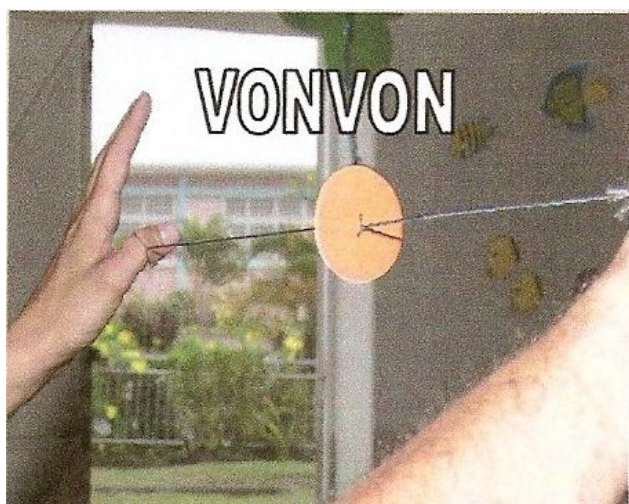




2012/2013

Jé é jwé an tanlontan an LVR



DOSSIER PEDAGOGIQUE PROJET EAC

Enseignants des circonscriptions de
B/M- PAP- GTN-STE ROSE-ABYMES
+ Classes bilingues

Coordination du projet :

Olivier MIRVAL

chargé de mission classes bilingues LVR

I / Préambule

Le présent projet pédagogique est à la fois un outil de pilotage du projet EAC et un guide visant à accompagner les enseignants engagés dans cette action. La démarche pédagogique et les contenus didactiques sont explicités. Des pistes d'exploitation pédagogique sont proposées en LVR (sous la base des programmes de sept. 2011), en lien avec d'autres domaines tels que l'éducation physique et sportive, HDA, la technologie.

Le choix de la thématique des jeux et jouets traditionnels dans le cadre d'un tel projet se justifie doublement : le caractère pluri et transdisciplinaire de ce sujet d'étude, sa contribution à la construction d'attitudes citoyennes, sociales et civiques.

a/ La pluridisciplinarité du sujet d'étude.

- **EPS** : Voici une liste de compétences spécifiques qui peuvent être développées et travaillées à travers l'utilisation des jeux et jouets traditionnels :

Réaliser une performance mesurée : en lancer fouetté (i ka i pa ka), en lancer de précision (le jeu de noix)

Adapter ses déplacements à différents types d'environnements : activités de roule (gran kabwa, kous an sak, échas ...)

Concevoir et réaliser des actions à visée expressive, artistiques esthétiques : les jeux de rondes et les jeux chantés

Coopérer ou s'opposer individuellement : « cho déli », jeux de la corde à sauter... .

De manière générale, nombre de ces jeux enfantins permettent de travailler la coordination occulo motrice et le développement d'aptitudes motrices : sèk é wou, ti kabwa, kous an sak....

- **HDA** : L'enseignement de l'histoire des arts, exploitant cette thématique peut intégrer un des domaines artistiques suivants:

Les arts du quotidien : les jouets traditionnels font partie intégrale du patrimoine local. A ce titre, ils sont révélateurs de pratiques sociales que l'on retrouve de moins en moins dans les loisirs d'aujourd'hui au niveau du public enfantin : utilisation des matériaux de récupération, utilisation des ressources de l'environnement. En outre, il apparaît que **l'usage de ces jeux s'inscrivait dans les usages de la vie quotidienne** : le sèk quand les garçons allaient faire des courses au lolo du coin, le jèspòm pour aller en bande chasser les oiseaux, le baptême de la poupée...

- **EDD** : Voici la définition de l'EDD : « *Un développement qui répond aux besoins du présent, sans compromettre la capacité des générations futures de répondre aux leurs* ». La circulaire de 2007 précise que l'enseignement de l'EDD implique entre autre deux choses. Il s'agit d'abord de développer chez les élèves la connaissance de l'impact sur l'environnement de nos activités (géo, sciences, Instr. Civ). Le sujet d'étude offre là aussi une occasion de mettre en perspective l'évolution de nos habitudes et rapports à l'environnement.

- **La géographie** : L'observation à posteriori des activités de l'enfant tout au long de l'année fait apparaître des périodes marquées par tel ou tel jeu. La pratique de ces jeux trouve son origine soit dans la tradition (ex. la toupie se joue du Carême au Vendredi Saint 15h), soit dans les saisons (floraison, force des vents..). A titre d'ex. jeu de nwa : mars et avril, le jeu du cerf volant au cours de la période des vents. Une autre caractéristique de cette thématique réside donc dans le fait qu'il existe une véritable dimension temporelle et spatiale des jeux traditionnels. Ce peut être à l'occasion d'aborder de manière originale **le thème des saisons ou les rythmes temporelles (fêtes de l'année)**. forts, en fin d'année et au mois d'avril. Un tel calendrier des jeux et pratiques de jeux peut être un support innovant à réaliser. Les recommandations préconisées par l'enseignement de la géographie « enseigner au CE2 les réalités géographiques locales », viennent étayer notre propos.
- **Education scientifique** : Certains jeux et jouets traditionnels semblent particulièrement propices à une forme de contextualisation didactique en ce sens qu'ils peuvent favoriser l'acquisition de notions. Leur pratique et la découverte de leur mode d'utilisation par les élèves peut favoriser une meilleure compréhension du contexte pédagogique. On comprend bien à titre d'exemples que :
 - Le jeu de « pichin » permet d'aborder au CP la notion d'ensemble, de quantité et de reste.
 - La fabrication d'un cerf volant peut donner l'occasion de découvrir ou de consolider au cycle 3 : la notion de symétrie
 - Le jeu de « ti marèl » : la notion de points alignés, diagonale, et côtés en géométrie au cycle 3.
 - Les vonvons et toupies peuvent se prêter à l'étude des transmissions de mouvement et rotation.

b/ Les attitudes citoyennes : leur place dans la pratique des jeux traditionnels

L'exercice de la créativité : remplacer les matériaux les plus coûteux ou inaccessibles par d'autres : la colle (lagli a fwiypen), on klou (on zalimèt), on grenn a bwa pou jouwé adan ti – marèl...

La capacité à se servir des ressources de l'environnement : bichèt a koko, bwa tout kalité(pwaryé, banbou...) . Mais aussi du matériel de récupération (vyé wou, lastik oben kui pou jèspòm...)

Coopération et pratiques sociales : jwé ansanm, fè kous ansanm , fè ripaj, payé pou gannyé kristal oben nwa....

Autonomie et initiative : alé an bwa pou chèché sa ou bizwen, chèché ki mannyè pou sévolan volé pli ho, toupie – la touné pli vit....

De manière générale, il existait des jeux de filles (poupées é matronn, marèl...) et des jeux de garçons. On veillera à sensibiliser les élèves à l'existence de tous les jeux sans discrimination... .

Au cycle 1

Activités langagières	Capacités : Si les termes sont simples et les expressions élémentaires, l'élève sera capable de :	Connaissances (à partir de l'exploitation de jeux traditionnels)		
		Culture et lexique	Grammaire	Phonologie
		<p>Culture et lexique</p> <ul style="list-style-type: none"> - Posséder un choix élémentaire de mots isolés et d'expressions simples pour des informations sur soi, les besoins quotidiens, son environnement. - quelques éléments culturels 	<p>Grammaire</p> <ul style="list-style-type: none"> - Avoir un contrôle limité de quelques structures et formes grammaticales simples appartenant à un répertoire mémorisé. - Reconnaître quelques faits de langue 	<p>Phonologie</p> <p>Reconnaître et reproduire de manière intelligible les sons, l'accentuation, les rythmes et les courbes intonatives propres à chaque langue.</p>
Comprendre, réagir et parler en interaction orale	<ul style="list-style-type: none"> - Répondre à des questions et en poser : jeu Ti jako , Kolen Maya (cf page 34 de « sa ki di ka di » - Se présenter, présenter quelqu'un « Labyé , mabyé , mabya » , page 36 de « Sa ki di, ka di » 	<p>La personne</p> <p>Le corps humain, les vêtements</p> <p>La vie quotidienne</p> <p>Les usages dans les relations entre les personnes</p> <p>Les couleurs et les nombres</p> <p>L'environnement géographique et culturel</p> <p>Chants et comptines de l'AGIEM</p> <p>Les fêtes et les coutumes</p>	<p>La phrase : les types et les formes de phrase : les élèves seront amenés à employer des phrases déclaratives, exclamatives, interrogatives et impératives.</p> <p>Il sera important de les faire accentuer les intonations permettant de faire reconnaître les types de phrases : exp dans « Chanda »</p>	<p>Phonèmes :</p> <p>Percevoir et reproduire les phonèmes spécifiques à chaque langue : chacun des supports se prête à travailler cet objectif. On pourra en particulier :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reconnaître un phonème particulier - Déclencher une réaction corporelle quand un phonème annoncé est identifié (levez le doigt quand vous entendez...) <p>Accents et rythmes :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Percevoir et restituer le phrasé d'un énoncé familier <p>Intonation :</p> <p>Percevoir et restituer les schémas intonatifs : l'intonation caractéristique des différents types d'énoncés</p>
Comprendre à l'oral	<ul style="list-style-type: none"> - Comprendre des mots familiers et des expressions très courantes le concernant, lui, sa famille, son environnement immédiat, si les gens parlent lentement et distinctement. - Suivre des instructions courtes et simples (cf. exp de jeux chantés : Mabouya, Zizipan) - Suivre le fil d'une histoire avec des aides appropriées : Chanda 			
Parler en continu	<ul style="list-style-type: none"> - Reproduire un modèle oral : tout type de jeux - Utiliser des expressions et des phrases proches des modèles rencontrés lors des apprentissages ... pour décrire des activités : ex. le jeu « I ka i paka. » <p>Quelques autres ex. d'activités peuvent permettre de développer la capacité visée plus haut : décrire un support iconographique (photo, image) évoquant des activités de pratique de jeux.</p>			

Au cycle 2

Activités langagières	Capacités : Si les termes sont simples et les expressions élémentaires, l'élève sera capable de :	Connaissances (à partir de l'exploitation de jeux traditionnels)		
		Culture et lexique	Grammaire	Phonologie
		<p>Culture et lexique</p> <ul style="list-style-type: none"> - Posséder un choix élémentaire de mots isolés et d'expressions simples pour des informations sur soi, les besoins quotidiens, son environnement. - quelques éléments culturels 	<p>Grammaire</p> <ul style="list-style-type: none"> - Avoir un contrôle limité de quelques structures et formes grammaticales simples appartenant à un répertoire mémorisé. - Reconnaître quelques faits de langue 	<p>Phonologie</p> <p>Reconnaître et reproduire de manière intelligible les sons, l'accentuation, les rythmes et les courbes intonatives propres à chaque langue.</p>
Comprendre, réagir et parler en interaction orale	<ul style="list-style-type: none"> - Répondre à des questions et en poser : jeux de devinettes visant à identifier et nommer au moins 10 types de jeux et jouets traditionnels. 	<p>La personne</p> <p>Le corps humain, les vêtements</p> <p>La vie quotidienne</p> <p>Les usages dans les relations entre les personnes</p> <p>Les couleurs et les nombres</p> <p>Quelques métiers ou activités d'autrefois.</p> <p>L'environnement géographique et culturel</p> <p>Chants et comptines</p> <p>Les fêtes et les coutumes</p> <p>La littérature enfantine.</p>	<p>La phrase : les types et les formes de phrase : les élèves seront amenés à employer des phrases déclaratives, exclamatives, interrogatives et impératives.</p> <p>Il sera important de les faire accentuer les intonations permettant de faire reconnaître les types de phrases : exp dans « Chanda »</p>	<p>Phonèmes :</p> <p>Percevoir et reproduire les phonèmes spécifiques à chaque langue : chacun des supports se prête à travailler cet objectif. On pourra en particulier :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reconnaître un phonème particulier - Déclencher une réaction corporelle quand un phonème annoncé est identifié (levez le doigt quand vous entendez...) <p>Accents et rythmes :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Percevoir et restituer le phrasé d'un énoncé familier <p>Intonation : Percevoir et restituer les schémas intonatifs : l'intonation caractéristique des différents types d'énoncés</p>
Comprendre à l'oral	<ul style="list-style-type: none"> - Comprendre les consignes de classe : kijan pou jwé marèl ? I ka i paka ?ti- marèl ? - Comprendre des mots familiers et des expressions très courantes le concernant, lui, sa famille, son environnement immédiat, si les gens parlent lentement et distinctement. - Suivre des instructions courtes et simples : kijan ou ka fè on ti vwati ? On ti kamiyon ? - Suivre le fil d'une histoire avec des aides appropriées : Chanda 			
Parler en continu	<ul style="list-style-type: none"> - Reproduire un modèle oral : tout type de jeux et d'activités en particulier les supports du type poésies. - Utiliser des expressions et des phrases proches des modèles rencontrés lors des apprentissages pour se décrire, décrire des activités ou sujets familiers pour préparer ou raconter la rencontre avec un intervenant, raconter une sortie... 			
Lire	<ul style="list-style-type: none"> - Comprendre des textes courts et simples en s'appuyant sur des éléments connus (indications, informations) - Se faire une idée d'un texte informatif simple 			
Ecrire	<ul style="list-style-type: none"> - Copier des mots isolés et des textes courts afin de légènder un référentiel de jeux et jouets. - Ecrire un message électronique simple ou une carte postale. 			

Au cycle 3

Activités langagières	Capacités : Si les termes sont simples et les expressions élémentaires, l'élève sera capable de :	Culture et lexique	Grammaire
Comprendre à l'oral	- Comprendre des mots familiers et des expressions très courantes : banza, jèspòm, kristal + tout le matériel intervenant dans la fabrication des jeux et jouets.	La personne Le corps humain, les vêtements	La phrase : les types et les formes de phrase : les élèves seront amenés à employer des phrases
Comprendre, réagir et parler en interaction orale	- Répondre à des questions et en poser : jeu Ti jako (en pièce jointe), Kolen Maya (cf page 34 de « sa ki di ka di ») - Se présenter, présenter quelqu'un « Labyé , mabyé , mabya » , page 36 de « Sa ki di, ka di »	La vie quotidienne Les usages dans les relations entre les personnes	phrases déclaratives, exclamatives, interrogatives et impératives.
Comprendre à l'oral	- Comprendre des mots familiers et des expressions très courantes le concernant, lui, sa famille, son environnement immédiat, si les gens parlent lentement et distinctement. - Suivre des instructions courtes et simples (Exp de jeux : Chanda au cycle 1, sèwvolan au cycle 3...) - Suivre le fil d'une histoire avec des aides appropriées : Chanda. Répondre à l'oral à des questions portant sur les textes de BENZO, une poésie de Soni RUPAIRE...	Les rythmes et les activités de la journée Les couleurs et les nombres	L'appropriation de la syntaxe élémentaire et des mots de liaison sera travaillée dans le cadre d'activités ou projets d'écriture.
Parler en continu	- Reproduire un modèle oral : tout type de jeux chantés - Utiliser des expressions et des phrases proches des modèles rencontrés lors des apprentissages pour se décrire, décrire des activités ou sujets familiers... : raconter le déroulement d'un atelier, d'une rencontre sportive, participer à un évènement d'envergure internationale ou départementale : Rencontre « TransOcéane, Usep Monde, Festi jé... »	L'environnement géographique et culturel Ville et campagne Chant et comptines	
Lire	- Se faire une idée du contenu d'un texte informatif simple, accompagné éventuellement d'un document visuel - Comprendre des textes courts et simples en s'appuyant sur des éléments connus (indications , informations) : extraits de <i>Bwa pou nou alé</i> , S. Tèlchid, éditions Jasor.		
Ecrire	- Copier des mots isolés ou des textes courts - Ecrire un message électronique ou une carte postale en référence à des modèles - Renseigner un questionnaire ou une enquête sur la pratique de jeux d'avant.		

III/ Modalités de mise en œuvre du projet

a/ Répartition des jours et lieux d'intervention

N°	Circonscriptions	communes	Nombre de classes	Nom des enseignants et classe tenue	Nbre élèves	Ecoles	Date d'intervention n°1
1	BAIE MAHAULT	Baie Mahault	1	Vilier Rose Hélène, CM1	25	EE Bragelogne B/M	26 octobre (10h)
2	ABYMES	Abymes	1	Tandavarayen Géraldine ,CE2	24	EE Mixte 2 grand camp	26 octobre (8h)
3	POINTE A PITRE	PAP	2	Mugerin Gabriel ,CM1/CM2 Etzol Gabriel	26	EE Cidémé Salvator Carénage, EE Timothée Gendrey	23 novembre (9h) 23 novembre
4	GRANDE TERRE NORD	Petit Canal	2	Rabin Vanessa, CE1 Carmasol Sabrina, CM1	21 27	R. Narayanan Port louis Alice Delacroix Petit Canal	30 novembre(10h) 30 novembre (8h)
5	SAINTE – ROSE	Ste Rose	1	Geffries Paul ,CM2	25	Morne Zizi Cadet Ste Rose	16 novembre (10h)
6	BOUILLANTE	Bouillante	1	Delaréberdière Lisa CP/CE1	20	Ecole de Village Bouillante	16 novembre(8h)
7	STE ANNE M /GTE	Capesterre de Mgte	1	Larney Willy, CE2,	20	Ecole du bourg de Capesterre de Mgte	07 décembre (9h)
	circonscriptions	7 communes	9 classes		188	9 écoles	

b/ Calendrier

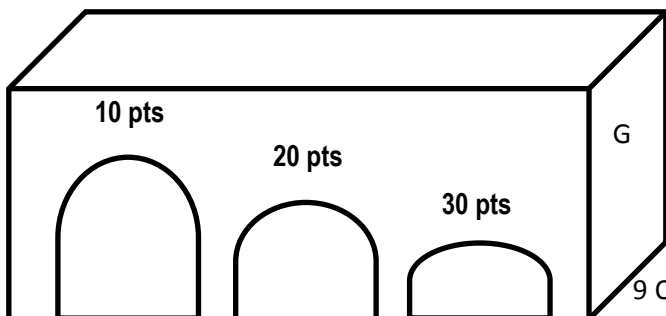
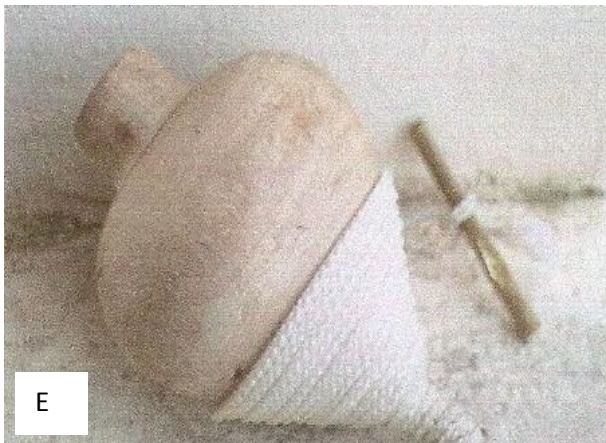
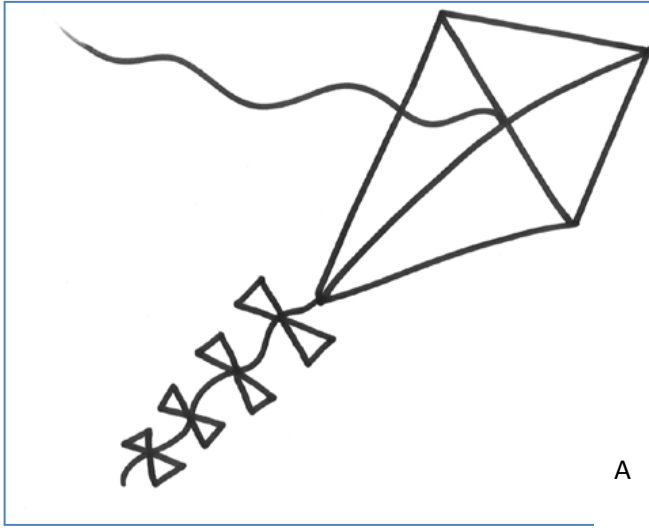
	1 ^{ère} période				2 ^e période	3 ^e période		4 ^e période	5 ^e période
Tâches	Formalités administratives (devis/matériel/	Envoi des documents (dossier pédagogique, formulaires) aux collègues	Rencontre des 9 enseignants engagés dans le projet en HTS : répartition des heures, réflexion sur la démarche pédagogique, l'utilisation du matériel...	Mise en œuvre pédagogique dans les classes (temps 1)	Co animation avec l'intervenant : temps 1 Présentation des jeux et jouets : quizz, ateliers de recherches et de pratiques	Mise en œuvre pédagogique dans les classes (temps 2)	Co animation avec l'intervenant : temps 2 Fabrication de jeux : technologie /LVR...	Participation au Festijé Gwada/ Participation à la TransOcéane (classes adhérentes USEP)	Rencontres sportives/ Expositions
Dates/ Lieu	Début sept.2012	25 sept. 2012	Mercredi 03 oct. (10h/11h) Ecole Léon Feix, Inspection de PAP	sept/oct	Oct/Nov/ 2012 1h dans chaque classe	Décembre/Janvier / février 2013	Février /mars 2013 1h dans chaque classe	Avril	Mai Arboretum de Montebello Petit Bourg
Acteurs	Chargé de mission	Chargé de mission	Tous	Enseignants Chargé de mission	Intervenant /Enseignants/Elèves	Enseignants Chargé de mission	Intervenant /Enseignants/ Elèves	Quelques classes ciblées	Tous

Mise en œuvre pédagogique : temps 1 (découverte)

Objectifs généraux : sensibiliser les élèves à l'existence de jeux et jouets traditionnels.

	Champs disciplinaires / Compétences visées	Nombre de séances	Supports	Déroulement	Evaluation
Cycle 2(CP/CE1)	LVR (Parler en continu): Utiliser des phrases et des expressions proches des modèles rencontrés lors des apprentissages pour décrire des activités.	1 à 2	Supports photocopiés n°1 et 2	1/ L'enseignant recense les représentations des élèves : Es zòt konnèt déotwa jé antanlontan. 2/ L'enseignant présente quelques exp. de jeux : sèvolan, jé élèktronik , toupì, jèspòm, sèk... <u>Question</u> : Ki jé sé timoun-la té ka jouwé avan ? Poukibiten ? L'enseignant invite les élèves à nommer des noms de jeux d'avant : sa sé on... 3/ Associer chaque jeu à une fonction ou une action. Chaque élève dispose d'une planche d'images (support 1). A chaque phrase, les élèves doivent associer le bon jeu ou jouet. Ex : An ka fè'y touné : les élèves doivent montrer la carte « toupì ». 4/ Jeu d'animateur : Les élèves sont répartis par petits groupes. Un animateur montre une carte à ses camarades. Les élèves doivent associer une phrase à une carte : an ka fè'y woulé, sé on	Les élèves doivent légènder des phrases évoquant des jeux et jouets traditionnels (CE1). En prolongement : il faut penser à montrer d'autres variantes de jeux aux élèves. Ex : la toupie classique et simple à fabriquer : un bouchon, un bâton d'allumette... .
Cycle 3(CM1)	LVR (lire): Comprendre des textes courts et simples en s'appuyant sur des éléments connus (indications /informations)	2	Texte photocopié n° 4, support n°5 (grille de présentation)	1/ Présentation de la thématique et recensement des représentations : Es zòt konnèt déotwa non a jé é jouwé timoun té ka jouwé antanlontan ? 2/ L'enseignant pose des questions de compréhension globale aux élèves: <i>ki kalité jé yo ka prézanté nou adan tèks-lasa ? Ki jé yo ka jouwé èvè dé ti bwa, adan ki jé fò'w zingé ...?</i> 3/ Les élèves sont répartis en 5 groupes. Chaque groupe est chargé de lire et de présenter un type de jeu 4/ En prolongement on demandera aux élèves : « <i>Chèché dòt jé sé timoun-la té ka sèvi èvè'y pou woulé, on jouwé ki té ka volé, on jé pou voyé...</i> »	Support n°6 : évaluation : vrai ou faux.

Support n°1 : Krèy zimaj



Support n°2 : Liste des tournures attendues

FOTO	Ka sa yé ?	Sa pou di
A	On sèvolan	An ka fè'y volé.
B	On jé a wou	An ka fè'y woulé èvè dé baton.
C	On sèk an fè	On ka fè'y woulé èvè on ti baton.
D	On jèsòòm/ on banza	On ka sèvi èvè'y pou voyé ti wòch lwen.
E	On toupì	An ka fè'y touné
F	kristal	An ka zingyé yo.
G	On ika i pa ka	An ka voyé dé ti boula dan tou a bwèt-la.

Support n°3 : Exemple d'évaluation

Kolé bon zimaj-la an fas èvè fraz a'y.

a/An sé on jouwé té ka sèvi pou fè kous. _____→

An fèt èvè kawoutchou.

b/An sé on jé timoun té ka sèvi èvè'y pou voyé wòch é trapé zozyo. _____→

An fèt an bwa é èvè lastik.

c/An ka touné, touné, touné. _____→

d/ An fèt èvè plen ti koulè.

Ou ka jouwé èvè mwen atè, èvè dwèt. _____→

e/An pé monté ho, ho, ho. _____→

An fèt èvè papyé, fil oben plastik.

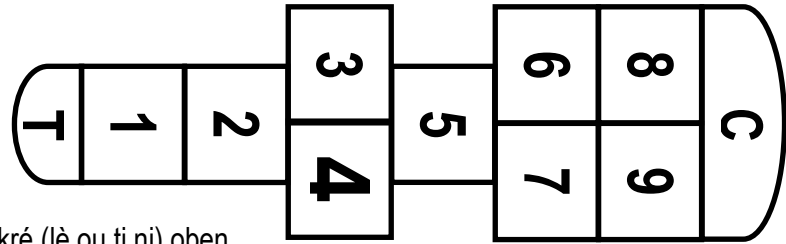
JÉ TRADISYONÈL

Antanlontan, té ni dé jé timoun kon granmoun té ka jwé. Sé jé-lasa té fèt èvè tout kalité biten yo té ka touvé (mòso bwa, kawoutchou, boutèy...).

Ki non a-yo é kijan yo té ka jwé èvè yo ?

Marèl

Marèl sé on jé yo té ka jwé antanlontan. Alèkilé sé an lakjou lékòl sé timoun-la ka jouvé marèl. I ka mandé-w mété'w daplon. Fò-w ni lanmen é fò-w sav konté.



Pou-w jwé Marèl fò-w maké on lign atè-la èvè on mòso lakré (lè ou ti ni) oben on mòso wòch tif. Prèmyé kaz ou maké atè-la, sé "tè", dènyé-la sé "syèl". Lézòt liméwoté dè yonn a nèf.

Sé timoun-la ka komansé si kaz "tè". Yo ka voyé on wòch oben on boul papyé mouyé adan prèmyé kaz-la é yo ka soté si on sèl pyé dè kaz an kaz, dè "tè" a "syèl" pou wouvin a "tè"; mè fò pa yo a-y adan tala ki tini boul papyé-la. Fò pa yo maché nonplis si lign-la yo maké la. Fò yo ranmasé papyé-la lè yo ka woutouné si kaz "tè". Yo ka rikoumansé jwé menm jan-la pou tout sé lézòt kaz-la.

Tala ki rivé an prèmyé an kaz "syèl", gannyé.

Jèspòm / Jèkpòm

Sé on jé a vòltij. Fò-w sa byen vizé .

Ou ka sèvi avè jèspòm lè ou vlé depann an zozyo. Pou jwé, fò-w mèt on wòch adan langyèt an kui-la. Fò ou kenbé langyèt-la é halé lastik-la. Avan ou lagyé, fò ou byen kalkilé ola ou vlé wòch-la rivé. Pli'w rédi lastik-la, pli wòch-la k'ay lwen.

On bann lastik.

On langyèt.

On kòk a jèspòm

Jé a woulèt (sèk é wou)

Jé-lasa sé on jé a jès é adrès. Sé timoun-la té ka jwé jé a wou èvè vyé wou a vwati é dé mòso baton. Yo té ka fè ripaj èvè'y. Sé baton-la té ka sèvi pou gidonné wou-la (désen liméro 1) an dirèksyon-la yo té vlé la. Pou kawoutchou-la byen glinsé, yo té ka mèt dlo é labou andidan'y. Sété on vyé jant a bisiklèt oben on sèk an fè té ka sèvi pou jouvé kon adan foto liméro 2.



1

11 OM/EAC 2013

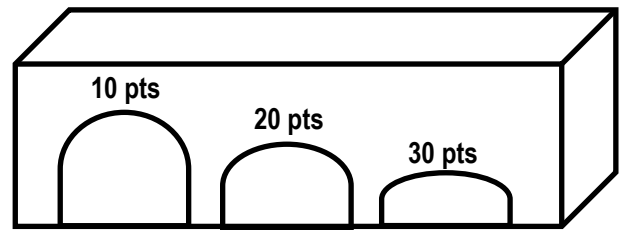


2

Ika I pa ka

“Ika I pa ka”sé on jé a lansé, on jé a voyé.

Lè'w ka jwé jé-lasa, fò'w di “ika” oben “i pa ka” avan ou voyé boul-la.



Si'y rantré adan tou-la é ou té di “ika”, ou gannyé, sansa ou pèd. Menmbiten, Si'w di “i pa ka” é boul-la pa rantré, ou pé woujwé, sansa ou pèd é ou ka pasé tou a'w .

Lè'w wè jé-la fin, chak jouwa ka konté kantité boul yo ni silon tou i té rantré. Tini tou pou maké ven pwen, dis pwen... .Tala ki ni plis, gannyé.

Kristal

Chak timoun dwèt ni kristal a-y. Pou koumansé jé-lasa fo chak timoun ni omwens twa ti kristal é on badach.

Yo chak ka pozé menm kantité kristal adan on triyang yo maké atè-la, kè yo ka kriyé “nèy”.



Yo ka mété-yo si prèmyé lign-la yonn a koté koté lòt é yo ka voyé badach- la oplipré a dézyèm lign-la, pou yo sav ki lès ki ka koumansé an prèmyé.

Sala ki pli pré la ka koumansé. I ka mété-y dèyè lign ”dèr” la é i ka voyé badach a-yo bò nèy-la pou'y fè tout sé kristal-la sòti. An moman-lasa i ka gannyé sa ki sòti.

Pou'y fè sa fò'y sav zingé. I ni twa mannyè pou zingé :



1- Tala yo ka kryé “zig”



2- Tala yo ka kryé “pwentaj”



3- É Tala yo ka kryé “koraj”.

Yo pé sonjé osi zingé badach a kanmarad a-yo. An moman-lasa yo ka gannyé tout sé kristal-la kanmarad-la té mèd adan nèy-la. Si kristal a-yo rété an nèy-la, fò-yo woumèt adan-y tout kristal yo té gannyé é atann tou a-yo.

Jé-la fini lè-y pani pon dèt kristal an nèy-la. Sala ki gannyé sé sala ki ni plis kristal.

Support n°5 :zouti pou séyans-la.

Prézanté jé-la gwoup a'w ka travay asi'la.

<i>Ki non a'y ?</i>	<i>An kijan i fèt ?</i>	<i>Kijan yo ka jouwé'y ?</i>

Support n°6 : Miziraj

Sa vré oben sa pa vré. Mété on kwa an bon plas-la.

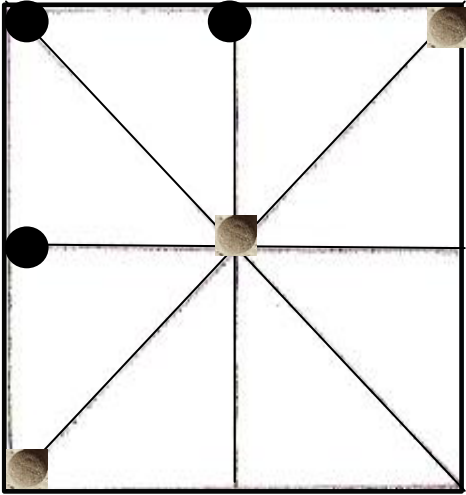
	<i>Sa vré</i>	<i>Sa pa vré</i>
Adan marèl, okoumansman, fò'w pati dè ti karé « syèl » pou rivé a ti karé « tè ».		
Ou ka soté yenki asi on sèl pyé adan marèl.		
Lèwwè ou ka sèvi èvè jèspòm, ou ka mété wòch-la adan lastik-la.		
Jé a wou té ka fèt èvè on vyé sèk an fè.		
Pou sé timoun-la té pé sa gidonné wou-la, yo té ka mèl labou é dlo adan'y.		
Ika i pa ka sé on jé a lansé é voyé.		
Dèwwè boul-la rantré an tou-la on gannyé.		
Ou ka jouwé kristal èvè omwen twa kristal.		
Adan kristal ou ka mété'w asi on lign yo ka kriyé « dèr ».		
Adan kristal, ou ka jouwé pou gannyé kristal a kanmarad a vou.		
Ni dé mannyè pou pé sa zingé adan kristal.		

Mise en œuvre pédagogique : temps 1 (approfondissement)

Objectifs généraux : sensibiliser les élèves à l'existence de jeux et jouets traditionnels.

	Champs disciplinaires / Compétences visées	Nombre de séances	Supports	Déroulement	Evaluation
Cycle 3(CE2/CM1)	<p>LVR (Parler en continu):</p> <p>Utiliser des phrases et des expressions proches des modèles rencontrés lors des apprentissages pour décrire des activités.</p>	1 à 2	Supports photocopiés n°7 et 8	<p>1/ L'enseignant présente le jeu agrandi ou dessiné au tableau comme dans le support n°7. Elle dit : « Kouté byen ! An K'alé èspliké zòt on ti jé antanlontan.» Elle lit le texte qui figure dans le support n°7.</p> <p>2/ Elle pose les questions suivantes aux élèves : Konmen moun ka jouwé ti-marèl ? Ola ou ka pozé wòch (oben lakré, kristal) a'w ? Ka pou fè pou gannyé adan ti-marèl ?</p> <p>3/ Appropriation collective : L'enseignant distribue les cartons A B, C, D aux élèves(support n°8). Ceux-ci doivent répondre par : I ka gannyé, i pa ka gannyé.</p> <p>Au CM1, on demandera aux élèves d'anticiper un coup de jeu : Ka Jili dwèt fè pou gannyé (carton n°1) ? . Un exemple de réponse attendue : « Fò'y déplasé wòch a'y anba, agòch, adwèt... »</p>	Sa vré, sa pa vré. (2 ^e partie du support photocopié n°7)
Cycle 2(CP)	<p>LVR (lire):</p> <p>Comprendre des textes courts et simples en s'appuyant sur des éléments connus (indications /informations)</p> <p>Parler en continu : utiliser des phrases proches des modèles rencontrés lors des apprentissages pour se décrire, décrire des activités ou des sujets familiers.</p>	2	Support photocopié n°9	<p>1/ Le maître présente le jeu de « krab» aux élèves. Elle lit le texte support n°9.</p> <p>2/ Il pose des questions de compréhension globale aux élèves : Evè konmen wòch ou ka jouwé krab ? Montré ka ki do a men a vou ? Ola ou ka pozé sé wòch-la ou ranmasé la ?</p> <p>3/ Phase d'appropriation collective. On demande aux élèves de répondre à des questions en rapport avec des situations de jeux. Exp : Janlik ka ranmasé senk wòch . Konmen wòch ka rété'y ? Pòl ka ranmasé sé wòch-la pa dé. Konmen ti gwoup a dé wòch sa ké fè'y ?</p> <p>4/ Evaluation</p>	Evaluation : Réponn sa vré, sa pa vré.

Support n°7 : Ti marèl



Sé on ti- marèl a twa pyé. Tala ki tini wòch gri la ja gannyé.

Sé on jé timoun antanlontan té ka jouwé onlo kisé a kaz a –yo oben an lékòl-la. Yo té ka maké-y asi ladwaz, atè, anlè on mach lèskalyé.

Sa pou fè sé désiné on ti karé kon tala ki anfas . Chak jouwa tini twa pyé ki pé sa grenn flanbwayan, pwa wouj, ti wòch oben bouton a lenj. Ou ka gannyé lèwwwè ou rivé alignyé twa pyé anlè on sèl lign. Men prangad, fò'w pé mété sé pyé-la adan sé kwen-la, la sé lign-la ka kontré la. Ou oblijé déplasé sé wòch-la san janmbé on kwen (dè kwen a kwen). Chak jouwa ka jouwé yonn apré lòt.

Menm jé-la ka ègzisté èvè ti marèl a senk pyé.

Dapré « Jé é jwé antanlontan Marigalant »

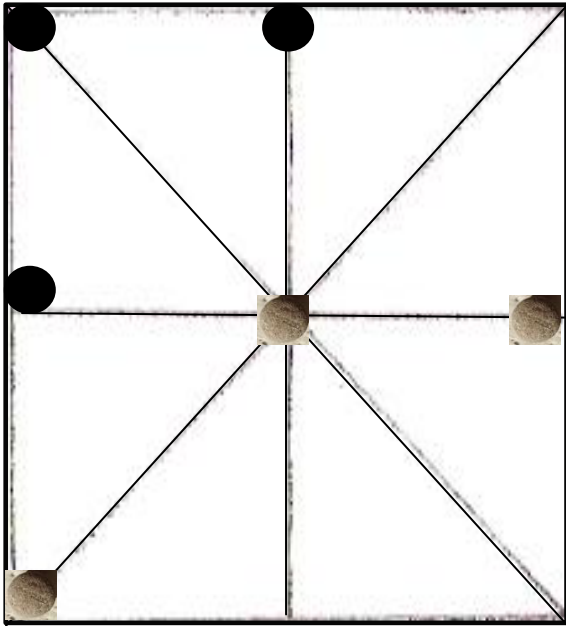
Miziraj a sa nou konprann.

	Sa vré	Sa pa vré
Ti-marèl sé on jé èvè twa moun.		
Adan ti-marèl sa ki ka konté sé rivé mèt an lign twa pyé.		
On pyé sé sa pé on wòch, on grenn pwa wouj, on bouton a lenj.		
Ou pé janmbé on kwen lèwwwè ou ka déplasé pyé a'w.		
Ou pé pasé tou a'w adan jé-lasa.		

Support n°8 : Ti marèl

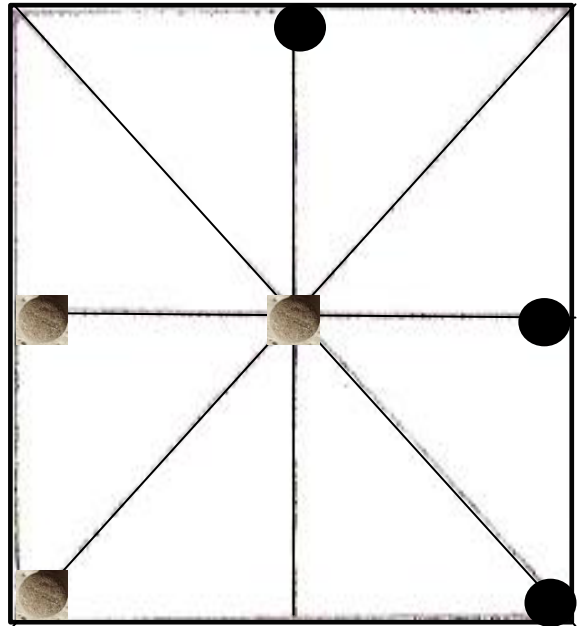
Kimoun ki ka gannyé ? Di pouki .

A



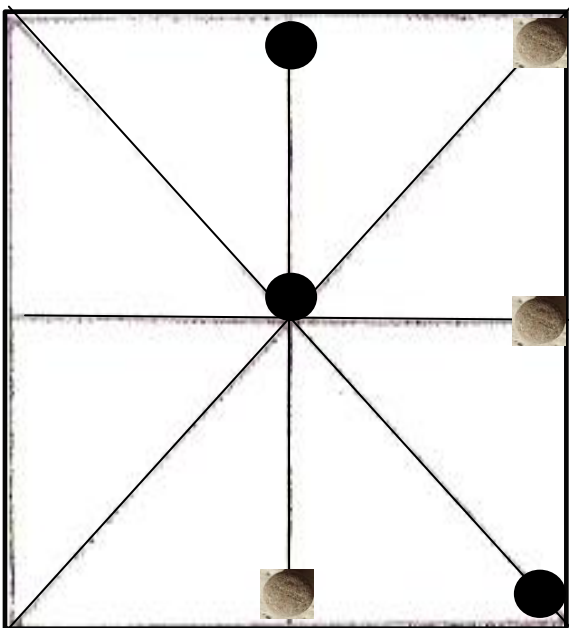
Pyé a Jili an koulè nwè. Pyé a Lik an koulè gri. Sé Lik ki k'ay jouwé.

B



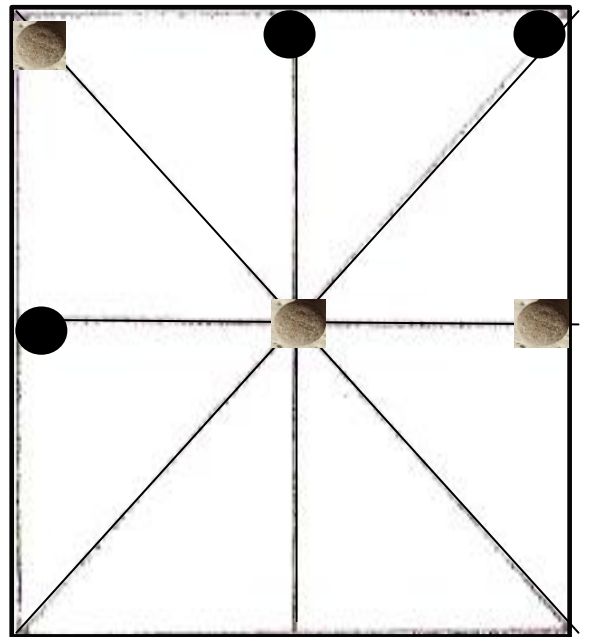
Pyé a Jili an koulè nwè. Pyé a Lik an koulè gri. Sé Jili ki ka jouwé.

C



Pyé a Jili an koulè nwè. Pyé a Lik an koulè gri. Sé Lik ki k'ay jouwé.

D

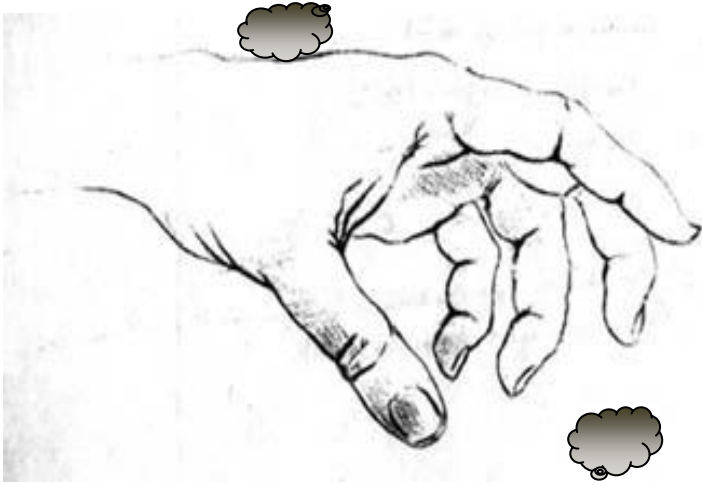


Pyé a Jili an koulè nwè. Pyé a Lik an koulè gri. Sé Jili ki k'ay jouwé.

Support n°9 : Krab

Ou pé jouwé krab a plizyè jouwa. Fò chak jouwa tini sèt wòch douvan'y.

1/ Pou koumansé, ou ka voyé sé sèt wòch-la atèla.



2/ Ou ka mété yonn adan sé wòch-la anlè do a men a'w.



3/ Ou ka ranmasé on wòch toupannan ou ka gadé sila ki anlè do a men a'w la. Wòch-la ou ka ranmasé la ou ka dépozé'y adan lòt men-la san jété tala ki asi do a men a vou la.

4/ Ou ka woukoumansé èvè dé wòch, é apré twa wòch. Lèvwè ou ka rivé pou ranmasé kat wòch , ké rété dé wòch , ou pé ranmasé yo on sèl kou. Aprésa ou ka ranmasé senk wòch, ké rété onsèl atèla.

5/ Pou bout, lè'w fin ranmasé tout sé wòch-la, ou ka voyé tala ki anlè do a men a vou la anlè é ou ka éséyé trapé'y.

Objectif de l'intervention : Comprendre l'importance des jeux et jouets traditionnels dans les us et coutumes d'autrefois.

Enjeux didactiques et pédagogiques au cycle 2 :

Au plan didactique, il s'agit pour l'enseignant, de permettre à l'élève de « développer des acquisitions culturelles authentiques à travers une observation du patrimoine lointain ou du patrimoine de proximité grâce entre autre à l'utilisation des TUIC. », B.O n°32 de sept. 2011.

L'approche sociologique et historique des jeux (adapté au niveau de compréhension des élèves) s'avère intéressante dans la mesure où elle confère aux jeux et jouets d'antan toute leur dimension patrimoniale. L'élève peut être ainsi amené à prendre conscience du fait que par delà l'aspect ludique, de véritables pratiques sociales animaient l'espace des jeux. Les jouets ne servaient pas qu'à s'amuser et animaient le quotidien : *dépann on mango èvè jèspòm a'w,alé fè komisyon adan on ti lolo èvè sèk a vou... .*

Au cycle 2, les capacités langagières en jeu sont :

- Suivre le fil d'une histoire avec des aides appropriées
- Utiliser des expressions et des phrases proches des modèles rencontrés lors des apprentissages pour se décrire, décrire des activités ou sujets familiers...

Organisation pédagogique possible (cycle 2):

L'animateur et l'enseignant prendront en charge des groupes d'élèves au cours des phases d'appropriation collective.

Déroulement :

1/ L'enseignant présente l'intervenant et amorce l'enjeu de l'intervention :

« *Nou ja travay asi déotwa jé é jwé antanlontan. Jodila, nou ka éséyé konprann kijan é a ki moman yo té ka sèvi èvè diféran èspès kalité jé. »*

2/ L'enseignant ou l'animateur peuvent recenser et présenter **rapidement** des ex. de jeux et jouets connus ou non des enfants. Les jouets non connus seront montrés.

3/ Explicitation de la tâche avant début de la présentation :

« *Fò zòt di non a sé jé antanlontan la é di ankijan zòt ka kwè yo ka jouwé èvè yo. »*

3/ Durée de la **présentation** : **15 min**(projection diaporama).L'intervenant enrichit, valide les réponses des élèves . Il précise par exp les périodes de l'année pendant lesquelles on pratique certains jeux, les matériaux dans lesquels ceux-ci sont faits, les habitudes liées à ces jeux (ex. alé fè kous a vou èvè on sèk...)

4/ Phases d'évaluation

La classe est répartie en deux ateliers

-Un groupe travaille sur les matériaux constituant les jeux : support n°9

-Le 2^e groupe travaille les moments de l'année pendant lesquels on se servait de certains jeux : support n°10

Rituels de fin de séance : L'intervenant ou l'enseignant peuvent présenter un petit chant en rapport avec le sujet d'étude : pilé kako ,chanda...

Objectif de l'intervention : Comprendre l'importance des jeux et jouets traditionnels dans les us et coutumes d'autrefois.

Enjeux didactiques et pédagogiques au cycle 3 :

Au plan didactique, il s'agit pour l'enseignant de permettre à l'élève de « développer des acquisitions culturelles authentiques à travers une observation du patrimoine lointain ou du patrimoine de proximité grâce entre autre à l'utilisation des TUIIC. », B.O n°32 de sept. 2011.

L'approche sociologique et historique des jeux (adapté au niveau de compréhension des élèves) s'avère intéressante dans la mesure où elle confère aux jeux et jouets d'antan toute leur dimension patrimoniale. Outre les recommandations valables pour le cycle 2, on pourra, au cycle 3, aborder les expressions créoles liées à la pratique de ces jeux et jouets.

Au cycle 3, les capacités langagières en jeu sont :

- Suivre le fil d'une histoire avec des aides appropriées
- Utiliser des expressions et des phrases proches des modèles rencontrés lors des apprentissages pour se décrire, décrire des activités ou sujets familiers...
- Se faire une idée du contenu d'un texte informatif simple, accompagné éventuellement d'un document visuel.

Organisation pédagogique possible (cycle 3):

L'animateur et l'enseignant prendront en charge des groupes d'élèves au cours des phases d'appropriation collective.

Déroulement :

1/ L'enseignant présente l'intervenant et amorce l'enjeu de l'intervention :

« *Nou ja travay asi déotwa jé é jwé antanlontan. Jodila, nou ka éseyé konprann kijan é a ki moman yo té ka sèvi èvè diféran èspès kalité jé.* »

2/ L'enseignant et l'animateur présentent des ex. de jeux et jouets connus ou non des enfants. Les jouets non connus seront montrés si possible (ex. le rara). La tâche des élèves : identifier, nommer et dire en créole comment utilise t- on le jeu montré ? Durée de la présentation : 25 min.

L'intervenant évoque aussi bien les périodes de l'année pendant lesquelles on pratique certains jeux, les matériaux dans lesquels ceux-ci sont faits, les habitudes liées à ces jeux (ex. alé fè kous a vou èvè on sèk...)

3/ Phases d'appropriation collective (15min)









-L'intervenant présente le diaporama en accéléré. A un jeu présenté, l'élève doit évoquer : les matériaux le composant, la période de l'année à laquelle on s'en servait, les modalités et lieux d'usage(en groupe, tout seul, pour aller faire des courses, dans la nature...

4/ Phase d'évaluation : lier une expression à un type de jeu. (support n°11)

Rituels de fin de séance : les élèves effectuent le bilan de la séance : quels jeux ont été vus ? Recherchez d'autres jeux que ceux présentés.

Support n°9 : Zouti é matéryèl pou fè jé

Adan kibiten chak jouwé fèt ? Kwaré sé bon répons –la !

On toupi	On jèspòm	On wou	On sèk
 <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Bwa <input type="checkbox"/> Fè <input type="checkbox"/> Plasti 	 <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Bwa <input type="checkbox"/> Fè <input type="checkbox"/> Plastik <input type="checkbox"/> Lastik <input type="checkbox"/> Kui <input type="checkbox"/> Fèy 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Kawoutchou <input type="checkbox"/> Fè <input type="checkbox"/> Plastik <input type="checkbox"/> bwa 	 <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Bwa <input type="checkbox"/> Fè <input type="checkbox"/> kui
On ika i pa ka	On ti-kabwa	Echas	pichin
 <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Bwa <input type="checkbox"/> Fè <input type="checkbox"/> fèy 	 <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Bwa <input type="checkbox"/> Fè <input type="checkbox"/> Katon <input type="checkbox"/> papyé 	 <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Bwa <input type="checkbox"/> Fè <input type="checkbox"/> Papyé <input type="checkbox"/> Fil <input type="checkbox"/> Plastik 	 <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Fè <input type="checkbox"/> Wòch <input type="checkbox"/> Grenn

Support n°10 : Ola ? Ankitan an lanné-la ?

Mèt – la ka montré'w on kat. Fò'w di ola é ankitan an lanné-la yo ka jouvé jé-la ki anlè foto –la .

Dépawfwa, ka tini dé répons : *latousen, nwèl,pak,kannaval, an fèt komin, gran vakans .*

Ola : an lakou lékòl, akaz a yo, déwò toupatou, an bwa....



Support n°11 : Touvé ki jé sa pé yé ?

1/ An ka lagyé bann lastik-la.

2/ Ou nèy. An ka zingé.

3/ An ka gidonné'y adwat, agòch. An ka fè'y viré.

4/ Nou ka fè on kous ansanm. Mété dlo adan'y pou baton-la pé sa glignsé.

5/ An ranmasé sis wòch. An fè on latipa.

6/ I ka touné won é dwèt. I ka wonflé.

7/ I ka monté an syèl , men i pa ka volé byen. I tini on fòskoté.

8/ I ka oben i pa ka rantré ?

9/ An ka pati dè « tè » pou rivé asi ti karé syèl.

Mise en œuvre pédagogique : temps 2 (approfondissement)

Objectif général : Explorer les dimensions transdisciplinaires de la thématique –cycle 2.

Nombres et calcul au cycle 2 : exploitations du jeu « Pichin »

Niveau : cycle II ou classe spécialisée






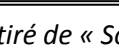
Pour un enfant qui aurait des difficultés en mathématiques : compter, comprendre les notions d'ensembles ou regroupements, de partage, de reste....

Objectifs : percevoir les notions spatio-temporelles

- chronologie : comptage (logique et à rebours)
- quantité : notions d'ensembles, de regroupements, de reste

Matériel : 7 cailloux

EXPLOITATION PÉDAGOGIQUE :

Comptage		Regroupement ou ensemble	Quantité
chronologie à rebours		Ensemble d'1 élément	Equivalence : même nombre d'éléments
	1	6  Ensemble de 2 éléments	Reste 1 élément
	2	5  Ensemble de 3 éléments	Reste 1 élément
	3	4  Ensemble de 4 éléments	Reste 2 éléments
	4	3  Ensemble de 5 éléments	Reste 1 élément
	5	2  Ensemble de 6 éléments	Reste 0 élément
	6	1  Ensemble de 6 éléments	Reste 0 élément

N.B. : (●) est le caillou que l'on garde en main

Document tiré de « Sòlbòkò, ouvrage du SPEG »

Autre exemple de guidage pédagogique

Champ disciplinaire : Nombre et calcul

Compétence travaillée : Calculer mentalement des sommes et des différences.

Niveau : CP/CE1

Organisation possible de la classe : Par binôme

Compétence requise : Etre capable de réaliser des collections de 2,3 objets

Déroulement :

1/ Au préalable, les élèves ont été initiés à la pratique du jeu.



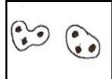

2/ Chaque binôme est constitué d'un joueur. Les élèves sont en vis-à-vis, séparés par un carton (calendrier). Les actions du joueur ne sont pas visibles par son camarade. Celui-ci doit renseigner le tableau joint, selon les indications du joueur.

3/ A chaque étape, le joueur mime (ou joue effectivement) avec les cailloux et pose les questions indiquées à son camarade.

4/ La maîtresse invite les élèves à inscrire les écritures mathématiques du type : $1+...=7$; $4+...=7$; $7-4=...$.

5/ La validation peut être effectuée en autorisant l'élève à regarder de l'autre côté de « l'écran. »

Tableau de guidage (à remplir par l'élève assistant) :

Ce que je fais →	Il reste deux cailloux sur la table.	Je prends les cailloux par 2. J'ai réussi à ramasser 2 groupes. 	Je ramasse les groupes de 3 cailloux. J'ai réussi à récupérer le 1 ^{er} groupe. 	J'ai réussi à ramasser les deux groupes de 3 cailloux. 	J'ai ramassé un groupe de 4 cailloux. 
	Combien en ai-je dans la main ?	Combien en reste t-il posé sur le sol ?	Combien de groupes de cailloux reste t-il ?	Combien de cailloux reste t-il posés sur la table ?	Combien en ai-je dans la main maintenant ?
Réponses →					

Prolongements possibles : propositions de Georges GALOU (P.R.A mathématiques)

Travail sur les catégories de problèmes du champ additif (Vergnaud)

1. **Cas 1.** Les deux formes sont à utiliser :

- J'ai ... cailloux dans ma main. Combien reste-t-il de cailloux sur la table ?
- Il reste ... cailloux sur la table. Combien ai-je ramassé de cailloux ? (Combien en ai-je ramassé ?). Il faut être vigilant quant aux formulations : utilisation d'un énoncé condensé ou expansé. L'énoncé condensé court favorise aisément la mise en mémoire.
- Dans ma main, j'ai ... cailloux. Je ramasse fois des cailloux. Combien ai-je de cailloux dans ma main ?
- Dans ma main, j'ai ... cailloux. Je ramasse fois des cailloux. Combien reste-t-il de cailloux sur la table?
- Dans ma main, j'ai des cailloux. J'en ramasse ...(2). Maintenant, j'ai (7) cailloux dans ma main. Combien de cailloux avais-je dans ma main ?
- (...)

2. **Cas 2.** Je ramasse les cailloux 2 par 2. (compétence requise : compter de 2 en 2).

- Il reste ...cailloux sur la table. Combien de groupes ai-je déjà pris ?
- J'ai ... de cailloux dans ma main. Je peux encore faire ... coups. Combien de cailloux reste-t-il sur la table ?
- J'ai 2 cailloux dans ma main. Combien de coups me reste-t-il à faire par ramasser les cailloux qui restent ? (avec les règles de la « pichin » : 7 cailloux et 2 par 2)
- (...)
- Cas 3.** En combien de coups pourrais-je récupérer les cailloux ?

L'étape 4 de l'exemple de guidage vient après ces petits exercices qui visent à construire le sens des opérations. Cette activité permet aux élèves de mieux se représenter la situation donc à identifier plus facilement la tâche qui leur est demandée. Il est possible par ailleurs de poursuivre le travail sur ces problèmes de transformation, en changeant le cadre numérique ou le contexte. En outre, une attention particulière devra être portée sur le vocabulaire utilisé (sur, dans,..) lors de la conception ou la formulation des énoncés. Chaque énoncé proposé peut être retravaillé afin de l'adapter au niveau des élèves.

Exemple avec la place et la forme de la question:

2/c : *J'ai 2 cailloux dans ma main. Combien de coups me reste-t-il à faire par ramasser les cailloux qui restent ?* (avec les règles de la « pichin » : 7 cailloux et 2 par 2)

⇒ *Trouve combien de coups il me reste à faire sachant que j'ai déjà deux cailloux dans ma main.* (injonction)

⇒ *Combien de coups me reste-t-il? Il y a 7 cailloux au total. Je ramasse les cailloux 2 par 2. J'ai déjà 2 cailloux dans ma main.* (question)

Un autre prolongement est possible sur les problèmes de partage (utilisation des groupements de 2, 3, 4,...).

La question « combien de coups ? » va systématiquement induire le partage.

Il y a 23 cailloux au sol. L'élève A s'entraîne pour le championnat de « pichin ». Il ramasse les cailloux 2 par 2. Combien restera-t-il de cailloux au sol ? (Il ne garde pas les cailloux dans sa main, il les met dans une boîte : référence à la réalité de la situation vécue, car les mains sont trop petites)

Questions intermédiaires :

- En combien de coups ? (partage) ; Combien reste-t-il de cailloux ?

L'élève B s'entraîne pour le championnat de « pichin ». Il y a (23) cailloux au sol. Il ramasse les cailloux 2 par 2. Il en est à son 6^{ème} coup. Combien reste-t-il des cailloux au sol ? Combien de coups lui reste-t-il ? Combien a-t-il de cailloux dans sa main ?

L'élève C doit ramasser 10 cailloux. Il en a déjà ramassé 4. Combien lui reste-t-il de cailloux à ramasser ? En combien de coups ?

Proposition de séance en éducation physique et sportive : le parcours d'actions motrices en jeux traditionnels

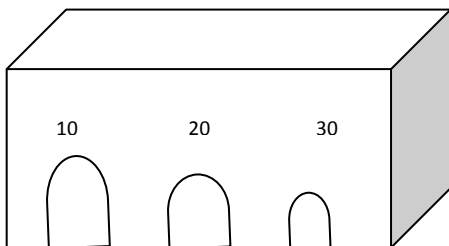
Objectif général : Développer les capacités nécessaires aux conduites motrices

Compétences spécifiques mises en œuvre : Réaliser une performance mesurée. Adapter ses déplacements à différents types d'environnements

	Jeux utilisés / matériel nécessaire/ Activités motrices		
Jeux	Ika I pa ka	Echas	Sèk
Matériel	Boîtes d'Ika i pa ka	Boîtes de conserve et cordelettes	Bâton et jante de vélo
Activités motrices	lancer de précision	déplacement, marche en équilibre	déplacement
Critère de réussite	nombre de points marqués ou de cibles atteintes	distance parcourue en équilibre	distance parcourue avec le « sèk »

Descriptif des ateliers :

Au préalable, il sera intéressant de faire construire le jeu des «échasses» par les parents. Pour cela, il suffit de percer un trou dans la boîte de conserve et d'y faire passer une cordelette doublée. Le but est de se déplacer en marchant avec les boîtes de conserves. D'autres parents pourront être sollicités pour fabriquer les boîtes d'Ika i pa ka.



Tâche : lancer les balles de tennis dans les trous.

Variable didactique : la distance à la cible, le nombre de lancers par joueurs.

Activité motrice : Lancer de précision

Difficulté : coordination occulo-motrice, lancer fouetté, anticipation trajectoire

Compétences spécifiques :

*Réaliser une performance mesurée

*Adapter ses déplacements à différents types d'environnement

Tâche : guider le cercle, en roue libre, sur une distance donnée

Variable didactique : réaliser un slalom, varier la distance, minuter le déplacement

Activité motrice : déplacement

Difficulté : coordination occulo-motrice

Tâche : Se déplacer sur une distance donnée.

Variable didactique : la distance à parcourir, la présence d'obstacles.

Activité motrice : marche en équilibre

Difficulté : tenir l'équilibre, coordonner le lever de pied et l'action des bras (membres supérieurs et inférieurs)



Mise en œuvre pédagogique : temps 2 (approfondissement)

Objectif général : Explorer les dimensions transdisciplinaires de la thématique-cycle 3

Champ disciplinaire : langue française

Lecture : Lire un texte documentaire, descriptif ou narratif et restituer à l'oral ou par écrit, l'essentiel de ce texte.

Règle de jeu pour le jeu de noix(O.MIRVAL)

Historique :

En Guadeloupe, les jouets d'avant étaient souvent fabriqués à partir de matériaux de récupération (bois, clous, matériaux usagés, vieux pneus...). Les paris entre enfants alimentaient ces jeux.

Le jeu de noix (jé a nwa) se pratiquait de la manière suivante autrefois. Un trou était creusé à même le sol, d'une profondeur de 4 à 8 cm, d'un diamètre ne dépassant pas 10 cm. Les enfants se plaçaient à 10 pieds (en fait 10 pas) de la cible. Il s'agissait de faire entrer un nombre de noix de cajou (cf. photo) annoncé par un joueur dans le trou. Le pari portait sur le nombre de noix que chaque joueur engageait et réussissait à faire rentrer dans le trou.

Vocabulaire local utilisé autour du jeu de noix autrefois en langue créole :

Bloké nwa (mettre les noix dans la main puis les envoyer dans le trou)

Kyous (se dit lorsque toutes les noix ont atteint leur cible.)

Lanmen la pasé (le lanceur passe la main, cible non atteinte)



Noix : la graine à l'intérieur est comestible

But :

Faire rentrer un nombre de noix (que l'on peut remplacer par des galets) dans le trou ou dans un panier. Chaque lanceur est situé à une dizaine de mètres de la cible, derrière une ligne tracée au sol.

Matériel :

Des galets ou noix de cajou/ Un panier pouvant servir de cible.

Nombre de joueurs :

2 joueurs (+ éventuellement un enfant arbitre)

Déroulement :

1/ Lancer à tour de rôle un nombre de noix dans un trou. Un lancer est réussi quand il correspond au nombre de noix « bloquées » dans la main.

2/Si un joueur ne réussit pas à placer dans le trou le nombre annoncé de noix, il passe la main.

3/ En cas de litige, une noix au bord du trou ne peut y rentrer à cause d'une autre noix qui y est déjà : le lanceur doit pouvoir au moyen d'une brindille faire bouger la noix qui est en dessous. S'il réussit à faire tomber dans le trou, la noix qui est au dessus, le « point » est validé. Le cas échéant, il passe la main.

4/La partie se termine quand un joueur n'a plus de noix en main. Il a alors perdu la partie.

Pistes d'exploitations pédagogiques

1/ Au préalable, on peut effectuer un **rappel** des jeux connus, les matériaux utilisés...

2/ On peut définir comme **enjeu avec les élèves** : partir du texte pour montrer la règle de jeu à des camarades d'une autre classe.

3/ Après la phase de **lecture individuelle**, les questions suivantes peuvent être posées aux élèves :

- Quel est le nombre de joueurs ?
- Quel est le but du jeu ?
- A quel moment le joueur remporte la partie ?

4/ En individuel, les **cas suivants** peuvent être soumis aux élèves.

(coche la bonne réponse)

Un joueur a bloqué deux noix, il a réussi à en mettre une seule dans le trou :

- Il passe la main.
- Il a gagné, il poursuit la partie.
- Il en bloque deux autres.

Un joueur avait quatre noix en tout. Il réussit à toutes les placer dans le trou en un seul lancer.

- Il poursuit la partie.
- Il passe la main.
- Il a fait un « kyou ».

Une noix est au bord du trou. Elle ne peut y rentrer complètement à cause d'une autre noix qui l'y empêche.

- Le joueur doit prendre une brindille et essayer de faire bouger la noix qui est au dessus.
- Le joueur doit prendre une brindille et essayer de faire bouger la noix qui est en dessous.
- Le joueur poursuit la partie ; le point est accordé.
- Le joueur passe la main.

Un joueur a gagné la partie lorsqu'il :

- Réussit à placer toutes ses noix dans le trou.
- Réussit à faire son adversaire perdre toutes ses noix.

Champ disciplinaire : LVR

Activités langagières : Lire

Capacités : Comprendre des textes courts et simples en s'appuyant sur des éléments connus (indications, informations contenues dans le précédent texte).

.....
On jé antanlontan : JÉ A NWA

Kijan yo ka jouwé nwa?

1/ Pou jwé nwa , yo ka koumansé fè on tou kolé èvè on wòch oben on masonn. Yo ka trasé on lign atè-la. Chak jouwa tini nwa a'y. Aprés, yo ka koumansé pa bloké nwa, kivedi on jouwa ka mété an men a'y kantité nwa kajou i ka'lé voyé.

2/ Prèmyé jouwa-la ka pwan on kantité nwa an men a lòt jouwa-la (kontèl dé) é i ka di 'y : « Ban-mwen dé ! ». I ka mété-y doubout dèyè lign-la é i ka bloké tout nwa-la ki an men a'y : sa vé di i ka voyé-yo an tou-la.

3/ Si i bloké dé nwa é i rivé voyé yo an tou-la , i gannyé. I pé kontinyé jouwé. Sa pé rivé osi on jouwa ka rivé voyé on sèl kou tout nwa-la ki an men a'y. Sékonsa té ni timoun ki té ka rivé voyé on sèl kou senk nwa adan on tou. Lèwwè ou rivé voyé on sèl kou tout nwa-la, yo ka di ou fè kyous.

4/Si jouwa-la bloké dé nwa é sé onsèl ouben twa ki rantré, i pèd. Alòs, an moman lasa yo ka di, lanmen ka pasé é lòt jouwa-la ka jouwé. Pati-la ka bout lè on jouwa pèd tout nwa a'y.

Ka pratik : dèt mo alantou a jé a nwa.

Dépawfwa , on nwa ka rété obò obò tou-la, sé jiskont on nwa ki ja an tou-la ka anpéch'y rantré : yo ka di nwa-la otan. An monman-lasa, èvè on toupiti ti bwa (kontèl on flèch a koko), ou ka apiyé anlè nwa-la ki anba-la. Si nwa-la ki anlè-la gouyé, i adan. Si i pa gouyé, i pa adan .

Antan lontan, sé timoun-la té ka'y pran sé nwa-la an pyé kajou a moun, anlè sé kajou-la ; yo té ka di yo ka'y chatyé kajou .

Pi gwo nwa a-w, non a'y sé zouleng. Ou ka gadé'y an fon a pòch a'w. Si ou pèd tout nwa a'w, ou ka mété zouleng-la an jé. Zouleng-la tini valè a kantité nwa zòt té ka jouwé dèpi koumansman.

(*Kanmo-la bay pa Misyé Angély, Eritaj Bitasyon, Kouzinyè, Zabitan*)

Pistes d'exploitation en langue vivante régionale créole.

1/Le texte peut être lu au groupe classe par l'enseignant.

2/Le travail de comparaison entre les deux textes(en français et en créole) peut déboucher sur la mise en forme d'un tableau comme ci-dessous

	Texte 1 : en français	Texte 2 : en créole
Nombre de joueurs		
Matériel		
Vocabulaire portant sur les règles.		
Autres mots ou Expressions		
Variantes sur les règles		

3/ Deux **pistes d'exploitations pédagogiques** peuvent être envisagées avec les élèves selon leur degré d'autonomie dans le traitement de la langue écrite.

Sa vré oben sa pa vré ? Mété on kwa an bon karé-la.		
	Sa vré	Sa pa vré
Prèmyé biten ou ka fè sé voyé nwa-la adan on tou.		
Yo ka di « kyous » lè on jouwa voyé tout sé nwa-la adan tou-la.		
Lanmen ka pasé si ou pa rivé mété kantité nwa-la ou bloké la adan tou-la.		
Nwa zouleng-la sé pli piti nwa-la.		

Ki pawòl ki k'alé an bout a sé fraz-la. Ou ké touvé yo adan tèks-la.
1/ Ou ka mété an men a'w kantité nwa ou k'alé voyé : ou ka
2/ Ou pa rivé mété tout nwa ou pran é ou bloké :
3/ Lèwwè on nwa toupré rantré an tou-la,men i ka apiyé asi on dòt nwa , yo ka di i.....
4/ Pli gro nwa a vou sé nwa

Mise en œuvre pédagogique : temps 2 (approfondissement)

Objectif général : Explorer les dimensions transdisciplinaires de la thématique-cycle 3

Champ disciplinaire : éducation physique et sportive

Le tableau ci après décrit les modalités de conduite des ateliers de pratiques. Les principes suivants doivent sous-tendre leur mise en œuvre.

Principes :

1/ les ateliers doivent associer « le faire » au dire. Les tâches doivent être clairement explicitées aux élèves. Cela est d'autant plus important que nos élèves ont d'abord envie de pratiquer et s'exercer. Il faudra donc leur dire : « *Nou k'alé aprann jouwé é èspliké sa ki pa konnèt kijan yo pé jouwé sé jé-la.* ».

2/ En aval, il sera important de mettre à disposition des apprenants les supports joints. Le but est que les élèves s'approprient les règles. Cela vaut mieux qu'une « démonstration » faite par le maître. Le temps de pratique par ateliers est de **10 min**. La séance durera donc une heure au total.

3/ Le temps d'activité motrice doit être supérieur à 60%. Il serait dommage que les élèves passent leur temps à lire et comprendre les règles de jeu. Il est donc important que celles-ci soient d'abord vues en classe.

4/Le maître doit circuler au sein des ateliers. Toutefois, les ateliers 2 (sécurité) et 3(étayage et problème de coordination occulo-motrice) requièrent un peu plus sa présence.

5/ Suite à cette phase d'initiation, il est souhaitable de consolider les habiletés motrices au cours de deux séances suivantes.

Supports à mettre à la disposition des élèves

A/ La règle de jeu *d'lka i pa* ka affichée au cours de la séance mais préalablement vue en classe dans le cadre de séance de lecture.

B/ Les images séquentielles ci-dessous pour la chronologie du lancer de « jèsponm » (en aval de la séance).

C/ La règle du « jeu de noix » : affichée amis préalablement étudiée en classe.

	1/I ka , i pa ka	2/ Jèspòm	3/Sèk é wou	4/Nwa
Modalités de déroulement de l'atelier	<p>Les élèves doivent se répartir par binômes. La tâche consiste à réaliser le plus de points possibles en 10 lancers chacun.</p> <p>- Lèwvwè lansè-la ka di « I ka rantré » : si –y rivé maké , i ka gannyé 2 pwen.</p> <p>- Siwvwè lòt ékip- la ni tan di « i pa ka rantré » é sianka lansè - la manké kou a –y , sé lòt ékip – la ki ka maké.</p>	<p>Les élèves doivent restituer la chronologie des phases de lancer du lance pierre</p>	<p>Les élèves doivent effectuer le parcours en slalom en un temps donné.</p>	<p>Les élèves doivent découvrir la règle de jeu qui est affichée et ils devront réaliser une partie à deux .</p>
Compétences spécifiques	Réaliser une performance mesurée. S'opposer, s'affronter individuellement ou collectivement	Réaliser une performance mesurée : tir	Réaliser une performance mesurée : un déplacement	S'opposer, s'affronter individuellement
Tâches des apprenants	<p>- Jouer</p> <p>-S'exercer au lancer.</p> <p>-Expliquer la règle du jeu en grand groupe(après la séance).</p>	<p>- S'initier au tir</p> <p>-Restituer à l'oral les modalités d'utilisation du jeu (après la séance)</p> <p>-Restituer à l'oral au moyen d'images séquentielles, la règle de jeu (après la séance).</p>	<p>Effectuer le parcours d'actions motrices : A chaque fois que le « sèk » tombe ou sort de la trajectoire, le joueur revient au point de départ.</p>	<p>Jouer</p> <p>Expliciter en grand groupe la règle de jeu(en classe)</p>
Modes de restitution	A l'oral dans le cadre d'une démonstration	Restituer la chronologie des actions dans l'utilisation du « jèspòm »	Raconter le déroulement de l'atelier : quelles difficultés rencontrées ? Quelles stratégies développées ?	A l'oral et en démonstration
Outils / matériel	Boîtes « d'I ka , i pa ka ». 5 balles par équipe	5 lance pierres +Projectiles(craies) +cibles marquée sur un mur	4 jeux de « sèk » Des plots pour le slalom	Quelques noix , une cible dessinée au sol.
<p>Il est important que les élèves intègrent des règles élémentaires de sécurité : aucun joueur dans la zone de lancer pour l'atelier n°1 ; aucun élève dans la zone de tir dans l'atelier 2.</p>				

Contributions : Magaly FRANCILLETTE, Conseillère pédagogique en EPS



Champ disciplinaire : langue vivante régionale

Activités langagières : Lire

Capacités : Comprendre des textes courts et simples en s'appuyant sur des éléments connus (indications, informations contenues dans le précédent texte).

.....

Règle de jeu pour le « sèk »

An tanlontan:

An Gwadeloup antanlontan, souvanfwa, tout jwé té ka fèt èvè rèstan a tout vyé biten : bwa, klou, vyé wou oben sèk. Matéryèl pou jé a wou, sèk, sa fasil pou trouvé'y : vyé wou, dé baton, oben sèk a bisiklèt é on sèl baton. Tigason té ka sèvi èvè sèk toulongalé : pou alé fè konmisyon adan sé lolo-la, pou yo fè ti kous antrè yo.



Fig a : jé a wou (site antanlontan)



Photo b : sèk (site de la Ville du Gosier)

Kijan pou jwé sèk ?

Sa nou vé fè :

Fè on kous ka zigzagé

Dékatman :

Sa nou bizwen :

Pou jwé sek : on sèk é on baton /Pou jwé wou : on vyé wou dé baton.

Kantité jouwa :

Yonn a twa (ou pé fè plis zélèv iwé).

- 1) Koumansé pa abityé avè zouti-la : ka maché avè-y, ka kouri avè-y ; gidonné wou-la dè goch adwat, atout vitès, ralanti... . Sa pou rivé sé fè wou vansé èvè on mòso baton.
- 2) Fè on kous a dé ; sé jouwa – la ka zinglété antrè dé chèz

Pistes d'exploitations pédagogiques

1/ Au préalable, on **rappelle** aux élèves l'activité vécue en EPS dans le cadre des ateliers.

2/ Le **texte** est distribué à l'ensemble de la classe.

3/ Les questions suivantes peuvent être posées à **l'oral au groupe classe** :

-Gadé sé foto-la, di ki diférans ki tini antrè sèk é jé a wou ?

-Avè kibiten, sé timoun-la té ka fè sèk-la ?

-Ankitan, a ki moman , yo té ka sèvi èvè sèk-la ?

4/ On demande aux élèves de **répertorier les actions motrices citées dans le texte** : viré adwat, agòch, maché, kouri... . « Ka yo pé fè èvè on sèk ? »

5/ Evaluation en rapport avec l'EPS vécue.

Le tableau ci-dessous est distribué à chaque élève. Ceux-ci doivent repérer les actions citées dans le texte et effectuées dans le cadre de l'APS. Ils doivent ensuite s'auto évaluer (action réussie ou pas).

<i>Mété on kwa silon ou ka sonjé jan ou rivé jouwé èvè sèk-la.</i>			
	<i>An rivé</i>	<i>An rivé titak</i>	<i>An pa rivé</i>
<i>Maché èvè sèk-la.</i>			
<i>Kouri èvè sèk-la.</i>			
<i>Gidonné sèk-la adwat, agòch.</i>			
<i>Kouri atout vitès.</i>			
<i>Fè on kous èvè on kanmarad</i>			
<i>Fè on kous ka ziglété(slalom).</i>			

Sciences expérimentales et technologie : réaliser un objet technique (le cerf-volant) fonctionnant avec une énergie renouvelable (énergie éolienne).

Mathématiques : réinvestir les connaissances acquises dans le domaine de la symétrie axiale et l'étude des polygones.

Niveau : CM2

Conseils pour l'exploitation de la fiche ci dessous :

1/Il vaut mieux répartir le travail sur trois séances. La 1^{ère} est consacrée à la lecture de la fiche, à la planification des tâches et à la répartition éventuelle des matériaux nécessaires : bichèt a koko (un groupe d'élèves), papyé journal (un autre groupe d'élèves), fisèl (un 3^e groupe d'élèves)... Au terme de cette première séance, on prend connaissance de la phase 1 avec les élèves (fabrication de supports pour l'armature : « touches ». Cette tâche peut être réalisée par les élèves à la maison. Au cours de la 2^e séance, les phases 2 et 3 peuvent être réalisées en une heure de travail. La préparation des ailes et de la queue du cerf volant peut aussi être effectuée à la maison, l'avant veille de la 3^e séance. Au cours de cette dernière, il vaut mieux se consacrer entièrement à l'assemblage et aux essais.

2/C'est en rabattant les rebords de la feuille de papier journal sur les « touches » que l'on arrive à maintenir l'ensemble (photo D). Il faut veiller à ce que la torsion de la « touche » ne soit trop exagérée. Sinon, la feuille risque de se déchirer...



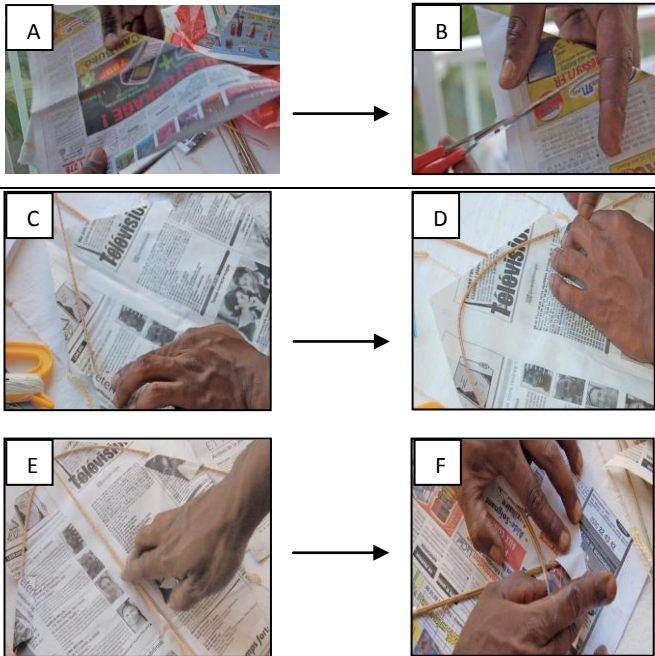
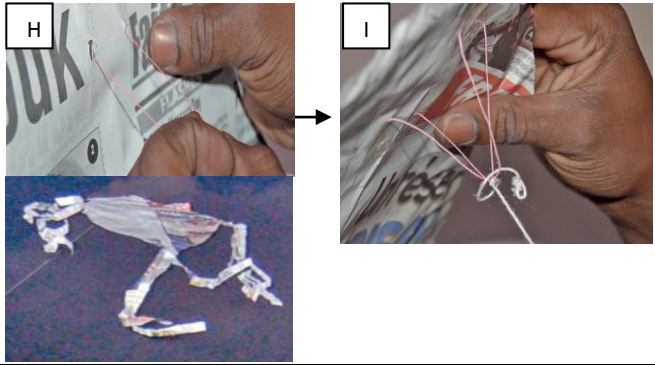
3/Dans la mesure du possible, il vaut mieux éviter l'abus de scotch et de colle : risque d'alourdissement de l'armature.

4/ Les essais doivent s'effectuer en un endroit dégagé, ne présentant aucun risque de sécurité pour les élèves (pylône électrique, talus, route...)

5/ Au cours des phases 2 à 4, un lien explicite peut être effectué avec les **notions mathématiques** :

-phase n°2 : notions de diagonale et de carré.

-phase n°3 à 4 : notions d'axe de symétrie, et compétences dans le domaine des mesures de longueur pour le découpage et l'ajustement des « ailes et de la queue ».

Sa i fo : - On pè sizo - On jounal oben papYé a sak a farin - Fisèl - On bobin fil - «iskòtch» - lakòl - Kat bichèt a fèy a koko.		
Sa pou fè	Jan pou fè'y.	
<p>I – Préparé sé touch-la.</p> <p>Sanblé dé bichèt a koko é maré -yo ansanm èvè fil. Dé bichèt ka bay on touch. Fò vou ni dé touch antout (Fò ou ké tini kat bichèt a koko pou pé fè dé touch).</p>		
<p>II – Fè kò a sèwvolan-la.</p> <p>Pliyé on fèy papyé jounal pou'w pé ni on karé(silon grandè a sèwvolan-la ou vlé la).</p> <p>Suiv on « diagonal » pou pliyé karé- la(A). Bay on ti koud sizo a twa santimèt a « pwent » a karé- la(B).</p>		
<p>III – Pòz a sé bichèt – la</p> <p>Evè titak lakòl é iskòtch , pozé on prèmyé bichèt an tèt a sèwvolan-la(C). Fè-li viré an tèt –la (D). Pa oubliyé rabat bò a papyé jounal a'w a chak fwa.</p> <p>Pozé dézyèm bichèt –la kontèl(E).Fò li adan on « diagonal ». Fè-li pasé anba dézyèm bichèt-la.</p> <p>Dézyèm bichèt –la pa dwèt rivé an tèt a karé –la. Kolé-li èvè mòso papyé jounal(F).</p> <p>Mété kontrèfò(twa mòso papyé jounal) anlè tèt –la, anmitan-la é an bout a « diagonal –la »(G).</p>		
<p>IV – Pòz a ké, zèl é fil</p> <p>Pèsé dé tou an tèt – la kontèl é fè pasé fil la anba (H) sèwvolan-la. Pèsé dé tou anmitan osi, anba on kontrèfò. Lyanné lé dé pa anba kò a sèwvolan –la(I).</p> <p>Dékoupé bann (twa santimè lajè). Zèl –la pé miziré on fwa kò a sèwvolan – la. Sé ké–la pé fè twa fwa kò a sèwvolan-la.</p> <p>Aprés, a fin. Ou pé fè sèvolan a vou volé.</p>		

Bibliographie :

-Sòlbòkò, *SPEG*, année 2005

- AGIEM Guadeloupe.- *Sa ki di ka di*, 1978

- BENOIT, Edouard, TAUPE, Claudy, LACREOLE, Maryse, ETZOL, Raymonde. - *Bonmboliko, Chan kaché é jé.* - CDDP Pointe-à-Pitre.

RUTIL, Alain. - *Traditions et Arts Populaires de Marie-Galante, Jeux et jouets de Marie-Galante.* -Editions Caribéennes

