

## Canevas pour l'élaboration d'une situation complexe

Situation complexe :

Les élèves vont apprendre et fabriquer le jeu traditionnel africain de l'awalé. Ils l'expliqueront par la suite aux élèves de cycle 2, qui à priori ne le connaissent pas.

Domaines d'apprentissage :

Langage - Découvrir le monde - Vivre ensemble - Percevoir, sentir, imaginer, créer

Ressources déjà vues, MOBILISABLES

Comment mobilise-t-on ces ressources ?  
PROCEDURES MISES EN JEU

EVALUATION possible et prolongement

Langage: le langage d'évocation a déjà été travaillé.

DLM: Les activités de dénombrement sont très largement pratiquées. Ils savent compter une collection et distribuer.

Vivre ensemble: Les élèves sont habitués à respecter les règles lors des jeux de société.

PSIC: Ils ont déjà fabriqué des objets en volume.

Langage: Transmettre des consignes (expliquer les règles du jeu), reformuler pour expliquer, répondre aux questions en explicitant.

DLM: Passer d'un jeu mécanique à un jeu stratégique:  
\_ Anticiper la distribution  
\_ Mettre en place une stratégie

Vivre ensemble: Respecter les règles, respecter son adversaire (ne pas l'affamer), redonner vie à un objet usagé (recyclage), offrir à nos hôtes un objet fabriqué maison.

PSIC: Utiliser des matériaux graphiques, utiliser un motif décoratif

\* En rencontre: Les élèves de cycle 1 sont capables de:  
\_ énoncer les règles sans oublier;  
\_ reformuler en cas d'incompréhension;  
\_ transmettre les stratégies trouvées en classe.

\* En classe:  
Les élèves de cycle 1 sont capables de:  
\_ élaborer une stratégie  
\_ expliquer en cas d'erreur dans le jeu.

Les élèves de cycle 2 sont capables de jouer de manière autonome.

SAVOIR: maîtriser les règles du jeu

SAVOIR-FAIRE: savoir jouer en élaborant une stratégie

SAVOIR-AGIR: apprendre un savoir à autrui (ici un jeu de société)