



Nom: \_\_\_\_\_

Classe: \_\_\_\_\_ Numéro: \_\_\_\_\_

Ecole: \_\_\_\_\_



## Salle 1 - Jouer c'est..

1. Quels objets ne se trouvent pas sur la table basse ? Barre leurs photos.
2. Regarde le film. Dessine ou écris comment on joue avec les objets restants dans la vidéo.



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_

3. Maintenant, invente ton propre jeu pour les objets barrés. Ecris-le ou dessine-le..



## Salle 3 - En jouant

Parcoure les différents niveaux de cette salle et exerce des compétences différentes.



Se bouger



Comprendre les émotions



Etablir des règles



Créer



Penser

### Level 1 - En mouvement



Trouve les objets ci-dessous dans les vitrines. Indique si, en jouant, tu pratiques des grands  ou des petits  mouvements. Connais-tu le jeu ? Si oui, écris le nom.



Entraîne-toi maintenant ! Avec vos camarades de classe, jouez à la roue de la motricité pour les grands mouvements ou à la table pratique pour les petits mouvements.

## Level 2 - Se construire

### Toutes ces émotions...

Trouve l'ours en peluche et la poupée ci-dessous dans la vitrine. Regarde-les attentivement. Lequel des deux choisirais-tu comme meilleur ami ? Pourquoi ? Complète le texte avec les caractéristiques de ton nouveau meilleur ami.



#### L'ours en peluche

- En poils de chèvre
- Doux
- Remplis avec de la paille
- Brun clair avec des yeux noirs
- Non lavable



#### Poupée Inge

- En plastique
- Lisse
- Non rembourré
- Robe avec des imprimés de jouets
- Lavable

Je choisis \_\_\_\_\_ comme meilleur(e) ami(e).

Mon/ma meilleur(e) ami(e) est fait en \_\_\_\_\_. Il/Elle est donc \_\_\_\_\_.

Tu peux reconnaître mon/ma meilleur(e) ami(e) à \_\_\_\_\_.

Tu viens jouer avec nous?



Joue au jeu de l'emoji. Peux-tu deviner quel sentiment exprime votre camarade de jeu ? Entoure-le ci-dessous.



Quand as-tu senti ce sentiment? Dessine la situation.



### Ça, c'est vraiment toi !

Cherche ces personnages dans la vitrine. Peux-tu tous les reconnaître ? Écris le nom ou la profession à côté des photos ci-dessous.



## Level 3 - Des règles bien définies

### Suivre les règles



Joue au jeu « Sélectionneur de règles du jeu ».

C'était difficile à choisir et à suivre les règles ? Pourquoi ?

-----

Il y a plusieurs règles possibles pour commencer un jeu. Quelle est, selon toi, la plus équitable ?



Le joueur plus âgé commence



Le joueur plus jeune commence



Le premier à lancer 6 avec le dé commence



On décide ensemble qui commence



### Jouer avec les règles

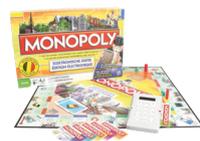
Sais-tu si dans ces jeux il faut coopérer, se mettre d'accord sur certaines choses ou tromper les autres ? Choisis et écris les noms des jeux (en français ou en la langue du boîte comme tu veux).



Nom du jeu :

-----

- Coopérer
- Se mettre d'accord
- Tromper



Nom du jeu :

-----

- Coopérer
- Se mettre d'accord
- Tromper



Nom du jeu :

-----

- Coopérer
- Se mettre d'accord
- Tromper



Nom du jeu :

-----

- Coopérer
- Se mettre d'accord
- Tromper



Nom du jeu :

-----

- Coopérer
- Se mettre d'accord
- Tromper



Nom du jeu :

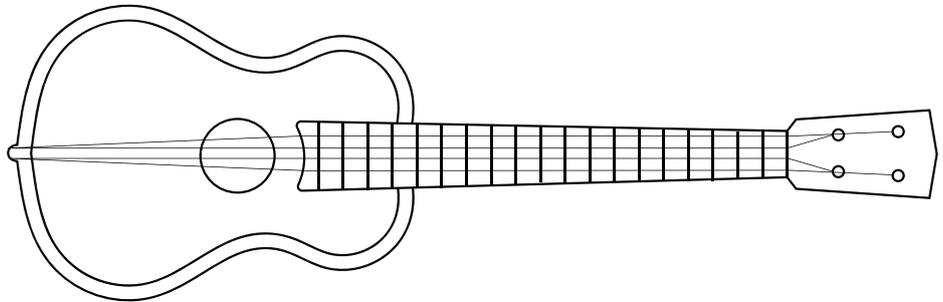
-----

- Coopérer
- Se mettre d'accord
- Tromper

## Level 4 - Méandres créatifs

### Fais ton show !

Trouve l'instrument ci-dessous dans la vitrine. De quel instrument s'agit-il ? Écris-le. Décore l'instrument à côté avec ton propre dessin.



\_\_\_\_\_

Trouve la marionnette représentant la sorcière. Cette marionnette est peinte à la main. Peux-tu imaginer une histoire avec une sorcière ? S'agit-il d'une sorcière gentille ou méchante ?



 Va au théâtre d'ombres et joue ton histoire avec les personnages d'ombres. Ou crée un morceau de musique pour accompagner l'histoire à la table du DJ.

### Des œuvres d'art ludiques

Trouve cette boîte de blocs.



Quel est le nom inscrit sur la boîte ?

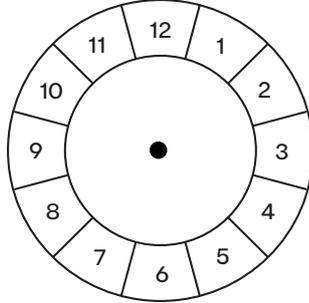
\_\_\_\_\_

Que créerais-tu avec ces blocs ? Dessine-le ci-dessous.

## Level 5 - Stimule ton cerveau!

### Jouer avec ABC et 123

Trouve l'horloge de l'image ci-dessous. Quelle heure est-il sur l'horloge dans la vitrine ? Dessine les aiguilles.



### Qui connaît la réponse... ?

Trouve le kit de construction Elex 502A de Märklin.



Quel genre d'expériences pouvez-vous faire avec ce kit ?  
Cercle.

Mécanique - Robotique - Electronique - Chimique

### Avec un peu de perspicacité

Trouve le jeu ci-dessous et regarde attentivement les pièces du puzzle. Peux-tu placer les bons chiffres avec les pièces du puzzle de façon à compléter le puzzle ?



Que lis-tu sur le papier que tient le hibou ?

-----



Joue un jeu de décrypteur ou de planificateur de construction. Fais travailler ton cerveau !



Nom: \_\_\_\_\_

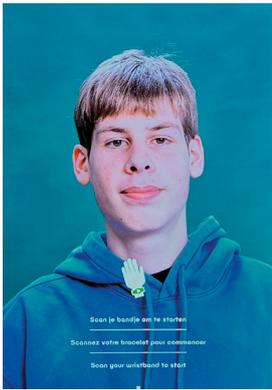
Classe: \_\_\_\_\_ Numéro: \_\_\_\_\_

Ecole: \_\_\_\_\_



## Salle 4 - Autant d'histoires que de joueurs

Écoute l'histoire du portrait ci-dessous et réponds aux questions.

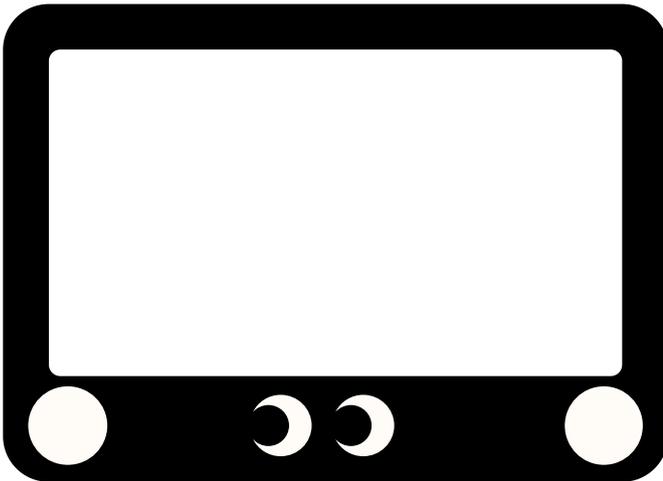


Le joueur a \_\_\_\_\_ ans

- Il préfère jouer
- Avec les petits trains
  - Au LEGO®
  - Des jeux en ligne
  - Au cheval de bataille

Choisis et écoute une autre histoire.

Crée ton propre portrait de joueur. Dessine-toi avec ton jeu ou jouet préféré dans la tablette et réponds aux questions.



Mon jeu ou jouet préféré est

\_\_\_\_\_

parce que

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

- Je préfère jouer
- seul(e)
  - avec \_\_\_\_\_

Je joue...

- tous les jours
- chaque semaine
- chaque mois
- presque jamais