



1^{er} mercredi du JEU !

Le mercredi 12 octobre, toute l'école vivra au rythme du Jeu. Dans la lignée de notre thème d'année, et sur le même principe que la matinée anglaise de l'an passé, nous organisons une 1/2 journée durant laquelle des équipes d'enfants tourneront sur des ateliers de jeux animés par des parents et l'équipe éducative (enseignants, aide-maternelles, employées de vie scolaire) →rotation toutes les 30mn.

Pour cela, nous avons besoin de votre aide. Merci de vous inscrire si vous êtes disponible. Vous pouvez aussi apporter des jeux (attention, ceux-ci doivent d'adresser à des enfants de 3 à 11 ans et ne pas durer plus de 25mn).

Nous vous redirons par la suite quel atelier-jeu vous animerez et si votre jeu est retenu.

L'équipe enseignante

Madame, monsieur, parent de

- se propose pour encadrer un atelier lors de la matinée du 12 octobre
- soumet une idée de jeu : _____ (nom du jeu+ éditeur+ âge)
et peut en apporter un exemplaire



1^{er} mercredi du JEU !

Le mercredi 12 octobre, toute l'école vivra au rythme du Jeu. Dans la lignée de notre thème d'année, et sur le même principe que la matinée anglaise de l'an passé, nous organisons une 1/2 journée durant laquelle des équipes d'enfants tourneront sur des ateliers de jeux animés par des parents et l'équipe éducative (enseignants, aide-maternelles, employées de vie scolaire) →rotation toutes les 30mn.

Pour cela, nous avons besoin de votre aide. Merci de vous inscrire si vous êtes disponible. Vous pouvez aussi apporter des jeux (attention, ceux-ci doivent d'adresser à des enfants de 3 à 11 ans et ne pas durer plus de 25mn).

Nous vous redirons par la suite quel atelier-jeu vous animerez et si votre jeu est retenu.

L'équipe enseignante

Madame, monsieur, parent de

- se propose pour encadrer un atelier lors de la matinée du 12 octobre
- soumet une idée de jeu : _____ (nom du jeu+ éditeur+ âge)
et peut en apporter un exemplaire