

REUSSIR A INVESTIR LES FAMILLES DANS LES APPRENTISSAGES DE LEUR ENFANT A TRAVERS LES JEUX DE SOCIETE

Ecole
Maternelle
Jean Moulin
Val de Reuil

Pourquoi ?

- Les jeux de société ont une fonction sociale et relationnelle et une fonction éducative.
- Les jeux vont permettre une complicité avec les familles.
- Les parents eux-mêmes, soit connaissent les jeux, soit enrichissent leur patrimoine culturel par de nouvelles règles apportées par l'école de leur enfant.
- Les jeux favorisent des moments privilégiés de complicité, de conflits et de plaisir.
- POUR L'ENFANT :Le fait de vouloir gagner permet de conquérir de la stratégie, de l'attention et de la concentration. Le fait de perdre permet de se trouver confronter et d'accepter la frustration.

- Les jeux permettent d'installer une démarche de socialisation : Choisir et se mesurer à de nouveaux partenaires, accepter de perdre, être content de gagner, se donner des défis, se plier au hasard du jeu, à la règle et à ses contraintes, reconnaître la supériorité de la règle, développer des comportements d'aide, relativiser les échecs, se montrer vigilant en suivant le jeu, attendre que l'autre ait fini de jouer.

Objectifs :

Ces rencontres ont pour objectifs de développer davantage les liens entre l'école et les familles, d'avoir la même culture du jeu

Construire des compétences relationnelles dans des situations de jeu de société.

- Comprendre une règle de jeu et la respecter.
- Développer des compétences langagières permettant de jouer ensemble sans heurt.

- Apprendre à jouer ensemble en respectant les règles d'un jeu de société.
- Intégrer des règles de vie collective à travers les différents jeux proposés.
- Transmettre à ses pairs les règles et les stratégies d'un jeu.
- S'approprier les compétences disciplinaires propres au jeu pratiqué

Effets attendus :

[Du point de vue des apprentissages des élèves, des pratiques enseignantes, des parents, des partenaires]

Du point de vue des élèves :

- Meilleure compréhension des règles de jeux en classe.
- Réinvestissement des jeux pratiqués dans des situations en autonomie.
- Amélioration des rapports entre pairs dans des situations de travail en commun.
- Développement du vocabulaire et de la syntaxe, dans les situations de jeu elles-mêmes (« C'est à mon tour de jouer », « j'avance de deux cases » ; etc.), dans les moments visant un retour sur la règle, sur les stratégies employées.

Du point de vue des parents :

- Clarification des représentations liées au jeu à l'école et en dehors de l'école : « grâce au jeu, on apprend ».
- Oser entrer dans l'école.
- apprendre à partager un moment ludique, mais aussi pédagogique avec son enfant.

Du point de vue du RASED :

- prévenir la difficulté scolaire.
- mettre les élèves en réussite.
- instaurer une relation entre l'école et la famille.
- faire connaître l'utilité des prises en charges.
- permettre un regard croisé sur les élèves.

Du point de vue des partenaires :

- instaurer un climat de confiance.
- rencontrer les parents dans d'autres circonstances et avoir des échanges permettant d'améliorer les prises en charges.
- mieux cibler les problématiques des élèves et/ou des familles.

MODALITES

-Chaque matin au moment de l'accueil, de 8h30 à 9h : un petit groupe de 4 élèves avec le maître E, G ou le maître +, accompagné de 2 parents volontaires.

-un tableau, avec les dates sur une période, est affiché à l'entrée de chaque classe ; les parents s'y inscrivent.

-Les supports : des jeux de société qui sollicitent la coopération.

-Cette séance se déroule dans le grand hall de notre école afin de permettre aux parents qui accompagnent leurs enfants de « voir » le début d'un jeu.

-Chaque classe est concernée un matin par semaine (notre école compte 4 classes).

-Les parents sont sensibilisés à ce projet par le biais d'une vidéo projetée lors de la réunion de rentrée. Cette vidéo a été réalisée dans l'école lors d'un atelier.