

Malle thématique

JEUX ET JOUETS

CM1- CM2

Contenu de la malle

7 Albums:

- *Le jour où j'ai échangé mon père contre deux poissons rouges* de Nail Gaiman
- *La petite fille qui marchait sur les lignes* de Christine Beigel
- *Jeu de piste à Volubilis* de Max Ducos
- *Les trois questions* de Jon J. Muth
- *Jumanji* de Chris van Allsburg
- *De l'autre côté* d'Istvan Banyan
- *L'autre fois* d'Henri Meunier



2 Romans:

- *Le jeu des 100 robes* d'Eleanor Estes
- *Opération farceuses* de Roddy Doyle

1 Documentaire :

- *L'art en bazar* d'Ursus Werhli

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



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

PRÉSENTATION DU THÈME

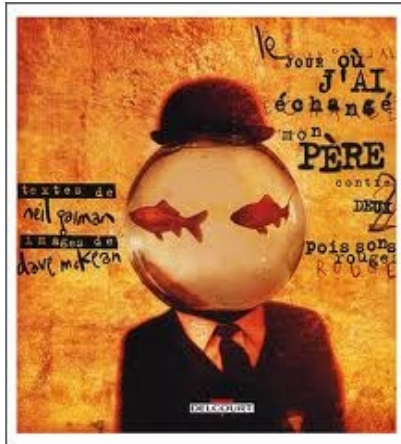
Une malle thématique est un matériel itinérant conçu et réalisé pour accompagner une action de sensibilisation aux livres et à l'univers de la lecture.

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

Sont sélectionnés onze 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

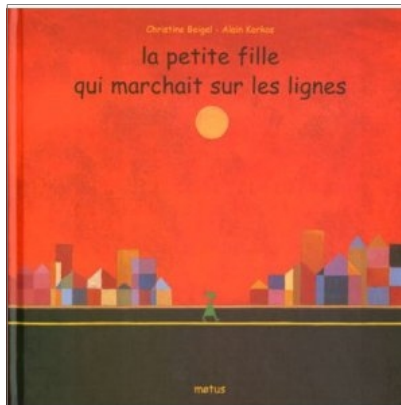


Le jour où j'ai échangé mon père contre deux poissons rouges

Nail Gaiman - Ill. Dave McKean - Delcourt – 2000

Un garçon échange son père contre ses deux poissons rouges. Quand sa maman l'apprend, elle lui ordonne de le ramener. Mais entre temps, le jeu du troc s'est poursuivi. Une course est alors lancée à la recherche du papa.

Les illustrations composées de dessins, collages, photos et coupures de presse un peu floues accompagnent cette histoire drôle et absurde. Toutefois, un cadre logique est préservé à travers le récit en randonnée.



La petite fille qui marchait sur les lignes

Christine Beige - Ill. Alain Korkos - Motus – 2004

L'histoire d'une petite fille qui suit les lignes du trottoir, en faisant bien attention de ne pas marcher à côté. Elle se promène de page de page à travers des illustrations colorées et inspirées de Paul Klee comme dans un labyrinthe. Un jeu imaginaire à jouer à se faire peur.

Album graphique où le texte est étroitement mêlé aux illustrations.

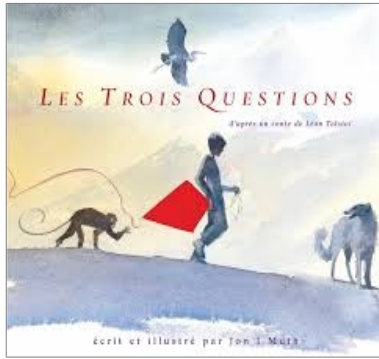


Jeu de piste à Volubilis

Max Ducos - Sarbacane – 2006

À travers dix indices, une fillette découvre le secret de sa maison, la villa Volubilis. Le lecteur la suit dans ce jeu de piste (canevas et fil conducteur du récit) jusqu'à la découverte du trésor de cette demeure.

Album qui transporte au cœur d'une maison d'architecte dans l'univers du design et de l'art moderne. Les illustrations aux couleurs claires et froides, plongent le lecteur un peu plus dans le mystère et le texte permet d'imaginer des solutions.

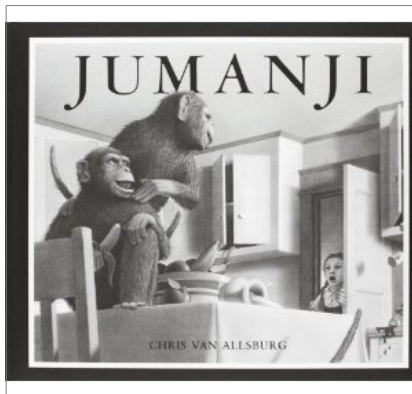


Les trois questions

Jon J. Muth - Circonflexe – 2003

Inspiré d'une nouvelle de Léon Tolstoï (*Maître et serviteurs*). Un conte initiatique dans lequel un jeune garçon se pose trois questions importantes à ces yeux et d'ordre philosophique. C'est alors un jeu de questions-réponses par lequel se révéleront de grandes qualités chez ce garçon.

Album poétique et plein de sagesse avec des illustrations à l'aquarelle.



Jumanji

Chris Van Allsburg - L'école des loisirs – 1983

Deux enfants, frère et sœur, découvrent un jeu de société dans un parc. Ils débütent une partie et sont alors emportés entre rêve et réalité, dans un univers fantastique.

Illustrations en noir et blanc, très réalistes, proches de la photographie et qui créent de l'étrangeté.

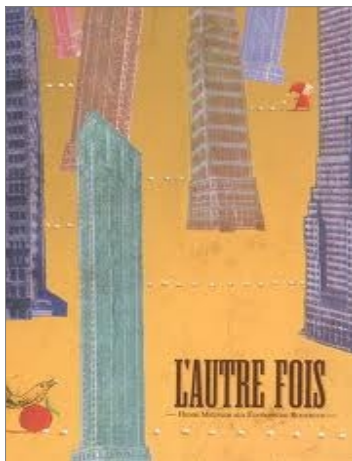


De l'autre côté

Istan Banyan - Circonflexe – 2005

Album ludique sans texte, illustré en noir, gris et blanc avec touches de couleurs vives.

Album qui reprend le principe de l'image dans l'image, un objet utilisé dans une page est présent dans la suivante mais utilisé d'une autre façon. Jeu sur la forme (point de vue, perspective, recto-verso) et le fond (correspondances, les images se répondent, association d'idées).



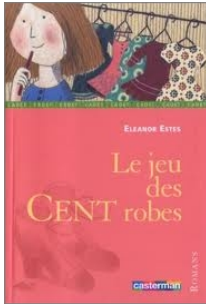
L'autre fois

Henri Meunier - Ed. du Rouergue – 2005

Histoire du Petit Poucet revisitée et transposée dans les rues de Manhattan à New York, à travers laquelle celui-ci va perdre un à un ses frères (jeu du décompte). Il va rencontrer aussi les personnages des contes de Perrault avec lesquels l'auteur s'amuse dans cette adaptation.

Album graphique et coloré mêlant réalisme et collages, transparences, superpositions..., où la typographie (taille du corps des lettres, mise en page) participe à donner un côté décalé à l'album.

Romans

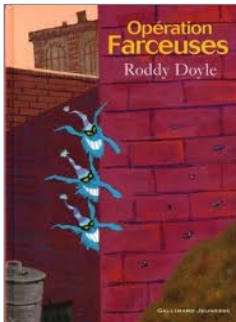


Le jeu des cent robes

Eleanor Estes - Casterman – 2003

Roman paru aux États-Unis en 1944. Il relate comment des moqueries d'élèves à l'encontre d'une camarade de classe, émigrée polonaise, bascule dans la cruauté. Une prise de conscience permettra toutefois à certains de sortir du jeu pervers et de le dépasser.

Rythme lent, avec des phrases courtes et un texte descriptif.



Opérations farceuses

Roddy Doyle - Gallimard – 2001

Lorsque les parents sont trop sévères avec leurs enfants, arrivent les «farceuses». Ces petites créatures vengent les enfants grâce à une arme terrible: la crotte de chien... Un homme est sur le point d'être puni mais c'est une erreur. S'en suit alors une course contre la montre pour éviter «l'accident».

Roman à l'univers enfantin et fantaisiste. Ton humoristique relayé par des illustrations en noir et blanc au trait fin, très expressives.

Documentaire



L'art en bazar

Ursus Werhli - Milan – 2003

Ouvrage qui permet de travailler de façon originale à partir de vingt œuvres connues, figuratives ou abstraites, de Van Gogh, Paul Klee, Pablo Picasso, etc. L'auteur s'amuse à les déconstruire puis à les réorganiser en les catégorisant selon les formes, les couleurs et les tailles.

Livre d'art ludique et pédagogique sans texte. Jeu graphique pour le plaisir des yeux et de l'art.

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



Zathura, Chris Van Allsburg, Ecole des loisirs, 2003

A la fin du livre *Jumanji*, deux garçons récupéraient le jeu, c'est leur histoire qui est racontée ici. Lorsqu'ils ouvrent la boîte, c'est le jeu *Zathura* qu'ils trouvent et, à peu de choses près, les règles sont les mêmes sauf que leurs périples se déroulent dans l'espace (attaque de vaisseau spatial, pluie de météores...). Un album fantastique qui fait appel à l'imaginaire.



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.

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>