

# JEU DE L'OIE

## de la Bibliothèque nationale de France

### Pour jouer à ce jeu de l'oie, il te faut

- 1 dé
- Autant de pions que de joueurs. Choisis un petit objet - jeton, bouton, figurine, caillou - et pose-le sur la « case départ ».

### Déroulement du jeu

Le joueur le plus jeune commence. Chaque participant avance son pion de case en case selon les points obtenus. Deux pions ne peuvent pas se trouver sur une même case : si l'un des joueurs tombe sur une case occupée, il recule d'une case.

Le but du jeu de l'oie est d'arriver le premier sur la case d'arrivée. Le joueur doit obtenir le nombre exact de points : si le nombre est supérieur, le joueur doit reculer d'autant de cases supplémentaires.

**Au long de ton parcours, tu remarqueras des cases spéciales entourées de rouge** (cases actions, question et défis numériques). Les défis numériques peuvent être réalisés immédiatement ou une fois le jeu terminé. Reporte-toi aux instructions ci-contre.

### Les cases actions [entourées de rouge]

- **Cases Oie, n°8, 16, 24 et 32** Félicitations, tu peux rejouer !
- **Case n°4** Prends le raccourci et avance de 3 cases.
- **Case n°13** Bienvenue à l'hôtel ! Profites-en pour te reposer et passe 1 tour.
- **Case n°21** Tu tombes dans le puits : retourne à la case n°18.
- **Case n°28** Te voici en prison. Pour en sortir, il te faut tirer un 6 aux dés.
- **Case n°33** Aïe Aïe Aïe, tu as été dévoré par le croquemitaine... Recommence la partie du début.
- **Case n°36** Bravo, tu as gagné !

### Les cases questions

- **Cases n°6** Pour toi, qu'est-ce qu'une bibliothèque ?
- **Case n°12** Peux-tu imaginer une histoire à partir de la case de ton choix ?
- **Case n°19** Si, comme La Belle au Bois dormant, tu te réveillais après un long sommeil, que ferais-tu en premier ?
- **Case n°25** Quel héros d'un livre, d'hier ou d'aujourd'hui, souhaiterais-tu être ?

### Les cases défis numériques

- **Cases n°7** *Les Fables* de La Fontaine : essaie d'identifier un maximum de fables à partir des images rassemblées à cette adresse : [c.bnf.fr/DefiFables](http://c.bnf.fr/DefiFables). Les connais-tu ? Te souviens-tu de leur morale ?
- **Case n°15** *L'ABC de Babar* : rendez-vous sur [c.bnf.fr/Babar](http://c.bnf.fr/Babar) : trouveras-tu la lettre B ? Et sauras-tu énumérer tous les mots commençant par cette lettre sur cette double page ? Les solutions sont à la fin du livre !
- **Case n°23** Arthur Rackham a illustré de nombreuses histoires. Rends-toi à cette adresse pour en identifier un maximum. Sais-tu qui les a écrites ?
- **Case n°34** Chansons et rondes pour les enfants : [c.bnf.fr/Chansons](http://c.bnf.fr/Chansons) Retrouve dans cet album une chanson que tu connais, et chante-la avec tes camarades !



# Le livre pour enfants à la Bibliothèque nationale de France

La Bibliothèque nationale de France est le premier lieu de conservation des livres pour l'enfance et la jeunesse sur le territoire national. La richesse des collections pour la jeunesse est accessible via l'Univers Jeunesse du Catalogue général ([catalogue.bnf.fr](http://catalogue.bnf.fr)) et dans Gallica, la bibliothèque numérique de la BnF et de ses partenaires ([gallica.bnf.fr](http://gallica.bnf.fr)).

## Pour aller plus loin découvrez-nous en ligne...

**EXPLOREZ** les documents en détail sur la bibliothèque numérique de la BnF et de ses partenaires. Vous y retrouverez chacun des documents du jeu de l'oïé, mais aussi les 5 millions de documents de tous types qui y sont numérisés : [gallica.bnf.fr](http://gallica.bnf.fr)

**TÉLÉCHARGEZ** l'application Gallicadabra, première application de lecture pour la jeunesse de la BnF. Disponible pour tablette ou smartphone, sur Apple Store et Google Play.

**TÉLÉCHARGEZ** l'application créative Fabricabrac, pour jouer avec les collections de la BnF et fabriquer des chimères, des cartes imaginaires ou des abécédaires.

**TÉLÉCHARGEZ** les dossiers pédagogiques de la BnF : <http://classes.bnf.fr/dossiers.php>

**RETROUVEZ** des outils et des ressources du Centre national de la littérature pour la jeunesse sur la production contemporaine (bibliographies d'auteurs, sélections thématiques, critiques, actualités...) [cnlj.bnf.fr](http://cnlj.bnf.fr)

## Puis venez nous voir !

**SUIVEZ** nos visites guidées pour découvrir les différents sites de la BnF : Richelieu, Arsenal et François-Mitterrand et ses expositions > [c.bnf.fr/BWN](http://c.bnf.fr/BWN)

**PARTICIPEZ** en famille ([c.bnf.fr/Bwt](http://c.bnf.fr/Bwt)) ou en classe ([c.bnf.fr/sBQ](http://c.bnf.fr/sBQ)) à des ateliers sur les collections et les expositions de la BnF.

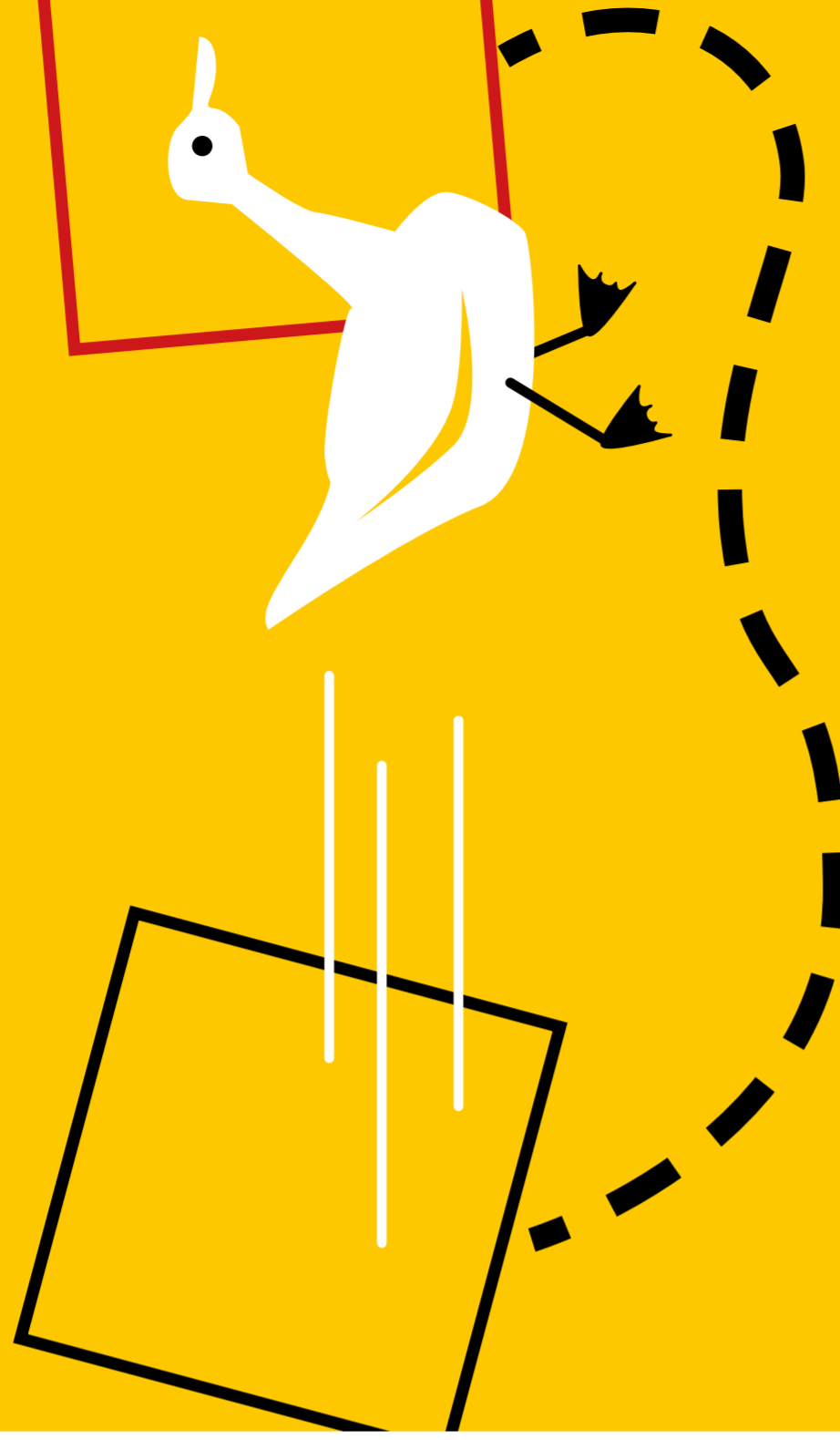
**ENEZ** avec votre classe découvrir les collections de la BnF au travers d'ateliers sur le livre, la cartographie, la presse ou sur l'éducation aux médias et à l'image : <http://classes.bnf.fr/rendezvous/index.htm>

**ENEZ** découvrir la richesse des collections de livres, revues et documents audiovisuels pour la jeunesse. La salle I est accessible aux familles le samedi, le dimanche et pendant les vacances scolaires. <https://www.bnf.fr/fr/salle-i-centre-national-de-la-litterature-pour-la-jeunesse>



# JEU DE L'OÏE

## de la Bibliothèque nationale de France



Bibliothèque nationale de France

CNLI  
CENTRE NATIONAL  
DU LIVRE

### Retrouver les images du jeu en ligne

- 1 « Le chat, la balette et le petit lapin », *Fables choisies pour les enfants*, Jean de La Fontaine, illustrations de M. Boutet de Monvel, 1888 • [c.bnf.fr/B7c](http://c.bnf.fr/B7c)
- 2 *Animaux sauvages : album à colorier*, Benjamin Rabier, 1952 • [c.bnf.fr/B7I](http://c.bnf.fr/B7I)
- 3 *Le Voyage en poisson*, Tom Seidmann-Freud, 1923 • [c.bnf.fr/B7I](http://c.bnf.fr/B7I)
- 4 *The Tale of Peter Rabbit*, Beatrix Potter, 1920 • [c.bnf.fr/B63](http://c.bnf.fr/B63)
- 5 *Armorial de l'Europe et de la Toison d'or*, X<sup>e</sup> siècle • [c.bnf.fr/B7o](http://c.bnf.fr/B7o)
- 8 *Cartes d'échantillons de jeux et de tableterie*, 1847 • [c.bnf.fr/Cax](http://c.bnf.fr/Cax)
- 9 *La Bicoque*, Jordic, 1914 • [c.bnf.fr/B77](http://c.bnf.fr/B77)
- 10 *Spécimen des caractères d'affiches, vignettes et fleurons des fonderies et stéréotype*, Nicolas-François Gromort, 1837 • [c.bnf.fr/B74](http://c.bnf.fr/B74)
- 11 *Premiers Paysages*, Maurice Denis, 1912 • [c.bnf.fr/B71](http://c.bnf.fr/B71)
- 13 *Aventures d'Allice au pays des merveilles*, Lewis Carroll, illustrations Arthur Rackham, 1908 • [c.bnf.fr/B60](http://c.bnf.fr/B60)
- 14 *French Toys*, André Hellé, 1915 • [c.bnf.fr/B84](http://c.bnf.fr/B84)
- 16 « *Oie d'Égypte* », *L'Histoire naturelle*, comte de Buffon, 1884-1895 • [c.bnf.fr/B6k](http://c.bnf.fr/B6k)
- 17 *Pierre l'ébouriffé*, Heinrich Hoffmann, 1866 • [c.bnf.fr/B6x](http://c.bnf.fr/B6x)
- 18 *Oh là là ! Qu'est-ce que c'est que ça ? Encore Buster Brown et son chien*, Richard Felton Outcault, 1925 • [c.bnf.fr/B7Y](http://c.bnf.fr/B7Y)
- 20 *ABC de Babar*, Jean de Brunhoff, 1934 • [c.bnf.fr/B8a](http://c.bnf.fr/B8a)
- 21 *Le Roman de Renart*, 1901-1950 • [c.bnf.fr/B6R](http://c.bnf.fr/B6R)
- 22 *Cendrillon*, d'après Charles Perrault, ill. Arthur Rackham • [c.bnf.fr/B6O](http://c.bnf.fr/B6O)
- 24 *La Petite Oie*, Jean-Émile Labourneur, 1897 • [c.bnf.fr/B6n](http://c.bnf.fr/B6n)
- 26 *Vieilles chansons et rondes pour les petits enfants*, Ch. M. Widor, ill. M. Boutet de Monvel, 1884 • [c.bnf.fr/B7S](http://c.bnf.fr/B7S)
- 27 *Atlas nautique du Monde, dit atlas Miller*, 1919 • [c.bnf.fr/B7P](http://c.bnf.fr/B7P)
- 28 *French Toys*, André Hellé, 1915 • [c.bnf.fr/B6L](http://c.bnf.fr/B6L)
- 29 *La Vague*, Hokusai, 1831-1834 • [c.bnf.fr/B6I](http://c.bnf.fr/B6I)
- 30 *Construction du mausolée Nyong Nung de la reine-mère In Son...*, 1674 • [c.bnf.fr/B6F](http://c.bnf.fr/B6F)
- 31 *Le Livre des merveilles*, Marco Polo, 1410-1412 • [c.bnf.fr/B6C](http://c.bnf.fr/B6C)
- 32 *Oies malgaches*, 1909 • [c.bnf.fr/B6t](http://c.bnf.fr/B6t)
- 33 *Croquetaine*, Baric, sans date • [c.bnf.fr/B6w](http://c.bnf.fr/B6w)
- 35 « *Little Nemo in Slumberland* », Winsor McCay, *International Herald Tribune*, 15 octobre 1905 • [c.bnf.fr/B6z](http://c.bnf.fr/B6z)