

## JEU DE L'OIE

<b>OBJECTIF OPERATIONNEL</b>	Découvrir de manière ludique le collège et ses règles pour réussir son entrée en 6ème
<b>ACTION</b>	Jeu de l'oie
<b>LIEN AVEC LE PROJET DE L'ETABLISSEMENT / PROJET EDUCATIF</b>	Dans le cadre de la liaison école / collège
<b>PUBLIC VISE</b>	CM2 et 6ème
<b>PARTENAIRES</b>	
<b>RAISONS DE L'ACTION</b>	Optimiser la visite des CM2, les aider à appréhender les règles nouvelles, spécifiques, au collège.
<b>CONSTAT</b>	idem
<b>CALENDRIER</b>	Au mois de mai pendant la visite des CM2 (par école) A la rentrée pour les élèves de 6 <sup>ème</sup> (par classe avec le PP)  Durée : 1h

<b>DESCRIPTIF DE L'ACTION</b>	<p>Jeu de l'oie matérialisé en grand format (1 case = 1 feuille A4) Les élèves jouent à tour de rôle en lançant un dé en mousse. A chaque case rencontrée, une explication est donnée par la CPE. En fonction de la case rencontrée ils avancent ou reculent (ex : oubli de carnet = retour vie scolaire). Le jeu de l'oie présente la scolarité de l'entrée en sixième à l'entrée au lycée.</p>
<b>OBJECTIFS EDUCATIFS</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Connaître les règles de vie</li><li>- Connaître le fonctionnement de l'établissement</li><li>- Identifier et comprendre le rôle des différents acteurs de l'EPLE</li><li>- Rassurer sur l'entrée au collège</li></ul>
<b>COMPETENCES VISEES</b>	Piliers 6 et 7 du socle commun
<b>SUPPORT</b>	Jeu de l'oie, grand format

<b>PRODUCTION</b>	Sans
<b>EVALUATION</b>	Comment se passe la rentrée ? Retour des professeurs des écoles Retour des Professeurs Principaux Retour des familles
<b>REMARQUES ET POINTS D'ATTENTION</b>	Sans