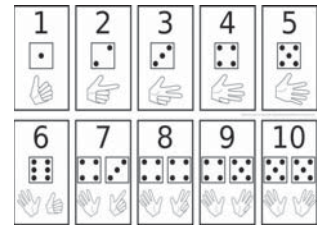




# Projet COMENIUS



## Projet/Project

« Les Mathématiques, un jeu d'enfants! » "Mathematics, a game for kids »  
 ou Comment nous concevons l'apprentissage de la numération dans chacun des pays partenaires ?  
 or How we think learning the construction of the number in each partner country ?



Envoi mensuel n°12 Septembre  
 Le chiffre 12- Douze (Dans la langue de chaque pays)  
 Il fait froid ! (Dans la langue de chaque pays)

Monthly mailing N°12 September  
 The number 12 - Twelve (In the language of each country)  
 It's cold!(In the language of each country)

Partie n°1	L'hiver est de retour. Comment l'exploitons-nous en classe ? Winter is back. How do we operate in class?
Partie n°2	Sport et Mathématiques. Sport and Mathematics .
Partie n°3	L'apprentissage par le jeu, quelle place dans nos pays? Learning through play, what place in our countries?



Septembre/september

brrr c'est l'hiver/het is winter

## QUELQUES ACTIVITÉS PROPOSÉES DURANT L'HIVER



le petit déjeuner de Noël



l'escalade



le carnaval

## ACTIVITÉ SPORTIVE: BALLE TENNIS

De kinderen worden verdeeld in 2 groepen. Tussen de 2 groepen is een dubbele afscheiding gemaakt door banken.

Op het teken moeten de kinderen zoveel mogelijk ballen naar de andere kant van de zaal gooien.

Op het stopsteken moeten alle handen in de lucht. We kijken hoeveel ballen er aan elke kant zijn.

Waar zijn er het meest/minst? Via een ballentrein kunnen we nagaan waar er het meeste/minste ballen zijn. We tellen ze ook om zeker te zijn. Het spel kan enkele keren gespeeld worden, waarbij de groepen kunnen verschillen.



## S'il te reste 5 minutes, fais un jeu mathématique !

<b>Jouer avec des chiffres : Venez dans le cercle et placez-vous dans le bon ordre.</b>	<b><u>Flasher avec les doigts</u></b>	<b><u>Compter jusqu'à 20</u></b>	<b><u>Le gobelet magique</u></b>
Chaque enfant reçoit une carte numérotée. Par ex. De 1 à 20. Les enfants s'assoient dans le cercle. L'institutrice demande que le 1 et le 20 s'assoient à côté d'elle. Laissez faire les enfants. Vont-ils réussir ?	Faites voir un très court instant un certain nombre de doigts et cachez-les derrière le dos. Combien de doigts les enfants ont-ils vus? Flasher plusieurs fois. Questionnez le groupe et aussi individuellement. Vous pouvez aussi employer des cartes numérotées. Cherchez le nombre exact et posez la carte dans le cercle.	Essayer de compter jusqu'à 20 avec le groupe à l'improviste. Les enfants crient le nombre mais ne peuvent crier 2 nombres consécutifs. Un enfant crie 1, un autre réagit avec 2. Lorsqu'ils crient 2 mêmes nombres il faut recommencer à zéro.	Disposez un certain nombre d'objets sur le tapis : ex. Des blocs. Prenez un gobelet. Combien de blocs se trouvent sur le tapis ? Tenez le gobelet au-dessus des blocs et posez-le sur un certain nombre de blocs. Les enfants observent. Combien de blocs voient-ils encore ? Combien sont cachés sous le gobelet ?
Geef alle kinderen een kaartje met een cijfer erop. Bv. van 1 tot en met 20. Nu moeten de kinderen met hun cijfer in de kring komen zitten. De juf wil cijfer 1 en cijfer 20 naast haar hebben. Laat de kinderen het maar regelen. Zou het lukken?	Laat kort een aantal vingers zien en houd ze dan achter je rug. Hoeveel vingers zagen de kinderen? Flits een heleboel keer. Vraag de groep wie het weet en geef de kinderen individuele beurten. Gebruik eventueel getalkaartjes. Zoek het getal dat geflitst werd en leg het zichtbaar in de kring.	Zonder afspraken te maken probeer je met de groep tot 20 te tellen. De kinderen mogen gewoon roepen, maar geen 2 getallen na elkaar roepen. Iemand roept 1, een ander reageert met 2 etc. Maar wanneer er tegelijkertijd een getal geroepen wordt, begint het tellen weer opnieuw.	Leg een aantal voorwerpen bv. blokjes. Pak een beker. Hoeveel blokken liggen er op het tapijt? Houd de beker boven de blokken en zet hem op een aantal blokken. De kinderen mogen gewoon kijken. Hoeveel blokken zie je nog liggen? Hoeveel blokken zitten er nu onder de beker? Kijk onder de beker. Klopt het?
Give all the children a card with a number on it : for instance from 1 to 20. The children must find their right place in the circle. The teacher wants nr 1 and 20 to sit next to her. Let the children manage. Will they succeed ?	Show very quickly a number of fingers. Hold your hand behind your back. How many fingers did the kids see ? Repeat this several times. Question the group and give also individual turns. You can also use numbered cards. Find the right numbered card and place it in the circle.	Without any hint try to count up to 20 with the group. The kids can shout but not call out 2 numbers after each other. One kid calls out 1, another kid 2 etc. When they call out a similar number, they have to start all over again.	Put several items on the carpet : for instance blocks. Take a mug. How many blocks are there on the carpet ? Put the mug over several blocks while the kids are watching. How many blocks can you still see ? How many under the mug ? Are you right ?

## EL JOC

El joc presenta una dualitat: pe runa banda és un recurs educatiu amb el que es pot treballar qualsevol concepte, però alhora és un contingut per si mateix, un objecte d'estudi amb nombroses branques. Els jocs es poden classificar segons l'espai, la tipologia i el nombre de jugadors o les dimensions socials,

intel·lectuals o culturals que es posen en marxa en el moment de jugar. Cada tipologia esdevé una nova proposta d'estudi.

**Un, dos, tres, pica paret** (A partir de 3 jugadors)

S'elegeix a un jugador que serà al que li toqui parar. Aquest es situarà mirant cap a una paret. La resta de jugadors es col·locarà formant una línia al darrera del jugador que pari a la distància establerta al principi del joc( de 7 a 10 metres de la paret)

Comença el joc i el jugador que para pica amb les mans a la paret i al mateix temps diu: un, dos, tres, pica paret!

Mentre el jugador diu aquesta frase, la resta s'aproximarà a ell tant ràpid com pugui procurant de no ser vistos pel jugador que para, ja que quan ell acaba de dir la frase es girarà ràpidament i si enganxa amb algú movent-se, aquest tornarà a la línia d'inici. És a dir, els jugadors s'han de quedar quiets abans que el jugador acabi la frase.

El joc va avançant de la mateixa manera fins que un dels jugadors aconsegueixi arribar i tocar la paret, llavors quan el jugador que pari atrapi amb algun altre que es mou, aquest serà al que li tocarà parar.

**Rosa Sensat i Vila** (El Masnou, 1873 – Barcelona, 1961) va ser una mestra que contribuí al desenvolupament de l'escola pública catalana durant el primer terç del segle XX.

Els principis pedagògics de Rosa Sensat passen pel respecte integral a la persona, la integració del joc al currículum i el gaudi estètic. Usava els fets quotidians per a ensenyar els continguts escolars, lluny d'academicismes, en el que després s'anomenaria aprenentatge significatiu. Pensava que la base de l'educació sorgeix a les etapes d'infantil i primària i que per això calia una bona formació dels mestres, per poder dotar tots els alumnes amb les eines necessàries per a seguir aprenent.



L'horitzó s'allunya,  
el dibuixa un sol  
que aviat s'amaga,  
se'n va amb la tardor.

I les nits més llargues  
lluiran al cel.  
Reguitzell d'estels,  
constel·lacions de màgia,  
arquitectura de llums,  
mapa d'atonautes,  
esglai emmirallat a l'aigua:  
al llac de les muntanyes,  
al mar dels vells pirates,  
al pou fresc d'algun desert,  
al riu de la selva verge,  
a l'oceà avui seré.

Moltes hores després  
esborrarà l'albada  
el sostre fosc brillant  
amb la llum blanca.

I serà de dia,  
fins que l'horitzó s'allunyi,  
el sol s'hi amagui  
i li signi el vespre la fi.

Tornarà a lluir  
aquell cel de nit  
que ens encisa amb fred,  
que ens porta l'hivern...

Isabel Barriel





L'hiver/Winter MARDI GRAS - Laskiainen

Every february or march we celebrate the winter in a special Mardi Gras. We go sliding and we shout: -Pitkiä pellavia! ('Good luck for next summer's harvest). And we eat special pea soup and bun.

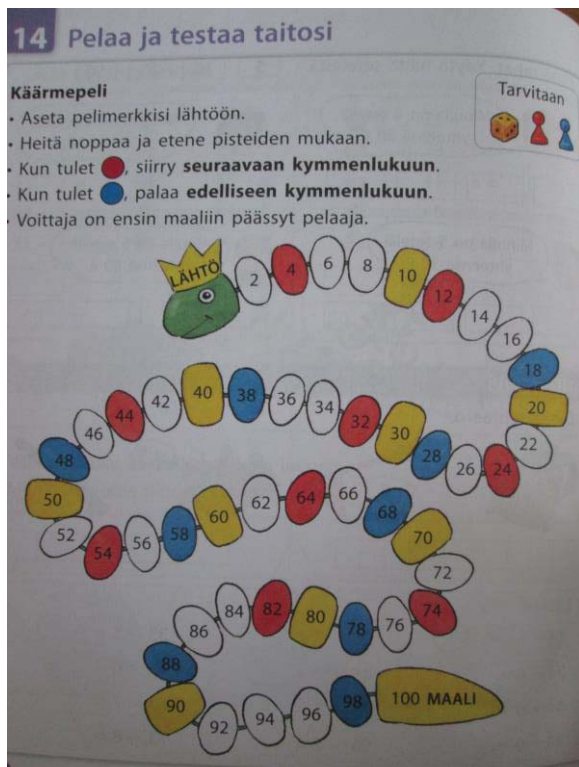


Sports

One of our students favourite sport is "pihapallo" as yard bandy. This year we got some good foreign players from France and Belgium.



Game



Snakegame

- Put your gamemark to the start "Lähtö" sign.
- Throw the dice and go on as many steps as the dice shows.
- On the red place go on to the next "ten".
- On the blue place go back to the previous "ten".
- The player who first arrives to the goal "maali" is the winner.

### Special occasion

Every spring our school does a spring trip together with the families. Parents and pupils gather money all year by selling e.g. socks, cookies and candles and organizing Christmas market at school. In 2014 we made a three day journey to eastern Finland, this year we are travelling to south east part of Finland and spend one night there. Normally school classes do a trip maybe once or twice during primary school but because we are such a small school and village it's easier for us to arrange something special. ;)

### Gathering money and learning business skills



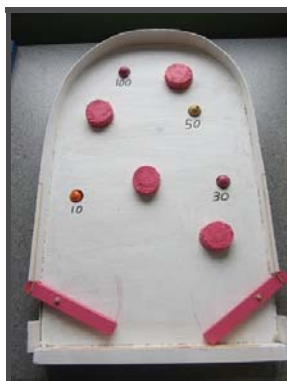
### Sport & play: "Hyllypallo", shelf and ball



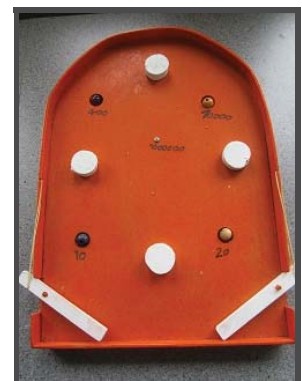
One of the most popular games among the students is Hyllypallo, The shelf and the ball. The main idea is to burn others by throwing the ball. If one get hit, he has to go to stand on "a shelf" that is to stand by the playing field.

Winner is the last one standing in the middle with the ball. To increase the speed of the game there is a rule that every now and then teacher can order to "Empty the shelf!" after which all the players return back to the field and the game goes on.

### Math and handicraft



**Pupils made math games at school. The idea is the same than in pinball: to try to get the marbles in the holes and then to count how many points one got. Nevertheless the idea is quite simple but games have become very addictive!**

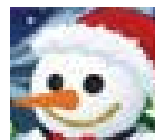




# Septembre

# 12- Douze

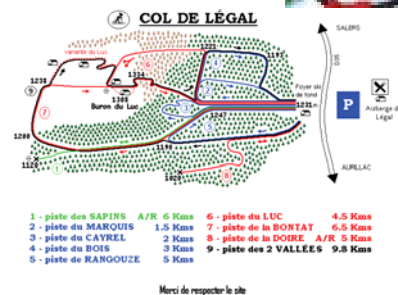
# Il fait froid



## L'hiver

Les élèves de l'école de Lascelle ont participé à plusieurs séances de ski de fond au col de Légal. Le **col de Légal** est une station de sports d'hiver d'Auvergne se situant à 28 km d'Aurillac . Les pistes de ski de fond s'étendent sur 120 hectares, de 1100 à 1334 mètres d'altitude et sillonnent le versant Sud et le versant Nord de la montagne avec une portion de piste sur le plateau du Luc, garantissant quelques paysages hivernaux magnifiques.

9 pistes de ski de fond balisées et réparties selon leurs difficultés, allant de la piste verte à la piste noire, totalisant 43 km de piste.



## EPS et mathématiques

### Le jeu du Mölkky

Le principe du jeu est de faire tomber des quilles en bois à l'aide d'un lanceur appelé mölkky. Les quilles sont marquées de 1 à 12. Les quilles sont placées à 3-4 mètres des joueurs. Lorsqu'une quille a été abattue, on la relève juste là où elle se trouve, sans la soulever. C'est ainsi qu'au cours de la partie, les quilles s'éparpillent et s'éloignent. Pour abattre les quilles, les joueurs lancent le mölkky. Il y a deux façons de marquer des points :

- si un joueur fait tomber une seule quille, il gagne autant de points que le nombre inscrit dessus,
- Si un joueur fait tomber plusieurs quilles, il gagne autant de points que de quilles abattues.



Ce jeu fait appel tantôt à la force (faire tomber le plus de quilles en un seul coup) tantôt à la précision et à l'adresse. Le gagnant est celui qui arrive à totaliser exactement 50 points. Si un joueur dépasse ce score, il retombe à 25.

Apprendre à progresser : améliorer l'efficacité du lancer par une meilleure position, par une meilleure trajectoire de l'objet lancé, adapter son geste à l'engin, identifier sa zone de performance, varier les trajectoires, varier le geste de lancer.

### La place du jeu à l'école primaire

Bien souvent, le jeu se fait rare après l'école maternelle. Et pourtant de nombreux travaux de recherche éclairent la place spécifique et le rôle original du jeu dans le processus d'apprentissage. La définition, la place et le rôle du jeu à l'école ont une histoire longue et contrastée. Des initiatives variées, individuelles ou institutionnelles, ont été prises dans différents systèmes éducatifs : « jouer » à l'école est possible. Rappelons que les programmes d'enseignement de l'école primaire mentionnent bien que « le jeu est l'activité normale de l'enfant, qu'il conduit à une multiplicité d'expériences sensorielles, motrices, affectives, intellectuelles... permet l'exploration des milieux de vie, la communication dans toutes ses dimensions, verbales ou non verbales,... qu'il est le point de départ de nombreuses situations didactiques proposées par l'enseignant, que c'est par le jeu que l'enfant construit ses acquisitions fondamentales [BO du 14 février 2002] ».

Le jeu  *motive*  l'élève, facilite sa concentration, son recours à la mémoire. Grâce au jeu, l'élève est  *actif*  : il découvre à travers sa fonction de partenaire, qu'il a un rôle à jouer, une forme de responsabilité au sein de son équipe pour la faire gagner, il prend plaisir à partager, à échanger. Le jeu change le rapport au savoir et introduit entre les élèves d'une même classe des relations plus saines ; la part de hasard, souvent présente, atténue la crainte de l'erreur, de l'échec, qui paralyse certains ; des qualités de communication, de respect mutuel, de prise en compte des règles, de savoir vivre ensemble se développent. Le jeu conduit à s'exprimer, à clarifier sa pensée, à justifier ses choix, à argumenter, il contribue à perfectionner son langage.

«  *Le jeu n'est pas le contraire du travail, ni un moment de loisir gratuit. Le maître peut le mettre en place, le favoriser, en alimenter la flamme, sans pour autant l'enseigner comme un exercice...*  » Pierre Parlebas—Les jeux du patrimoine, 1989

# Septembre / *setembre* - 12 - DOUZE / *dotze* -

il fait froid! *fa frèg* !

**L'hiver** : « Je suis allée faire de la luge dans la montagne. On a lancé des boules de neige. J'ai fait un bonhomme de neige. » *LISA, MS*

Sur les pentes du **Plomb du Cantal** (1856m), le domaine skiable compte plus de 60 km de pistes, 20 remontées mécaniques, téléphérique, télésièges, téléskis, télébaby, snowpark, stade de slalom. Pour la pratique du ski de fond et les balades en raquettes, de nombreuses stations nordiques sont réparties sur l'ensemble du massif du Cantal.

<http://www.cantal-neige.com/>



## EPS et mathématiques : le Jeu de quilles

Objectif : **abattre les quilles** ; en maths : **Dénombrer les quilles à terre, Compléter pour faire 10** ; en EPS : **faire rouler un engin en lui donnant une direction.**

Espace de jeu: **Un couloir matérialisé par des cônes avec 3 ou 4 départs, des quilles rangées en triangle.**  
Matériel : **des quilles en bois, en plastique, des bouteilles plastiques lestées, des balles pour le lancer, une feuille de route.**

**Règle du jeu** : *Chaque joueur lance 3 balles ; comptage des quilles debout à haute voix. Représenter les quilles debout sur la feuille de route à chaque lancer ; Barrer les quilles au sol sur la feuille de route ; Noncer combien il en*

*à Aurillac, avec des quilles de Mouscron. reste.*

**Variables (GS)**: varier la distance de lancer, proposer d'autres engins de lancer (balles, ballon de rugby), donner des valeurs aux quilles en fonction de leur couleur, varier les modes de tir (assis, debout...) ; après le premier tir, l'élève énonce combien il doit encore en faire tomber pour aller à 8..., à 10...

**"Le jeu devrait être considéré comme l'activité la plus sérieuse des enfants"**

Montaigne

**" Le jeu c'est le travail de l'enfant "**

Pauline Kergomard

### La place du jeu à l'école maternelle

Le jeu favorise l'action, la recherche autonome, l'expérience, autant de situations qui permettent à l'enfant de construire des acquisitions fondamentales :

- développement affectif et relationnel (l'enfant apprend à être libre et à se distancier, tout en entrant en compétition)
- développement cognitif (l'élève développe son attention, met en œuvre des tactiques, élabore des stratégies, résout des problèmes)
- apprentissages (l'élève manipule les objets culturels, il acquiert des connaissances).

L'enseignant utilise le jeu comme un outil pédagogique, sans perdre de vue que jouer pour un enfant est une fin en soi : c'est se divertir, avoir du plaisir et c'est aussi se construire, surmonter l'échec et développer la confiance en soi (...). À travers le jeu, l'enseignant peut repérer chez les élèves des compétences, des stratégies et d'éventuelles difficultés. Il peut contrôler des connaissances sur un sujet donné ainsi que la progression dans les apprentissages.

<http://eduscol.education.fr/cid48445/la-classe-au-quotidien.html>

**Pauline Kergomard**

(1838 -1925) est à l'origine de la transformation des **salles d'asile**, établissements à vocation essentiellement sociale, en **écoles maternelles** formant

la base du **système scolaire**. **Elle introduit le jeu, qu'elle considère comme pédagogique**, et les activités artistiques et sportives. Elle prône une initiation à la **lecture**, à l'**écriture** et au **calcul**, avant cinq ans. Elle s'oppose toutefois à la tendance qui veut faire de ces écoles des lieux d'instruction à part entière, voulant plutôt favoriser le « développement naturel » de l'enfant.

