

Malle thématique

JEUX ET JOUETS

CE1 – CE2

Contenu de la malle

6 Albums :

- *Le rendez-vous* de José Parrondo
- *Mots de tête* de Zazie Sazonoff
- *Le jeu des formes* d'Anthony Browne
- *Le grand livre vert* de Robert Graves
- *La course au gâteau* de Thé Jong-Khing
- *Dudu* de Betty Bone

1 Conte:

- *La soupe au pili-pili* d'Yves Pinguilly

2 Romans:

- *Grignotin des Bois et Mentalo de la Vega* de Delphine Bournay
- *L'anniversaire de William* de Richmal Crompton

2 Documentaires (livres-jeux):

- *Couleur couleurs* de Květa Pacovská
- *Imagine* de Norman Messenger

1 Pièce de théâtre :

- *Être le loup* de Bettina Wegenast



Bibliothèque Elsa Triolet
Section jeunesse
4 rue de l'Union – Bobigny
01 48 95 20 56

 **Bobigny**
GRAND PARIS

Bibliothèque Emile Aillaud
Section jeunesse
60 avenue Edouard Vaillant - Bobigny
01 48 47 81 17

PRÉSENTATION DU THÈME

Une malle thématique est un matériel itinérant conçu et réalisé pour accompagner une action de sensibilisation aux livres et à l'univers de la lecture.

La malle proposée ici a pour thème «Jeux et Jouets» et est destinée à des élèves de niveau CE (Cours Élémentaire 1^{ère} et 2^{ème} année).

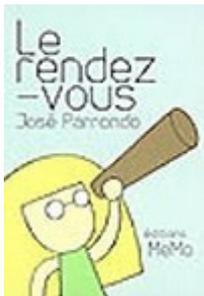
Sont sélectionnés douze ouvrages où le jeu est présent sous différentes formes (jeu sur les formes et les couleurs, mystère et suspense, le lecteur est plongé au cœur de l'histoire et en devient acteur). Jeu de société, jeu de construction, jeu de piste, énigmes, labyrinthes, etc. Seul ou à plusieurs, chaque jeu permet à l'enfant de travailler et de mettre en œuvre des compétences différentes. Plus les jeux sont variés, plus ils sont profitables aux enfants et permettent ainsi de stimuler leur soif d'apprendre. Ils leur sont bénéfiques dans la construction et l'intégration dans la société.

PRÉSENTATION DES DOCUMENTS

Albums

Le rendez-vous

José Parrondo, MeMo – 2006

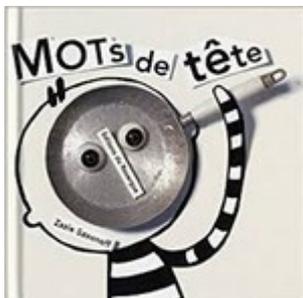


Une fillette myope a rendez-vous avec un yéti un jeudi à midi, mais il n'est pas à l'heure. Elle décide de gravir la montagne pour le voir arriver... Chaque recoin de ce lieu est finalement une partie du corps de l'animal, et la fillette va en faire le tour.

Une histoire amusante où chaque page est un puzzle qui se découvre au fil de l'histoire: une délicieuse surprise pour les petits. Le texte est en gros caractère et les illustrations simples sont agrémentées de tons de marron, vert et bleu.

Mots de tête

Zazie Sazonoff - ph. Fred Chapott, Ed. du Rouergue – 2002

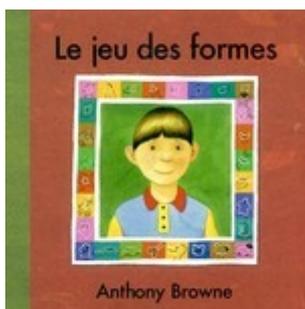


Qu'ils soient doux, graves ou bien gros; quand les mots arrivent en foule dans la tête d'un enfant, ils lui donnent envie de s'exprimer.

Un album au graphisme étonnant, pour jouer et danser avec les mots et les caractères. Subtil mélange de dessins à l'encre de chine, photos, vignettes, collés dans tous les sens qui donne une impression de page en mouvement.

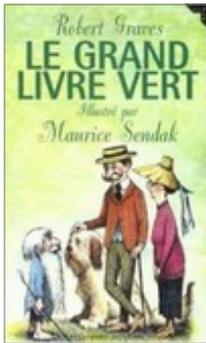
Le jeu des formes

Anthony Browne, Kaléidoscope – 2003



Une visite familiale au musée qui va se transformer en parcours aussi ludique qu'initiatique. Le fantastique se mêle au réel: les personnages des tableaux quittent leur toile, des tableaux sont recréés par les membres de la famille.

Une visite animée et joyeuse, pour un album rigoureux et coloré, qui amène le jeune lecteur à observer autrement les œuvres d'art et à s'amuser avec.



Le grand livre vert

Robert Graves – ill. Maurice Sendak, Gallimard Jeunesse – 2003

Le petit Jack a trouvé dans le grenier un grand livre vert, rempli de formules magiques. Il décide de se transformer en vieillard afin de piéger son oncle et sa tante.

Une jolie farce qui rend cette histoire poétique et philosophique. Illustrations au crayon en noir et blanc et le texte est en vert.



La course au gâteau

The Jjong-Khing, Seuil Jeunesse – 1993

Deux rats volent le gâteau de Monsieur et Madame Chien. Une trépidante course-poursuite commence alors à travers différents paysages: la forêt, la plaine et la rivière qui se succèdent dans le même décor. Une multitude de situations où les personnages se rencontrent afin d'offrir de nombreuses lectures possibles. Livre-jeu qui fait appel à l'observation fine du lecteur.

Un ouvrage sans texte, des doubles pages illustrées, pleines de rythme, de surprises et de rebondissements.



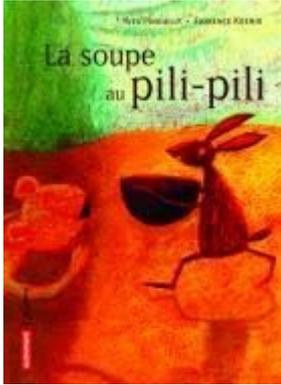
Dudu

Betty Bone, Thierry Magnier – 2005

Dudu, vêtue de sa robe rouge, a disparu dans la ville. Ses deux sœurs partent à sa recherche... Une randonnée à travers un décor urbain et une intrigue brève.

Contraste entre un graphique moderne, des illustrations linéaires aux couleurs écarlates et un texte en rimes, rendant le récit poétique.

Conte



La soupe au pili-pili

Yves Pinguilly – ill. Florence Koenig, Autrement – 2003

Ce conte traditionnel africain raconte l'histoire du roi-lion qui donnera sa fille en mariage à celui qui réussira à boire la soupe au pili-pili sans s'arrêter pour faire « tchss! tchss! tchss! ». A chacun de déborder d'astuces pour gagner ce défi.

Un album au texte subtil et aux illustrations chaudes déclinées dans des tons jaunes, ocre et verts qui rendent hommage à la savane africaine.

Romans

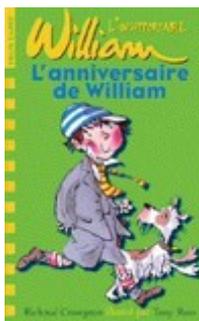


Grignotin des Bois et Mentalo de la Vega

Delphine Bournay, L'école des loisirs – 2004

Grignotin et Mentalo sont de vrais amis et passent beaucoup de temps ensemble. On les retrouve ici dans trois aventures pleines d'originalité, à travers des jeux de rôle, mais également de philosophie traitant de l'amitié et du partage.

Dessin au trait fin et coloré tout comme le texte, lors des dialogues entre les personnages.

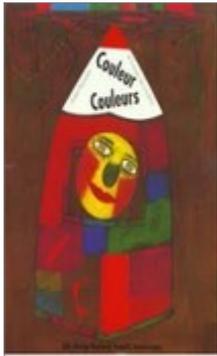


L'anniversaire de William

Richmal Crompton – ill. Tony Ross, Gallimard Jeunesse – 2000

Ce roman réunit quatre aventures de William, un gamin insupportable, son chien et sa bande de copains. C'est un enfant qui débord d'imagination et qui va s'attirer quelques soucis. Mais tout acte a des conséquences, quelles soient positives ou négatives...

Documentaires

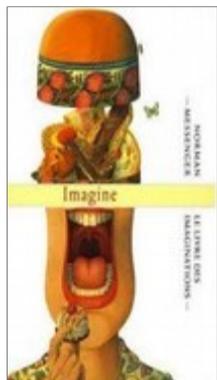


Couleur couleurs

Květa Pacovská, Seuil Jeunesse – 1993

Tristes ou gaies, chaudes ou froides, c'est ainsi que sont les couleurs. Ce livre animé fait de fenêtres à ouvrir, de cachettes à découvrir permet de jouer avec les couleurs et de sensibiliser l'enfant à l'art.

Des illustrations graphiques et colorées accompagnées de jeux avec le texte (taille des caractères et mise en page).



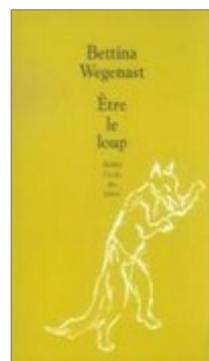
Imagine

Norman Messenger, Seuil Jeunesse – 2005

Imaginez une pendule sans aiguille ou un baiser sans bouche... Ce livre tout animé avec des puzzles visuels et des jeux, attire la curiosité des lecteurs et développe leur imagination.

Un ouvrage à observer dans tous les sens. Peu de texte mais sous forme de devinettes et des illustrations pleines de couleurs.

Pièce de théâtre



Être le loup

Bettina Wegenast, L'école des loisirs – 2004

Dans le pré, les moutons se réjouissent et fêtent le mort du loup. Il leur faut trouver un successeur et le mouton Kalle se présente. Jouer au loup, c'est facile, mais être le loup, est-ce si simple?

Pièce comique qui traite de la quête d'identité et de la prise de conscience de sa propre place lorsqu'on emprunte le rôle d'autres personnages. (jeu de rôle)

TITRES COMPLÉMENTAIRES PRÉSENTS A LA BIBLIOTHÈQUE



Jeu des couleurs, Hervé Tullet , Ed. du Panama, 2006

Parmi toutes les couleurs, l'enfant doit chercher quelles sont celles qui ont donné naissance au carré violet, au rond vert, au triangle orange, etc. Il explore ainsi les couleurs primaires et secondaires.



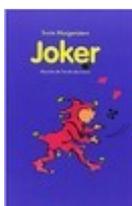
Jeu de piste, Hervé Tullet , Ed. du Panama, 2008

Un livre conçu comme un jeu, un casse-tête pour lequel ne sont fournis que les points de départ et d'arrivée. Chaque page est coupée dans la largeur et composée de deux volets dont les dessins ne correspondent pas. Il s'agit de les faire correspondre afin de se rendre jusqu'à l'arrivée.



Rêve-moi une lettre, Anne Bertier, MEMO, 2005

Ouvrage à caractère poétique autant que graphique grâce aux phrases sonores qui donnent chacune le ton de la lettre correspondante. C'est un jeu sur la musicalité des lettres et des images.



Joker, Susie Morgenstern, illustré par Mireille d'Allancé, Ecole des loisirs, 2008

Le vieil instituteur Hubert Noël distribue à ses élèves de CM2 un jeu de cartes un peu spécial le jour de la rentrée. Il est composé de jokers qui leur permettent de rester au lit, de ne pas faire leurs devoirs, de danser en classe, etc.



Le grand pique-nique, Thé Tjong Khing, Autrement Jeunesse, 2007

Monsieur et madame Chien ont préparé deux délicieux gâteaux. Ils organisent avec tous les autres animaux un grand pique-nique. Mais les gâteaux disparaissent. S'ensuit une recherche mouvementée pour les retrouver à laquelle tous vont se mêler.

POUR ALLER PLUS LOIN

- Site pour créer ses propres rébus :
<http://www.rebus-o-matic.com/>

Exemple : Bibliothèque
(bille b'lit i hotte haie queue)



- Musée du jouet de la ville de Poissy (78) :
<http://www.ville-poissy.fr/fr/loisirs/vie-culturelle/musee-du-jouet.html>
- Bibliographie thématique Jeux/Jouets :
<http://www.ricochet-jeunes.org/themes/theme/54-jeux-jouet>