

UN MONDE EN CHANTIER

Imagier de Nathalie Choux créé pour le 34^{ème} Salon du livre et de la presse jeunesse en Seine-Saint-Denis

Pour jouer à (se) raconter des histoires

Éléments techniques

Nombre et format des éléments : 60 tuiles (30 tuiles en double exemplaires)
de 10 cm x 21 cm x 1 cm avec une encoche au milieu (en haut ou en bas de la pièce).
Chaque tuile propose 4 images différentes.

Matériaux : bois

Contenu du jeu :

60 tuiles recto-verso (2 images au verso / 2 images au recto), 120 images pour composer son monde avec : des personnages, des décors, des objets, des lettres, des chiffres...

Préparation avant chaque partie :

Désolidariser les pièces (si nécessaire) et les ranger pour qu'elles soient facilement accessibles (en petits tas ou à l'horizontal).

Jeu n° 1 : Jeu de construction

À partir de 2/3 ans.

Se joue seul ou à plusieurs.

À partir de 4 joueurs, il est possible de composer des équipes.

But du jeu : assembler les pièces pour créer une sculpture d'images.

Préambule : Prévoir un temps de manipulation pour les tout-petits afin qu'ils comprennent le principe d'imbrication.

Déroulement :

Le joueur choisit 2 pièces, les encastre et les pose : à la verticale, à l'horizontale, droites ou penchées, il suit son inspiration. Lui ou un autre joueur fait cette même opération en se référant aux premières pièces posées dans la manière de les placer.

Pour les plus grands, il est possible de corser un peu les choses en ajoutant une ou plusieurs contraintes. Quelques exemples :

- faire la construction la plus haute, la plus grande, la plus longue... : il faudra donc que le ou les joueurs choisissent la solution de pose la plus adaptée, tour, mur, pyramide, labyrinthe... tout est possible ;
- réduire l'espace de pose en s'appuyant sur un support (table, tapis...) pour contraindre la pose dans l'espace : celui qui ne respecte pas le périmètre de pose ou fait tomber la construction a perdu ;
- jouer contre le chronomètre et poser le plus de pièces en un temps donné.

Fin de la partie :

La partie se termine lorsque toutes les pièces ont été posées ou lorsque la contrainte donnée a été remplie.

Jeu n° 2 : La fabrique à histoires

À partir de 4/5 ans.
2 joueurs minimum.

But du jeu : combiner plusieurs pièces pour inventer une histoire.

Déroulement du jeu :

Le premier joueur choisit l'image qui l'inspire et démarre l'histoire en la racontant aux autres joueurs.

Si celui-ci n'arrive pas à se décider, la tuile pourra être tirée au hasard.

Le suivant va chercher une nouvelle tuile et poursuit l'histoire en gardant le fil.

L'inspiration peut-être libre ou guidée par des thèmes donnés par le maître du jeu, les autres joueurs ou piochés au hasard s'ils ont été préparé à l'avance.

La difficulté des thèmes donnés est adaptée à l'âge des joueurs.

Quelques exemples de thème :

Un lieu : le jardin, la ville, l'école, la mer...

Un sentiment ou une sensation : la tristesse, le froid, l'étrangeté, la joie...

Une action : se rencontrer, monter, voyager, rêver...

Une fin : heureuse, drôle, tragique, bizarre...

Pour les plus jeunes, il peut aussi simplement s'agir de l'objet représenté sur la tuile : un arrosoir, un bateau, un lapin.

Fin de la partie : l'histoire est finie ou le nombre de pièces déterminé par le maître du jeu est atteint.

Jeu n° 3 : Collection d'images

À partir de 4/5 ans.
Se joue seul ou à plusieurs.
À partir de 4 joueurs, il est possible de composer des équipes.

But du jeu : retrouver les images en fonction des indications données.

2 options possibles avant de démarrer le jeu :

- organiser un temps d'observation et de discussion avec les joueurs pour découvrir les images collectivement et décrypter ensemble les propositions ;
- ne pas soumettre les images aux participants afin qu'ils les découvrent en jouant.

Déroulement du jeu :

1) Lancer un défi pour chercher un nombre d'images données (2,3,4 ou plus : le nombre est choisi en fonction de l'âge et du nombre de participants).

Pour choisir une contrainte, il faut connaître les images.

Thème, sujet, couleur, détail : tout est possible, il suffit d'être inventif.

Plus les enfants sont grands plus les contraintes pourront être subtiles et compliquées.

Elles peuvent également être combinées (thème + couleur, par exemple).

S'il y a plusieurs joueurs, une contrainte de temps peut-être ajoutée.

Quelques exemples faciles :

- Trouve 3 images avec des animaux
- Trouve 4 images avec des enfants
- Trouve 2 images qui contiennent beaucoup de vert

Quelques exemples un peu plus difficiles :

- Ça commence par la lettre L, trouve 4 images
- Ça pousse, trouve 4 images
- Ça mouille, trouve 4 images

Quelques exemples beaucoup plus difficiles :

- Ça n'existe pas dans la vie : trouve 5 images
- On peut rentrer dedans : trouve 5 images
- On en trouve surtout en ville : trouve 5 images

Et encore sous forme de devinette qui fait le lien entre les images d'une même tuile pour retrouver une tuile particulière, par exemple :

- En papier ou en acier, je vole (pièce à retrouver : le petit garçon qui joue avec un avion en papier / l'avion) ;
- Je suis verte et saute vers l'inconnu (pièce à retrouver : la grenouille / le trou) ;
- Je gambade au milieu des champs à côté de grands moulins à vent (le lapin / les éoliennes).

2) Trouver les images correspondantes aux indications données.

Le maître du jeu peut demander une explication du choix de carte si la contrainte ne lui semble pas respectée. Dans le cas où l'explication ne lui semble pas pertinente, il peut donner une pénalité au joueur (attendre 10 secondes avant de continuer, trouver une carte supplémentaire...).

Fin de la partie : La partie se termine lorsque le défi a été relevé par un joueur.

Le maître du jeu peut organiser un temps d'échange pour commenter les choix de chacun.

Jeu n° 4 : Enchaînement d'images

À partir de 6/7 ans.

2 joueurs minimum.

But du jeu : inventer un chemin d'images en suivant une suite logique. L'important est de savoir expliquer son choix.

Déroulement du jeu :

1) Le maître du jeu ou le premier joueur choisit 3 tuiles avec des images qui ont un lien entre elles.

Cela peut-être des images qui :

- traitent de la même thématique ;
- ont en commun une couleur dominante ;
- proposent une alternance de sujets : un animal, un humain, un animal, un humain...
- commencent toutes par la même lettre : lune, lapin, labyrinthe...

2) Après avoir observé les premières images choisies, le second joueur va chercher une tuile qui complète la suite et explique son choix.

3) S'il trouve, c'est à son tour de proposer un enchaînement d'images. S'il perd, c'est à un autre joueur de proposer une solution.

Quand il le souhaite (après 2 essais infructueux par exemple), celui qui a proposé la suite peut donner un indice.

Fin de la partie : La partie se termine quand tous les joueurs ont proposé une suite et que la logique de placement a été découverte par les autres.

Présentation de l'autrice-illustratrice

Après un diplôme d'Arts appliqués, Nathalie Choux passe une année à l'Ecole Nationale de Marionnettes de Prague. De retour en France, elle s'inscrit aux Arts Décoratifs de Paris en illustration. Elle choisit alors le livre pour faire partager son univers poétique et décalé, distillant dans ses ouvrages un humour à la fois tendre et piquant. Sans délaisser le graphisme, elle se tourne ensuite vers la céramique pour donner vie à ses personnages. Illustratrice très reconnue en jeunesse (elle a publié une cinquantaine d'ouvrages à ce jour), elle travaille également pour la presse et la publicité.