

Fiche technique
Boîte animée
"Boîtes à Poèmes"

S'amuser avec les lettres de l'alphabet,
s'initier de manière ludique aux jeux d'écriture pour explorer son propre univers d'apprenti-poète,
s'adonner aux jeux de langage : mots-valises, charades, devinettes...

Des livres à tiroirs, des galets, un jeu de plateau ...,
autant de supports d'animation à découvrir en famille ou individuellement,
au gré des envies ou du hasard.

Concepteur : L'ILE

<http://ecriture-inattendue.ouvaton.org>

Année d'acquisition : 2011

Public : 7 ans et plus

Prix de la location : gratuit pour les bibliothèques du réseau de la BCA, pas de location
pour les autres organismes

Durée de la location : 2 mois

Valeur d'assurance : 465 euros

Transport : à la charge de la bibliothèque accueillant l'outil, simple véhicule suffisant pour le transport

Poids / volume : 1 caisse moins de 10 kg / moins de 1 m³

Composition :

Boîtes :

3 "boîtes à Poèmes"
3 "L'escarmot"
3 sacs "Galets poétiques"

Pochettes :

1 pochette plastique : 7 livrets : "Les jeux de l'île"
1 pochette plastique : "Le carnet du voyageur" et "Contes express"

Carnets spirales :

1 "Voyageurs des horizons"
1 "L'île du chat bleu"
1 "L'escarmot"...en voyage
1 "Croqu'histoires"
1 "456976 histoires"
1 "Les chatouilles de Gribouilles"

DESCRIPTIF

BOITES A POEMES



Composition :

- 27 vignettes bleues
- 34 vignettes oranges
- 36 vignettes vertes
- 4 vignettes poèmes
- 1 dé
- 1 mode d'emploi

Avec les mots découpés

A partir des mots découpés, composez votre poème. Vous pouvez utiliser la moitié des mots (une seule couleur) ou l'ensemble (les deux couleurs mélangées).

JEU N°1 : Utilisez les mots que vous avez et n'en ajoutez aucun autre.

JEU N°2 : Lancez le dé. Le chiffre écrit sur le dé indiquera le nombre de mots supplémentaires auxquels vous avez droit.

Les textes originaux sont au fond de la boîte.... A ne pas lire tout de suite !

Avec le dé

Le dé donnera le nombre de vers du poème à écrire puis le nombre de syllabes (ou de mots, au choix) à écrire pour chacun des vers d'un poème.

Lancez le dé une première fois. Vous tombez sur le 3. Votre poème sera de 3 vers.

Lancez le dé. Vous tombez sur le 2. Le premier vers sera de 2 syllabes. *Ex. Le jour.*

Lancez le dé. Vous tombez sur le 5. Le second vers sera de 5 syllabes. *Ex. court sur le chemin.*

Lancez le dé. Vous tombez sur le 4. Le troisième vers sera de 4 syllabes. *Ex. de ton rire.*

Bien sûr, en lançant le dé deux fois de suite, et en additionnant les deux chiffres, vous pouvez allonger votre poème.

Avec les petits vers bleus

Acrostiche de vers

- Attrapez un vers, posez chacun de ses mots l'un en dessous de l'autre, sur une feuille. Chaque mot devient le premier mot de chaque vers à écrire.
- Reprenez la structure pour écrire une deuxième strophe.

Variante : lancez le dé. Il déterminera le nombre de mots qui contiendra chacun de vos vers.

Un, deux, vers

Attrapez un vers puis un deuxième. Le premier commence votre poème, le second devra le terminer. A vous de jouer pour aller de l'un à l'autre.

Variante : Lancez le dé. Il déterminera le nombre de vers à écrire entre les deux vers tirés au sort.

Avec les mots découpés et les petits vers bleus

Tirez au sort un vers bleu et dix mots découpés.

Placez tous les éléments, dans l'ordre que vous souhaitez pour former votre poème.

DESCRIPTIF ESCARMOT

est un coffret de jeux d'écriture, en bois.

Il est composé d'un plateau de jeu en forme d'escargot où figure un alphabet sur lequel les participants progressent en lançant le dé.

Il permet d'aller du crémots à la phrase surprise en passant par la chasse aux mots et de créer une histoire lancée. Les contraintes utilisées sont toutes liées à l'alphabet.



COMPOSITION

- Un plateau en bois à deux faces
- Un dé
- Quatre pions
- Quatre crayons
- 18 cartes bleues (thèmes)
- 18 cartes jaunes (grammaire)
- 18 cartes vertes (début de phrases)
- 18 cartes mauves (contraintes d'écriture)
- Un mode d'utilisation

Phrases surprises

But : Écrire une phrase le temps d'un tour de plateau

Préparation du jeu

1. Les joueurs conviennent de la manière de jouer : soit simultanément avec les mêmes lettres, soit à tour de rôle avec des lettres différentes en fonction des lancers de dé de chacun.
Pour jouer simultanément, un seul pion est nécessaire. Chaque joueur lance le dé à tour de rôle et tous écrivent à partir de la même lettre.
Pour jouer à tour de rôle, chaque joueur choisit un pion. Ensuite, la règle du jeu est la même.
2. Les joueurs choisissent une face du plateau du jeu.

Déroulement du jeu

Lancer le dé et avancer dans le sens de la flèche noire. Lorsque le pion s'arrête sur une lettre, le(s) joueur(s) débute(nt) une phrase en utilisant un mot (nom, verbe...) qui commence par cette lettre. Sont exclus articles, pronoms et conjonctions.

A chaque lancer de dé, une nouvelle lettre permet d'ajouter un mot à la phrase.

Quand le pion s'arrête sur une case <.>, le joueur rejoue immédiatement et repart en sens inverse. Au tour suivant, il poursuivra à nouveau sa phrase dans le sens initial.

Quand le joueur tombe sur la case ?, il peut ajouter à sa phrase un mot qui commence par la lettre de son choix.

Plus la phrase est délirante... plus le jeu est drôle : l'important est qu'elle soit grammaticalement juste.

Variante : Commencer le jeu par le centre de l'Escarmot et avancer en sens inverse.

La chasse aux mots

But du jeu : il ressemble à celui du jeu de l'oie. Il s'agit d'arriver au centre de la coquille le plus rapidement possible en ayant trouvé des mots qui commencent par les lettres données.

Préparation du jeu

Choisir la face du plateau

Choisir le thème en fonction de l'âge des enfants (prénom, animaux, ...) ou tirer au sort une carte bleue.

Déroulement

Après un lancer du dé, le joueur doit trouver un mot qui commence par la lettre de la case et qui correspond à la catégorie donnée. S'il ne trouve pas, le joueur ou l'équipe retourne sur la case dont il est parti : il relancera le dé au tour suivant.

Quand le joueur tombe sur la case ?, il peut donner un mot de son choix correspondant à la catégorie donnée.

Quand le pion s'arrête sur une case <.>, le joueur rejoue immédiatement et repart en sens inverse. Au tour suivant, il reprendra le cours du jeu dans le bon sens.

Pour gagner, il faut tomber obligatoirement sur la case centrale avec le bon nombre de points.

*Dans le boîtier, d'autres jeux seront proposés.
Bonnes animations !*

DESCRIPTIF GALETS POETIQUES



C'est un jeu de cailloux sur lesquels sont écrits des noms communs d'une seule syllabe à tirer au sort, à jouer à pile ou face puis à placer dans une histoire ou un poème.

Composition

Un sachet de toile écru avec une cordelette rouge
20 galets

Pour jouer tout seul

- 1) Lancer 5 cailloux, les placer devant soi et écrire une histoire en plaçant les 5 mots dans le texte.
- 2) Lancer 6 cailloux, les placer l'un en dessous de l'autre, ils deviennent les derniers mots des 6 vers d'un poème à écrire.

Pour jouer à plusieurs

- Chacun tire au sort un caillou et le lance devant lui. Ce sera le mot à placer dans la première phrase de son texte. Puis, chacun récupère le caillou de son voisin de droite, le lance et intègre le deuxième mot dans une seconde phrase de son histoire. Et ainsi de suite jusqu'à ce que chacun ait retrouvé son caillou de départ qui termine l'histoire.
- Tirer trois cailloux : créer un mot en utilisant les trois syllabes. Choisir la manière d'écrire ce mot nouveau puis rédiger sa définition. Ecrire une phrase dans laquelle ce mot sera placé.

Suite : Après avoir inventé 5 mots, les placer dans une histoire à faire découvrir aux autres.

- Tirer au sort un caillou : en grand groupe, dresser une liste de mots dans lesquels on entend ce son, aussi bien au début du mot, qu'au milieu ou à la fin (on peut utiliser le dictionnaire). Puis écrire un texte dans lequel ces mots apparaîtront.