

Atelier de la pensée joueuse - FICHE DE PRISE DE NOTES

Séance n°

Date : / /20

Choix du dessin	vote

Quelques enfants racontent ce qui se passerait :	vote

Qui, quand, quoi, où, comment ?	Paroles /dialogues (<u>une parole sur chaque action</u>)	Emotion (<u>une émotion par personnage</u>)
Action 1 :		
Action 2 :		
Action 3 :		
Action 4 :		

Personnages	1 ^{er} jeu				2 ^{ème} jeu			

Liste des mots inducteurs ou des questions

--

Choix du mot inducteur ou de la question du jour

--

Prise de notes : la ronde de la pensée

--