









Les bonnes manières à l'école

► Présentation

Les bonnes manières à Nicole est un jeu de société permettant d'aborder les usages de l'école et le respect des règles de la vie collective pour le mieux « Vivre ensemble ».

► Objectifs et compétences visées

- Identifier un comportement non autorisé et un comportement attendu.
- Enrichir le vocabulaire.
- Favoriser les interactions.
- Encourager des valeurs de respect.
- Respecter une règle de jeu.

► But du jeu

Le gagnant est celui qui a réussi à poser ses 5 jetons.

► Découverte du jeu

Dans un premier temps, il convient de présenter aux enfants un à un les différents éléments du jeu.

Le plateau

Présenter le plateau aux enfants.



4 points départ.

Emplacement des jetons.

Emplacements des cartes.

Découvrir avec les enfants toutes les cases illustrées, qui ne représentent que des situations non autorisées à l'école.



6 scènes de cour de récréation



6 scènes autres lieux de l'école



Les jetons



Le joueur récupère et pose un jeton sur le plateau dans l'espace réservé, lorsqu'il réussi à faire une paire avec l'illustration de la case et la carte ne trouvée dans la pioche et aussi quand il est sur une case « sourire ».

Le dé



Il permet d'avancer sur le parcours.

Dans un second temps, proposer aux enfants de trier les cartes par catégories, sans voir le recto de couleur. Ensuite les amener à formuler correctement l'association de chaque carte à une case du plateau.

► Déroulement d'une partie

• Mise en place

Disposer sur la table, le plateau, y positionner les cartes au centre, par couleur de verso et les 4 plans des joueurs aux quatre coins.

Distribuer cinq jetons par enfant.

Expliquer le déroulement d'une partie : jouer à tour de rôle, ce que chaque enfant doit faire lorsque c'est son tour de jouer et ce que font les autres pendant ce temps, ce qui se passe lorsque le joueur ne réussit pas...

• Démarrage du jeu

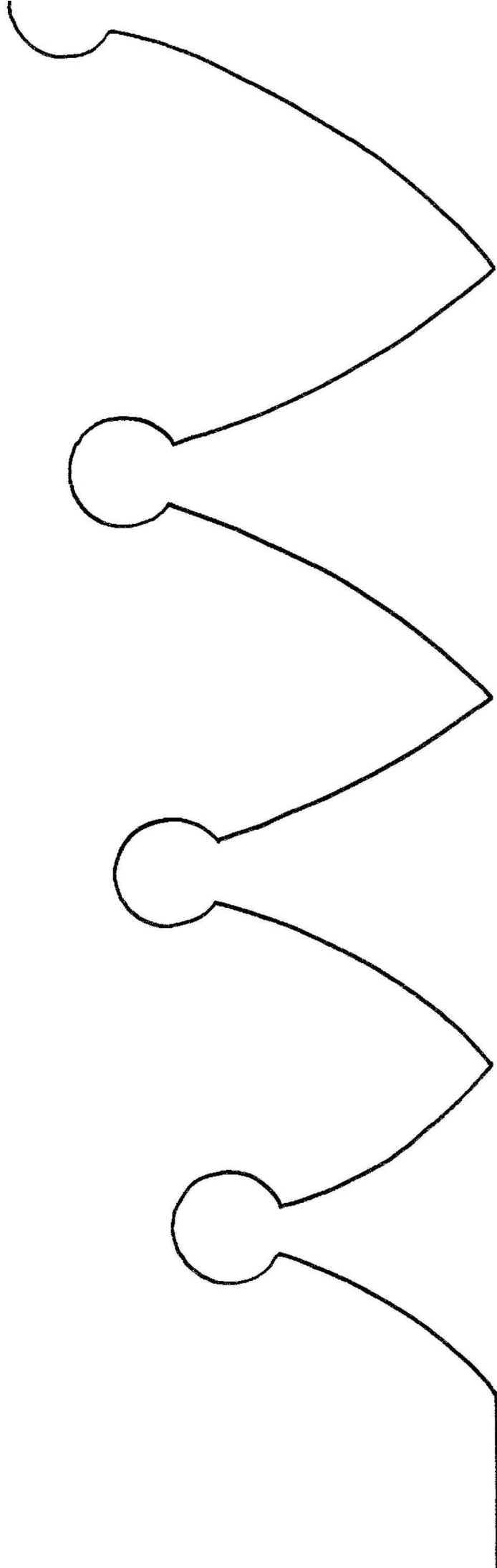
Le premier joueur lance le dé et avance son pion du nombre de case correspondant au chiffre annoncé par le dé.

Premièrement, il décrit précisément la scène. Ensuite, il prend la pioche de la même couleur que le cadre de la case et y choisit la carte qui va s'opposer à cette scène en justifiant correctement son choix aux autres joueurs.

S'il y parvient, il prend un de ses jetons, qu'il place devant lui, sur le plateau à l'emplacement désigné et replace la carte dans la pioche.

Sinon, il remet la carte dans la pioche et passe son tour.

Schéma 1/2 couronne



POSITION 1

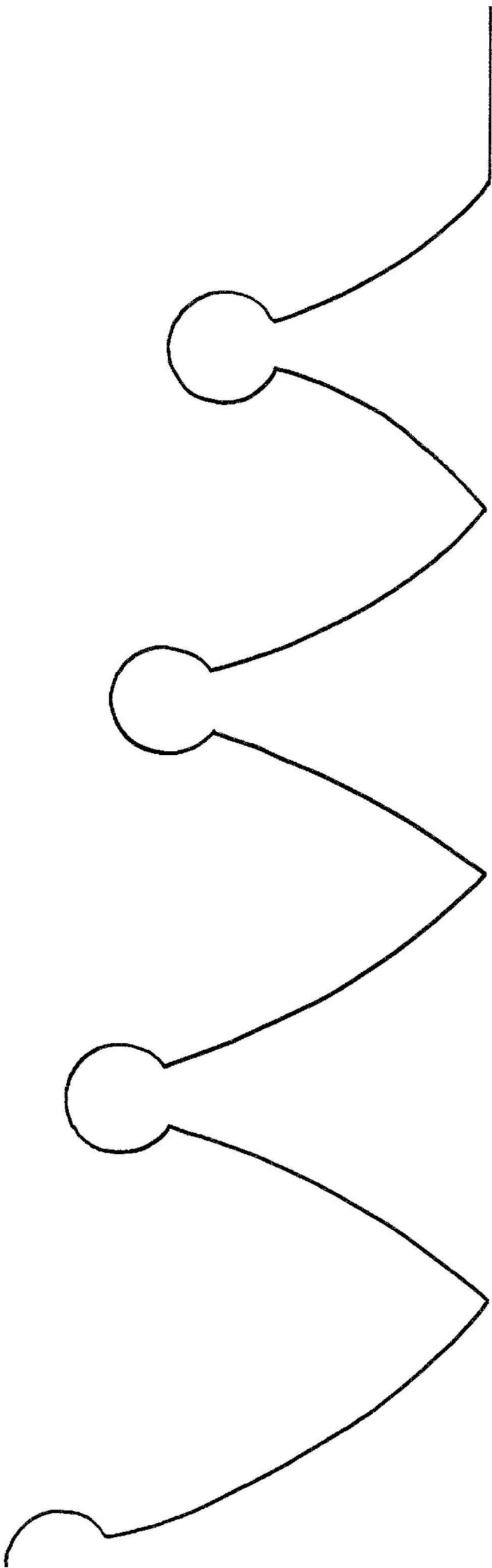
POSITION 2

Attaches



Créations pour Enfants

2015/15 1/5 common



POSITION 2

POSITION 1

Attaches



Hand in Hand