**DISPOSITIF DE GROUPE "LES AVENTURIERS"**

A partir du jeu « les aventuriers » Editions du grand Cerf.

**De la GS au CM.2**

**Caractéristiques**

Jeu coopératif mettant en jeu les interactions sociales et langagières.

Environ 3 séances de 45' environ par groupe de 6 élèves maximum.

* La première séance vise la découverte du jeu, l'acquisition du vocabulaire et de la démarche d'observation et de résolution de problème.
* La seconde et la troisième visent leur appropriation.
* Le dispositif peut s'étendre sur une plus longue durée pour des élèves en grande difficulté et dans le cadre d'une démarche de projet d'écriture.

L'enseignant-e est garant-e du cadre et anime la première partie. Ensuite, selon le degré d'autonomie (appropriation des règles) et de coopération du groupe, il/elle peut se mettre plus en retrait.

**Objectifs**

Mobiliser et développer :

* Les compétences psycho-sociales
* Les compétences langagières /narratives
* Les compétences de lecteurs (compréhension/inférences)
* Les capacités cognitives (attention /observation/écoute/réflexion/stratégie)

**Compétences socle commun**

* S’exprimer clairement à l’oral dans un vocabulaire approprié (compétence 1)
* Participer à un échange verbal en respectant des règles de communication (compétence 6)
* Echanger, questionner, justifier un point de vue (compétence 7)
* Travailler en groupe, s’engager dans un projet (compétence 7)

**Présentation du jeu**

*« Vivre ensemble une aventure / Partir à la recherche d’un trésor /*

*Décider ensemble, être tous d’accord pour pouvoir avancer ».*

(Placer la carte trésor dans une enveloppe, expliquer au groupe qu’à l’intérieur se trouve la carte trésor et cacher l’enveloppe qui ne sera ouverte qu'à la fin du jeu).

Prévoir un trésor pour chaque participant (par exemple une photocopie d’une des scènes ou de la carte trésor à colorier ou coloriage de trésor, ou…)

**Déroulement du jeu**

Présentation structurée de toutes les cartes objets (faire nommer/nommer le nom des objets, leur fonction dans la vie réelle, leur intérêt dans l'aventure)

**Choix des cartes** (6 à 8 cartes maximum en fonction du nombres de participants) :

"Vous allez décider des objets utiles que vous emportez dans cette aventure"

* **Chaque participant choisit une carte.** Il argumente son choix auprès du groupe et doit consulter les autres avant de décider. Il peut prendre une carte contre l'avis du groupe si son choix est argumenté (en tenant compte du principe de réalité).
* **Le groupe sélectionne en plus de 2 à 4 cartes supplémentaires.**

Tout le monde doit être d'accord. (Garantir un débat argumentatif efficace, chacun s'exprime mais argumente, chacun est écouté et écoute les autres, l'intérêt du groupe prime sur celui des individus).

**Ce premier débat très important. Il pose le cadre :** chaque participant est un interlocuteur valable, l'adulte ne valide pas mais guide le débat, reformule et au besoin répond aux questions des élèves concernant le nom et la fonction des objets, on respecte dans le jeu le principe de réalité de la vie réelle. Tout le monde doit être d'accord pour passer à l'étape suivante.

 Les cartes objets retenues sont étalées en bout de table devant l'adulte.

***Première épreuve « départ en mer »***

Un élève tire une carte épreuve et la montre aux autres.

**Veiller à ce que chacun puisse voir les détails de la carte. Laisser les élèves s’exprimer sur ce qu’ils voient, puis favoriser la description, le questionnement et l'interprétation**

"Que voit-on ? Que se passe-t-il ? Quel est le problème ? Comment peut-il être résolu ?

Qui a une idée ? Un des objets emportés peut-il être utile ?

Etes vous tous d'accord pour cette solution ?"

La prise de parole se fera de façon différente en fonction du groupe : spontanée, désignée.

Si un enfant « leader » choisit une carte, demander les validations et justifications aux autres élèves ; si c’est un enfant timide qui choisit une carte, demander les justifications à cet enfant et après la validation par le groupe.

Utiliser la formule « et toi qu’est-ce que tu en penses ? »  plutôt que « et toi, es-tu d’accord ? »

Quand le groupe est d'accord sur une solution réaliste. La partie continue et on passe à l'épreuve suivanteavec une carte tirée au **sort "arrivée sur l'île" puis une carte "découverte de la grotte".**

 ***Bilan à chaque fin de séance* :**

"Alors cette aventure qu’est ce que vous en pensez ?"

"Comment avez-vous fait pour vous sortir des situations difficiles ?"

"Qu’est-ce qui vous a permis de franchir les étapes ? "

*Par exemple , "on a pris un autre chemin" / autre démarche stratégie. Reformuler avec un peu plus de distance : "oui des fois, quand notre première idée n'est pas bonne, il faut en chercher une autre, aller voir ailleurs"*

*Accompagner les élèves pour qu'ils mettent des mots sur les connaissances, ressources mobilisées dans la partie.*

*Retour sur la nécessité d’observer attentivement les indices et sur la richesse des interactions dans le groupe. Donner des exemples si nécessaire.*

*Evoluer au fil des séances vers une auto régulation du groupe pour tendre vers plus d’autonomie ; effacement du maître et de ses interventions.*

*Eventuellement, procéder au rappel de l'aventure (chronologie) et questionner :*

*- le choix des outils*

*- le choix de solutions pacifistes /agressives .*

*Comment avez vous fait ?*

*- On a coupé le pont de cordes pour les empêcher de nous attaquer/ Oui des fois il faut mettre de la distance, se protéger, s’éloigner de ceux qui nous menacent*

*- On a utilisé la lumière/ oui des fois on a besoin de l'éclairage des autres...*

Le bilan prendra de plus en plus de temps au fil des séances avec l’idée d’une transposition des épreuves de l’aventure aux épreuves dans les apprentissages.

**Séances suivantes**

"Vous êtes prêts à continuer l’aventure ?"

*Procéder au rappel de l'aventure précédente, ce que les enfants ont fait pour réussir, ce qu’ils ont mobilisé comme ressources (objets /trouver des idées dans sa tête/réfléchir avec les autres)*

*Comment ils sont parvenus à franchir les épreuves, les obstacles et ce qui les a aidé (attitudes/qualités/démarches)*

***Bilan final :***

« Est-ce que vous avez observé des changements dans votre manière de jouer ensemble ? »

**Prolongements possibles :**

• Rédaction (individuelle ou par groupe) de petits livres aventures avec les images + champ lexical.

• Affiche méthodologie sur le métier d’élève (différentes façons de faire face à une épreuve)