

Des élèves qui créent, qui jouent... et qui grandissent

Les élèves d'Aulnay ont créé des jeux entre 2018 et 2020 dans le cadre du projet Erasmus + « Jouer pour grandir ». Une belle façon pour les élèves d'expliquer leur culture aux autres élèves polonais ou grecs.



Les élèves se sont appliqués, à la découverte d'un jeu polonais. © CM2 Aulnay

Dès le début du projet Erasmus +, les élèves ont voulu se connaître à travers des jeux sur le thème de la culture de leurs pays. Les enfants de chaque pays – France, Grèce et Pologne – ont donc fait passer un sondage à leurs parents afin de définir ce qui représentait le mieux leur culture en termes de nourriture, de bâtiment, de musique, de person-

nalité, d'art... Les résultats ont été analysés par les élèves.

Ils ont ensuite fait des recherches sur ces sujets pour créer les cartes du jeu.

Ces cartes ont servi à la création du premier jeu commun international. L'objectif était d'associer chaque carte à une spécificité à son pays.

Avec l'aide de personnalités

À Aulnay, certains élèves ont contacté des personnalités pour avoir leur accord afin de figurer dans le jeu. Ils ont eu de nombreuses réponses très encourageantes dont ils sont très fiers : le président de République, Kyllian M'Bappé, Ségolène Royal, Isabelle Autissier, Renaud

Lavillenie... ont notamment accepté d'y figurer. Grâce à ces personnalités, un jeu de 7 familles a été créé.

D'autres élèves ont travaillé sur les spécialités culinaires françaises, créant un jeu, « French Food », où il faut traverser la France pour réaliser un menu. Des puzzles, des lotos, des dominos ont aussi vu le jour.

« Sauvons la planète » !

Lors de la deuxième année du projet, les élèves travaillent plus activement sur le festival de jeu. Ils sont en train de créer un grand jeu international appelé « Save the planet – Sauvons la planète ».

Chaque école a fait des propositions de thème.

L'école d'Aulnay avait proposé le thème « L'école des superhéros ». Les enfants des quatre écoles ont voté et le thème retenu a été le sujet de l'écologie à une large majorité. Cette problématique semble très importante pour les enfants. Des levriers, les élèves ont créé les cartes des défis à relever lors du jeu. Ils réalisent aussi le plateau, les accessoires.

Ce jeu sera la star du festival de jeu.

Des jeux à vivre

Les élèves ont aussi créé des fiches techniques en anglais pour permettre aux autres écoles de créer chez eux les jeux inventés dans les écoles. L'accent a été mis sur le recyclage des matériaux utilisés pour la fabrica-

tion. Ces fiches de jeux des trois pays sont mises en ligne sur une plateforme. Les élèves français ont donc accès aux fiches techniques créées en Pologne et en Grèce. Ils créeront ces jeux étrangers pour les présenter lors du festival.

Tous ces jeux sont gardés à l'école : les enfants les sortent régulièrement pour jouer. Ils sont aussi utilisés lors de rencontres interécoles. Certains jeux ont été offerts à la bibliothèque. Les enfants les ramènent aussi chez eux pour jouer en famille. Les jeux sont faits pour vivre, alors jouons !

Les CM2 d'Aulnay
Classe de M^{me} Mallet



La médiathèque a été un partenaire actif des actions de l'école.

© CM2 Aulnay