

### Constats

- Rapport à la règle difficile de nos élèves
- Difficulté d'expression
- Le jeu est méconnu des élèves en dehors du jeu sportif et numérique

Ce projet s'inscrit dans les parcours éducatifs des élèves, en particulier le Parcours citoyen et le Parcours d'éducation artistique et culturelle (PEAC)

Le PEAC a pour ambition de favoriser l'égal accès de tous les élèves à l'art à travers l'acquisition d'une culture artistique personnelle. Il a notamment pour objectifs de développer les pratiques telles que :

- S'intégrer dans un processus créatif
- Réfléchir sur sa pratique

Le Parcours citoyen vise quant à lui à la construction, par l'élève, d'un jugement moral et civique, à l'acquisition d'un esprit critique et d'une culture de l'engagement.

Proposer des jeux aux élèves, c'est à la fois enrichir leur culture personnelle et les responsabiliser, les engager dans une action qui vise à les rendre davantage autonomes.

C'est également faire du CDI et de la salle de permanence un lieu d'épanouissement personnel de l'élève, et un lieu d'apaisement du climat scolaire. Ce projet pourra permettre également de servir d'appui à la création d'un foyer en collaboration avec le CVC.

Cette action, qui vise à mettre en place un espace "auto-géré" par les élèves. Les axes de travail mis en oeuvre explorent notamment les pistes suivantes :

- Bibliothérapie
- Espaces pédago-ludiques
- Fablabs
- Jeux physiques et numériques
- Autonomie des élèves

### Acteurs impliqués

Mme Peron, Mme Maris et Mme Gaujacq et autres adultes volontaires

### Organisation :

Il va de soi que les élèves seront rigoureusement encadrés pour ce projet, même si le but est de les accompagner vers l'autonomie et l'utilisation volontaire du matériel (mais toujours sous surveillance et contrôle d'un adulte). Le règlement ainsi que la liste des jeux sont présentés sur le site du CDI [Esidoc](#).

1. Phase de tests et d'expérimentations ainsi que d'observation des pratiques des élèves sur une pause méridienne (12h30-13h30) par semaine encadrés par des adultes volontaires en salle Picasso (stockage au CDI et catalogage dans le base documentaire).

2. Constitution et élargissement du fonds jeux
3. Démarche d'explication aux élèves sur le choix des jeux et l'encadrement
4. Autonomie progressive des élèves sur d'autres temps

### **Usage pédagogique**

Proposition d'utilisation des jeux dans un cadre pédagogique et disciplinaire avec prêts au CDI avec référence dans le tableur des jeux des thématiques, compétences et disciplines associés à chaque jeu.

Formation des collègues par les pairs à l'utilisation de ces jeux (fonctionnement, règles, plus-value, etc.)

### **Budget**

Coût prévisionnel : prévoir une somme pour constituer le début du fonds en jeux éducatifs, soit environ 500€ à prévoir pour l'année 2021-2022.

### **Règlement de l'espace jeux**

Travail réalisé sur canva : [Règlement de la ludothèque](#)