

NOTRE ACTION AVEC LES LUDOTHEQUES

DESCRIPTION DE L'ACTION :

Public ciblé : l'ensemble des élèves de l'école de la TPS au CM2, les parents, les enseignants, les ASEM, le professeur de sport de l'école

Objectifs :

- Créer un partenariat entre différents partenaires municipaux : ludothèque, temps du midi, école
- Favoriser et développer la rencontre autour du jeu.

Méthodes :

- emprunt des malles
- mise en place de temps de jeux
- création de jeux
- information auprès des adultes
- 2 samedis matin de jeux (le plaisir de se retrouver et jouer ensemble, découvrir les jeux créés par les élèves)

Durée des séances : 45 minutes à 1h

LES OBJECTIFS DU PROJET

- Améliorer la capacité à communiquer
- Apprendre à vivre ensemble (travailler l'esprit coopératif)
- permettre sur le temps scolaire, rêve et évasion, mais en même temps l'apprentissage des règles de la vie sociale et la gestion des rapports de force.

LES BENEFICIAIRES

Les primaires : 25 CP, 23 CE1/CE2, 29 CM1/CM2

Le descriptif du projet :

- Jeux coopératifs à la ludothèque du Pacot « La boîte à jouer » pour les classes de primaire de novembre au mois de février avec :
 - ✓ Une ludothécaire
 - ✓ Le professeur de la classe
 - ✓ Des parents
- Emprunt des malles : environnement, coopération, acceptation de l'autre
- Découverte de jeux et création de jeux sur le temps du midi avec un animateur jeu.

LES BENEFICIAIRES

Les maternelles : 25 TPS, 20 MS, 18 GS

Le descriptif du projet : Activités au sein de l'école

- Jeux coopératifs en petits groupes, réflexions autour des règles du jeu puis création de jeux autour de l'environnement de novembre à février
- intervenants:
 - ✓ Ludothécaire
 - ✓ Le professeur de la classe
 - ✓ Des parents
- au début de l'année, emprunt des malles : jeux de coopération, acceptation de l'autre, petits mots de la vie, la nature, l'environnement
- puis mise en place de temps de jeux avec les ludothèques

Les modalités de suivi et d'évaluation

Indicateurs quantitatifs :

Nombre de séances consacrées au jeu, exploitation des jeux créés.

Indicateurs qualitatifs

Enquête auprès des élèves et parents en début et fin d'année sur le jeu

Evolution du travail coopératif au sein de la classe

Evolution du respect des règles dans des jeux non dirigés

Les résultats attendus

Utilisation des ludothèques en dehors des temps scolaires

Participation des familles aux matinées jeux mises en place les deux samedis ;