

LIVRES JEUX



MANUEL D'ACCOMPAGNEMENT

Créez l'évènement autour des Livres jeux

Dans le cadre du développement de l'aide aux animations, le service Action culturelle de la BDY, réalise des sélections d'ouvrages pour la jeunesse. Ces « malles thématiques » sont une sélection de 20 à 30 ouvrages. C'est l'occasion de mettre en valeur des thèmes ou œuvres de la littérature de jeunesse d'intérêt.

Les livres jeux, qu'il s'agisse : de livres « dont vous êtes le héros », de charades, d'énigmes, de devinettes, d'observation, suscitent l'engouement quasi systématique du jeune public. Les objectifs premiers de cet outil sont :

- créer une complicité entre le lecteur et l'objet livre,
- aborder différentes notions telles que : les charades, les devinettes, les rébus, les énigmes,...
- développer l'imaginaire et la curiosité du lecteur,
- apprendre en s'amusant.

Afin de vous aider dans votre projet, ce guide vous propose la découverte d'une sélection de livres jeux.

La première partie est consacrée à quelques définitions et une bibliographie sélective des ouvrages présents dans la malle.

La deuxième partie rassemble quelques conseils de base sur la pratique d'animations.

Nous espérons que ce livret vous aidera dans vos démarches et vous permettra de créer des temps forts dans la vie de votre bibliothèque.

Le service Action culturelle

SOMMAIRE

QUELQUES DEFINITIONS

2

LISTE DES DOCUMENTS PRÉSENTS DANS LA MALLE

8

L'ANIMATION EN BIBLIOTHÈQUE

14

QUELQUES PISTES D'ANIMATION

16

QUELQUES DEFINITIONS

LES JEUX D'OBSERVATION

Les jeux d'observation consistent à retrouver dans un texte ou une image un mot, un objet ou un personnage caché. Le plus connu est sans doute « *Où est Charlie ?* », cette série de livres-jeux créé par Martin Handford où le lecteur doit réussir à retrouver un personnage, Charlie, à l'intérieur d'une image. La difficulté vient du fait que les endroits où se trouve Charlie sont très colorés, et surtout remplis de personnages et d'objets divers.

- LE JEUX DES 7 DIFFERENCES

Le jeu des erreurs ou des différences, encore appelé « cherchez l'erreur », est un jeu de type « casse-tête », se présentant sous la forme de deux images placées côte à côte, et dans lesquelles, malgré une apparence identique, un certain nombre de différences (les « erreurs ») ont été sciemment introduites. Le but pour le joueur est de les déceler et de les entourer au stylo. Le nombre d'erreurs est traditionnellement de 7, mais il peut varier, généralement entre 5 et 10. Ce nombre est en principe précisé en légende, la consigne étant souvent formulée de la manière suivante :

« X erreurs se sont glissées entre ces deux images ; saurez-vous les retrouver ? »

La difficulté du jeu dépend de la manière dont les différences sont introduites et selon si elles sont discrètes ou non.

Les images sont le plus souvent des dessins, mais on peut également concevoir un jeu des erreurs à partir d'une photo, ce qui nécessite de réaliser un trucage.

Par convention, l'image originale est située à gauche, et l'image modifiée à droite ; c'est généralement sur cette dernière que le joueur met en évidence les différences qu'il a décelées.

- L'INTRUS

Que ce soit dans une série d'images, de chiffres ou de mots, un intrus s'est glissé. Le but du jeu est de le retrouver. Il s'agit à la fois d'un jeu faisant appel à la logique et à l'observation.

LES JEUX DE MOTS

- LES DEVINETTES

La devinette est une question dont il faut deviner la réponse. Les énigmes, charades, rébus, logogripes, etc. sont des devinettes. Le jeu de devinettes n'est pas qu'un divertissement. Il constitue aussi un moyen pédagogique extrêmement sérieux d'acquérir des compétences essentielles, en même temps qu'une activité culturelle fondatrice.

- LES CHARADES

La charade vient du provençal, une des langues régionales du Sud de la France. « charrado » y signifie "une causerie, une conversation, un discours propre à tuer le temps". Le Larousse la définit comme une énigme où l'on doit deviner un mot de plusieurs syllabes en le décomposant en parties formant elles-mêmes un mot, d'après les définitions des parties et du tout. Le Dictionnaire Francophone en ligne indique que la charade consiste en une série d'énigmes donnant à deviner une suite de mots qui forment phonétiquement un autre mot ou une phrase.

Elle commence rituellement par « Mon premier est... » ; « Mon second / Mon dernier est... » (ou « mon deuxième est... » s'il y a plus de deux définitions) ; et finit toujours par « Et mon tout / mon entier est... »

Le Trésor de la Langue Française, quant à lui, la présente comme un divertissement verbal qui consiste à faire deviner un mot sommairement défini (appelé mon tout ou mon entier) d'après la définition d'un homonyme (appelé mon premier, mon second, etc.) de chacune de ses syllabes. La Charade en action est une variante de ce jeu dans laquelle le mot à deviner et les homonymes de chacune de ses syllabes sont évoqués par des scènes mimées, et, par extension, une chose difficile à comprendre, donc une énigme.

Pourquoi jouer aux charades ?

- Pour augmenter son capital de mots, enrichir et affiner son vocabulaire.
- Pour favoriser l'appropriation des mots et celle des structures syntaxiques.
- Pour mieux organiser le monde et mieux le comprendre.

- Pour accéder à une lecture plus fine de la réalité.
- Pour se mettre en position de mieux s'adapter à un interlocuteur ou à une situation, donc de mieux communiquer.

- LES REBUS

Qu'est ce qu'un rébus ?

Il s'agit d'un ensemble de mots-images qui forment un nouveau mot quand on les assemble

Exemple : Habitation



En s'assemblant les images permettent de créer le mot habitation.

Mais plusieurs mots assemblés peuvent former une phrase.
Exemple : j'habite dans cette ville



Comment lire un rébus ?

On prononce les mots images à voix haute en n'oubliant pas de faire les liaisons. Les dessins en ligne se lisent de gauche à droite
Exemple : En hiver



- LES ENIGMES

L'étymologie du mot énigme dérive directement du latin oenigma emprunté au grec ainigma qui signifie : obscur. Le mot énigme n'a pas toujours été employé au féminin, mais il est difficile de préciser quand ce mot a réellement changé de sexe.

Dans son sens général, il signifie tout discours obscur et s'applique à tous les jeux d'esprit dans lesquels on demande de deviner une réponse à une question posée, de la charade à l'anagramme, en passant par le métagramme, la cryptographie ou le logogriphe.

Nous faisons souvent des énigmes sans nous en apercevoir, comme quand nous disons : " ne pas avoir fermé l'œil de la nuit " au lieu de dire tout simplement que nous n'avons pas dormi. Mais comme tout le monde sait ce que l'on veut dire, ce n'en est plus une.

Imaginez qu'il y a bien longtemps, étaient organisés des duels qui opposaient les anciens rois d'Egypte à ceux de Babylone, avec pour conséquence que le vaincu devait non seulement payer un tribut au vainqueur, mais il devait également donner sa langue à manger aux chiens... et l'expression était prise à la lettre. C'est sûrement de là que provient notre expression : "Donner sa langue aux chiens... ou au chat."

L'énigme du Sphinx (la plus connue)

L'énigme la plus connue est sûrement celle du Sphinx posée à Oedipe qui demande : "Quel est l'animal qui marche sur quatre pieds le matin, sur deux à midi et sur trois le soir ?" Cette énigme provient d'une histoire de la mythologie grecque.

Divisions des énigmes

Les moyens de rendre obscur le sens d'un mot ou d'une idée sont multiples, c'est pourquoi les énigmes sont divisées en plusieurs catégories :

- Jeux littéraires, dans lesquels il n'est fait usage que de mots exprimés exclusivement par la parole ou l'écriture.
- Jeux graphiques ou figurés, dans lesquels les solutions recherchées sont exprimées totalement ou en partie par d'autres moyens que l'écriture alphabétique. Cette classe ne comprend que les rébus sous ses diverses formes.

Les jeux littéraires sont eux-mêmes subdivisés en plusieurs parties :

- Les jeux qui ne nécessitent aucune modification du mot ou de la phrase proposée ; il s'agit des énigmes proprement dites et des devinettes.
- Les jeux basés sur un mot à deviner dont on modifie seulement l'ordre des lettres sans aucune addition ni suppression, pour former de nouveaux mots. Le type de ces jeux est l'anagramme.
- Les jeux dans lesquels un mot de base à deviner donne, par substitution d'une lettre à une autre, un ou plusieurs nouveaux mots qui doivent aussi être devinés, sans aucune addition ou suppression de lettre. C'est le métagramme.
- Les jeux qui procèdent par addition ou suppression d'une ou plusieurs lettres avec ou sans modification de l'ordre des lettres pour former d'autres mots.
- Les jeux basés sur un seul mot partagé en plusieurs éléments (lettres, syllabes ou groupes de lettres) sans addition ni suppression de lettres. Le type est la charade et ses nombreuses variantes.
- Les jeux basés sur les différentes significations que peut avoir un même mot, ce qu'on appelle des mots à double sens. Le double sens est souvent utilisé d'une façon générale dans les jeux d'esprit comme élément supplémentaire d'obscurité.
- Les jeux fondés sur la disposition de lettres ou syllabes de différents mots ou phrases en figures géométriques pouvant se lire dans plusieurs directions, généralement deux. Cette catégorie regroupe essentiellement les mots croisés ou fléchés.

L'énigme proprement dite

En conclusion, une énigme est la description d'une chose par des propriétés qui la définissent mais qui sont indiquées d'une manière suffisamment ambiguë pour la déguiser et la rendre plus difficile à deviner. L'énigme proprement dite, consiste donc à présenter un sujet quelconque, concret ou abstrait, en le décrivant à l'aide de quelques-unes de ses caractéristiques judicieusement choisies.

LISTE DES DOCUMENTS PRÉSENTS DANS LA MALLE

LES ENIGMES, DEVINETTES, CHARADES, REBUS

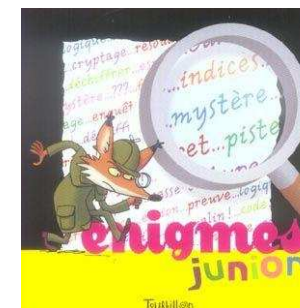


Les charades / Jean-Hugues Malineau. - Albin Michel jeunesse, 1999. - ISBN 2-226-10202-7 : 10,90 € (l'humour en mots)

Un recueil de charades avec différents degrés de difficultés. Mon premier est un bout de boudin Je marche sur mon second Mon tout permet de ne pas se perdre... Voici plus de 80 charades humoristiques, des plus simples aux plus tordues. Chacun y trouvera son compte : les débutants, les acrobates du langage, les amateurs de devinettes comme les amateurs de jeux de mots et de calembours. Pour jouer seul, entre copains ou en famille... (Primaire - Collège)

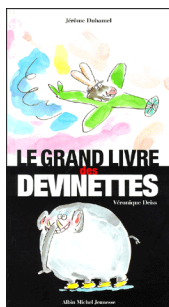
Enigmes junior / Peter Box. - Tourbillon, 2006. - ISBN 2-84801-199-8: 4,95 €

Plus de 70 énigmes à découvrir seul ou entre amis, classées par ordre de difficulté, avec des indices pour mettre l'enfant sur la piste. A chaque fois, qu'il tourne la page, la solution est derrière. S'il ne trouve pas du premier coup, des indices sont là pour l'aider. Chaque solution trouvée permet de gagner des points. (Primaire - Collège)



Les enquêtes de la main noire / Hans Jürgen Press. - Actes sud junior, 20089. - ISBN 978-2-7427-7582-8 : 7,50 €

Policier pour enfants, interactif et illustré, ce livre permet de participer aux aventures de la Main noire et de résoudre une soixantaine d'énigmes en même temps que les cinq détectives futés. A la fin de chaque épisode, une question aide à trouver la réponse qui se cache dans le dessin illustrant l'épisode et constitue la clef de l'énigme suivante... (Primaire - Collège)



Le grand livre des devinettes / Jérôme Duhamel. - Albin Michel jeunesse, 2001. - ISBN 2-226-11783-0 : 10,90 € (l'humour en mots)

Ces devinettes sont issues des papiers d'emballage Carambar et des cours de récréations, elles stimulent l'imagination, l'écoute, le bon sens et l'intelligence. (Primaire - Collège)

Le grand livre des rébus / Denys Prache. - Albin Michel jeunesse, 2000. - ISBN 2-226-11240-5 : 10,90 € (l'humour en mots)

Les mots-images qui composent les 80 rébus sont expliqués, les règles du jeu clairement annoncées et une progression est mise en place. (Primaire - Collège)



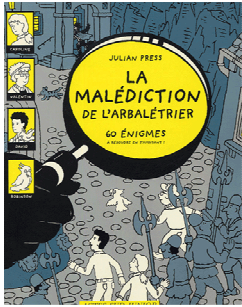
Le grimoire des énigmes. - Hachette Jeunesse, 2005. - ISBN 978-2-01-292059-0 : 15 €

Plus de 150 jeux présentés dans un ouvrage décoré à la façon d'un grimoire. Le lecteur plonge dans des mondes fantastiques et merveilleux en résolvant les énigmes de cet ouvrage. Accompagné de Merlin, du roi Arthur ou d'autres personnages de légende, le lecteur devra se creuser les méninges sur des devinettes, rébus, charades et casse-têtes. (Primaire - Collège)

Lenoir et Blanc font rire jaune / Jürg Obrist. - Actes Sud junior, 2009. - ISBN 978-2-7427-7981-9 : 7,50 €

Les détectives Edgar Lenoir et Amandine enquêtent sur le vol du diamant bleu de la grande tsarine, la disparition du singe Futfu, ainsi que les menaces qui planent sur le robot antivoleur Dynamix. 40 énigmes en images, rébus et jeux de mots, pour aider les deux détectives aussi facétieux qu'astucieux. (Primaire - Collège)

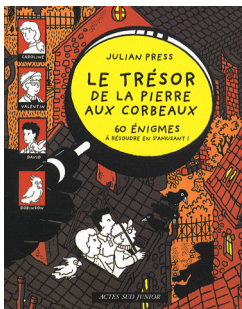




La malédiction de l'arbalétrier / Julian Press. - Actes sud junior, 2008. - ISBN 978-2-7427-7800-3 : 7,50 €
Une affaire de déchets toxiques, le vol d'une arme de collection ressuscitant la légende d'un arbalétrier noir, les enquêteurs de l'agence Malice & Réglisse ont bien des mystères à résoudre. 60 énigmes auxquelles le jeune lecteur participe en découvrant les indices cachés dans les illustrations. (Primaire - Collège)

Rébus d'amour / Michel Boucher. - Actes sud junior, 2006. - ISBN 2-7427-6353-8 : 13 €

Michel Boucher poursuit la même formule que la collection "les bonheurs d'expression", cette fois en album, avec ce livre-jeu, rébus d'amour, où il met en mot et en image certaines expressions. "C'est décidé, je ne vais plus jamais... rouler des mécaniques", "Alors, ma décision est prise... j'arrête de tourner autour du pot", "Je t'ai dans la peau", sont quelques-unes des vingt-huit formules que Michel Boucher décline ici en rébus. L'idée est originale. Un moyen d'initier les enfants au décodage des rébus, mais surtout au langage. (Primaire - Collège)



Le trésor de la Pierre-aux-Corbeaux / Julian Press. - Actes sud junior, 2008. - ISBN 978-2-7427-7803-4 : 7,50 €

Un vol d'objets précieux dans une abbaye, la disparition d'un lapin de concours ou les basses intrigues d'une fausse cantatrice, au cours de quatre aventures, Julian Press invite l'enfant à résoudre soixante énigmes avec l'agence Malice et Réglisse, en recherchant la réponse dans le dessin. (Primaire - Collège)

Un tour du monde en énigmes / Peter Knorr. - Actes sud junior, 2008. - ISBN 978-2-7427-7197-4 : 10,50 €

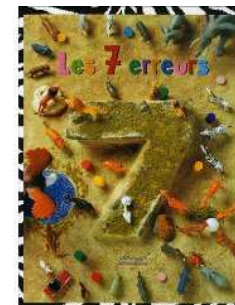
La vieille tante Anita prétend avoir trouvé un trésor et invite les Buissonnière à la rejoindre en suivant la piste indiquée par les photos qu'elle leur a laissées dans une valise. Le voyage, parsemé d'énigmes à résoudre, commence à Istanbul et se termine à Moscou. Avec les solutions en fin d'ouvrage. (Primaire - Collège)



LES JEUX D'OBSERVATION

Les 7 erreurs. - Millepages, 2006. - ISBN 2-84218-174-3 : 12,50 €

A chaque double page, le lecteur découvre des mises en scène variées. Pour chacune, il doit relever les 7 différences entre la page de gauche et celle de droite. (Maternelle -Primaire)



Chantiers en cours / Carole Achache. - Thierry Magnier, 2004. - ISBN 2-84420-316-7 :19,80 €

Propose, sur chaque double page, deux photographies d'un même chantier présentant sept détails différents. (Maternelle -Primaire)

La famille Oukilé à la mer / Béatrice Veillon. - Bayard jeunesse, 2004. ISBN 2-7470-1437-1 : 6,90 €

Dans chacune des cinq doubles pages mettant en scène un lieu représentatif des vacances à la mer (la gare, la plage, le port de pêche, le camping, la fête du 14 juillet), se cachent les membres de la famille Oukilé : le père, la mère, Flore, Nestor et le chien Opié. (Maternelle -Primaire)

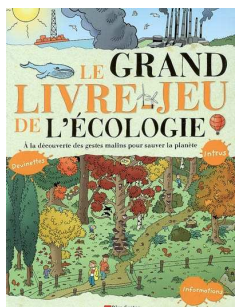
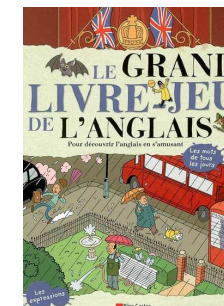


La famille Oukilé fait le tour du monde / Béatrice Veillon. - Bayard jeunesse, 2006. - ISBN 2-7470-1989-6 : 9,90 €

Les Oukilé partent à la découverte des grandes villes du monde, dont Moscou, Québec, Marrakech, Amsterdam, Tokyo, Rio, Venise, Londres, Bangkok, New York et Paris. (Maternelle -Primaire)

Le grand livre-jeu de l'anglais / Thierry Nouveau. - Père-Castor - Flammarion, 2006. - ISBN 2-08-163171-7 : 9,95 €

Cap sur la Grande-Bretagne à la rencontre de John et Lilly et de leurs traditions. Visite de Londres, du palais de la reine et d'un château hanté... Pour apprendre l'anglais tout en s'amusant. Des pages d'énigmes et de jeux pour découvrir les mots et les premières notions grammaticales. Et pour mettre à l'épreuve le sens de l'observation, un bobby et un drapeau sont à retrouver dans chaque illustration. (Primaire - Collège)

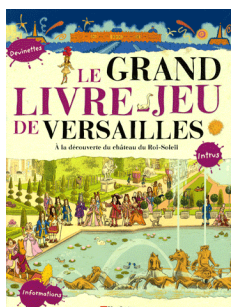
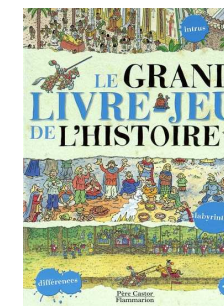


Le grand livre-jeu de l'écologie / Cécile Marais. - Père-Castor - Flammarion, 2007. - ISBN 978-2-08-120206-1 : 9,95 €

Un livre jeu pour partir à la découverte de la planète et de ses trésors. Pour connaître l'environnement tout en s'amusant, des pages d'énigmes et de jeux emmènent le lecteur aux quatre coins du globe. De la forêt tropicale aux forêts tempérées, son sens de l'observation sera mis à contribution. On y retrouve les pages d'infos, pour décoder le monde dans lequel on vit et pour comprendre ce qu'est l'écologie. (Primaire - Collège)

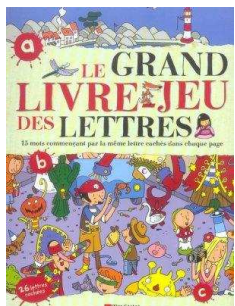
Le grand livre-jeu de l'histoire / Béatrice Veillon. - Père-Castor - Flammarion, 2003. - ISBN 2-08-162082-0 : 9,95 €

Pour découvrir l'Histoire tout en s'amusant. Des pages « jeux » qui mettent à l'épreuve le sens de l'observation. Des pages « docs » qui permettent d'approfondir ses connaissances. Ce livre permet de traverser l'Histoire en suivant les traces des pharaons, des Gaulois et des chevaliers. Un véritable voyage dans le temps, qui mènera le lecteur en Égypte, en Gaule et au Moyen Âge. (Primaire - Collège)



Le grand livre-jeu de Versailles / Cécile Marais ; Jeanne Petit. - Père-Castor - Flammarion, 2008. - ISBN 978-2-08-121031-8 : 9,95 €

Des activités et des informations sur le château de Versailles à travers six scènes clés de son histoire : le lever du roi, la partie de chasse du roi enfant, une réception dans la galerie des Glaces, la promenade dans les jardins, le souper du roi, une fête au château. (Primaire - Collège)



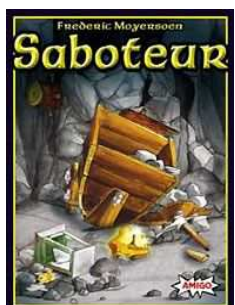
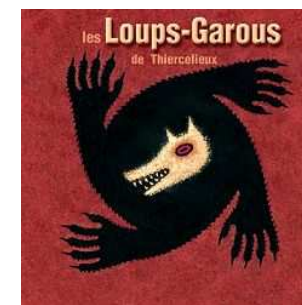
Le grand livre-jeu des lettres / Thierry Nouveau. - Père-Castor - Flammarion, 2005. - ISBN 2-08-162749-3 : 9,95 €

Pour découvrir et apprendre les lettres de l'alphabet tout en s'amusant. Chaque double page présente une grande illustration fourmillant de détails, associée à une ou plusieurs lettres. L'enfant répond à cinq devinettes et doit découvrir les objets dissimulés commençant par la lettre évoquée. Avec un abécédaire complet, une page sur les voyelles et une double page sur les consonnes. (Primaire - Collège)

LES JEUX

Les loups garous de Thiercelieux / Philippe de Pallières. - Lui-Même, 2001.

Tout se passe dans un village d'apparence normale mais où chaque nuit des villageois se transforment en loups-garous pour tuer d'autres villageois. Le matériel de jeu est formé uniquement de cartes carrées représentant chacune une identité. Si les loups-garous sont tous identiques, certains villageois possèdent pour leur part une particularité ; on peut citer parmi eux la voyante, la sorcière, ou encore la petite fille. (Primaire - Collège)



Le saboteur / Frédéric Moyersoën. - Amigo, 2004.

Jeu de rôle à objectif secret : les chercheurs d'or parcourent les mines à la recherche d'un trésor, mais parmi eux se cachent des saboteurs qui tentent de faire échouer l'expédition. Les chercheurs d'or parviendront-ils à démasquer les saboteurs, et parviendront-ils au trésor? (Primaire - Collège)

L'ANIMATION EN BIBLIOTHÈQUE

Généralités

L'organisation d'animations dans votre bibliothèque est un moyen efficace pour mettre en valeur votre fonds, pour sensibiliser peu à peu les plus jeunes comme les adultes à la culture sous toutes ses formes et pour leur faire découvrir des ouvrages de qualité.

- Pour qui ?

Il existe de nombreuses possibilités en matière d'animations, il est cependant nécessaire de prendre en compte les besoins du public.

Les pistes d'animation, proposées dans cette malle, s'adressent surtout aux enfants de primaire et maternelle. Pour le bon déroulement de ces animations, il est indispensable d'évaluer vos capacités d'accueil, tant par le nombre de personnes réalisant l'animation que par l'espace disponible pour accueillir cet évènement. Selon la nature de l'animation, l'accueil d'enfants par petits groupes permet un travail plus efficace.

- Quand ?

Pour le bon fonctionnement des animations, il est important de mettre en place un programme d'animation en fonction des horaires de disponibilité des publics visés. En ce qui concerne les accueils tous publics, il est nécessaire de communiquer autour de l'évènement environ trois semaines à l'avance. Des affiches et signets pourront être collés dans la bibliothèque, chez les commerçants, à l'école, à la mairie. Ces outils de communication devront contenir les informations indispensables : titre de l'évènement, lieu, date, heure, principaux centres d'intérêt. Par ailleurs, il est aussi possible de passer une annonce dans le journal de la commune ou la presse locale. En ce qui concerne l'accueil de classe, il est important de planifier les rencontres avec l'équipe pédagogique (hebdomadaires, mensuelles, ...).

-

Quoi ?

Dans le cadre des accueils de classe, il est important que les partenaires se mettent d'accord sur les objectifs et le contenu de l'évènement. Lors des animations, la présence des enseignants est recommandée car ils connaissent bien les enfants, leurs difficultés (problèmes de discipline, timidité, ...). Ils doivent autant que possible s'impliquer pour le bon déroulement de l'évènement.

- Où ?

Pour que l'évènement soit réussi, il est nécessaire d'évaluer ses besoins en terme d'espace et de mobilier (selon le type d'animation choisie : espace de lecture, salle de projection, salle de spectacle, espace d'exposition, espace de travail, tables, chaises, coussins, lutrins, ...)

QUELQUES PISTES D'ANIMATION...

Les livres-jeux constituent en eux-mêmes un support d'activités. Nous vous proposons cependant quelques pistes d'animation pour aller plus loin dans la découverte du jeu. Les jeux proposés ci-après sont d'une durée assez courte. Ils peuvent cependant être intégrés aux diverses étapes d'un rallye ou d'un jeu de piste.

Les rébus

<http://www.rebus-o-matic.com/>

Ce site internet se propose de transformer en charade la phrase de votre choix. Les sons sont remplacés par des images. Le site se sert d'un programme qui transforme le texte en une suite de signes phonétiques. Il permet de générer des rébus automatiquement, jouer aux devinettes, et envoyer des rébus par e-mail.

Les devinettes

- **Qu'y a-t-il dans ma bibliothèque ?**

Un jeu de questions auxquelles l'adulte pourra d'abord répondre afin de montrer l'exemple à l'enfant qui ensuite se lancera.

Exemple :

- Qu'y a-t-il dans ma bibliothèque ?

Il y a plusieurs sections et notamment une section jeunesse.

- Qu'y a-t-il dans la section jeunesse ?

Des étagères mais aussi des bacs à albums

- Qu'y a-t-il dans les bacs à albums ?

Un album de ... (nom de l'auteur)

- Qu'y-a-t-il dans cette album ?

Il s'agit de l'histoire de ... (nom du personnage)

Les enfants peuvent ensuite partir à la recherche de l'album en question. S'il s'agit d'un album que vous avez lu précédemment au groupe, ils peuvent deviner le titre de cet album.

- **Qui suis-je ?**

Un enfant choisit en silence un personnage de livre connu par l'ensemble du groupe et dont les livres sont présents à la bibliothèque. (Babar, Mimi, Petit Ours brun, Tintin...)

Les autres joueurs doivent découvrir ce personnage à l'aide de questions.

Celui qui est questionné ne pourra répondre que par oui ou par non.

Dès que le personnage est découvert, on peut raconter une histoire qui met en scène ce personnage.

Jouer avec les mots

- **Le relais de l'alphabet**

L'animateur forme deux équipes minimum. Il désigne un chef d'équipe pour chacune. Chaque équipe constitue une grille de 5 colonnes : pays, sports, fruits, fleurs, animaux.

L'animateur énonce une lettre de l'alphabet. En un temps donné, chaque équipe doit dresser la plus longue liste de mots commençant par cette lettre et correspondant à chaque énoncé de colonne. Au signal de l'animateur, chacun dépose son crayon. Les chefs d'équipe confrontent alors les différents mots trouvés par leurs équipes. L'équipe gagnante est celle qui possède la liste la plus étoffée. S'ils sont peu nombreux, les joueurs peuvent jouer individuellement.

Pour compliquer le jeu on peut demander à chaque équipe de trouver dans la bibliothèque des ouvrages documentaires se rapportant aux mots trouvés.

-

Histoire en mouvement

L'animateur choisit une histoire ou un conte dans lesquels des noms de personnages sont cités fréquemment. Il dresse une liste de mouvements correspondant à chaque personnage de l'histoire.

Par exemple : le petit chaperon rouge (faire un pas en arrière) ; le loup (faire un pas en avant) ; la grand-mère (tourner sur soi-même). Évitez de demander plus de quatre mouvements différents. Les joueurs ayant mémorisé ces mouvements se placent en ligne, les yeux bandés. L'animateur commence lentement la lecture du récit choisi. A chaque énoncé d'un personnage clé, les joueurs doivent exécuter le mouvement déterminé au préalable. Le joueur qui se trompe est éliminé, mais il peut cependant entendre la suite de l'histoire.

- **Le coffre à histoires**

L'animateur aura au préalable amassé toutes sortes d'objets dans un coffre. Les joueurs retirent un à un les objets du coffre. Progressivement et collectivement, ils composent une histoire à partir de ces objets. L'animateur pourra guider en proposant de composer une histoire réaliste, soit un conte, un article de fait divers, une lettre, ... Il pourra d'ailleurs être amusant de créer d'autres styles d'histoires que celui retenu, avec les mêmes objets. L'histoire écrite collectivement pourra ensuite être illustrée par l'ensemble des enfants.

Bibliothèque Départementale des Yvelines
12, avenue de Picardie
78320 Le Mesnil-Saint-Denis
Tél. 01 30 05 60 60 - Fax 01 34 61 39 36
Internet : www.lecturepublique.yvelines.fr



Yvelines
Conseil général

Conseil Général des Yvelines
2, place André Mignot - 78012 Versailles Cedex
Tél. 01 39 07 78 78 - Fax 01 39 07 78 00