
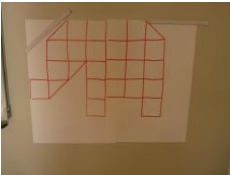


Circonscription :	La Ferté-Bernard
Ecole et commune :	Ecole Helen Keller – Le Luart
Classe :	GS/CP seuls les GS ont participé à la réalisation de la boîte
Nom de l'Enseignant (e):	Mme Ribémont Nathalie
Nom de l'Atsem :	Mme Rouault Jocelyne

Titre de la boîte à jouer : <b>Les couleurs d'Elmer</b>		
	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	Explorer des formes : reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle, pavage)
	Se repérer dans l'espace : situer des objets entre eux, par rapport à des objets repères utiliser des marqueurs spatiaux adaptés (devant, derrière, droite, gauche, ...)
	Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : communiquer avec les autres par le langage, en se faisant comprendre
C'est une boîte <ul style="list-style-type: none"> <li>• pour construire</li> <li>• pour explorer</li> <li>• pour faire semblant</li> <li>• à règles</li> </ul>	Cette boîte peut être une boîte pour construire et une boîte à règles.

<i>Description de la boîte @ jouer</i>
<i>A l'intérieur de la boîte, il y a des carrés et des triangles de couleurs ainsi que des modèles à échelle réduite.</i>

<p><b>A quelle utilisation</b> est-elle destinée au cours de l'année ?</p>	<p>Cette boîte est destinée à être présentée aux autres classes maternelles de l'école afin qu'elles puissent l'utiliser.</p> <p>Nous avons réalisé 2 boîtes :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• une première avec des formes de taille moyenne et aimantées de façon à ce qu'elles puissent tenir sur un support vertical,</li> <li>• une seconde avec des formes plus grandes destinées à un usage sur un plan horizontal.</li> </ul> <p>Pour les élèves de PS/MS : boîte pour construire. Les élèves disposent du modèle et doivent poser les formes « géantes » à l'identique sur un support « Elmer » vierge. Ce support sert de repère.</p>  <p>Pour les élèves de GS : boîte pour construire et boîte à règles. 2 élèves ont le modèle d'Elmer et doivent expliquer à 2 autres élèves comment reconstituer le puzzle. Ceux-ci ne voient pas le modèle.</p>
<p><b>Prolongements</b> au cours de l'année de l'utilisation de cette boîte à jouer ?</p>	<p>Au cours de l'année, il est prévu de complexifier les règles :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• en imposant une « case » départ</li> <li>• en changeant le modèle de base (ici l'éléphant Elmer). On pourrait imaginer le poisson « Arc-en-ciel ».</li> <li>• en introduisant davantage de formes (ici on utilise des carrés et des triangles mais on pourrait introduire d'autres formes)</li> <li>• en construisant un éléphant en 3 dimensions avec des cubes colorés</li> </ul>
<p><b>Application numérique</b> ou logiciel choisis pour présenter la boîte @ jouer</p>	<p>Movie Maker</p>
<p><b>Commentaires :</b> Satisfactions, impressions, évolutions possibles...</p>	<p><b>Satisfactions :</b> Au fil des séances, les élèves se sont approprié le jeu. Leurs phrases sont de plus en plus précises. Au départ, ils disaient : « tu mets le vert ici » et leurs camarades ne comprenaient pas le « ici ». Désormais, ils disent : « tu prends le carré vert et tu le mets au-dessous du triangle rouge ».</p> <p><b>Evolutions possibles :</b> Les évolutions sont nombreuses. Certaines sont décrites ci-dessus dans la rubrique « prolongements ». Il est également possible en GS/CP de coder les cases avec des lettres et des chiffres.</p>

Noms des participants,  
qualité (*élèves,  
enseignants, parents,  
grands-parents  
partenaires...*)

**Les élèves de GS (de gauche à droite) :**

- Arthur Juliot
- Tom Gosnet
- Juliette Thuard
- Tay Kuntz
- Calypso Pinçonnet
- Clément Cardon
- Amélie Gosnet
- Tom Dupont
- Rose Guillerault-Prosper

**L'enseignante :**

Mme Ribémont Nathalie

**L'ATSEM :**

Mme Plais Jocelyne

