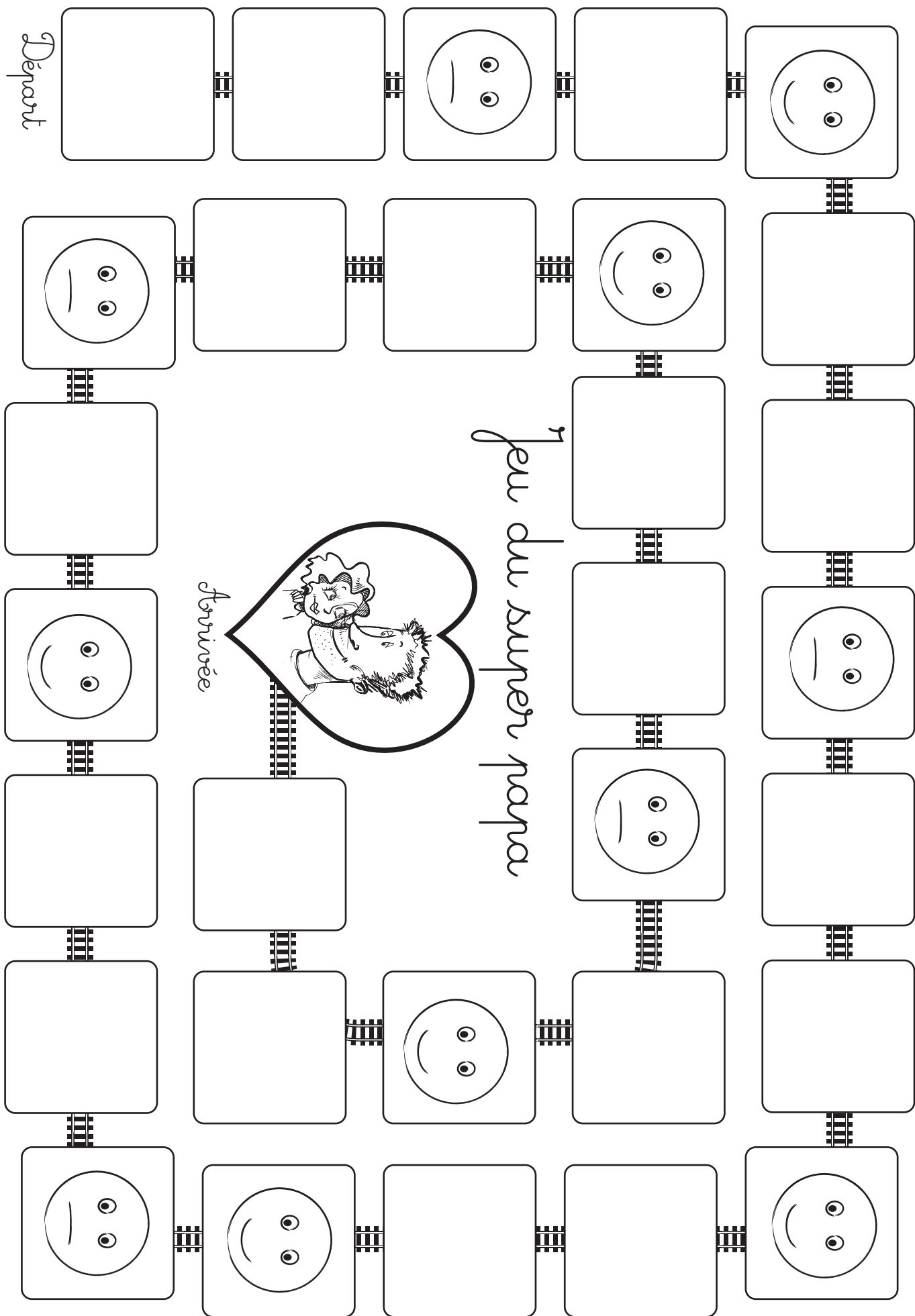
#### 5<sup>e</sup> temps :

- Demander à certains d'expliquer la règle du jeu comme s'ils étaient face à papa

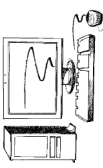
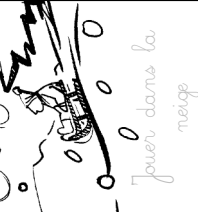
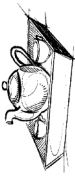
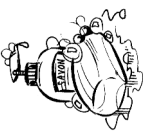
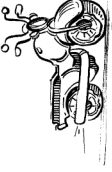
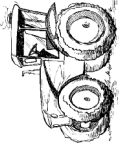
#### 6<sup>e</sup> temps... à la maison

- Chaque enfant aura à expliquer la règle du jeu et à argumenter ses avis pour pouvoir jouer avec son papa





Annexe 3 : vignettes à choisir (5 x 😐 , 6 x 😊 ), à colorier, découper et enfin coller sur la planche de jeu.

|                                                                                                         |                     |                                                                                       |                                         |                                                                                       |                             |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------|
| Vignettes vierges : y insérer des illustrations autres, d'après les propositions faites par les enfants |                     |                                                                                       |                                         |                                                                                       |                             |
|                        | Brûler              |      | Découper un rôti                        |      | Crashiller sur l'ordinateur |
|                       | Faire un accident   |     | Filmer                                  |     | Jouer dans la neige         |
|                      | Jouer de la guitare |    | Porter le café sur un plateau à maman   |    | Se laver                    |
|                      | Faire de la moto    |    | Fermer le robinet dans la salle de bain |    | Faire du judo               |
|                      | Passer l'aspirateur |    | Crashiller dehors                       |    | Palir tes boîtes            |
|                      | Faire du vélo       |  | Mettre sécher le linge                  |  | Se réveiller tôt            |
|                     | Éprouer             |   | Faire le fou                            |   | Jouer avec moi              |
|                     | Faire des câlins    |   | Occuper du bébé                         |   |                             |
|                     |                     |   |                                         |   |                             |
|                     |                     |   |                                         |   |                             |
|                     |                     |   |                                         |   |                             |
|                     |                     |   |                                         |   |                             |

Annexe 4 : règle du jeu (A multiplier pour chaque élève, à compléter et à joindre à chaque planche de jeu)

Jeu du super papa

**But du jeu :** arriver le premier dans le cœur et ainsi gagner le droit d'imposer un gage à l'autre joueur  
**Déroulement :**

- le papa lance le dé le premier et avance son pion en fonction du nombre donné par le dé
- lorsque le pion est placé sur une image, le papa doit dire si à son avis, il est ou non champion dans cette activité.  
L'enfant donne alors son opinion et doit la justifier.
  - Si les deux avis sont que le papa est champion, celui-ci peut rejouer.
  - Si les deux avis sont que le papa n'est pas champion, il doit reculer d'une case.
  - Si les avis sont contraires, chacun des joueurs tente de convaincre l'autre. Si le papa accepte la justification de l'enfant, ils avancent tous deux d'une case ; s'il convainc l'enfant, chacun reste sur sa case.
- l'enfant joue ensuite et avance son pion du nombre de cases indiqué par le dé. L'enfant avance toujours, quelle que soit la case sur laquelle est posé le pion.
- le premier joueur à atteindre le cœur a le droit d'imposer un gage à son adversaire.

Explication des illustrations

|                                                                                                                          |                                                                      |                                                                                                                                      |                                                                      |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------|
|  Là, tu es un champion, papa ! Rejoue ! |                                                                      |  Là, tu n'es pas au top, papa ! Recule d'une case ! |                                                                      |
| Coller ici pour chaque élève les illustrations de son jeu                                                                | Ecrire dans ces lignes ce que l'illustration représente pour l'élève | Coller ici pour chaque élève les illustrations de son jeu                                                                            | Ecrire dans ces lignes ce que l'illustration représente pour l'élève |
|                                                                                                                          |                                                                      |                                                                                                                                      |                                                                      |
|                                                                                                                          |                                                                      |                                                                                                                                      |                                                                      |
|                                                                                                                          |                                                                      |                                                                                                                                      |                                                                      |
|                                                                                                                          |                                                                      |                                                                                                                                      |                                                                      |
|                                                                                                                          |                                                                      |                                                                                                                                      |                                                                      |
|                                                                                                                          |                                                                      |                                                                                                                                      |                                                                      |

Annexe 5 : Dés à multiplier éventuellement pour chaque élève ; découper et coller.

