

# 24- Jeux de formes et formes de jeu

## Explorer - 24- Itinéraire croisé

La Maison des Jeux a conçu deux malles à partir des formes colorées que l'artiste Line Bourdoiseau a créé pour des ateliers EAC en 22-23.

Ces malles sont accompagnées d'un livret de jeux qui permet aux enseignants de profiter de ces jeux avec leurs classes pendant 3 semaines après l'emprunt de la malle. Les enfants découvrent les formes et les manipulent selon des consignes pour vivre des expériences ludiques et éducatives. En coopération et/ou en compétition, ils utilisent un matériel unique, propice à développer leur dextérité et leur imaginaire.

Chaque école accueille la Maison des jeux une matinée : deux classes bénéficient d'un atelier-animation. A l'issue de ces ateliers, un échange avec tous les enseignants de l'école favorise la prise en main pour que chaque enseignant mène les séances de jeux avec sa classe.

### MODALITÉS

Niveaux : **TPS PS MS GS**

Tarifification : **Gratuité**

Durée globale du projet : **3 semaines**

Période ou date : **de novembre à juin**

Nombre de classe : **60**

Critères spécifiques : **15 écoles peuvent être bénéficiaires avec minimum**

**2 classes par école**

Ressource : <https://www.maisondesjeux-nantes.org/jeu-a-lecole>, **La maison des jeux / le livret (lien à venir)**

### PROPOSÉ PAR

#### Maison des jeux (jeux symboliques, de société, de construction)

**Mathieu ROUBY**

Tel. : **0240357567**

**Ludothécaire**

Email: [contact@maisondesjeux-nantes.org](mailto:contact@maisondesjeux-nantes.org)

### RENCONTRE AVEC LES ENSEIGNANT.E.S



#### Quand

jeudi 9 novembre à 17h15



#### Durée

1h



#### Où?

au CRV, 7 rue Henri Cochard



#### Avec

L'animateur.ice de la Maison des Jeux  
La mission EAC

Présentation du livret de jeux "jeux de formes et formes de jeux" :

- explication des objectifs pédagogiques des jeux et de la démarche globale du projet
- présentation des 2 malles et des 8 jeux : les tours, les étangs, les copieurs, vers le ciel, les escaliers, les lettres, les bonbons, les pictoformes
- organisation de la matinée à l'école : les séances de jeux pour les 2 classes, l'échange avec l'équipe enseignante au complet
- adaptation aux besoins particuliers en terme de classes ou de contraintes matérielles.

Présentation des modalités d'emprunt : 1 malle de jeux pendant 3 semaines (chaque malle contient un livret de 4 jeux avec le matériel nécessaire pour y jouer).

Attribution des périodes d'emprunt par école.

Les périodes :

- période 1 : du 13 novembre au 1er décembre 2023
- période 2 : du 4 au 22 décembre 2023
- période 3 : du 8 au 26 janvier 2024
- période 4 : du 29 janvier au 16 février 2024
- période 5 : du 4 au 22 mars 2024
- période 6 : du 25 mars au 12 avril 2024
- période 7 : du 6 au 24 mai 2024
- période 8 : du 27 mai au 14 juin 2024
- période 9 : du 17 juin au 5 juillet 2024

#### Besoins spécifiques

Tous les enseignant.e.s des classes concernées sont invité.e.s.

Il est indispensable d'avoir au moins 1 enseignant de chaque école pour valider l'emprunt et l'accompagnement.

### MATINÉE DE JEUX À L'ÉCOLE



#### Quand

de novembre à juin



#### Où?

à l'école



## Durée

2h d'atelier (1h par classe) + 30mn de concertation avec les enseignants



## Avec

L'animateur.ice de la Maison des Jeux  
Les enseignant.e.s

L'atelier propose la mise en place des jeux du livret de la malle choisie. L'animateur.ice de la Maison des Jeux accompagne les mises en jeux et assure le bon déroulement de la séance. Les enfants seront amenés à tester plusieurs jeux selon leurs besoins/envies.

Les ateliers sont suivis d'un échange avec tous les enseignant.e.s engagé.e.s dans le projet.

Les deux enseignant.e.s des classes qui ont bénéficié de l'atelier du matin et la Maison des jeux partagent leur expérience avec les autres enseignants qui s'approprient le contenu de la malle pour l'utiliser en autonomie dans leurs classes sur plusieurs séances.

Une fiche-retour d'expériences remplie par l'équipe pédagogique identifiera les jeux plébiscités, les variantes inventées par les enseignants et les enfants ainsi que de comptabiliser les séances de jeux pour chaque classe. Cette contribution permettra d'évaluer le bien-fondé de cette action et d'opérer les ajustements éventuels.

## Besoins spécifiques

Une grande salle

## SÉANCES DE JEU EN AUTONOMIE



### Quand

au cours des 3 semaines d'emprunt



### Où?

à l'école



### Avec

Les enseignant.e.s

Les enseignant.e.s sont invité.e.s à s'approprier la malle de jeux et le livret, en utilisant les consignes proposées et en expérimentant de nouvelles manières de jouer selon l'invention des enseignants et des enfants.

Chaque école établit un planning sur les 2 semaines d'emprunt pour que chaque classe organise plusieurs séances de jeux.

La répétition des séances de jeux et la variation des consignes favorisent l'appropriation et l'approvisionnement des formes par les enfants individuellement et collectivement.

## Besoins spécifiques

selon les jeux utilisés et au fil des séances, il est intéressant de varier l'espace de travail : salle de classe, salle de motricité et cour d'école

## LA MAISON DES JEUX

La Maison des Jeux de Nantes est une association d'éducation populaire qui a pour but la promotion du jeu et le développement des pratiques ludiques. Elle intervient auprès de professionnel.les dans l'accompagnement de projets et l'animation de temps de jeu, mais est aussi un lieu de jeu où chacun.e peut venir jouer.

## L'ARTISTE : LINE BOURDOISEAU

Dans le cadre d'ateliers en 22-23, Line Bourdoiseau a apporté dans 4 écoles ses sculptures colorées de différentes formes et à base de matériaux de récupération. Elle a confié à chaque classe plusieurs sculptures pour qu'avec l'enseignant, les enfants les explorent sous toutes les coutures : jeu avec les formes par le corps, le langage et les arts plastiques.

Artiste Nantaise, spécialisé dans l'art dans l'espace public, Line Bourdoiseau a étudié à l'école des Beaux-arts de Nantes, l'école nationale d'art de Bruxelles ainsi qu'à l'école des Beaux-arts de Bordeaux.

Elle a réalisé plusieurs expositions dans les villes de Bordeaux, Nantes et Bruxelles.

Elle crée des installations immersives dans les espaces urbains (extérieurs et intérieurs), dans lesquels les passants se retrouvent par hasard.

Les installations sont interactives et modulables, chacun peut les déplacer, créer un nouvel espace et même repartir avec une sculpture.

"Avec l'installation, je souhaite offrir une expérience encore plus participative, sociale même, de l'art. L'installation amène des interactions avec les passants, des échanges, de la participation. Il est important pour moi que mon travail soit accessible à un public divers et varié. L'installation a pour vocation la réappropriation de l'espace public par les habitants, de les inciter à de nouvelles pratiques et à changer de regard sur les nombreuses possibilités qu'offre l'espace de vie de la ville, qui est un espace d'échange et d'action, et qui peut ainsi être le terrain de nombreuses créations. Je souhaite re-crée des espaces immersifs comme le jardin des Tarots de Niki de Sainte Phalle ou le parc Güell de Gaudi, mais qui soient nés de matériaux de récupération et qui puissent s'installer très facilement dans les espaces urbains pour les occuper.

Je m'inspire aussi de designers d'espaces urbains comme Camille Walala, ainsi que d'artistes contemporains qui occupent les espaces avec de la couleur comme, l'artiste avec qui j'ai effectué un stage, Elsa Tomkowiak, Jessica Stockholder et Katharina Grosse.

J'essaie de constamment trouver de nouvelles techniques de «faire», c'est pour cela que je m'inspire aussi beaucoup de l'artisanat. J'aimerais créer des espaces qui surprennent, mais surtout qui activent l'espace urbain. Les sculptures sont principalement fabriquées à base de récupération. Les techniques sont mixtes. J'utilise du bois, du plâtre, du métal, du carton, du papier mâché,... J'aime créer à partir de tout ce que je trouve.

Les sculptures ne sont pas «sacralisées», je ne vois pas de problème à ce qu'elles soient détériorées, modifiées ou même emportées. La couleur a pour but d'activer l'espace public avec une touche vive."