

Règlement du jeu

Numéro d'inventaire : 2015.37.56.16

Auteur(s) : Nicole Duboc Yvon

Type de document : imprimé divers

Période de création : 1er quart 21e siècle

Date de création : 2003

Inscriptions :

- texte manuscrit : Règlement du jeu 1) Tu prends une étiquette dans la pochette de ta classe. (Renseigne toi auprès de ton maître) 2) Si tu as pris le nom d'un animal vivant en Afrique, tu le mets dans la boîte rose, sinon tu le mets dans l'autre boîte. Si tu hésites... eh bien il y a des dictionnaires dans ta classe. jeu jusqu'au 20 septembre.

Matériau(x) et technique(s) : papier

Description : Affiche en papier rose avec texte manuscrit, écrit aux feutres bleu et vert, et au stylo noir. Feutres visibles en transparence au verso.

Mesures : hauteur : 52 cm ; largeur : 39 cm

Notes : Affiche réalisée par la donatrice, dans le cadre des activités organisées à la bibliothèque de Pissy-Pôville sur le thème des animaux. Il s'agit d'une présentation d'un jeu à destination des élèves de l'école élémentaire de Pissy-Pôville.

Mots-clés : Jeux de culture gnle (questions et réponses, jeux de cartes didactiques, etc.)

Lieu(x) de création : Pissy-Pôville

Historique : L'acquisition à laquelle appartient le document est constituée par une grande partie de travaux réalisés par une institutrice exerçant dans une commune de Seine-Maritime, dans un premier temps, en école maternelle puis pendant près de 25 ans en école primaire jusqu'en 1992. Elle a consacré sa carrière avec comme leitmotiv de faire apprécier l'école, et plus particulièrement la lecture et l'écriture à ses élèves. Fidèle à la pensée de Foucambert, elle part du principe qu'il faut employer des moyens ludiques pour cela, et qu'il faut impliquer concrètement les enfants dans les différents travaux mis en place, au travers de grands classiques français (Maupassant, Jules Verne etc.) mais aussi via des thématiques plus transversales (l'exemple des Contes des Mille et une nuits). Pour cela, elle a élaboré une méthode originale, centrée autour du personnage de la « Souris Verte », figure sortie de son imaginaire, et autour de laquelle l'institutrice va mettre en place toute une mythologie. Cela se constituera notamment par l'écriture d'un recueil des mémoires de cette Souris. Elle a également conservé de nombreuses lettres écrites par les élèves à l'attention du personnage. La mise en place de cette méthode originale a démontré ses effets pour amener les élèves à s'intéresser à l'écriture et à la lecture. Une fois la retraite venue, elle continuera à mettre en œuvre ses principes en collaborant étroitement avec la bibliothèque municipale, toujours en partenariat avec l'école, notamment par le biais de création d'expositions.

Élément parent : 2015.37.56

Règlement du jeu.

1) Tu prends une étiquette dans la pochette de ta classe. (Renseigne toi auprès de ton maître)

2) Si tu as pris le nom d'un animal vivant en Afrique, tu le mets dans la boîte rose, sinon tu le mets dans l'autre boîte.

Si tu hésites eh bien il y a des dictionnaires dans ta classe.

jeu jusqu'au 20 septembre.