

## Domaine 1 : le langage

Langue orale :

- élaborer sur une culture orale commune, lisible pour les élèves et les familles, afin de travailler le langage.
- développer des compétences permettant de jouer sans heurts puis transmettre à autrui les règles et stratégies

Langage mathématique :

- Développer le raisonnement logique, de l'analyse de problème, de la mise en œuvre de stratégies de résolution.
- Développer avec un support concret la représentation spatiale, la mise en relation, la combinaison...

# Une ludothèque à l'école

*Jouer pour développer les compétences de tous*

## Domaine 2 : méthodes et outils pour apprendre

- Développer ses compétences : observation, mémorisation, dextérité
- S'entraîner à maintenir sa vigilance, son attention, sa concentration, son écoute
- Développer la planification de son action : observer, déduire, projeter, s'organiser, mettre en œuvre, évaluer
- S'impliquer : transférer ses savoirs, ses savoir-être et savoir-faire pour essayer de gagner, être en situation de recherche

## Domaine 3 : formation de la personne et du citoyen

- Entraîner l'élève à gérer ses émotions, ses frustrations, ses relations aux autres.
- Amener les élèves à trouver leur place dans un groupe : être respectueux et être respecté.
- Intégrer l'intérêt des règles et de leur respect
- Amener l'enfant à parler pour résoudre les problèmes et les conflits.
- S'impliquer dans la coopération pour gagner une partie

# Une ludothèque à l'école

*" Ce qui manque, c'est un environnement stimulant. Faute de livres, le vocabulaire est réduit. Faute de jeux intelligents, la flexibilité cognitive du cerveau est moindre. Résultat : ces enfants sont plus vulnérables que les autres aux troubles du langage " Stanislas Dehaenne*

## I- IDENTIFICATION DU PROJET

L'idée est de créer un espace dédié aux jeux de société durant les récréations et le temps de classe aux élèves et aux familles.

Le bâtiment central de l'école va se libérer, laissant deux salles vacantes. L'idée est de proposer aux élèves la possibilité d'investir ces salles pour profiter des jeux de société déjà présents dans l'école.

Cet espace ouvrirait la perspective de tisser des liens entre les élèves de différentes classes durant les récréations, et de permettre des apprentissages selon une entrée différente selon les temps de classe :

- Supports ludiques en appui à des séquences
- Ateliers de parents facilités (en lien avec le volet parentalité du projet d'école)

### Le projet a pour but de

- Favoriser le vécu d'expériences qui ont du sens et ancrées dans la réalité du besoin de jeu des enfants.
- Tisser des liens entre les élèves pour favoriser l'apprentissage des règles de la vie sociale
- Permettre d'acquérir des outils méthodologiques et d'apprendre à créer des plans d'action
- Doter les élèves d'un bagage langagier plus étoffé, acquis en situation

Le projet Ludothèque est un support pour travailler des apprentissages relevant des domaines 1, 2 et 3 du socle commun de connaissances, de compétences et de culture.

## **II- ORGANISATION**

Le matériel sera commun à tous les élèves et servira tantôt à de grands groupes, tantôt en groupes plus restreints, selon les moments de la semaine.

La ludothèque pourra être ouverte sur 4 types de moments : II

- Les récréations : les élèves y accéderont sur inscription ou en rotation (à décider en conseil), sur le temps des récréations. Les jeux à disposition seront alors des jeux courts. Le personnel surveillant sera composé d'une AESH et d'un enseignant.
- Des moments de classe : les professeurs des écoles auront la possibilité d'accéder à la ludothèque sur des créneaux de temps scolaire, en classe entière ou demi-classe, dans le cadre d'une progression spécifique ou d'un atelier de parent.
- Des moments d'APC, en groupe réduit : avec des objectifs relevant du domaine 1 du SCCC.
- Des moments périscolaires : mise à disposition de la salle lors de la pause méridienne et de la garderie.

## **III- Aboutissement**

Avec ce projet, les élèves acquerront des compétences variées, notamment sur le vivre ensemble, qu'ils pourraient utiliser pour des projets de liaison : lien inter-écoles (invitation des écoles de la commune ou du bassin de collège dans la visées de l'entrée en 6<sup>ème</sup> : connaissance des élèves), liaisons inter cycles (GS/CP) et inter dispositifs (ULIS/ULIS, école/ITEP, ULIS/ITEP).