

Saint-Le-Maur

N°15

Les jeux



RÉALISÉ PAR LES ÉLÈVES DE 6ÈME !

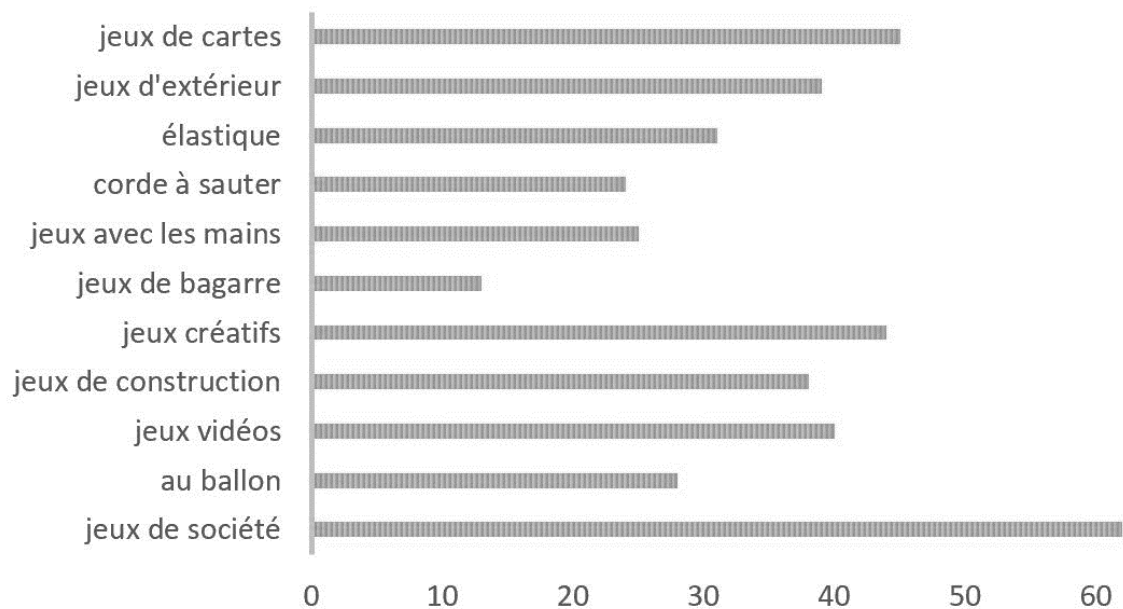
Pour commencer le journal, nous sommes allés mener l'enquête dans toutes les classes de l'école.

Ensuite, nous avons synthétisé les réponses aux questions pour vous les livrer.

Résultat du sondage réalisé en maternelle.

Résultat du sondage réalisé auprès des élèves de 1^{ère} et de 2^{ème} année.

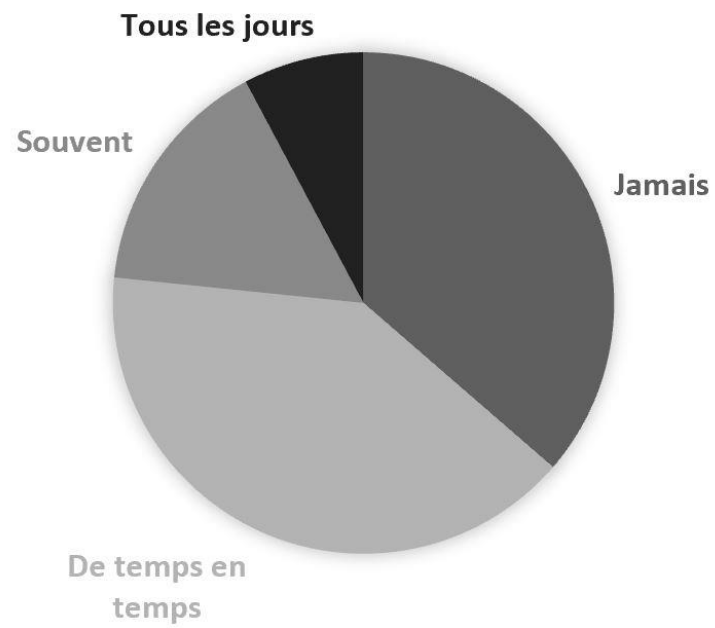
A QUOI JOUEZ-VOUS ?



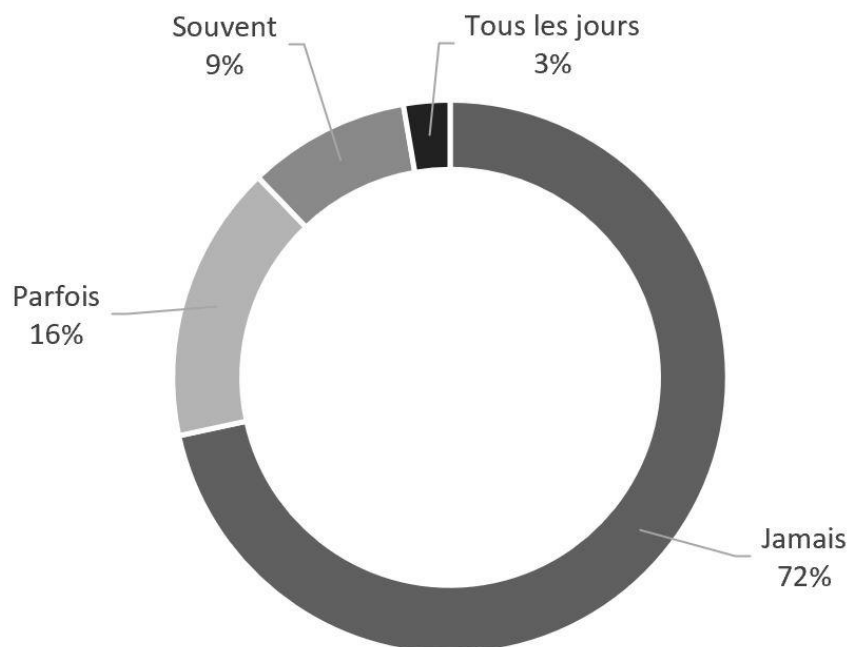
Avec qui jouez-vous ?



JOUEZ-VOUS SUR LE TÉLÉPHONE DES VOS PARENTS ?



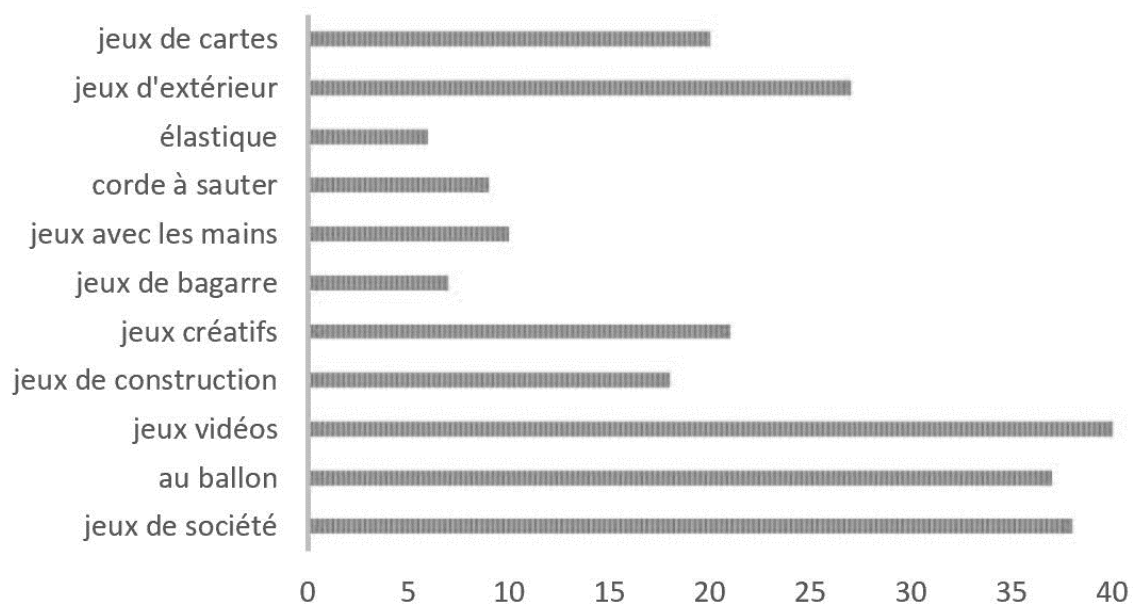
Jouez-vous à la bagarre durant la récréation ?



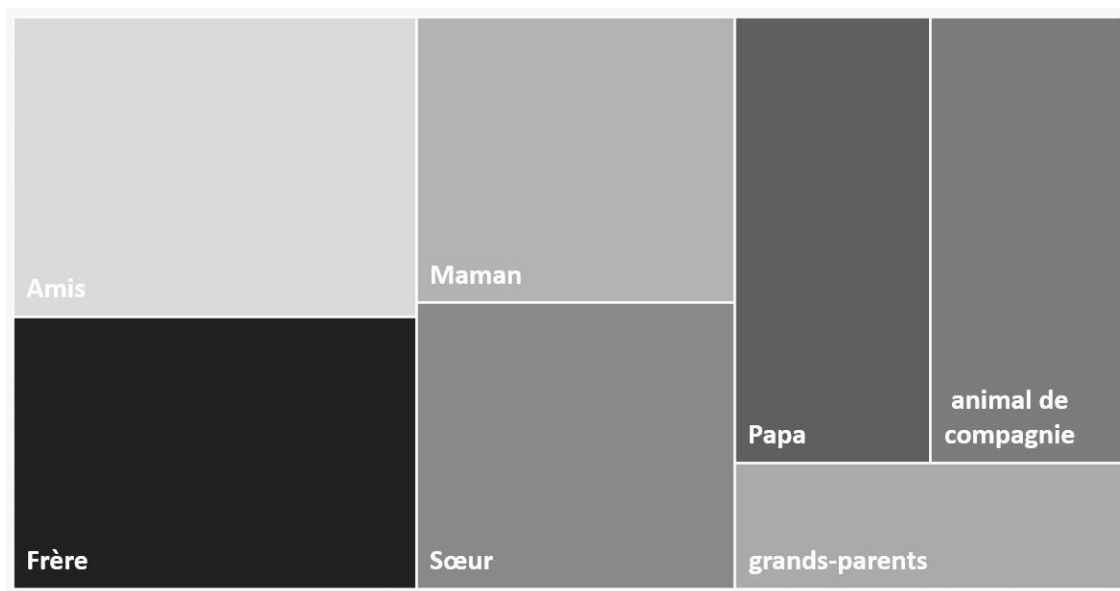
Résultat du sondage réalisé auprès des élèves de 3^{ème} et de 4^{ème} année.

Résultat du sondage réalisé auprès des élèves de 5^{ème} et de 6^{ème} année.

A QUOI JOUEZ-VOUS ?



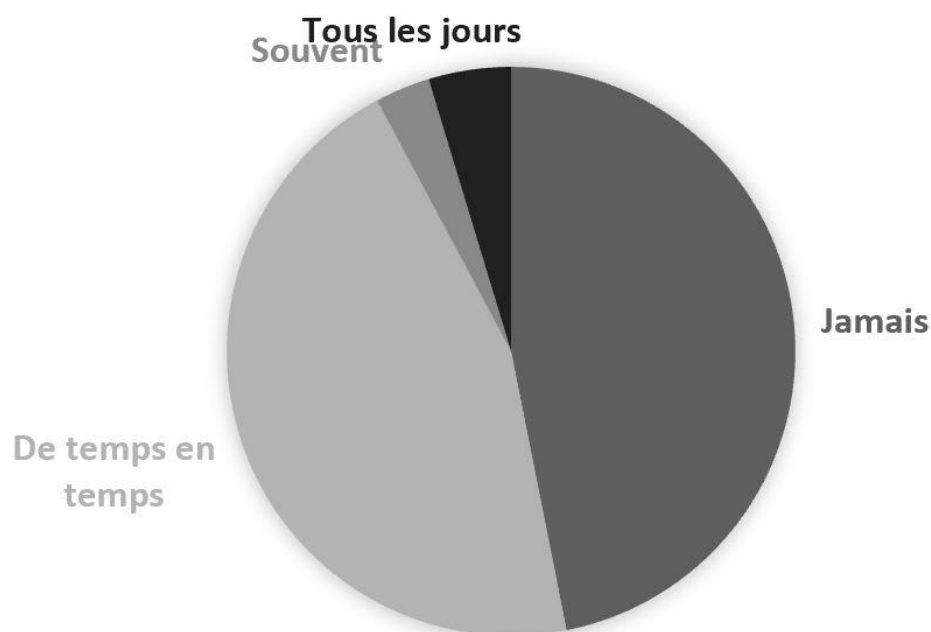
Avec qui jouez-vous ?



Quels sont vos jeux préférés ?



JOUEZ-VOUS SUR LE TÉLÉPHONE DE VOS PARENTS ?

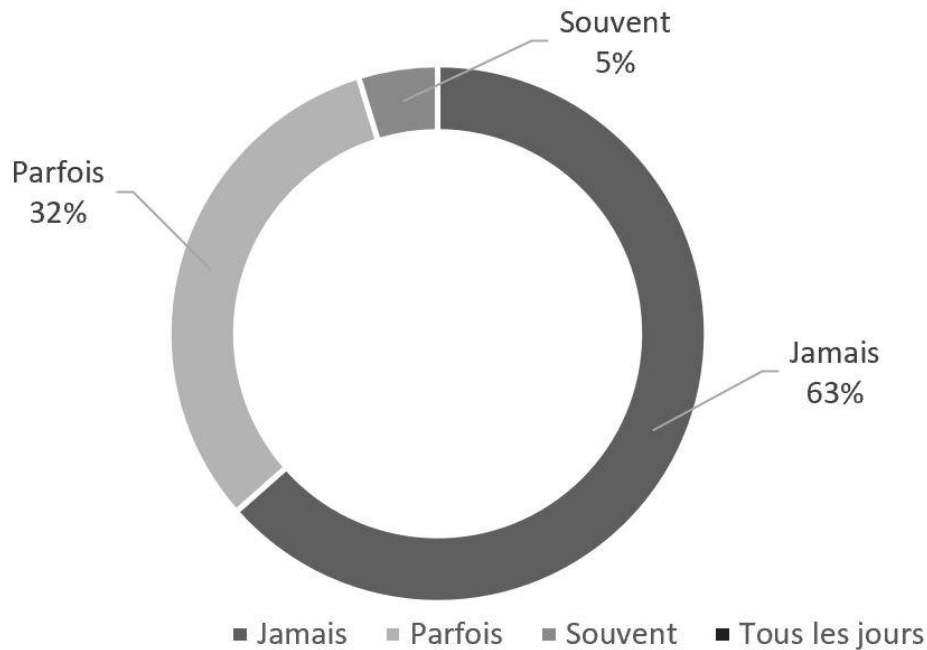


Voici les jeux auxquels jouent les élèves de cinquième et de sixième année durant la récréation. Nous les avons classés en fonction des zones de la cour de récréation.

Zone foot	Zone calme	Zone libre
Football	Parler avec ses amis Lire Jeux de mains	Papoter Cap ou pas cap Cache-cache Touche-touche Marcher Jeux de poursuite Le jeu du policier Action ou vérité Colin Maillard Jeux de ballons 007 Pingouin glacé Petit poisson rouge Pepito
Zone Basket	Zone maternelle	Zone toilettes
Basket Tir aux paniers	Nous y allons parfois pour aider les surveillantes et les enseignantes.	Evidemment, ce n'est pas un lieu pour jouer 😊

➔ Ils vont aussi aider les enseignants en classe pour préparer du matériel ou corriger avec eux.

Jouez-vous à la bagarre durant la récréation



Certains élèves ont répondu qu'ils jouaient à la bagarre mais il n'y a pas de zone pour ça à l'école :-p

Mais alors pourquoi y jouent-ils ? Et qu'en penser ? Voici les avis des élèves de cinquième et de sixième année :

- Jouer à la bagarre ce n'est pas bien et c'est risquer de se faire mal.
- Ca ne sert à rien
- Ceux qui jouent à la bagarre sont énervants.
- C'est violent mais certains aiment ça !
- C'est souvent pour rigoler mais parfois ce n'est pas vraiment un jeu, c'est parce que l'on est fâché ou jaloux.
- Parce qu'ils veulent faire comme sur un jeu vidéo.
- Ce n'est pas toujours une bagarre mais du sport comme la boxe, le karaté...
- La cour n'est pas prévue pour faire des sports de combat.
- Ca fini toujours par des blessés !
- C'est à cause du foot, ils font comme les joueurs.
- Pour rigoler. Mais parfois c'est un peu abuser quand ce n'est plus pour rigoler.
- Ca doit être encadré.
- Certains aiment se battre.
- Je n'ai pas d'avis.
- Je ne comprends pas ceux qui aiment ça, c'est bizarre.
- Si chacun est d'accord ça peut être chouette.
- Ca m'est totalement égal ce que les autres font.
- Avant j'y jouais maintenant, ça ne m'intéresse plus.
- Chacun son choix.
- Ils veulent voir qui est le plus fort.
- Moi, j'ai envie d'y jouer.
- Dans certains jeux d'action, il y a de la bagarre.

Les types de jeux

Vous ne savez pas quoi faire ?

Voici les différentes sortes de jeux auxquelles nous avons pensé, certains types de jeux sont développés dans le journal, n'hésiter à aller voir à la page concernée. Il n'y a plus qu'à faire votre choix !

- 1) Les jeux de mains → page ...
- 2) Jeux de mimes
- 3) Jeux de sports
- 4) Jeux en duo
- 5) Jeux de groupe
- 6) Expériences
- 7) Jeux de réflexions
- 8) Activités manuelles
- 9) Ecouter de la musique
- 10) Activités artistiques
- 11) Jeux créatifs
- 12) Les jeux vidéos → page ...
- 13) Jeux de sociétés
- 14) Jeux de cartes
- 15) Créer ses propres jeux → page ...

Théo et Alix

Quelques idées de jeux :



Théo et Alix

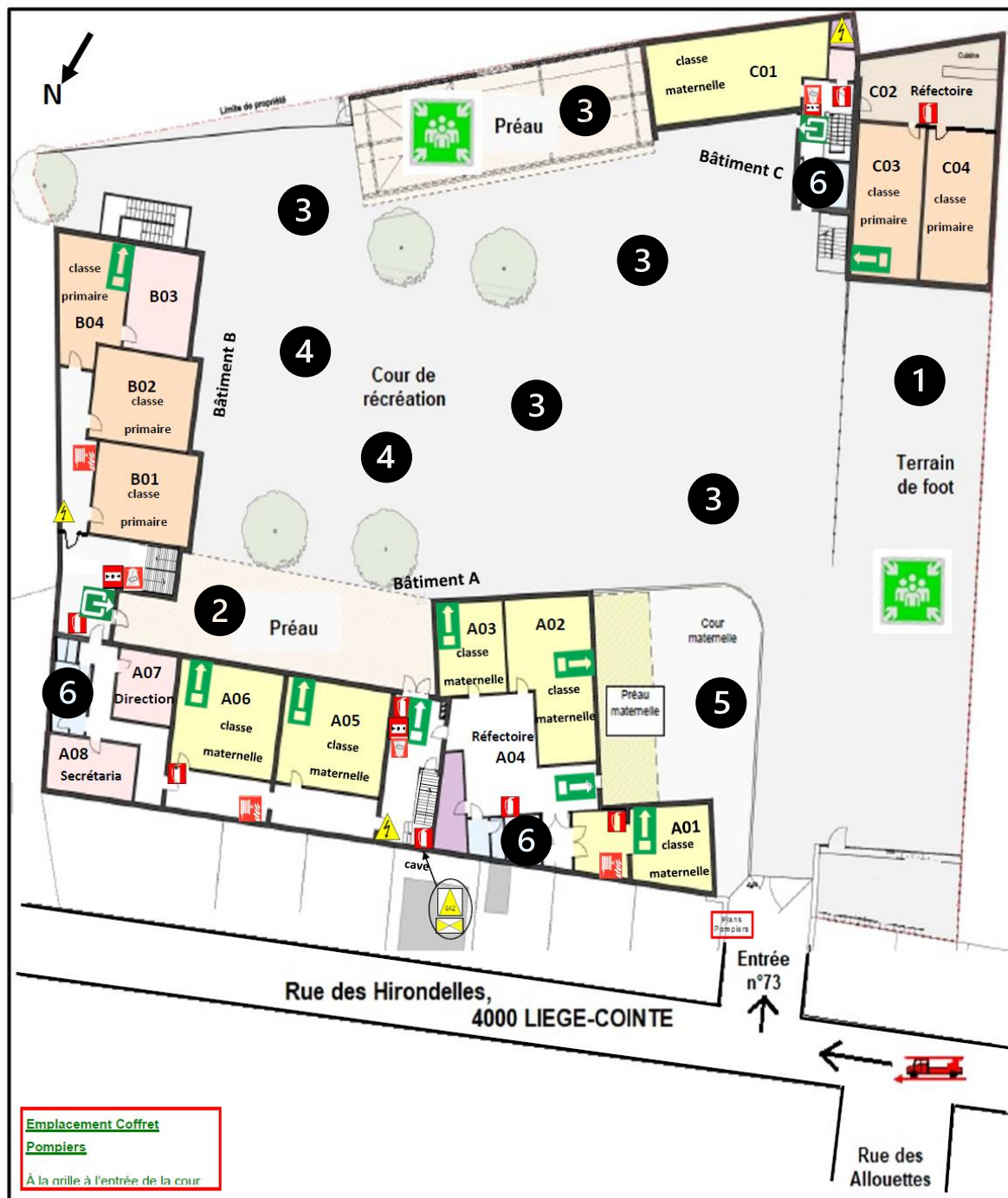


Timothée et Théodore

La cour de récréation

Dans cette section du journal, tu trouveras :

- un rappel des zones de la cour et ce que l'on peut y faire ;
- les jeux auxquelles nous jouons dans la cour ;
- deux nouvelles idées de jeux pour toi et tes copains :
 - trois petits chats,
 - pomme, poire, pêche et abricot.



Les zones de la cour.

On va vous parler des règles des 6 zones de la cour :

1 - Zone foot

- J'accepte les autres.
- Je ne dégage pas la balle en hauteur.
- Si la balle sort du terrain, je vais la prendre à la main.
- Je laisse le terrain disponible pour les joueurs de foot.
- Je ne joue pas avec une balle en cuir.

2 - Zone calme

- Je ne cours pas.
- Je parle calmement.
- Je joue à des jeux calmes (dessin, jeu au sol ou sur la table...)
- Je ne laisse rien sur les bancs, les tables ou au porte-manteau en fin de récréation.

3 - Zone libre

- Pas de balle aux pieds.
- Je fais attention à ne pas bousculer les autres.
- Je laisse les modules dans leur zone.

4 - Zone basket

- Je ne prends pas la balle des autres.
- S'il y a beaucoup de joueurs, je partage les paniers.

5 - Zone maternelle

- Les grands ne rentrent pas dans la zone maternelle (sauf sur demande des surveillantes).
- Les grands peuvent aller dire bonjour aux petits le long du muret.
- On ne lance rien dans ou en dehors de la zone.

6 - Zone toilettes

- Je montre ma bonne éducation : je suis propre, je tire la chasse, je me lave les mains, j'utilise la poubelle.
- Je ne joue pas et je respecte les autres, je ne m'attarde pas.
- J'attends mon tour (1 enfant par toilette !)

A quoi jouons-nous dans la cour ?

Ci-dessous, tu trouveras des exemples de jeux auxquels nous jouons dans la cour.

Evidemment, il y en a plein d'autres !

1. Cache-cache

Ce jeu se joue à plusieurs. Le but est de se cacher pour ne pas se faire trouver par les autres joueurs.

2. Touche-touche

Un joueur est désigné comme „la touche“. Le but du jeu est de toucher quelqu'un et à son tour il devra toucher quelqu'un, et ainsi de suite.

3. Balle-belotte

Pour ce jeu, il faut taper dans la balle avec la main. Cette balle doit toucher le sol, puis le mur et ensuite le sol. Ensuite, c'est à un autre joueur de jouer. Ce jeu est éliminatoire : un joueur est éliminé lorsque sa passe n'est pas correcte.

4. Le foot

Le but est de marquer dans le but adverse en s'aidant de toutes les parties du corps, sauf des bras et des mains.

5. Mort à-vie à

Le jeu consiste à lancer la balle au-dessus d'un filet (de volley, par exemple). Le joueur qui lance la balle doit dire „Mort à“ ou „Vie à“ en complétant la phrase par le nom d'un joueur de l'équipe adverse.

Si la balle n'est pas rattrapée, ce qui a été dit doit être effectué : la personne „meurt“ ou „vit“.

Le jeu se termine quand les joueurs d'une équipe ont tous été éliminés.

Léon et Martin

Trois petits chats

Jeu de mains et de comptines - dès 5 ans

Le déroulement

Deux joueurs sont face à face.

Ils frappent simultanément au rythme de la comptine :

Sur les genoux, mains jointes, main droite du partenaire,

Sur les genoux, mains jointes, main gauche du partenaire.

Ensuite, ils recommencent en accélérant.

LA COMPTINE

Trois p'tits chats (bis)

Trois p'tits chats chats chats

Château d'paille (bis)

Château d'paille paille paille

Paillasson (bis)

Paillasson son son

Somnambule (bis)

Somnambule bule bule

Bulletin (bis)

Bulletin tin tin

Tintamarre (bis)

Tintamarre marre marre

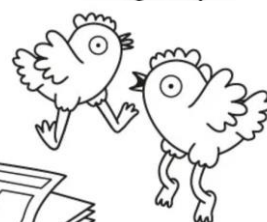
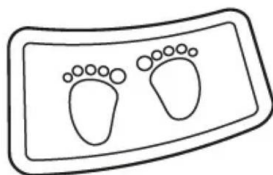
Marabout (bis)

Marabout bout bout

Bout d'ficelle (bis)

Bout d'ficelle celle celle

etc...



Pour mieux comprendre, nous vous avons fait une vidéo, il vous suffit de suivre le QR code.



Ce jeu a beaucoup de variantes, tu en connais peut-être une !

Lucien et Ruben

Les rondes.

Le nombre de personnes qui peuvent y jouer est de plus de 10 enfants et de tout âge.

Le déroulement :

Au départ, 2 enfants font une porte (un pont) avec les mains jointes. Tous les autres se mettent en file pour passer par la porte. Tous chantent et passent à leur tour par la porte. A la fin de la chanson, la porte se referme sur un ou deux enfants qui deviennent, eux aussi, une porte. La ronde se termine quand il ne reste plus qu'un ou deux enfants.

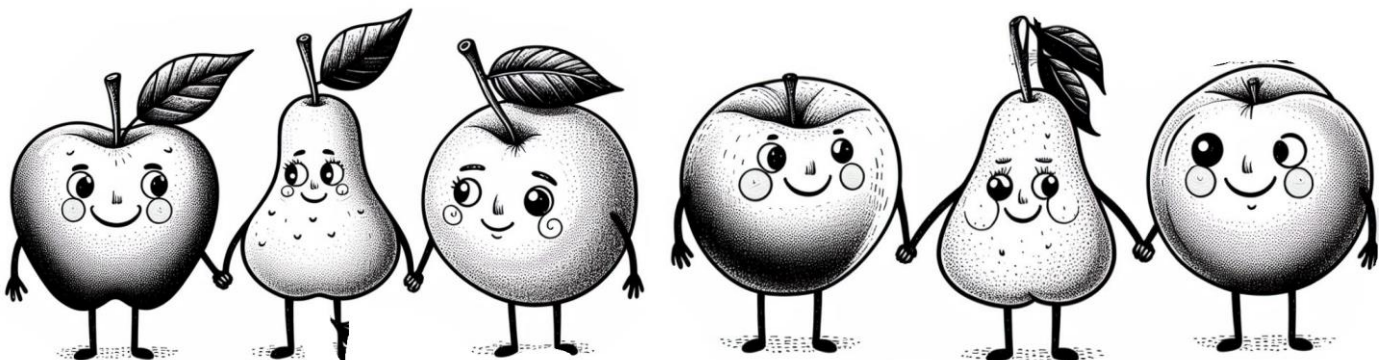
Nous vous proposons une petite chanson bien classique à chanter durant la ronde :

« Pomme, poire, pêche et abricot.
Il y en a une, il y en a une.
Pomme, poire, pêche et abricot.
Il y en a une, il y en a une de trop. »

On l'a fait en classe et pour voir ce que l'on a fait, suivez le QR Code, c'est une IA qui a modifié la vidéo... Joli 😊.



Ruben et Lucien



Nos conseils jeux

Les jeux vidéo

On va vous présenter les jeux vidéo. Ils sont divisés en plusieurs catégories :

- Les jeux d'aventures comme *Mario* ou *Zelda*.
- Le sport comme *Fifa* ou *Formule 1*.
- La guerre comme *Fortnite* ou *Apex*.
- Créatif comme *Minecraft* ou *Animal Crossing*.
- Horreur comme *Five Nights at Freddy's* ou *Slenderman*.

Il y a une grosse communauté de gamers dans le monde entier. Pour savoir si un jeu convient à ta tranche d'âge, il faut regarder le code PEGI (Pan European Game Information).

Isak et Marius



	 VIOLENCE	 LANGAGE GROSSEIER	 PEUR	 HORREUR	 SEXE	 DROGUE	 JEU DE HASARD	 DISCRIMINATION
3 www.pegi.info								
7 www.pegi.info	✓		✓					
12 www.pegi.info	✓	✓		✓	✓		✓	
16 www.pegi.info	✓	✓		✓	✓	✓	✓	
18 www.pegi.info	✓	✓			✓	✓	✓	✓

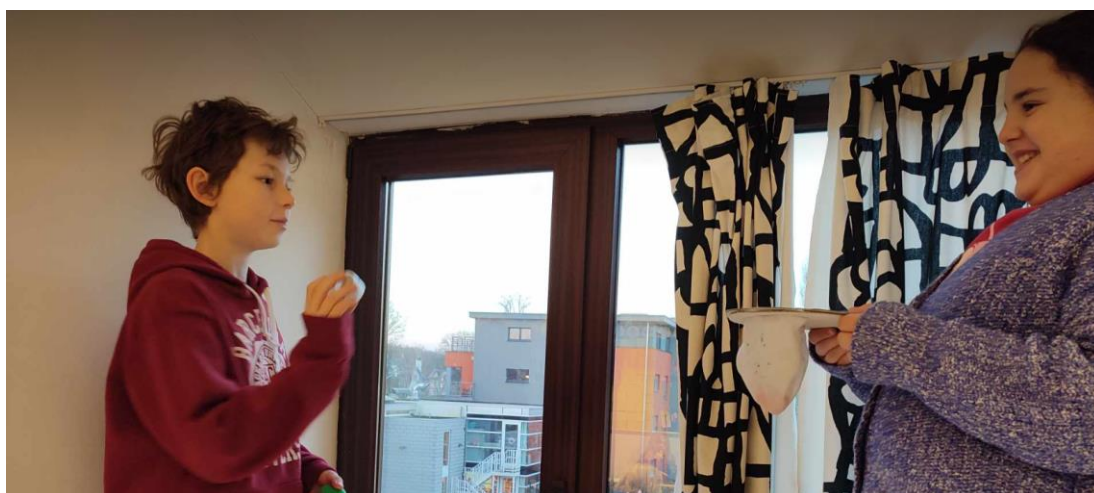
Créer ses propres jeux

Tu trouveras dans cette partie du journal le mode d'emploi pour créer :

- Un jeu d'adresse : les trous gagnants.
- Un jeu de réflexion : le morpion revisité.
- Un jeu d'habilité : le panier à balles.
- Un jeu sportif : le jeu de quilles.
- Un jeu où il faut bien viser : l'attaque du château.

Nous avons nous-mêmes créé chaque jeu. Pour le matériel nous avons fouillé la réserve « récupération » de l'école : cartons, vieux tissus, vieilles bouteilles, frigolite...

Nous espérons que tu prendras autant de plaisir que nous à les créer et après à y jouer.



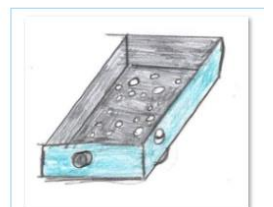
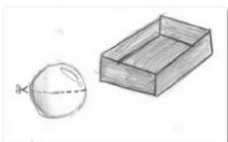
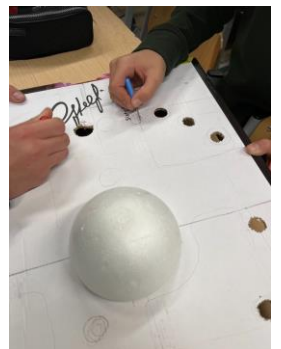
Les trous gagnants

Il te faut :

- une sphère en frigolite en option,
- une caisse en carton (celle pour les fruits),
- de la colle forte
- un cutter
- une petite balle
- un rouleau de papier toilette
- une petite boîte de Kinder surprise
- une attache parisienne
- un picot pour le picotage
- un marqueur indélébile

Comment le fabriquer ?

- Prendre la caisse et la demi-sphère.
- Coller la demi-sphère au milieu de l'arrière de la caisse.
- Faire 18 trous éparpillés avec le picot. Retourner la caisse pour les faire.
- Peindre la caisse (sauf l'intérieur) et laisser sécher.
- Faire un trou sur le côté de la caisse afin de laisser passer le rouleau de papier toilette.
- Numérototer les trous de 1 à 9.
- S'assurer que la balle se bloque dans le trou et ne passe pas à travers.
- Mettre l'attache parisienne sur le côté de la boîte et faire un trou dans la boîte de Kinder surprise pour y mettre l'attache.



Règles du jeu

Ce jeu se joue à une personne.

Le but est de marquer un maximum de points en mettant la petite balle dans les différents trous.

Certains trous valent plus que d'autres. Les points vont de 1 à 9. Plus le trou est petit, plus le point est élevé.

Yanis et Adam

Le jeu du morpion

Le matériel :

- I. Un carton de 24 cm sur 24 cm
- II. Un marqueur indélébile
- III. Six pierres moyennes
- IV. Des marqueurs acryliques (ex : Posca)

Pour le fabriquer :

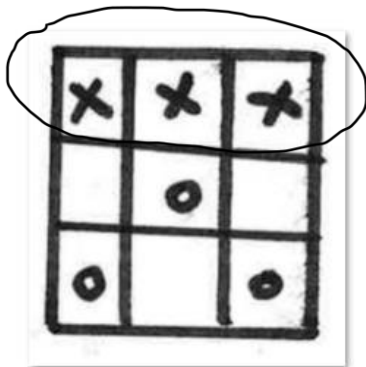
- I. Tracer sur le carton 9 carrés de 8 cm sur 8 cm.
- II. Décorer les pierres en deux groupes différents.
- III. Vous pouvez aussi décorer le plateau.



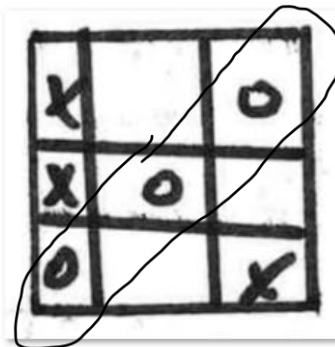
Règles du jeu :

Chaque joueur a trois pierres de même couleur. Le premier place une de ses pierres sur une case du plateau. Le deuxième fait de même, jusqu'à ce que l'un des deux joueurs réussisse à aligner ses trois pierres.

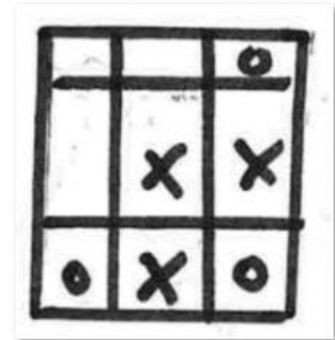
Quand vous avez déposé vos 3 pierres, afin de continuer à jouer, vous pouvez déplacer l'une d'elles. Le premier qui réussit à aligner ses pierres horizontalement, verticalement ou en diagonale a gagné !



GAGNE !



GAGNE !



Personne n'a gagné, on continue à jouer.

Valentine et Claire

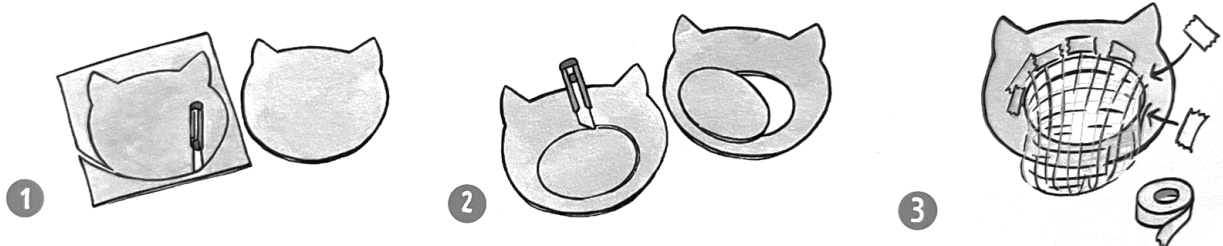
Le panier à balles

Matériel :

- deux cartons
- un cutter (demande à un adulte de t'aider)
- plusieurs balles de ping-pong ou comme nous, récupère les boîtes que l'on trouve dans les œufs en chocolat
- de la peinture
- un filet à oignons ou un vieux tissu

Fabrication

1. Dessiner et découper deux fois la tête d'un animal ;
2. Dessiner et découper la bouche de l'animal ;
3. Passer le tissu dans sa bouche, le coller ou l'agrafer ;



4. Coller les deux têtes ensemble ;
5. Décorer



Règles du jeu

Si tu joues seul, accroche ton animal et il te suffit de lancer la balle dans le trou.

Si vous jouez à deux, l'un tient la tête et l'autre lance la balle.

Augustin et Maïssa

LE JEU DE QUILLES

Ce qu'il nous faut :

- des bouteilles
- marqueurs ou peinture
- colle
- des grandes (pour lancer) et des petites boules (pour faire la tête des quilles).



Les étapes de fabrication :

1. Coller les petites boules (les nôtres étaient en frigolite) sur le dessus des bouteilles.
2. Peindre ou colorier les bouteilles et les grandes et petites boules en frigolite.
3. Rajouter des yeux, des cheveux, des accessoires ...



Quand tout est terminé, il faut disposer les quilles en triangle et lancer la boule pour les faire tomber.

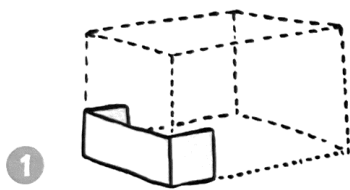
Louise et Chloé



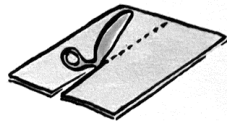
L'attaque du château.

IL FAUT : des cartons, des élastiques, quatre attaches parisiennes, un cutter (attention à tenir hors de portée des enfants), des ciseaux, de la colle, une perforatrice, des billes.

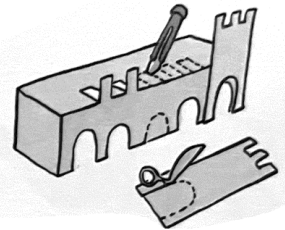
Le but du jeu est de gagner des points en faisant passer des billes dans les portes du château que tu vas fabriquer.



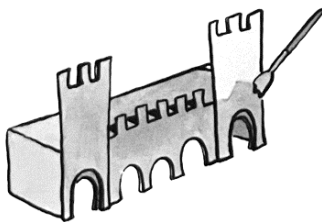
2



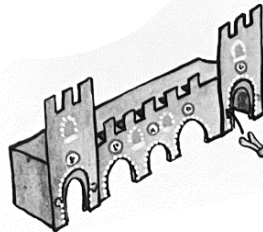
3



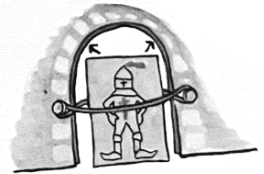
4



5



6



Les règles du jeu :

Il faut faire passer des billes dans les portes du château. Il y a trois tailles de porte :

- Les grandes portes qui valent 30 points ;
- Les moyennes portes qui valent 50 points ;
- La petite qui vaut 100 points.

Bonne partie !

Achille et Thomas.



Si je suis seul et que je m'ennuie, qu'est-ce que je peux faire ?

Nous nous sommes mis à la recherche d'idées de jeux et d'activités qu'il est possible de faire si tu t'ennuies et/ou que tu es seul(e).

Indiana Jones dans le salon

Matériel :

- des coussins
- des meubles de maison
- des feuilles ou des vieux journaux
- de la ficelle

Avant le jeu :

Demande l'accord de tes parents pour faire installer le parcours dans le salon.

S'ils sont d'accord, crée un parcours avec les chaises, la table, ...

Accroche la ficelle, à 60 cm du sol, entre deux chaises.

Place une autre ficelle, à 30 cm du sol, entre deux pieds de table.

Empile des vieux journaux ou des feuilles face à un fauteuil.

Le jeu :

En un minimum de temps et sans rien renverser, tu dois :

- passer sous les chaises en rampant puis par-dessus la première ficelle
- passer sous la deuxième ficelle
- sauter par-dessus les journaux
- atterrir sur le canapé ou le fauteuil.

Chronomètre-toi et améliore ton temps à chaque parcours.

Bonus - Plus difficile

Fais ton circuit :

- les yeux bandés avec quelqu'un qui te donne des consignes orales
- en tenant une balle de ping-pong posée sur une petite cuillère
- ...

Charlotte et Adam

Des bracelets brésiliens



Le matériel nécessaire : 3 ficelles de couleurs différentes de 2 mètres.

1. Pliez les trois ficelles en deux.

2. Faites un nœud à la pliure.



3. Serrez et attachez les fils sur une table avec du papier collant.



4. En tenant le 2^e fil par le majeur, passez le 1^{er} fil derrière le pouce et l'index. Ensuite, passez ce fil sous le 2^e fil et formez le nœud en tirant vers le haut. → **ajoutez l'image du livre pour rendre l'explication plus claire**

Bravo ! Vous venez de faire un « nœud ressort gauche du 1^{er} fil sur le 2^e ».



5. Faites la même chose une 2^e fois. Tout est fait par deux.

6. Avec le 1^{er} fil, faites à nouveau deux nœuds sur le 3^e fil. Toujours avec ce même 1^{er} fil, réalisez 2 nœuds autour du 4^e, du 5^e puis du 6^e fil.

7. Refaites la même chose avec le fil 2, soit 2 nœuds sur le 3^e, le 4^e, le 5^e, le 6^e et le 1^{er} fil.

8. A la fin du bracelet, faites un nœud.

Albane et Giada

Un dessert énergétique

Ingrédients: une banane, miel, citron

1. Coupez la banane en morceaux.



2. Écrasez la banane en y ajoutant deux à trois cuillerées de miel.



3. Rajoutez quelques gouttes de citron.



4. Mettez le mélange dans un petit bol avec une feuille de menthe, si vous en avez.



5. Dégustez !

Adèle et Eline

L'hélicoptère

Matériel :

- des ciseaux
- des feuilles de papier A4
- de quoi mettre l'hélicoptère en couleur : crayons, peinture, marqueurs...

Réalisation :

1. Prenez une feuille blanche.
2. Couper la feuille en quatre parties égales dans le sens de la largeur.
3. Prenez un des quatre morceaux.
4. Sur la moitié supérieure de ce morceau, couper $\frac{2}{3}$ au milieu.
5. Pliez la moitié inférieure pour obtenir des quarts.
6. Au niveau des plis, faites une entaille avec vos ciseaux.
7. Repliez les deux ailes (formées par la moitié supérieure), une de chaque côté.
8. Replier les morceaux du milieu sur eux-mêmes.
9. Replier le morceau du bas (le lest) sur lui-même.
10. Mettez votre hélicoptère en couleurs !

Justin et Gabriel

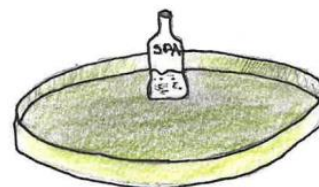
Un vrai volcan !

Il vous faut:

- de la levure chimique
- du colorant rouge
- du sable
- du vinaigre
- un grand plat
- une petite bouteille

Réalisation:

Mettez, au milieu du plat, une bouteille à moitié remplie de levure chimique.



Faites un volcan avec le sable en le tassant tout autour de la bouteille et laissez bien dépasser le goulot.

Dans un autre récipient, versez du vinaigre et ajoutez-y du colorant rouge.



Versez le mélange dans la bouteille qui est ensevelie et laissez la magie opérer...

Lenny et Paolo

Bruit Horrible

Il vous faut uniquement un gobelet en plastique jetable.

1. Pour cette farce, placez le gobelet en plastique sous votre bras. Faites-le discrètement pour ne pas être vu...
2. Allez trouver la personne que vous voulez piéger et dites-lui (par exemple) : « J'ai très très mal à la nuque, je ne sais pas pourquoi... »
3. Pressez votre bras en écrasant le gobelet, tout en tournant votre tête !

Attention ! Effet horrible garanti !

Lou et Liam

Changer la couleur des fleurs

Pour cette activité, il vous faudra: des œillets blancs (ou des jonquilles) et de l'encre de différentes couleurs.

1) Mettez 2 fleurs blanches dans deux récipients différents. Dans chaque récipient, versez de l'encre de différentes couleurs.

2) Douze heures plus tard, admirez comme les fleurs seront colorées.

3) Elles ont absorbé l'encre et elles en ont pris la couleur.

Si vous coupez la tige d'une plante en deux et que vous plongez les deux tiges dans des pots d'encre de couleurs différentes, chaque tige prendra la couleur de l'encre dans laquelle elle est trempée. Vous obtiendrez alors une plante de deux couleurs.

Violette et Margaux

Origami : le poisson

Matériel : une feuille de papier de 20x10 cm, de la colle.

Étapes de création :

1. Place ta feuille dans le sens de la longueur. Replie les angles.
2. Remonte la base de la feuille vers le haut, marque le pli, puis déplie.
3. Fais la même avec le haut de la feuille.
4. Retourne la feuille et rabats la pointe vers le milieu opposé.
5. Fais ressortir les angles des plus en appuyant par-dessous et replie par-derrrière.
6. Plie en deux.
7. Joins les coins et retourne ton pliage.
8. Applique de la colle pour fixer les plis.
9. Retourne et dessine l'œil et la bouche du poisson.

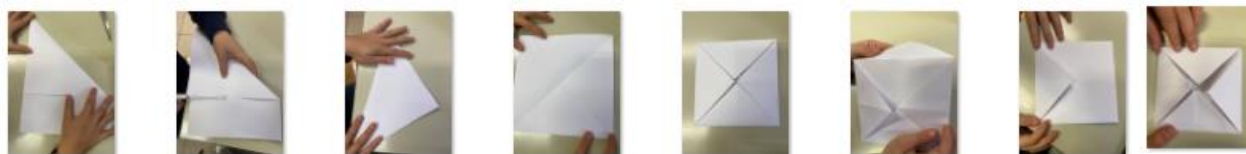
Tu peux aussi signer, c'est une œuvre d'art !

Mathys et Paul

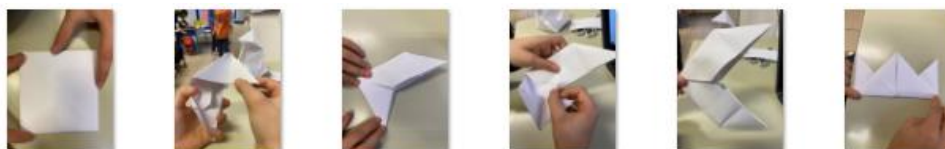
Origami : la cocotte



1. Pliez la feuille A4 en diagonale.
2. Découpez le bout qui dépasse. Il vous reste une feuille carrée.
3. Pliez pour obtenir deux diagonales.
4. Pliez chacun des sommets vers le centre de la feuille (là où les diagonales se croisent). Vous obtenez un carré.
5. Parmi les 4 triangles obtenus, pliez un seul de l'autre côté, vers l'arrière.
6. Pliez les quatre sommets au centre, vers l'avant. Vous obtenez un carré plus petit.



7. Retournez la feuille (comme une crêpe).
8. Plier la feuille en deux, selon la diagonale.
9. Allez chercher à l'intérieur le côté du dessus et ouvrez. Vous obtenez un triangle et un parallélogramme.
10. Faites de même avec la partie du bas, vous obtenez deux parallélogrammes (ça ressemble à un « A » avec le sommet du « A » vers la gauche).
11. Pliez le sommet du A entre les pieds du « A ». Vous obtenez une couronne.



12. Dépliez la moitié du triangle du centre. Vous obtenez un carré sur pointe et deux petits triangles.
13. Sur le carré sur pointe, se trouve un petit carré.
14. Rentrez votre pouce pour que le petit carré se lève et pour pouvoir replier plus facilement la forme en deux sur son axe de symétrie.
15. Allez chercher à l'arrière (dans le dos) les plis et tirez dessus pour déplier et former la queue.
16. Vous obtenez la cocotte. Bravo !



Si vous n'arrivez pas à la réaliser, scannez le QR-code qui est au-dessus de la feuille pour accéder à la vidéo explicative.

Albin et Miguel

Les premières et nous

Les 6A allaient dans la classe des premières de Madame Dubois certains mardi alors que les 6B se rendaient certains mercredis dans la classe de Madame Carretta. Le but était de leur apprendre à jouer à des jeux de société par eux-mêmes sans qu'ils ne fassent n'importe quoi.

Nous leur apprenons aussi à jouer avec les règles et à ne pas abîmer le matériel. Jouer avec les règles leur permet de s'amuser tout en comprenant ce qu'ils font. Ne pas abîmer les jeux leur permet de pouvoir les conserver longtemps les jeux pour pouvoir y rejouer plusieurs fois et c'est toujours plus agréable de jouer avec un jeu intact. Donc nous expliquons aux petits de premières comment jouer à des jeux qu'ils ne connaissent peut-être pas.

Pour le moment nous leur avons déjà appris à jouer avec les jeux que nous avons créés mais aussi à des jeux classiques :

- UNO
- Bataille navale (tu peux télécharger gratuitement le plateau de jeu que nous avons utilisé avec eux sur Internet en suivant le QR code)
- Dobble
- Le jeu de l'oie
- Les petits chevaux
- Le qui est-ce ?



Voici quelques photos :







Pour eux, ce n'était pas toujours facile d'apprendre les règles, ils rencontraient parfois quelques difficultés mais cela fait aussi partie de l'apprentissage. Nous les avons aidés et ils se sont tous très bien débrouillés !

Eliane, Lou, Julia et Zélie