



SAINDOU HADJIRA

UE3.0

# CONTEXTE PLURIDISCIPLINAIRE



## M'RAHA

*Variante du jeu: "les osselets"*

# SOMMAIRE

INTRODUCTION .....	3
I THEME : JEU DE MRAHA.....	4
I.1 Choix du sujet.....	4
I.2 Les du jeu de M'raha .....	4
II LES COMPETENCES PLURIDISCIPLINAIRE.....	6
II.1 Le socle commun de connaissance, de compétence et de la culture.....	6
II.2 LES ENSEIGNEMENTS ET LES ACTIVITES POSSIBLES :.....	7
II.3 Les compétences disciplinaires.....	8
ii.3.1 français.....	8
ii.3.2 langue vivant .....	8
ii.3.3 mathématiques :.....	9
ii.3.4 enseignement artistique.....	10
ii.3.5 activité physique et sportive.....	10
ii.3.6 questionner le monde.....	10
ii.3.7 éducation morale et civique : .....	11
III . PRODUCTIONS ET COMMUNICATION.....	12
III.1 Production en français :.....	12
III.2 Production en art plastiques :.....	12
III.3 Productions en mathématiques .....	13
III.4 Production possible « Questionner le monde » .....	13
IV . ENQUETE DOCUMENTAIRE .....	15
V RECHERCHE LIEUX ET PERSONNES RESSOURCES : .....	17
V.1 Les albums possibles.....	17
V.2 Les règles du jeu .....	17
V.3 Références artistiques :.....	17
V.4 Les références artistiques .....	18
V.5 Les logiciels.....	18
CONCLUSION : .....	19

# INTRODUCTION

A l'époque, les enfants mahorais n'avaient pas le moyen de s'acheter des jeux. Ils s'amusaient avec éléments qu'ils avaient en leur possession. Plusieurs jeux sont issus des matériaux naturels (feuille, bois, bambous, caillou...). De nos jours certains pratique des jeux traditionnels ont disparu dû à l'évolution de la société. Les enfants oublient la valeur des jeux traditionnels et s'intéressent plus aux jeux modernes achetés.

Le jeu de belesset ou M'raha ressemble au jeu des osselets sauf que dans la pratique mahoraise il se joue avec des cailloux. En règle générale dans ce jeu il faut compter sept cailloux pour réaliser les 7 étapes de jeu. On peut jouer au sol et à plusieurs. L'objectif est de lancer un caillou qui sert de maitre pour ainsi rattraper ceux qui sont au sol. Pour gagner, il faut relever plusieurs défis.

A Mayotte, ce jeu est exclusivement réservé aux filles. Dû à la culture mahoraise, à l'époque les garçons n'avaient pas le droit de jouer pas avec les filles, ce qui entraine l'exclusion des garçons dans la pratique du jeu. Cependant malgré l'évolution de la société et de l'égalité hommes et femmes, le jeu reste toujours un élément de « stéréotype ».

En observant la pratique du jeu, on peut constater qu'elle a de l'intérêt psychomotrice, cognitif et social. En effet ce jeu permet à l'enfant de développer sa capacité motricité à lancer et rattraper les cailloux dans une rapidité efficace. Ensuite, cela exige une capacité à compter et à décomposer les nombres le plus rapidement possible. Puis c'est aussi un moyen d'être stratégique et de jouer en société.

La mise en place du jeu dans une séance en classe permet d'atteindre plusieurs compétences disciplinaires. Dont l'une est de s'interroger sur la matière en lui-même, « le caillou ». Ensuite c'est aussi un moyen de pouvoir travailler plus facilement la numération avec les élèves. « Centaines dizaine unité ». À travers les activités physiques améliorer son lancer. Puis au niveau de l'artistique, utiliser la matière pour réaliser une production plastique. Ce jeu est considéré comme ludique et attractif pour les enfants.

Pour permettre la pratique du jeu en classe, dans ce dossier je traiterais dans une première partie, le jeu, son intérêt et ses règles. Ensuite en second partie, les différentes compétences que l'on peut acquérir avec cette pratique. Je présenterais par la suite les différentes productions possibles. Puis nous traiterons des séances envisageables ainsi que les ressources potentielles à l'élaboration de ce projet.

# I THEME : JEU DE MRAHA

## I.1 CHOIX DU SUJET

De nos jours le jeu de M'raha est un jeu peu pratiqué par les enfants, la tradition mahoraise se perd, certains jeux comme celui-ci n'est pas pratiquer autant qu'avant. De ce fait, la non pratique du jeu par m'a permis de m'intéresser sur une éventuelle mise en place en classe. Le premier objectif est de pouvoir intéresser les élèves sur les jeux de l'époque. Ensuite, d'initier les élèves à la décomposition du nombre en ayant comme but le lancer de caillou. Puis de leur permettre de comparer les nombres visuellement et rapidement. Le choix du sujet est en premier lieu contextuel puis cognitif.

En outre, pour aller plus loin dans éventuel mise en place du jeu au sein de la classe. L'utilisation d'objets naturels et non couteux permettrait à l'élève d'avoir une conception concrète du nombre. De ce fait j'ai pris les « cailloux », une matière que l'on retrouve partout, et qui, existe en abondance. L'intérêt de mettre en relation le jeu et l'acquisition des compétences disciplinaire.

De plus, A travers ce projet, cela sera l'occasion de remettre en question la matière « le caillou ». Les élèves pourront à cet effet s'interroger à cette matière qu'il voit souvent. Se questionner sur son utilisation son utilité dans la vie, et son intérêt dans la vie quotidienne. De plus, ça sera l'occasion de travailler la matière sur différents angles.

## I.2 LES DU JEU DE M'RAHA

Ce jeu se pratique avec 7 petits cailloux (par terre ou sur une table).

**Étape 1:** Le premier joueur doit lancer les cailloux en l'air, ces derniers vont retomber, le joueur en ramasse un et il doit ramasser les autres cailloux tombés de la façon suivante : il lance en l'air le caillou qu'il ramassé et doit récupérer un par un, rapidement, ceux qui sont sur la table (tout en essayant de rattraper celui qu'il a lancé en l'air). Tous les cailloux ramassés, le joueur passe à l'étape suivante.

**Étape 2:** Cette étape consiste à relancer les cailloux en l'air, ils vont retomber, le joueur ramasse, à nouveau, un caillou, il le lance en l'air et doit rapidement ramasser 2 cailloux qui se trouvent sur la table ainsi de suite jusqu'à épuisement des cailloux sur la table.

**Étape 3:** Suivant le même principe, le joueur lance les cailloux, il en ramasse 1 et doit ramasser les autres cailloux sur la table 3 par 3.

**Étape 4 :** Le joueur lance les cailloux, il en ramasse un, le lance en l'air et doit récupérer d'abord quatre cailloux sur la table (tout en essayant de rattraper celui lancé en l'air) puis, il relance un caillou en l'air (parmi ceux qu'il a ramassé) et il ramasse les deux cailloux restants.

**Étape 5 :** Le joueur lance les cailloux, il en ramasse un, le lance en l'air et doit ramasser les cinq cailloux restés sur la table puis le dernier caillou restant.

**Étape 6 :** Le joueur lance les cailloux, en ramasse un, le lance en l'air et doit ramasser d'un seul coup les six cailloux sur la table (tout en essayant de rattraper celui lancé en l'air).

**Étape 7 :** Le joueur lance les cailloux en l'air, en ramasse un, puis il le lance à nouveau en l'air, ramasse rapidement un autre caillou sur la table (tout en essayant de rattraper celui lancé en l'air), puis une fois qu'il a les deux cailloux, il les relance en l'air et ramasse rapidement un autre caillou sur la table (tout en essayant de rattraper les deux cailloux lancés en l'air), une fois qu'il a les trois cailloux, le joueur les relance en l'air, en ramasse un sur la table (tout en essayant de rattraper les trois lancés en l'air). Une fois que le joueur a les quatre cailloux, il les lance en l'air, ramasse rapidement un sur la table (tout en essayant de rattraper les quatre cailloux lancés en l'air); ensuite il lance les cinq cailloux en sa possession, il ramasse rapidement un caillou sur la table (tout en essayant de rattraper les cinq cailloux lancés en l'air); puis il lance les six cailloux en sa possession et ramasse le dernier caillou sur la table en essayant de rattraper les six cailloux lancés en l'air.

Si le joueur réussit toutes ces étapes il a gagné. Le joueur perd son tour si pendant qu'il veut ramasser un caillou sur la table n'arrive pas à rattraper celui ou ceux lancé(s) en l'air ou s'il n'arrive pas à prendre un ou plusieurs caillou(x) sur table.

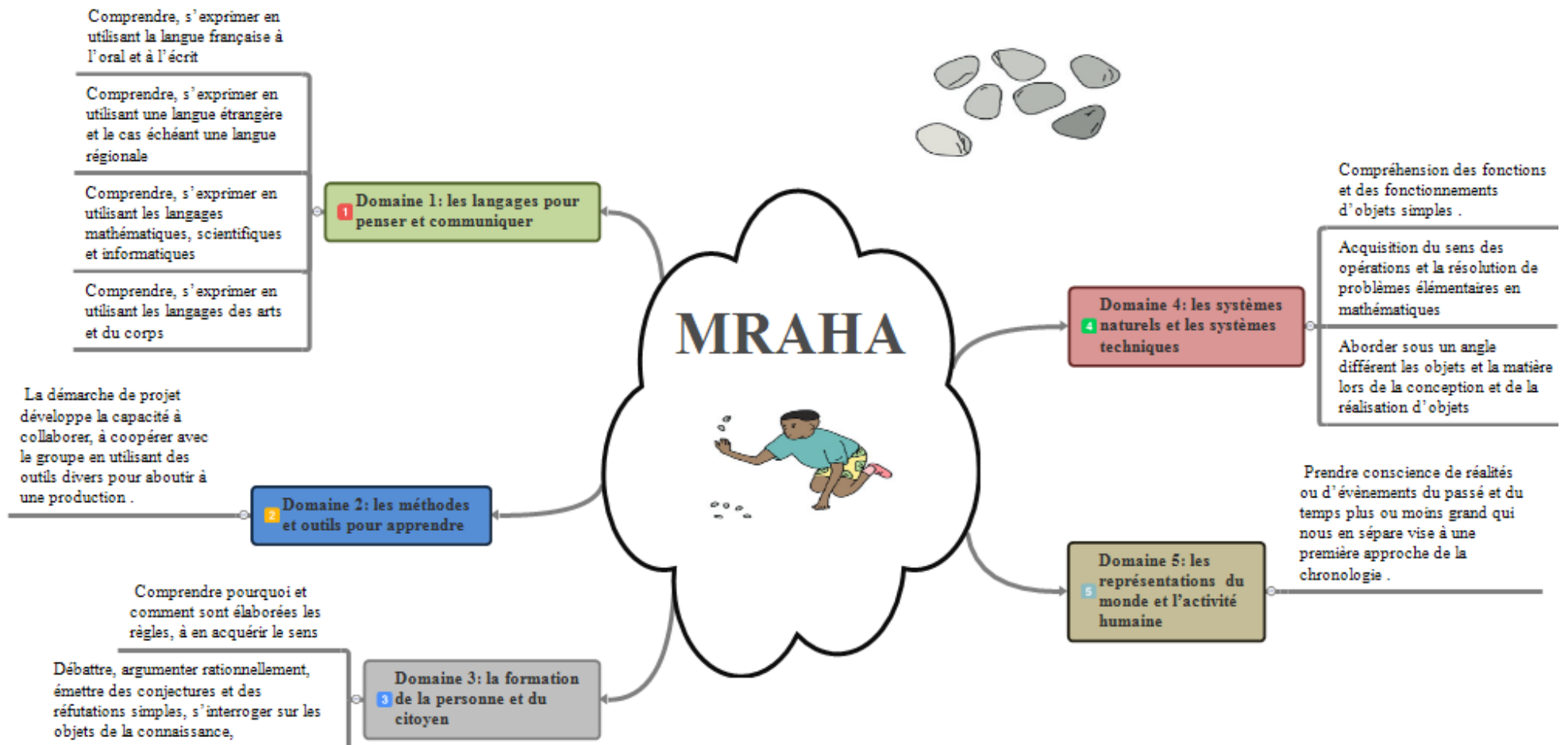


# II LES COMPETENCES PLURIDISCIPLINAIRE

## II.1 LE SOCLE COMMUN DE CONNAISSANCE, DE COMPETENCE ET DE LA CULTURE

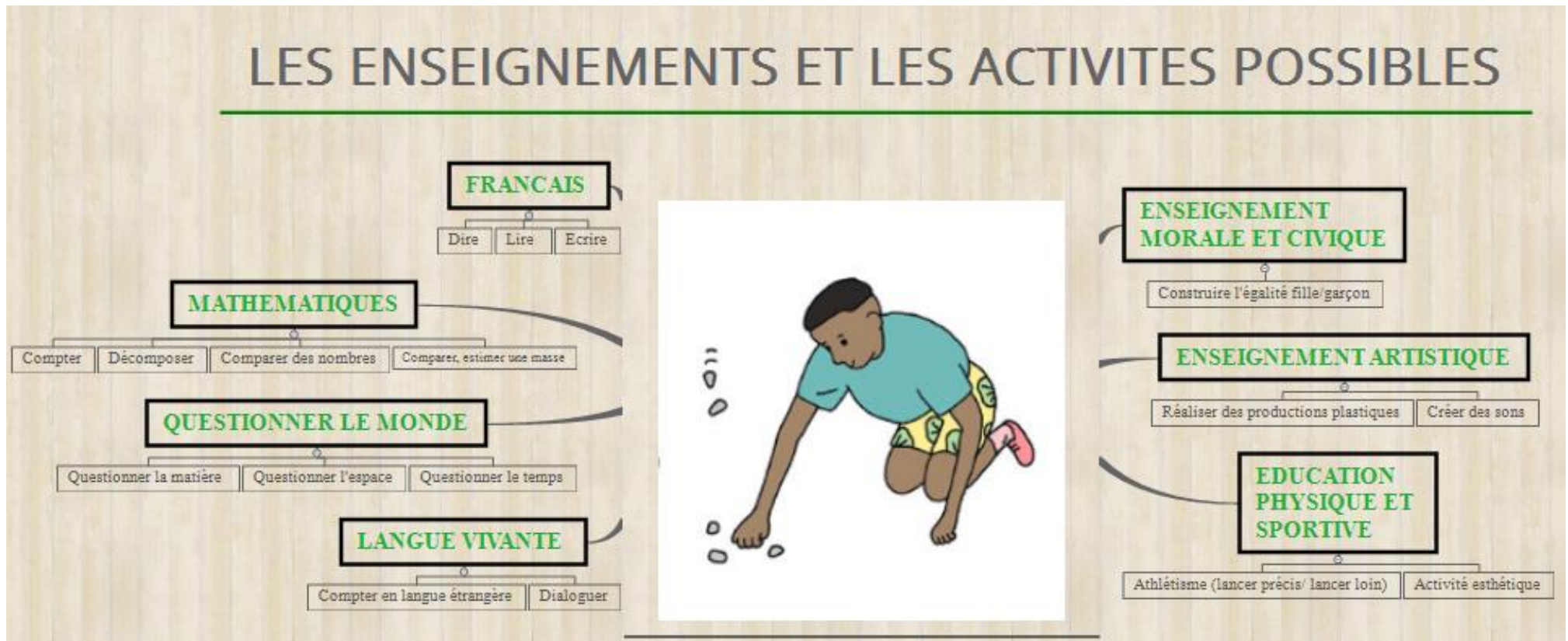
La mise du projet « jeu de M’raha » au sein de classe, permet d’atteindre les divers domaines présentés par le socle commun de connaissances, de compétences et de la culture. Le projet consistera à s’initier le jeu puis de s’intéresser à la matière utilisée pour jouer le jeu.

### SOCLE COMMUN DE CONNAISSANCE, DE COMPETENCE ET DE LA CULTURE



## II.2 LES ENSEIGNEMENTS ET LES ACTIVITES POSSIBLES :

Dans ce projet contextuel, la mise en place du jeu au sein de la classe, permet à l'élève de travailler plusieurs compétences disciplinaires tels que le français les mathématiques. A partir de ce jeu on va emmener l'élève à s'interroger sur la matière, et de ce qu'on peut en faire. L'intérêt de cette mise en place permettra à l'élèves d'exploiter diverses ressources pour se questionner sur la matière « caillou » et adapter son utilisation en fonction des disciplines.



## II.3 LES COMPÉTENCES DISCIPLINAIRES

Après avoir cité les différents domaines d'apprentissage exigés par le socle commun des compétences, de connaissance et de la culture, puis après avoir défini l'ensemble des enseignements possibles pour mener à bien ce projet. On va s'intéresser aux différentes compétences disciplinaires que l'on peut acquérir avec la mise en place du projet au sein de la classe.

Étant en cycle 2 dans un niveau de CE2, ce projet sera destiné à des élèves de CE2. On tiendra compte des repères de progressivités indiqués dans le bulletin officiel.

### II.3.1 Français

Plusieurs compétences, oral, écrit, peuvent être atteintes à partir d'une étude d'album. L'étude des albums va permettre à l'élève de se familiariser avec le mot caillou puis de découvrir d'autres utilisations du « caillou ». Puis à partir des différentes histoires comprendre la valeur du caillou dans le monde.

#### A. LECTURE ET COMPRÉHENSION DE L'ÉCRIT :

Dans ce domaine les élèves seront amenés à :

- Identifier des mots rapidement : decoder aisément des mots inconnus réguliers, reconnaître des mots fréquents et des mots irréguliers mémorisés.
- Lire et comprendre des textes adaptés à la maturité et à la culture scolaire des élèves.
- Lire à voix haute avec fluidité, après préparation, un texte d'une demi-page ; participer à une lecture dialoguée après préparation.

#### B. ÉCRITURE :

A partir des albums étudiés, les élèves devront produire des textes écrits. Les compétences à travailler sont :

- Rédiger un texte d'environ une demi-page, cohérent, organisé, ponctué, pertinent par rapport à la visée et au destinataire.
- Améliorer une production, notamment l'orthographe, en tenant compte d'indications.

### II.3.2 : Langue vivante

Les élèves peuvent utiliser les objets pour apprendre compter en langue étrangère, puis l'élève pourrait dialoguer avec les autres membres de la classe en utilisant la formule « HOW MANY »

- Prendre part à une conversation



### II.3.3 MATHEMATIQUES :

Comme nous le précise le bulletin « Des résolutions de problèmes **contextualisés** : dénombrer des collections, mesurer des grandeurs, repérer un rang dans une liste, prévoir des résultats d'actions portant sur des collections ou des grandeurs (les comparer, les réunir, les augmenter, les diminuer, les partager en parts égales ou inégales, chercher combien de fois l'une est comprise dans l'autre, etc .) . Ces actions portent sur des objets tout d'abord matériels puis évoqués à l'oral ou à l'écrit ; le travail de recherche et de modélisation sur ces problèmes permet d'introduire progressivement les quatre opérations (addition, soustraction, multiplication, division) » .

De ce fait à partir de ce jeu contextuel, les élèves pourront dénombrer et comparer les nombres puis de mesurer des grandeurs L'utilisation de matériels permet de concrétiser les notions abordées.

#### *A. LES NUMÉRATIONS :*

La pratique du jeu intégré indirectement les compétences de la numération (dénombrer, comparer, compter des nombres entiers). Cependant pour atteindre les compétences du bulletin officiel, il faut varier le jeu en utilisant plus d'objets. Les compétences à travailler seront :

- Comprendre et utiliser des nombres entiers pour dénombrer, ordonner, repérer, comparer
  - Dénombrer, constituer et comparer des collections.
  - Utiliser diverses stratégies de dénombrement.
- Nommer, lire, écrire, représenter des nombres entiers
  - Utiliser diverses représentations des nombres

#### *B. GRANDEURS ET MESURES*

En effet, a travers le jeu on peut amener les élèves à comparer des grandeurs principalement « la masse ». En collectionnant « des cailloux » mise dans divers sacs, on peut demander aux élèves d'estimer, de comparer, de mesurer la masse des objets mise dans le sac. Les compétences seront :

- Comparer, estimer, mesurer des longueurs, des masses, des contenances, des durées
- Utiliser le lexique, les unités, les instruments de mesures spécifiques à ces grandeurs
  - Utiliser et comparer des masses
  - S'approprier la notion de « léger » « lourd »
  - Utiliser les unités de mesures

### II.3.4 ENSEIGNEMENT ARISTIQUE

Dans ce projet, l'enseignement artistique trouve aussi place autant qu'en art visuelle et aux activités musicales. Dans cette discipline, les élèves pourront ainsi découvrir une autre utilité du « caillou ».

#### *A. ART VISUELLE*

- Réaliser et donner à voir, individuellement ou collectivement, des productions plastiques de natures diverses
- Proposer des réponses inventives dans un projet individuel ou collectif

#### *B. ACTIVITÉ MUSICALE*

- S'exprimer sur sa production, celle de ses pairs, sur l'art.

### II.3.5 ACTIVITE PHYSIQUE ET SPORTIVE

Le jeu de M'raha dans cette discipline est essentiel, car c'est par le lancer (précis) que l'élève pourra gagner le jeu. A partir de l'éducation physique et sportive. L'élève va s'initier pour apprendre à gérer et maîtriser son lancer. De plus, la pratique du jonglage en art de cirque sera nécessaire à l'élève pour appréhender

#### *A. PRODUIRE UNE PERFORMANCE MAXIMALE, MESURÉE À UNE ÉCHÉANCE DONNÉE*

- Courir, sauter, **lancer** à des intensités et des durées variables dans des contextes adaptés.
- Savoir différencier : courir vite et courir longtemps / **lancer loin et lancer précis** / sauter haut et sauter loin.

#### *B. PRESTATION ARTISTIQUE*

- Synchroniser ses actions avec celles de partenaires.
  - Art de cirque

### II.3.6 QUESTIONNER LE MONDE

### *A. QUESTIONNER LA MATIÈRE*

« Cette première découverte de la science concerne la matière sous toutes ses formes, vivantes ou non, naturellement présentes dans notre environnement, transformées ou fabriquées, en articulant le vécu, »

De ce fait, dans ce projet on peut intégrer la matière, l'intérêt de permettre aux élèves de se questionner sur l'objet utiliser pour pratiquer le jeu. Puis travailler les différents matériaux existant dans le monde.

- Comprendre la fonction et le fonctionnement d'objets

### *B. QUESTIONNER LE TEMPS :*

- Repérer et situer quelques événements dans un temps long

### *C. QUESTIONNER L'ESPACE :*

- Identifier des représentations globales de la Terre et du monde.
- Se repérer pour se situer

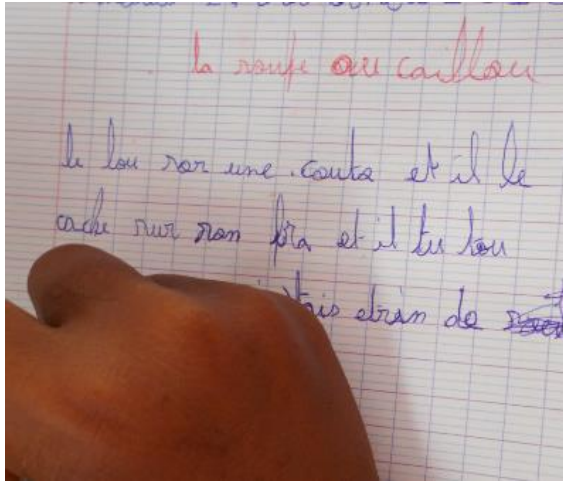
## **II.3.7 EDUCATION MORALE ET CIVIQUE :**

Etant donné que le jeu à l'époque était uniquement réservé aux filles, mêmes de nos jours les garçons refusent de jouer à ce jeu car ces « pour les filles ». Mon intérêt à partir de ce projet est d'initier les élèves au jeu. Mais aussi pouvoir dépasser les stéréotypes.

- Se sentir membre d'une collectivité.
- Accepter les différences. » Le respect des pairs et des adultes. Les atteintes à la personne d'autrui (racisme, antisémitisme, sexisme, xénophobie, homophobie, harcèlement . . . ) . » Le respect des différences, interconnaissance, tolérance. » La conscience de la diversité des croyances et des convictions.
- Connaître quelques principes et valeurs fondateurs d'une société démocratique. » Les valeurs : la liberté, l'égalité, la laïcité. » L'égalité de droit entre les femmes et les hommes . » Les droits et les devoirs : de la personne, de l'élève, du citoyen (initiation) ; la Déclaration des droits de l'homme et du citoyen de 1789, art. 1, 4, 6 .

# III . PRODUCTIONS ET COMMUNICATION

## III.1 PRODUCTION EN FRANÇAIS :



Réaliser une production écrite à partir des albums.



Mettre dans l'ordre des images séquentielles (raconter une histoire)

## III.2 PRODUCTION EN ART PLASTIQUES :

**En art visuel :** L'objectif serait de créer un espace de jeu M'raha au sein de la classe, puis peut s'élargir au sein de l'école. Dans un espace contenant que des cailloux. L'intérêt est de rendre cette espace esthétique. De ce fait les élèves doivent décorer les caillou afin de permettre aux élèves de l'école de s'intéresser au jeu.



**En musique :** élaborer des sons en utilisant les cailloux. Le projet sera Enregistrer sur le logiciel audacity, pour permettre aux élèves de se réécouter et valider leur production.



### III.3 PRODUCTIONS EN MATHÉMATIQUES

Après avoir compris les notions centaines, dizaines et unité, L'élèves élaborons des affiches sur le système de numération en utilisant comme matière de référence le caillou. Certaines affiches seront mises à disposition dans classe. Il servira de référence aux élèves.

### III.4 PRODUCTION POSSIBLE « QUESTIONNER LE MONDE »



**Questionner la matière :** production possible d'une affiche présentant la matière L' affiche doit présenter la matière, ses origines, ses caractéristiques. Puis on peut faire la relation entre les différentes matières existant dans le monde.

L' affiche pourra donc être utilisé durant la fête de la science. Afin de pouvoir informer les participants à l' utilisation de cette matière.

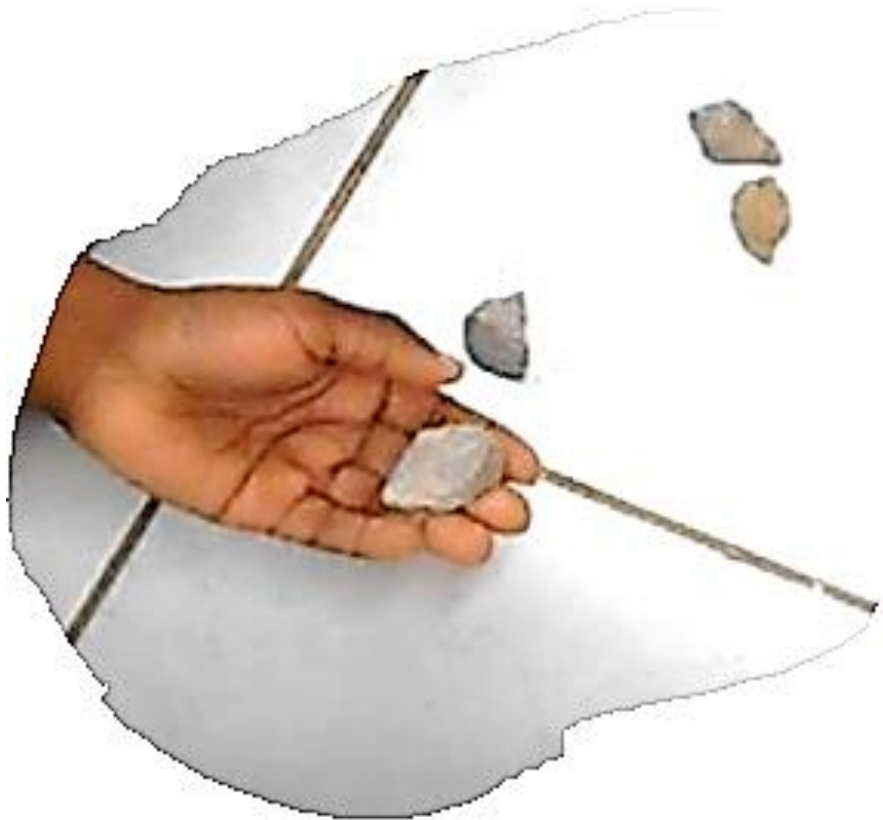


**Questionner le temps :** A partir des connaissances acquises, la production dans cette discipline est de réaliser un livret qui permettrait de présenter les différents outils utilisés en préhistoire « l' âge de pierre ».

## IV . ENQUETE DOCUMENTAIRE

Domaine SCCC	Compétences du socle	Objectifs	Savoirs contextualisés
<b>Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer</b>	Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit.	- Expliquer/ dire les règles du jeu - Ecrire les règles du jeu pour l'afficher	Etablir les règles du jeu en l'adaptant
	Comprendre, s'exprimer en utilisant une langue étrangère et le cas échéant une langue régionale	- Compter jusqu'à 7 en langue étrangère - Parler en interaction (poser une question/ répondre à une question)	Utiliser les cailloux pour compter en langue.
	Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages mathématiques, scientifiques et informatiques	- Comparer et dénombrer les nombres	Utiliser les cailloux pour compter, dénombrer et comparer les nombres
	Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps	- Jongler avec des objets	Jouer au jeu de M'raha
<b>Domaine 2: les méthodes et outils pour apprendre</b>	La démarche de projet développe la capacité à collaborer, à coopérer avec le groupe en utilisant des outils divers pour aboutir à une production.	- Collaborer et coopérer pour aboutir à une production finale	Travailler ensemble/ jouer ensemble.
<b>Domaine 3: la formation de la personne et du citoyen</b>	Comprendre pourquoi et comment sont élaborées les règles, à en acquérir le sens	- Comprendre les règles du jeu - Respecter les règles	Jouer au jeu en respectant les règles
	Débattre, argumenter rationnellement, émettre des conjectures et des réfutations simples, s'interroger sur les objets de la connaissance,	- Débattre, argumenter, justifier ses réponses	Déterminer la place du jeu dans la société mahoraise.
<b>Domaine 4: les systèmes naturels et les systèmes techniques</b>	Compréhension des fonctions et des fonctionnements d'objets simples.	- Se questionner sur l'utilisation de la matière	La place de l'objet à Mayotte.
	Acquisition du sens des opérations et la résolution de problèmes élémentaires en mathématiques	- Additionner, soustraire et partager	A partir du jeu, comprendre le concept de l'addition, soustraction et division.
	Aborder sous un angle différent les objets et la matière lors de la conception et de la réalisation d'objets	- S'interroger sur la matière son origine, ses caractéristiques	Où l'on peut trouver des cailloux à Mayotte.

<b>Domaine 5: les représentations du monde et l'activité humaine</b>	Prendre conscience de réalités ou d'évènements du passé et du temps plus ou moins grand qui nous en sépare vise à une première approche de la chronologie.	Se questionner sur l'utilisation de la matière dans un temps long	S'interroger sur l'utilisation de la matière à Mayotte.
--	--	---	---



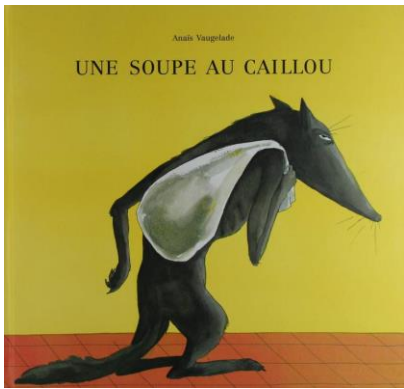
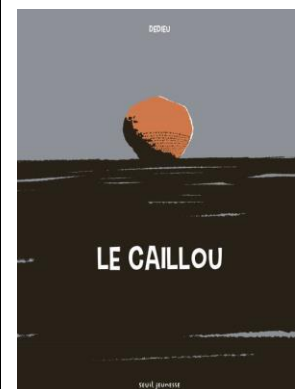


# V RECHERCHE LIEUX ET PERSONNES RESSOURCES :

## V.1 LES ALBUMS POSSIBLES

Les albums, lus et vus lors de ce projet seront un outil pour permettre aux élèves d'avoir une nouvelle vision des cailloux.

Les deux principaux albums sélectionnés sont

 <p>La soupe au caillou de Anaïs Vaugelade</p> <p>Objectif : Découvrir la matière, et identifier sa valeur.</p>	 <p>Le caillou de Thierry Dedieu</p> <p>Objectif : Connaître l'utilité de l'objet et se repérer dans l'environnement.</p>
---	---

## V.2 LES RÈGLES DU JEU

A partir de cette ressource les élèves doivent jouer le jeu en respectant les défis de ce fait, après maîtrise, les élèves pourront adapter et varier le jeu.



Le *chamtra* se joue aux Comores. Il ressemble au jeu des osselets. Il se joue avec des cailloux mais on peut utiliser des capsules de bouteilles. Il faut 7 cailloux pour réaliser les 7 étapes de jeu. On peut jouer au sol ou sur une table. Au début de chaque étape, le joueur lance les cailloux en l'air et les laisse retomber. Il en choisit un qu'il ramasse puis il se lance des défis.

### Les défis

- Défi 1 :** Le joueur lance en l'air le caillou qu'il a ramassé et doit ramasser un autre caillou. Il fait de même pour les 5 cailloux restants.
- Défi 2 :** Même principe, mais cette fois il ramasse les cailloux 2 par 2.
- Défi 3 :** Les ramasser 3 par 3.

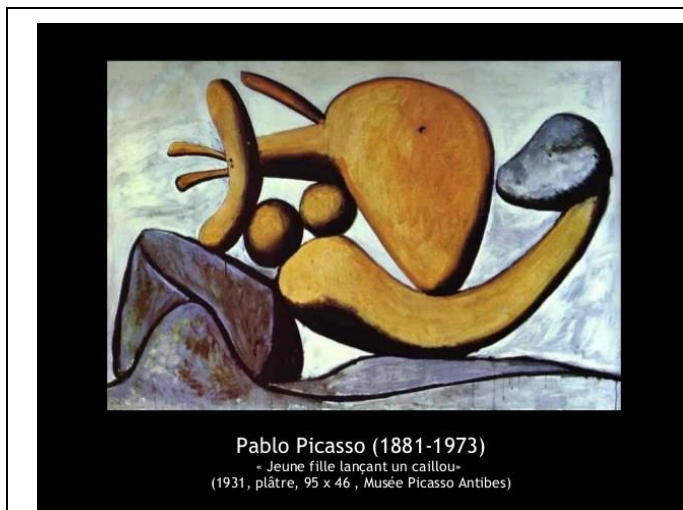
- Défi 4 :** Il lance le caillou ramassé puis doit en ramasser 4 en même temps puis les 2 restants.
- Défi 5 :** Cette fois c'est 5 puis 1.
- Défi 6 :** En une seule fois, il doit ramasser les 6 cailloux.
- Défi 7 :** Le joueur va lancer son premier caillou en l'air en tentant de ramasser un caillou au sol (comme dans le défi 1). Une fois réalisé, il lance les 2 cailloux en sa possession et tente d'attraper à nouveau un caillou au sol. Puis lance les 3 cailloux qu'il a en main et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il ait tout ramassé. À chaque fois qu'un joueur rate son coup, on passe au suivant. Il reprend sa partie où il a échoué. Le gagnant est le premier joueur qui a tout réussi !

**Source documentaire :** « LVRET DES ÎLES ET DES PEUPLES » Océan indien

Le jeu de M'raha est aussi joué en grande Comores, il est appelé « Chamtra » les défis sont les mêmes que ceux pratiqués à Mayotte.

## V.4 LES RÉFÉRENCES ARTISTIQUES

Dans ce projet, lié à l'art visuel, les références artistiques trouvent leur place. De ce fait, en intégrant ces deux références les élèves pourront mettre en relation l'objet et l'art. Puis il est essentiel dans ce projet que les élèves découvrent un nouvel aspect du « caillou ».



Picasso, *Jeune fille lançant un caillou*



Courbet, *Les casseurs de pierre*

## V.5 LES LOGICIELS



L'utilisation du logiciel « AUDACITY » trouve sa place dans ce projet. En effet, les cailloux seront utilisés dans l'enseignement musicale. Afin de permettre aux élèves de travailler les compétences liées à la musique « produire des sons ». En effet le but de cette séance en enseignement musical est lié à l'utilisation de la matière

## CONCLUSION :

Le jeu de M'raha est un jeu, qui à l'époque de nos ancêtres était pratiqué par les jeunes filles. Ce jeu ressemble au jeu des « osselets » qui est la variante métropolitaine. En effet, Mayotte fût à l'époque une île non consommateur, les habitants vivaient de manière vernaculaire. De ce fait les différentes jeux connus de l'époque sont pratiqué par l'utilisation de matière naturels.

Dans ce projet j'ai fait le choix, de travailler sur le jeu de M'raha, jeu qui consiste à lancer un caillou et pouvoir rattraper les autres cailloux restants aux sols à la suite du lancer. En effet, la tradition mahoraise disparaît ; depuis l'évolution de la société, certaines pratiques de jeu n'ont plus lieux d'être. Néanmoins la mise en place de ce projet lié au jeu de M'raha, permettra aux élèves de pratiquer les jeux anciennement jouer par leurs ancêtres. De plus, la matière utilisé et naturels, ce qui conduirait les élèves à s'interroger sur la matière et son environnement.

Mon objectif premier qui reste contextuel, est de faire perdurer non traditions, à partir de ce jeu limiter les effets de la mondialisation qui a un effet négatif, sur notre mode de consommation et sur l'environnement. De plus, l'intérêt est de dépasser les stéréotypes. Ensuite à Partir de ce jeu intégrer l'aspect cognitif, en passant par le dénombrement et par se questionner sur la matière.

La mise en place de ce projet au sein de la classe va intégrer plusieurs domaines d'apprentissages qui aura des visées cognitif, social, et culturel. La production finale de ce projet et de faire découvrir les autres élèves de l'école filles /garçons la pratique du jeu mais aussi, mais aussi faire savoir les caractéristiques de la matière utilisé. L'intérêt est à travers ce projet d'acquérir plusieurs compétences disciplinaires, de ce fait plusieurs ressources seront mis à disposition, pour atteindre l'objectif final. Ce qui permet à l'élève de s'intéresser à l'activité, d'être dans plusieurs postures d'apprentissages, puis d'être acteur de son apprentissage