



Le kit créatif de la BnF

ATELIER CRÉATIF ET JEU LITTÉRAIRE

LE PRINCIPE

Etape 1 : Cliquez sur les différents liens (pour les animaux en papier, et pour le jeu de l'oie), téléchargez les fichiers et imprimez-les.

Etape 2 : Découpez les différents animaux, et suivez les instructions pour les pliez.

Etape 3 : Disposez-les à votre envie ou utilisez-les comme pions pour le jeu de l'oie !



MATÉRIEL

- Les différents animaux à imprimer et retrouver ici : <https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b8556538q/f3.item>
- Une paire de ciseaux
- Vos mains
- Pour la variante : le jeu de l'oie de la BnF à retrouver ici [lien]

LE PLUS

Vous pouvez imprimer les animaux en différentes tailles, afin de créer des girafons ou des éléphanteaux !

TYPE DE PUBLIC

Collectif et Individuel

Âge : Tout public

Lieux d'accueil : Extérieur et Intérieur

VARIANTE

Il est également possible d'utiliser les animaux en papier comme pions pour le jeu de l'oie de la BnF, que vous pouvez retrouver ici :

FICHE PROPOSÉE PAR
La Bibliothèque nationale de France

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, boules, figurine, médaille... et pose-le sur la « case départ ».

Mise en route 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 pions 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 son parcours, le remue-mémoire des cases spéciales entraîne de temps en temps actions, questions et défis numérotés. Les défis numérotés peuvent être réalisés immédiatement ou une fois le jeu terminé. Rapporte-toi aux instructions ci-contre.

Les cases actions (bonheurs de voyage)
- Case n°4: Prends le restaurant et avance de 3 cases.
- Case n°13: Bienvenue à l'hôtel ! Profite-en pour te reposer et passe 1 tour.
- Case n°17: Tu tombes dans la piscine... retourne à la case n°16.
- Case n°28: Tu vas en prison. Pour en sortir, il te faut tirer un 6 avec dé.
- Case n°33: Quel héros d'un film, d'un jeu ou d'un roman, socialises-tu avec ?
- Case n°36: Bravo, tu es gagné !

Les cases questions
- Case n°9: Pour toi, quel est qu'un bibliophile ?
- Case n°12: Peux-tu imaginer une histoire à partir de la case de ton choix ?
- Case n°18: Si, comme le Babou au Bois dormant, tu te réveilles après un long sommeil, que fais-tu en premier ?
- Case n°25: Quel héros d'un film, d'un jeu ou d'un roman, socialises-tu avec ?

Les cases défis numérotés
- Case n°7: Les Fables de La Fontaine : essaie d'identifier un maximum de fables à partir des images rassemblées à cette adresse : cblf.fr/DefiFables. Les corrigés ? Tu trouveras la de leur menu n°7.
- Case n°15: L'ABC de l'été : réalise-vois sur cblf.fr/ABC : trouve-moi la lettre B ? Et essaie de trouver tous les mots commençant par cette lettre sur cette double page ? Les solutions sont à la fin du tour !
- Case n°19: Arthur Rackham a illustré de nombreuses histoires. Rend-toi à cette adresse pour en identifier un maximum. Sais-tu qui les a écrites ?
- Case n°24: Chansons et rimes pour les enfants : cblf.fr/Chansons Retrouve dans cet album une chanson que tu connais, et chante-la avec tes camarades !

