



Circonscription :	LE MANS EST
École et commune :	École maternelle d'application Petit Louvre, Le Mans
Classe :	MS-GS
Nom de l'Enseignant (e):	Madame Barthomeuf
Nom de l'Atsem :	Madame Brugnière

Titre de la boîte à jouer : Poule Plumette Box		
	Nous avons inventé un jeu	X
	Ce jeu existait déjà	
	Nous avons transformé un jeu en boîte à jeu	

Ce jeu est en lien avec le ou les objectifs suivants	- <u>Apprendre</u> en jouant, en réfléchissant et en résolvant des problèmes, en s'exerçant, en se remémorant et en mémorisant
	<u>Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions :</u> - Oser entrer en communication, comprendre, échanger et réfléchir avec les autres - Écouter de l'écrit et comprendre, commencer à produire des écrits et en découvrir le fonctionnement
	<u>Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques</u> - Vivre et exprimer des émotions, formuler des choix - Réaliser des compositions plastiques, planes et en volume - Observer, comprendre et transformer des images - Pratiquer quelques activités du spectacle vivant
	<u>Explorer le monde</u> - Introduire les repères sociaux (connaissance de la fonction de « fou du roi »)
C'est une boîte <ul style="list-style-type: none"> • pour construire • pour explorer • pour faire semblant • à règles 	pour parler et pour faire semblant

<i>Description de la boîte @ jouer</i>
<i>Raconter l'histoire de Poule Plumette, inventer une autre suite à partir de la page noire ! avec différents matériaux et matériels.</i>

<p>A quelle utilisation est-elle destinée au cours de l'année ?</p>	<ul style="list-style-type: none"> - langage (oral et écrit) - activités artistiques (préparation de plusieurs petits jeux et œuvres concernant cet album) - explorer le monde du vivant : connaissance des animaux de l'album (milieu de vie, alimentation, traces des pas...) 	
<p>Prolongements au cours de l'année de l'utilisation de cette boîte à jouer ?</p>	<ul style="list-style-type: none"> - raconter l'histoire dans d'autres classes - finir d'écrire les trois pages de l'album puis les y inclure - envoyer l'histoire à nos correspondants anglais - jouer dans le coin « Histoires » - scénariser l'histoire (spectacle vivant) 	
<p>Application numérique ou logiciel choisis pour présenter la boîte @ jouer</p>	<p>Windows Live Movie Maker</p>	
<p>Commentaires : Satisfactions, impressions, évolutions possibles...</p>	<p>Les enfants ont apprécié de connaître l'histoire de Poule Plumette. Par la lecture d'autres albums et leurs envies, ils ont fait évoluer la fin de l'album en déjouant la ruse du renard et en laissant vivre les volailles. Sans trahir l'histoire écrite par l'écrivain, ils ont ajouté des idées en trois pages : l'idée du fou du roi, la préparation du repas et le retour des volailles chez elles. Le triptyque a été réalisé sur du carton. Nous allons réaliser trois pages à inclure dans l'album. « Poule Plumette Box » a du succès dans la classe. Les enfants commencent à détourner certaines histoires lues.</p>	
<p>Noms des participants, qualité (élèves, enseignants, parents, grands-parents partenaires...)</p>	<p>Élèves : ABDULAZIZOVA, AJDINI MAMUTOVA, AVDULOVIC, BARGUICHOV, BARRE, BUANA KAPINGA, CHANFI, GAZIEV, KARPUZ, LAFLAHI, LAHOUAR, LANGLAIS, MARGUERITE-GUERAN, MAAROUF, MOHAMED, MONTEIRO, MOUSLIH, PEYSSONNERIE, RINNAERT, RUSALINO, SUARES, SURMAJOVA, TERKI, TOUCHARD, YEBOUA, enseignante : BARTHOMEUF ATSEM : BRUGNIERE</p>	