



*N'hésitez pas à nous solliciter aux adresses suivantes
IEN72.preelem@ac-nantes ou CPD72.preelem@ac-nantes.fr*

Circonscription :	LA FLECHE
Ecole et commune :	Bernard Palissy - Malicorne/Sarthe
Classe :	MS/GS
Nom de l'Enseignant (e):	WINTER Steve
Nom de l'Atsem :	CHESNEL Adeline

Titre de la boite à jouer : Les boîtes à jeux		
	Nous avons inventé un jeu	
	Ce jeu existait déjà	x
	Nous avons transformé un jeu en boite à jeu	

Ce jeu est en lien avec le ou les objectifs suivants	Communiquer, échanger avec les autres élèves
	Améliorer la motricité fine (boîte à pince)
	S'entraîner au geste graphique (boîte à graphisme)
C'est une boite <ul style="list-style-type: none"> • pour construire • pour explorer • pour faire semblant • à règles 	Chaque boîte a son objectif (voir description).

<i>Description de la boite @ jouer</i>
<p>Faire semblant. Les élèves rejouent des situations de la vie courante avec les figurines proposées par plusieurs boîtes (personnages avec accessoires, animaux).</p> <p>Pour manipuler, la boîte à pince associe une pince à épiler et de petites baguettes à déposer dans une petite boîte ou sur la table.</p> <p>La boîte à graphismes est constituée de plusieurs post-it sur lesquels les élèves ont réalisé des tracés. Lorsque les élèves jouent avec cette boîte, ils peuvent reproduire les différents graphismes dans tous les sens.</p>

<p>A quelle utilisation est-elle destinée au cours de l'année ?</p>	<p>- Lors des jeux à l'accueil - Lorsque les élèves ont terminé une activité et restent en autonomie.</p>	
<p>Prolongements au cours de l'année de l'utilisation de cette boîte à jouer ?</p>	<p>- Ces boîtes sont enrichies par l'ajout d'autres éléments (personnages, objets à pincer, graphismes).</p>	
<p>Application numérique ou logiciel choisis pour présenter la boîte @ jouer</p>	<p>Photorécit</p>	
<p>Commentaires : Satisfactions, impressions, évolutions possibles...</p>	<p>Les boîtes réalisées sont utilisées tous les jours par les élèves qui ne se lassent pas d'inventer des histoires, en utilisant parfois plusieurs boîtes, à plusieurs. Cette utilisation va ainsi au-delà des objectifs poursuivis en favorisant la coopération entre les élèves.</p>	
<p>Noms des participants, qualité (élèves, enseignants, parents, grands-parents partenaires...)</p>	<p>Winter Steve, enseignant. Elèves :</p> <p>BERRANGER LETULLE Axelle DEBLED Lauriane POURIL Léane ROUMIEU Emma BISCIGLIA Léonie BRETON Calie BRULARD Pauline CHAMPION Nathan COCHENNEC Simon GAILLARD Tyffene HAMELOT Milan LEMAITRE Enzo LETISSIER Nino</p>	

	PATAT	Romain	
	VERBECQ	Paul	
	BELLANGER	Théo	
	CHANROUX	Coralie	
	CHOISNET - -		
	HERISSON	Adrien	
	CLAUDE	Solane	
	CORDELET	Jules	
	DAVID	Jules	
	FAGAULT	Ewenn	
	MALHERBE	Raphaël	
	MBEMBA	Ewan	
	MEUNIER	Maxence	

REPORTAGE numérique par les enfants (règle du jeu ou présentation de la boîte)



Commentaires :
Boîte à graphismes



Commentaires :
Boîte à animaux et kaps



*Commentaires :
Boîte à personnages
(en bois et playmobils)*



*Commentaires :
Boîte à pince*