



Les jeux créés par les parents, enfants et professionnel·le·s des structures du territoire Cœur de Chartreuse, en partenariat avec le CRPE et Nathalie Beaufays.

- **Jeux du lynx**



- ⇒ Grand plateau rond en carton, peint avec des points multicolores
- ⇒ 64 illustrations avec scratch (soit 32 paires d'images)

On installe le plateau au sol. On place la pochette noire (contenant les images) au centre et toutes les petites cartes dedans. Chaque joueur reçoit 3 cartes.

Tous les joueurs en même temps regardent leurs images et cherchent les illustrations sur le plateau de jeu.

Le tour s'arrête quand un joueur a trouvé les illustrations de ses 3 cartes. Les joueurs gagnent les cartes des dessins qu'ils ont trouvés!

Autre version : toujours le plateau au sol, on prend une seule image dans la pochette noire, que l'on montre à tous les participants. Le premier qui trouve l'image identique sur le plateau à gagner et peut tirer une autre carte et ainsi de suite...

- **Raconte tapis, avec son livre « Tout allait bien »**

Un raconte-tapis : qu'est-ce que c'est ?

- c'est ludique, mais ce n'est pas un jouet,
- il se raconte, mais ce n'est pas un support du conte bien que pouvant aussi s'utiliser avec les petits, ce n'est pas un tapis d'éveil !

Avant de commencer, lire l'album pour s'appropriier l'histoire.

Observer et analyser le tapis: les tissus, les cachettes.

Mettre en scène la racontée en plaçant les éléments à différents endroits du tapis et en les faisant intervenir aux moments opportuns.

Les mots du texte génèrent des actions. Le tapis est une ponctuation du texte et non une illustration systématique de toutes les actions ou moments de l'histoire !

Il n'y a pas une façon de raconter, chacun·e s'approprie l'histoire et le tapis !



- ⇒ « **TOUT ALLAIT BIEN** » de Franck Prévot (Ed : Le Buveur D'encre)

« Tout allait bien au pays des boutons quand tout à coup, quelque chose arriva...

Un bouton bleu ! On l'observe, on le craint, on le repousse... Une petite histoire simple pour accepter la différence ».



### « Chartreus'créa »

- **Dominos tactiles**

⇒ 30 dominos, dont chacun est divisé en deux cases.

Avant de commencer le jeu on pose les dominos sur la table, la face choisie pour la partie, tournée vers le bas, et on les mélange.



Distribuer les dominos et en laisser à piocher. Le 1er joueur pose un domino, son voisin pose à l'une des extrémités un domino de façon à ce que les 2 parties qui se touchent soient de la même texture, et ainsi de suite. Quand un joueur n'a pas de domino qui convient, il pioche et passe son tour.

Le 1er à placer tous ses dominos gagne.

- **Trapenium**

Prenez la boîte en bois, et mettez l'intérieur, différents objets, de textures différentes.

L'enfant met une main dans l'un trou et l'autre main dans un deuxième trou.

Le but étant de trouver les paires objets présents dans la boîte. Les enfants vont devoir utiliser leur sens du toucher pour trouver les objets identiques.

Pour enrichir encore cette activité, faites parler les enfants, faites leur mettre des mots sur leur sensation et ajoutez-y du vocabulaire.

Par exemple, j'ai trouvé un premier objet, comment est-il ? Il est grand, petit, gros, fin (la taille), il est doux, rugueux (sensation tactile, vocabulaire du toucher). Par ces expériences, l'enfant se rend notamment compte que finalement la couleur n'influe pas sur l'objet.



- **Doudous extraordinaires**

Poupées textiles en situation de handicap

- ⇒ Hibou : déficience visuelle
- ⇒ Lapin : déficience auditive
- ⇒ Ours : troubles du comportement





⇒ Renard : déficience moteur

- **Mémoire des sons**

2 séries de jeux :

⇒ 1 verte avec 10 paires (soit 20 boîtes)

⇒ 1 bleue avec 9 paires (soit 18 boîtes)



Jeu auditif. De petites boîtes sonores avec des tonalités différentes pour développer ou entretenir l'ouïe.

Des contenus de boîtes variés (sable, clochette, pièce...)

Secouez la boîte, écoutez et essayez de retrouver le son identique.

Plusieurs niveaux de difficulté.



- **Deux Histoires illustrées et leur livre pour Kamishibai**

Composé d'un ensemble de planches cartonnées numérotées, racontant une histoire.

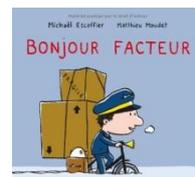
Chaque planche met en scène un épisode du récit, le recto pour l'illustration, le verso réservé au texte dit par le narrateur. Les planches sont introduites dans la glissière latérale du « Kamishibai » dans l'ordre de leur numérotation.

En ouvrant les volets du « Kamishibai » le public découvre les illustrations tandis que le narrateur lit le texte en faisant défiler les planches les unes après les autres sous les yeux ébahis des spectateurs.

⇒ « **BONJOUR FACTEUR** »

Michaël Escoffier, Matthieu Maudet (Ed. Ecole des loisirs)

adapté avec les animaux de Chartreuse



« La tournée de ce facteur passe par la savane, et va même jusqu'à la banquise. Pas étonnant que, parfois, il se mélange les pédales et ne donne pas le bon paquet à la bonne personne. Mais on ne lui en veut pas, c'est tellement bien de recevoir la visite

⇒ « **LA PETITE CASSEROLE D'ANATOLE** »

d'Isabelle Carrier (Ed. Bilboquet)



« Anatole traîne toujours derrière lui sa petite casserole. Elle lui est tombée dessus un jour, on ne sait pas très bien pourquoi, depuis, elle se coince partout et l'empêche d'avancer. Un jour, il en a assez, il décide de se cacher. »

- **Lunettes**

## Description/ règles jeux Malle Pédagogique « Chartreus'créa »



Paires de lunettes à customiser selon vos envies... Sensibilisation déficience visuelle

