

## **INTERPRETER UN JEU DANS UNE RACONTINE**

### **Puzzle, dominos, jeu de l'oie, cubes et Othello aux racontines**

#### **DEMARCHE ET INTERET**

Un jeu peut être le fil rouge d'une racontine.

La construction de la racontine se fait alors à partir de la règle du jeu (réelle ou réinventée) qui sert de colonne vertébrale à la séance. C'est alors comme si la racontine était une interprétation du jeu, un peu comme on pourrait interpréter une pièce de théâtre dont le texte serait à la fois le jeu et sa règle. Cela donne une réelle teneur à la racontine, une sorte de nécessité interne.

Les livres, les jeux de doigts et les musique sont associés au jeu sans être tenus par un thème ce qui offre plus de liberté dans les choix.

La même démarche peut être utilisée à partir d'objets : dinette, coffre, poupées russes, etc.

#### **EXEMPLES**

##### **1. PUZZLE ET RACONTINE**

###### **Démarche générale :**

La réalisation du puzzle sert de fil conducteur à la racontine.

###### **Déroulement :**

- Les pièces du puzzle sont dispersées au sol.
- La réalisation du puzzle est interrompue par des lectures d'albums ou des chansons choisies en fonction de ce que l'on voit sur le puzzle.
- Tout du long de la réalisation du puzzle, s'interroger sur ce que le puzzle va représenter au final. Il est amusant de mettre les enfants sur de mauvaises pistes.
- Quand le puzzle est fini, dire quelques mots sur le thème du puzzle et lire un livre ou chanter une chanson sur ce sujet.



###### **Choix du puzzle :**

- Puzzles avec peu de pièces et dont l'image est en lien avec le monde de l'enfance d'une manière ou d'un autre.
- Les puzzles de chez Djeco sur les contes traditionnels se prêtent parfaitement à ce type de séance.

###### **Choix des documents**

- Les livres, les chansons et les jeux de doigts ont été choisis en fonction du « dessin » du puzzle (ex. couleurs, éléments représentés)

###### **Ex. Puzzle sur « Le Petit chaperon rouge »**

*Tiens, on voit une maison comme dans cette chanson ...*

- Chanter une chanson sur le thème de la maison

*Tiens, c'est le même rouge que ...*

- Lire un livre avec du rouge sur la première de couverture

*Mais on dirait les pattes d'un chien, peut-être que c'est le chien de ce livre ...*

- Lire un livre avec un chien.

*Et que peut-il y avoir dans ce panier...*

- Chanson en lien avec un panier.

Etc.

*Mais, cela représente l'histoire du Petit chaperon rouge !*

- Raconter ou lire l'histoire du Petit chaperon rouge.

- Finir, par exemple, avec une chanson sur le loup. Sur la musique, proposer aux enfants de faire la ronde autour du puzzle pour bien le regarder.



## 2. DOMINOS ET RACONTINE

### Démarche générale :

Le jeu de domino sert de fil conducteur à la racontine.

### Choix des documents

- Les livres, les chansons et les jeux de doigts ont été choisis en fonction des pièces « doubles » (c'est-à-dire celles où sont représentés deux fois le même sujet et que l'on place perpendiculairement aux autres pièces).



### Déroulement :

- Avant le début de la racontine, classer les pièces du domino dans un ordre précis de manière à ce que les images se suivent quand on les tire une à une. Cela permettra ainsi de jouer au jeu sans interruption.

- Les pièces sont regroupées et placées au sol comme une pioche.

- Tirer les pièces une à une sur une musique.

- Chaque fois que l'on tombe sur une image double, on lit un album, on chante une chanson ou on fait un jeu de doigts qui a été retenu et qui est en lien avec l'image représentée deux fois.

### 3. JEU DE L'OIE ET RACONTINE

#### Démarche générale :

Le jeu de l'oie sert de fil conducteur à la racontine.

#### Choix des documents

- Les livres, les chansons et les jeux de doigts ont été choisis en fonction de ce qui est représenté des cases retenues.



#### Déroulement :

- Placer le jeu de l'oie au sol face au public.
- Jouer au jeu de l'oie sur une musique. Il faut donc un dé et plusieurs petits personnages qui servent de pions.
- Quand on tombe sur une des cases prévue, lire le livre, chanter la chanson ou faire le jeu de doigts prévu pour la dite case. Il faut donc se débrouiller pour tomber sur les cases prévues à l'avance (on prend donc des libertés par rapport à la règle du jeu, on « triche », fait reculer ou avancer tel ou tel pion si besoin est).
- A la fin, chanter une chanson pour le pion qui a gagné.

### 4. CUBES ET RACONTINE

#### Démarche générale :

Le jeu de cubes sert de fil conducteur à la racontine.

Choisir un jeu avec des cubes dont les faces sont imagées.

#### Choix des documents

- Les livres, les chansons et les jeux de doigts ont été choisis en fonction des images de certaines faces des cubes.

#### Déroulement :

Exemple à partir d'un jeu de cubes dont les cubes s'emboîtent les uns dans les autres à la manière de poupées russes (Cf. image Djeco « 10 cubes rigolos »)

- Placer le jeu de cubes au sol ou sur une table face au public. Les cubes sont emboîtés les uns dans les autres donc on ne voit que le gros cube.
- Faire tourner le gros cube sur lui-même et s'arrêter sur la face retenue



- Lire le livre, chanter la chanson ou faire le jeu de doigts prévu pour l'image de la face retenue.
- Soulever le gros cube, cela dévoile le cube suivant.
- Avec le cube suivant même démarche que précédemment.
- A la fin, empiler les cubes les uns sur les autres. Faire tourner sur elle-même la colonne de cubes pour bien montrer toutes les images.
- Demander à un enfant de renverser la pile des cubes.

## 5. JEU D'OTHELLO ET RACONTINE

### Démarche générale :

Le plateau et les pions du jeu d'Othello servent de fil conducteur à la racontine dont le thème est le noir et blanc.

NB Le jeu d'Othello est constitué d'un damier et de pions qui ont chacun une face blanche et l'autre face noire.



### Choix des documents

- Les livres, les chansons et les jeux de doigts ont tous un lien avec le noir ou le blanc.
- Les livres choisis sont des albums aux illustrations en noir et blanc.

### Déroulement

- On ne se sert pas de la règle du jeu d'Othello.
- On se sert de la couleur des faces des pions comme support pour évoquer différentes connotations du noir et du blanc. Une démarche qui est une initiation à la poésie.

### Exemple :

- Sur un fond musical, retourner tous les pions du côté noir.  
*La nuit est tombée...*  
Lire un livre sur la nuit
- Au milieu des pions noirs, retourner 4 pions du côté blanc  
*La lune s'est levée...*  
Lire un livre sur la pleine lune
- Retourner quelques pions du côté blanc  
*Et voilà que des flocons de neige tombent...*  
Chanter une chanson sur la neige
- Ne garder qu'un pion noir au milieu des pions blancs  
*Un loup avance dans la neige ...*

Etc.