

# Jouons avec les livres

## Création d'un jeu de l'oie d'après une sélection d'albums illustrés par Kris di Giacomo

Date : septembre 2012

Âge : à partir de 8 ans

Nombre : 5 enfants

Activité proposée par :  
Sophie SCHWARTZENTRUBER,  
éducatrice à l'Institut pour  
déficients Sensoriels Le Phare  
à Illzach

Nous avons choisi de fabriquer un jeu de société à partir d'une sélection d'albums illustrés par Kris di Giacomo :

- \* **Quand le loup a faim** / Christine NAUMANN-VILLEMEN aux éditions Kaléidoscope (2011);
- \* **Moi d'abord !** / Michaël ESCOFFIER; Kris di Giacomo aux éditions Frimousse (2010);
- \* **Ni vu, ni connu** / Michaël ESCOFFIER; Kris di Giacomo aux éditions Frimousse (2009);
- \* **A poil(s)** / Michaël ESCOFFIER; Kris di Giacomo aux éditions Kaléidoscope (2008).

Le projet a été proposé à 5 jeunes présents les mercredis à l'internat du Phare à Illzach. Dans ce groupe, trois jeunes étaient déficients visuels, deux autres étaient déficients auditifs. Certains d'entre eux présentaient également un retard mental. Le plus jeune avait 8 ans et le plus âgé 17 ans.

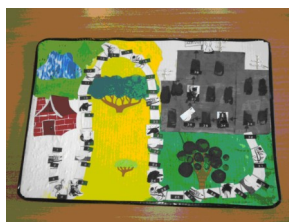
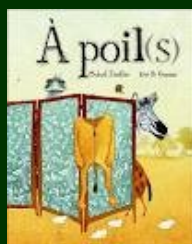
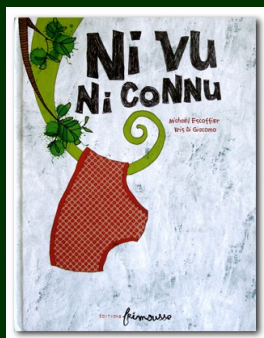
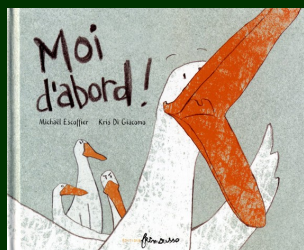
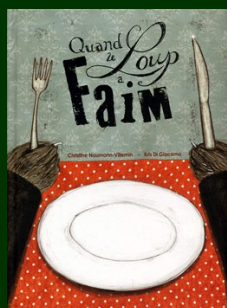
Le projet s'est déroulé en plusieurs étapes :

- une fois que je leur avais expliqué en quoi consistait la démarche, les enfants ont lu les livres, excepté le plus jeune, à qui j'ai lu chaque album;
- les enfants ont apprécié les quatre livres, nous avons donc décidé de tous les utiliser pour la conception de notre jeu;
- je leur ai proposé de partir sur la base d'un jeu de l'oie, jeu simple et que tout le monde connaît.

Le livre que les enfants ont préféré était « Quand le loup a faim ». Dans cette histoire, un loup vivant à la campagne veut aller manger un lapin citadin, qui vit tout en-haut d'un immeuble. Le loup est obligé de faire des allers-retours incessants vers sa maison, afin de chercher une arme empruntée à chaque fois par l'un des voisins du lapin.

Nous avons donc choisi le loup comme personnage principal du jeu, le but étant d'arriver jusqu'à l'appartement du lapin. Les autres albums seraient présents au travers d'images dans les différentes cases du jeu de l'oie, grâce auxquelles le loup pourrait avancer d'une case, passer son tour, retourner à la case départ, etc...

Les jeunes ont fabriqué les pions « loups » en pâte à sel, puis les ont peints de différentes couleurs.



Le plateau de jeu a été réalisé en carton. Nous l'avons séparé en cinq parties : deux pour « Quand le loup a faim » (départ : la campagne - arrivée : la ville) et trois autres représentant les autres albums. Les jeunes ont peint le plateau et collé certains éléments de décoration. J'ai moi-même recopié certaines illustrations. Nous avons privilégié les couleurs vives et contrastées pour aider les jeunes déficients visuels à se repérer sur le plateau. Nous avons également prévu plusieurs repères tactiles : papiers de différentes textures, peinture mélangée avec de la farine ou du sucre, etc...

Nous avons ensuite choisi les images qui allaient figurer dans les différentes cases du jeu et nous les avons associées à une consigne que j'ai reportée sur la règle du jeu, que j'ai rédigée. Je les ai photocopiées et collées sur le plateau de jeu, sur un chemin partant de la maison du loup et allant jusqu'à l'immeuble du lapin.

- \* Case Super Lapin (d'après « Ni vu, ni connu ») : avancer de 3 cases
- \* Case Canard (d'après « Moi d'abord ! ») : avancer d'une case
- \* Case Voisins du lapin (d'après « Quand le loup a faim ») : retourner à la case départ
- \* Case Caméléon (d'après « Ni vu, ni connu ») : pause caca, passer son tour
- \* Case Animal déguisé (d'après « A poil(s) ») : si sous le déguisement se cache un animal inoffensif, rejouer ; s'il s'agit d'un animal dangereux, reculer d'une case !

## Six mois de médiation lecture jeunesse

RAMDAM Festival du livre et de la jeunesse

