



"Jouer pour grandir - Play to grow"

publié le 16/11/2020 - mis à jour le 08/07/2021

Projet Erasmus+ de l'école élémentaire d'Aulnay-de-Saintonge

Descriptif :

Présentation du projet Erasmus "Jouer pour grandir - Play to grow" de l'école élémentaire d'Aulnay-de-Saintonge

Depuis 2018, les élèves de l'école élémentaire et de l'école maternelle d'Aulnay-de-Saintonge, en Charente-Maritime font vivre l'Europe au sein de leurs écoles grâce au projet Erasmus+ « Play to grow – Jouer pour grandir ».

Pour les Erasmus Days qui ont eu lieu en octobre 2020, une fresque-puzzle a été commencée en pixel art qui représentera, une fois finie, le logo du projet.



Logo du projet "Jouer pour grandir - Play to grow" de l'école élémentaire d'Aulnay-de-Saintonge

Ce projet commun de fresque montre que chacun, dans son unicité, appartient à un groupe uni.



Vendredi 2 juillet 2021, les élèves des écoles d'Aulnay ont mis un point final au projet Erasmus+ « Play to grow » initié il y a trois ans.

 **Journée de clôture du projet** (PDF de 1.9 Mo)
Programme de la journée du 2 juillet

Durant cette journée riche en émotions, les élèves ont vécu un festival de jeux européen. La journée des enfants avait été organisée autour de plusieurs temps forts : les jeux, le fil rouge et la clôture du projet.

 **Désert, océan, banquise, montagne, forêt** (PDF de 544.7 ko)
Grandes fresques représentant chaque milieu de vie

Les espaces de l'école avaient tous été repensés pour accueillir différents types de jeux afin de continuer la découverte et l'enrichissement autour de cette thématique. Avec l'aide des ludothécaires de la CDC et des adultes encadrants, les élèves ont navigué à leur gré sur différents pôles : jeux symboliques, jeux à règle (en français... grec et polonais), jeux d'adresse ou d'équilibre, casse-tête... Les plus grands avaient même créé des jeux.

Les ludothécaires en herbe accueillaienent donc leurs camarades pour un Escape Game créé par leurs soins (décors et énigmes !) autour de l'espace. Pour cette occasion, la classe était transformée en centre de contrôle de l'ESA. Les CM2 quant à eux avaient travaillé avec l'animateur de l'OCCE17 sur la création de jeux coopératifs.

Les enfants ont aussi eu le plaisir de rejouer aux différents jeux créés pour le projet avec leurs camarades étrangers mais aussi de visionner à nouveau les films réalisés tout au long de ces années, notamment pour le [Prix Hippocrène](#)  remporté en 2019.



Le projet Erasmus + de l'école d'Aulnay de Saintonge récompensé par la Fondation Hippocrène (Video Youtube)

Ils sont aussi replongés dans les souvenirs de cette folle aventure via des objets typiques ramenés ou des lettres reçues... un véritable voyage dans les souvenirs !

Chaque classe, de la TPS au CM2 a ensuite pris part au fil rouge : un grand jeu co-créé en partenariat entre les quatre écoles. Que l'on soit un tout petit ou un presque collégien, l'objectif était le même : sauver la planète ! Pour ce faire, il fallait relever des défis autour de l'écologie et de la préservation de l'environnement. Ce même jeu avait été joué lors des festivals de jeux en Pologne et en Grèce, comme un symbole de la fin du projet. Grâce aux efforts de tous, le jeu a été un succès et les enfants très fiers de jouer ce jeu international portant sur un sujet plus qu'essentiel.

A 15h30, il était déjà temps de clôturer cette journée et ce grand voyage Erasmus, avec les élèves d'abord. Réunis, ils ont chanté leurs espoirs et leur envie de protéger notre planète.

Il a ensuite été l'heure de clôturer officiellement ces trois riches années. Aux discours émus se sont succédés les remerciements sincères et la conscience que ce projet nous avait marqué, adultes comme enfants, au plus profond de nous. Les nombreux parents venus pour l'occasion, les conseillères pédagogiques, les représentants de la CDC et de la mairie, tous les partenaires de ce projet et surtout les enfants, sont ensuite partis vers le dernier week-end de l'année scolaire, la tête quelque part entre la Pologne, la France et la Grèce.



