



## LAURA ROSANO - Biot

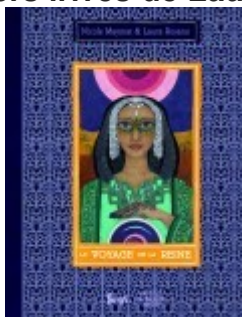
<http://www.ricochet-jeunes.org/illustrateurs/bibliographie/1276-laura-rosano>

Laura Rosano est née à Milan. Elle a étudié à l'Ecole européenne du Luxembourg et a suivi des études littéraires à Venise, est diplômée d'illustration de l'Instituto Europea di design de Milan.

Artiste aux multiples talents, elle écrit et illustre de nombreux livres aux éditions Ipomée, au Seuil. Elle a aussi imaginé pour différents musées et médiathèques de magnifiques jeux d'artiste autour des contes du monde.

Laura Rosano évoque son métier dans l'édition pour la jeunesse : «Les images naissent pour vivre le plus possible en bonne harmonie avec les mots, pour les éclairer de leurs formes et de leurs couleurs, mais aussi pour ajouter un sens supplémentaire (...). Les mots ont des atmosphères dans le temps et dans l'espace, ils ont des lumières et des couleurs, ils peuvent appartenir à une civilisation qui possède d'autres codes et représentations. Tout ceci décidera la technique et les matériaux, ainsi que la mise en page dans mes illustrations.»

### Les derniers livres de Laura Rosano



#### **Le Voyage de la reine**

Auteur : Nicole Maymat

Illustrateur : Laura Rosano

Seuil Jeunesse / Institut du Monde arabe - Octobre 2009

#### **Aninatou**

Auteur : Clotilde Bernos

Illustrateur : Laura Rosano

Seuil Jeunesse - Février 2008

#### **La forêt des lilas**

Auteur : Comtesse de Ségur

Illustrateur : Laura Rosano

Seuil Jeunesse - 2006

### **SON ATELIER**

#### **Laura Rosano : Contes en jeu**

Jeux de l'oie, des quatre chevaux, domino : des jeux traditionnels magnifiés par cette artiste pour entrer au plus profond des contes et des cultures qu'ils traversent.

Les jeux traditionnels se transforment en prétexte pour découvrir les contes traditionnels ou ceux d'autres cultures. Comment concevoir et réaliser des jeux d'artiste pour que les bibliothécaires puissent inciter de façon ludique à la lecture des livres et les enfants toucher une oeuvre unique.

Elle présentera le jeu des 4 chevaux sur le thème du Japon (plateau 1mx1m en découpage et papiers japonais) et le domino sur Alice aux pays des Merveilles (domino 21x42cm)

*Ce dernier est une commande de la Médiathèque départementale du Var. Nous en aurons la primeur les 26 et 27 janvier.*

Pour voir ses jeux :

<http://www.artalapage.com/artalapage.php>

<http://www.artalapage.com/expositions.php>

### Le jeu des quatre saisons



© L. Rosano, le jeu des 4 saisons

L'exposition comporte un jeu + 8 originaux d'albums publiés aux éditions Ipomée-Albin Michel et Le Seuil Jeunesse (*L'oiseau bleu, La forêt des lilas, Notoatsana, ...*). Le tout initie les enfants à la culture du **Japon**. Les règles sont celles du jeu des 4 chevaux, chaque départ représentant une saison où sont illustrés les différents aspects de la culture japonaise. Les cases du parcours sont des dessins symboliques traditionnels.

Fiche technique:

Plateau de 1 x 1 m pliant en contreplaqué vernis. Découpages, papiers japonais (technique du vitrail).

Pions en forme de grues en origami de papier mâché. Sac de cuir pour les transporter.

### Le jeu de l'oie des contes

Exposition – jeu

Recette : Prenez 6 contes classiques ou traditionnels : Boucle d'Or et les trois Ours, Les musiciens de Brême, Les habits neufs de l'empereur, La princesse au petit pois, Peau d'Ane et le Petit Chaperon Rouge ; Prenez une artiste talentueuse : Laura Rosano, et demandez lui de créer un jeu original – jeu de l'oie – avec les personnages des contes pour pions.

Plateau de jeu : 100 x 100 cm (sur bois).

Règle du jeu

3 dés – 6 pions personnages.

1 cadre 30 x 40 cm (texte)

6 cadres 40 x 50 cm (illustrations des 6 contes)

Bibliographie sélective.

### Le Petit Chaperon Rouge

**Paravent** 180 cm démontable en fer peint en noir. Possibilité de montage en colonne.

3 panneaux 260 x 52 cm en papier mûrier indien accrochés par 4 bandes velcro.

Technique: découpages sur papier noir collés sur papier de soie indien rouge, ivoire et blanc.

### Le domino d'Alice

**Nouveauté 2010**



© L. Rosano, domino d'Alice

L'exposition comporte 28 dominos géants (21 x 42 cm) à jouer au sol et un livre (à paraître à L'Art à la Page au printemps 2010). Technique: collages vernis.

**Exposition disponible à partir du 15 mai 2010**

**Le commentaire d'une bibliothécaire :** <http://www.blancmesnil.fr/article/2/2530/une-exposition-a-jouer>

Un jeu de l'oie des contes créé par Laura Rosano ou l'occasion de découvrir l'univers artistique de cet auteur et illustratrice pour enfants !

Que fait une artiste talentueuse comme Laura Rosano avec six contes classiques ou traditionnels : Boucle d'or et les trois ours, Les musiciens de Brême, Les habits neufs de l'empereur, La princesse au petit pois, Peau d'Ane et le Petit Chaperon Rouge ? Elle crée un jeu original, un jeu de l'oie aux images inspirées de chacun des récits, agrémenté de pions à l'effigie des héros. «Ce jeu est conçu dans l'espoir de **garder vivants dans la mémoire des enfants les contes traditionnels**, explique la créatrice. Pendant le jeu, l'enfant choisit un pion et tire le dé. Chaque fois qu'il arrive à une case le prétexte est donné pour qu'il raconte la partie de l'histoire qui correspond à la case. On peut aussi prendre le temps d'observer les images et de formuler des réflexions sur les liens entre texte et illustrations. Les règles servent juste à «pimenter» le parcours.»

## **NICOLE VIALARD – Charente maritime**

Nicole Vialard, créatrice d'outils d'animation dont les tapis de lecture « L'Îlot livres », animatrice lectrice, formatrice et coordinatrice d'actions Petite Enfance pour la Protection Maternelle et Infantile en Charente Maritime.

### **SON ATELIER**

#### **Tapis lecture « L'Îlot livres »**

Conceptrice d'outils d'animation, animatrice lectrice, formatrice, elle vous accompagne dans la visite guidée de ses tapis et des livres qui prolongent le voyage.

Pour en savoir plus :

#### **Les tapis-lecture**

[http://www.var.fr/ressources/files/MEDIATHEQUE/tapis\\_empreintes.pdf](http://www.var.fr/ressources/files/MEDIATHEQUE/tapis_empreintes.pdf)

Les quatre tapis-lecture, proposés par la Médiathèque départementale du Var, sont de beaux tapis douillets en patchwork de 200x200 cm. Ils sont accompagnés d'une sélection de documents et servent de supports à des animations pour les enfants à partir de trois mois. La lecture devient ainsi plaisir : un moment de complicité s'instaure entre l'adulte et l'enfant.

- Tapis "Un jour"
- Tapis "Les différences"
- Tapis "Empreintes"

Accompagné de 90 livres, 6 CD, 1 kamishibai (théâtre d'images), 1 boîte avec des empreintes en argile et en tissu

- Tapis "La maison de Ninon"

1 tapis en forme de maison dont on monte les murs, 68 documents, 1 kamishibai

## Spécialiste des jeux :

**BRUNO SUZANNA**

<http://lataniereduchampi.over-blog.com/>

<http://www.lesyeuxdanslesjeux.com/>

A la fois enseignant et étudiant, créateur d'associations image et jeux, il développe sa jeune carrière déjà pluraliste en donnant une place prépondérante à la médiation culturelle de l'Art.

Il alternera cette année 2010 formation à l'Université d'Aix Marseille avec des animations au Musée d'Art de Toulon.

Ce qui ne l'empêche pas d'analyser jeux, livres et recettes gourmandes sur son blog de la Tanière du Champi, de rédiger des fiches biographiques sur des auteurs BD pour les Editions Larousse en ligne (cf. François Schuiten : <http://www.larousse.fr/encyclopedie/personnage/Schuiten/103170>), d'organiser chaque année des ateliers avec les artistes invités au Festival BD de Solliès-Ville, d'animer des ateliers jeux, BD dans les lycées, bibliothèques, salons du livre, librairies de la région, de former des professionnels du livre..., le tout en sauvegardant des activités trépidantes dans la vie associative : Maison des jeunes, Ecole des parents et des éducateurs du Var...

### **SON ATELIER**

#### **Jeux Textimage...**

... à découvrir dans les bandes dessinées comme dans les jeux en tout genre qu'il traque en explorateur insatiable à l'université, sur les places publiques comme dans les lieux culturels.

### **Dans cet atelier, il souhaite faire découvrir les jeux désormais classiques des Editions L'Association :**

L'OUBAPO, jeux avec les mots et les images inspirés des jeux d'écriture oulipiens à la Perec, Queneau, Calvino... Leur dernier né : un jeu de domino : le DoMiPo

<http://culture.france2.fr/livres/bd/DoMiPo,-le-jeu-BD-rigolo-59694399.html>

Atypique sur ses choix d'édition, l'Association en fait de même avec un jeu "original" : DoMiPo.

L'OuBaPo (Ouvroir de Bande-dessinée Potentielle) n'est pas mort. La BD à contrainte volontaire est certes mise de côté mais le collectif reste actif dans le domaine du jeu. Après Coquetèle (BD en trois dés non ordonnés) et le ScrOUBAble, le DoMiPo fait son apparition. Il est le fruit de plusieurs années de réflexion pour sa créatrice Anne Baraou.

A première vue, nous avons à faire à un jeu de domino cartonné classique. Que nenni ! Ici, les points chiffrés où les images de voitures des années 70 (on en a tous rencontré un dans notre enfance...) ont laissé la place à des cases de bande dessinée toutes délirantes (signées Killoffer). On y trouve entre un et six personnages sur fond de trame policière. La palme de ce joyeux délire revient au quidam en slip et à la carabine qui parle. Et miracle de ce 3e jeu Oubapien, à la fin de la partie, cela forme une histoire acadabrantique. Deuxième miracle, lors de la partie suivante, ce n'est pas la même histoire. Et pour cause, les cases sont imprimés recto-verso avec deux solutions différentes, de façon à pouvoir imiter la fonction tête-bêche des pions de dominos ordinaires, tout en conservant à la partie de DoMiPos son flux narratif. Il fallait y penser. Grâce à Anne Baraou, votre Noël est sauvé de la morosité.

#### **DoMiPo (jeu de dominos)**

Par Baraou & Killoffer

Boîte : largeur : 23,5 cm, hauteur : 3,5 cm, profondeur : 6,5 cm

Pièces : environ 11 cm x 5 cm

Impression quadrichromie / 28 cases recto-verso

Prix : 25 €

<http://www.bodoi.info/news/2009-12-02/le-domipo-un-jeu-de-dominos-bd-par-killoffer-et-baraou/26183>

L'Association avait déjà créé deux autres jeux issus des expériences narratives de l'OuBaPo (Ouvroir de Bande dessinée Potentielle). Tout d'abord **Coquetèle**, un ensemble de trois dés imaginés par Anne Baraou et Vincent Sardon, dont chaque face était illustrée par un dessin différent; à chaque lancer, on obtenait un strip inédit et surréaliste. Ensuite vint l'incroyable **ScrOUBAble**, un Scrabble version BD, avec des dessins carrés à la place des lettres, signés par Etienne Lecroart, Jean-Christophe Menu, François Ayroles, Killoffer et Jochen Gerner. Luxueux et hilarant, ce jeu offrait des possibilités de récits étonnantes et des débats sans fin entre les joueurs. En effet, il ne connaissait pas de règles

précises: la validité d'un récit posé sur le plateau était évaluée en direct par les joueurs, selon des critères hautement subjectifs...

## **Il souhaite aussi mettre en valeur des jeux récents, le Mot le plus court, création du toulonnais Michel Pinon, Dixit As d'or Jeu de l'année 2009 à CANNES, et LINQ, le rendez-vous des espions :**

- **Le Mot le plus Court** est un jeu de Jean-Jacques DERGHAZARIAN et Michel PINON (Toulon) [http://www.cyberfab.fr/actu\\_3jm.php](http://www.cyberfab.fr/actu_3jm.php)  
Du nouveau dans les jeux de lettres ! On connaissait *Le Mot le plus Long* l'émission d'Armand Jammot créée en 1965 (!) qui est devenue par la suite *Des chiffres et des Lettres*. Eh bien, maintenant il y a *le Mot le plus Court* et non ça n'a rien à voir ! (les lettres et les mots mis à part).

Le Mot le plus Court est un jeu de Jean-Jacques DERGHAZARIAN et Michel PINON dans lequel il faudra trouver le mot le plus court, à partir de trois dés "Consonnes".



Un principe simple et efficace, qui demande de savoir combiner efficacement réflexion et vivacité d'esprit.

Dans le but d'éditer le jeu, Michel Pinon a créé avec sa fille et des amis, la société 3JM-Edition. Le jeu est tiré à 3000 exemplaires et sa distribution est assurée par l'un des associés : Jean-Luc CHEVALIER ainsi que par LUDYK Distribution (qui tient la boutique de jeu ABAYAK sur Nantes).

Le jeu est déjà arrivé en boutiques dans des villes comme Lille, Lyon, Nantes, Angers, Tours, La Roche s/Yon, Vannes, Rennes, Toulon, Quimper, Nancy. Une présentation est prévue le 12/12 à Paris au magasin "le bon marché".

Jean-Jacques DERGHAZARIAN (qui habite à Meyreuil) et Michel Pinon (qui habite à Toulon), se sont rencontrés à Gemenos et ont travaillé ensemble sur le jeu de Mai à Juillet, pour aboutir à la version éditée.

Le Mot le plus Court est un jeu malin et fun pour 2 à 8 joueurs et plus, jouable à partir de 7 ans et dont les parties durent en moyenne 15mn.

- **Dixit** Editeur : Libellud Auteur : Jean-Louis Roubira / Illustratrice : Marie Cardouat  
**As d'or- Jeu de l'année 2009 à CANNES**

A partir de 8 ans – De 3 à 6 joueurs / Durée d'une partie : 30 minutes

LIBELLUD Tél. : 06 76 41 02 00 E-Mail : [contact@libellud.com](mailto:contact@libellud.com) Site : [www.libellud.com](http://www.libellud.com)

Retenez votre souffle ! Les illustrations sont révélées. Leur point commun : une phrase énigmatique ! Mais attention, une seule des images en est la clé ! A vous d'user de finesse et d'intuition pour la retrouver sans tomber dans les pièges tendus par les autres joueurs. Un jeu surprenant, convivial et jubilatoire aux graphismes somptueux à savourer en famille ou entre amis.

*Pour le début de l'année 2010, sortira une toute nouvelle version de Dixit : 84 nouvelles illustrations originales, des jetons de vote et de quoi compter les points, le tout dans une petite boîte. Il ne sera pas nécessaire de posséder la version de base pour y jouer... Mais rien ne vous empêche de combiner les cartes des 2 versions pour des parties jusqu'à 12 joueurs (par équipes). En attendant sa sortie nous vous avons prévu quelques surprises visionnables sur notre forum.*

- **LINQ, le rendez-vous des espions**

<http://linq.inludoveritas.fr/>

Editeur : In Ludo Veritas

Auteur(s) : Erik Nielsen - Andrea Meyer

Edition française

Règles en français fournies par l'éditeur

*Votre mission, si vous l'acceptez ...*

*Dans **Linq** vous endosserez tour à tour le rôle d'un **espion** et celui d'un **contre-espion**.*

*Votre mission en tant qu'espion :*

*identifier votre contact,*

*vous faire reconnaître par lui,*

*ne pas vous faire identifier comme espion.*

*En tant que contre-espion, vous devrez :*

*percer à jour les espions,*

*faire échouer leur mission en vous faisant passer pour l'un d'eux.*

*Vos armes seront ... **des mots** !*

*Des mots loufoques, des mots sérieux, des mots inattendus, des mots intellos ou des mots d'argot : à vous de bien les choisir !*

*Jouez sur les doubles-sens, les associations d'idées, les expressions, la discussion de la veille pour faire passer votre message, l'air de rien... ou pour passer pour un autre !*

*Voir d'autres jeux sur leur site :*

*<http://www.inludoveritas.fr/>*

*et leurs liens :*

*as2pik*

*Esprit Jeu*

*Jeu Livre du Rêve*

*Ludibay*

## Formateurs du collectif témoignant d'expériences, de ressources :

### **MARIE-LAURE BARBIER**

maître de Conférences, chargée de mission Formation de Formateurs  
à l'UFM d'Aix-Marseille <http://www.aix-mrs.iufm.fr>

**Marie-Laure BARBIER** de l'association **Rappel** à Aix, propose un atelier né du projet  
«**L'image des mots**».

Elle fait aussi partie du Centre PsyCLÉ de l'Université de Provence

<http://sites.univ-provence.fr/wpsyple/>

Le Centre de Recherche en Psychologie de la Connaissance, du Langage et de l'Émotion (appelé Centre PsyCLÉ) est une Équipe d'Accueil (E.A. 3273) de l'Université de Provence. Le Centre PsyCLÉ est une unité de recherche appartenant à l'École Doctorale " Cognition, Langage, Education".

Les membres de PsyCLÉ appartiennent à plusieurs départements de l'U.F.R. de "Psychologie, Sciences de l'Éducation" de cette université (Aix-en-Provence, France).

Les trois axes thématiques du Centre PsyCLÉ permettent d'étudier les phénomènes psychologiques à l'aide des méthodes développementale, expérimentale, différentielle, psychopathologique et clinique :

- Développement cognitif et socio-émotionnel
  - Programme 1: Développement cognitif, communication et mémoire
  - Programme 2: Troubles du développement: action et émotion
- Cognition, langage et expertise
  - Programme 3: Conception, production écrite et systèmes multimédias
  - Programme 4 : Différences individuelles: cognition, émotion, orientation
- Psychopathologie de la construction du réel et des addictions
  - Programme 5: Émotions et addictions
  - Programme 6: Psychoses, délire et hallucinations

### **SON ATELIER**

#### **«L'image des mots»**

Chercheurs en remédiation cognitive et formateurs ont conçu des outils inspirés des ateliers d'écriture : autour de chacune des trois histoires illustrées, sont proposés des scénarii pédagogiques ludiques puisant dans les théories actuelles en lecture-écriture.

### **CRDP DE L'ACADÉMIE DE NICE**

<http://crdp-nice.net/>

À partir de l'expérience des clés USB fournies par le Conseil général auprès des élèves de 6<sup>ème</sup>, les auteurs, enseignantes de français, ont créé « Un loup et des mots », en s'appuyant sur les programmes et les objectifs de l'Éducation nationale. Ces séquences d'activités sur support numérique en ligne placent l'enfant dans une situation où il construit son propre parcours d'apprentissage de façon ludique et interactive.

Car tout pédagogue le sait depuis la nuit des temps, on apprend par le plaisir, et le jeu est la base du métier de professeur.

Et si l'enseignant est le maître du jeu dans sa classe, il est important de signaler qu'il doit compter avec un autre acteur, les parents. Le jeu se joue à 3 : équipe éducative, élève, parent d'élève.

### **LEUR ATELIER**

« **Un loup et des mots** » Editions du Scérén / CRDP Académie de Nice

Les auteurs, enseignantes de français, présentent leurs séquences d'activités lecture écriture en ligne, grâce auxquelles l'enfant construit lui-même son parcours d'apprentissage.



**OCCE DU VAR**  
<http://www.occe.coop/~ad83/>

L'**Office Central de la Coopération à l'Ecole** (OCCE) est l'organisme national - crée en 1928 - qui fédère la vie et l'action pédagogique d'environ 50 000 coopératives scolaires et foyers coopératifs. Plus de quatre millions d'enfants ou adolescents, de la maternelle au post-bac, rencontrent la coopération grâce à l'OCCE. Cependant le réseau de solidarité pédagogique ainsi constitué reste encore trop mal connu du public.

Certes, notre façon de voir «les choses de la classe» et (davantage encore) notre souci constant de passer à l'acte pédagogique en classe ont marqué, en partie, l'évolution récente du système scolaire français.

Mais, au-delà des pratiques très variées, au-delà de la relation Maître /Classe chaque fois différente, l'OCCE affirme un certain nombre de préoccupations et de tentatives de réponses formulées dans ce qu'il convient d'appeler un système de valeurs.

Pour nous, depuis très longtemps, l'enfant est au centre du projet et le citoyen à venir est l'objet d'une construction.

**Leurs publications reflètent cette philosophie :**

Les revues Animation & Education, Le Nouvel Educateur

Les livres éducatifs tels « Apprendre en jouant », « Apprendre en jardinant »...

Ils font la part belle au jeu dans leur approche pédagogique comme dans le matériel mis à disposition des enseignants, par exemple cette valise de jeux :

[http://www.occe.coop/~ad83/documents/liste\\_jeux\\_cooperatifs\\_de\\_plateau.pdf](http://www.occe.coop/~ad83/documents/liste_jeux_cooperatifs_de_plateau.pdf)

N°	TITRE/ EDITEUR	Principe du jeu	Nbre de joueurs	Age	Durée du jeu
1	L'Arbre en danger ZOCH	Il faut coopérer pour sauver l'arbre des pluies acides.	2 joueurs et +	A partir de 9 ans	Environ 20 mn
2	L'Ourson égaré HERDER	L'ourson s'est perdu dans la forêt, nous devons le retrouver.	2 joueurs et +	A partir de 5 ans	Environ 20 mn
3	Le Verger HABA	Un corbeau insatiable et malicieux sévit dans les vergers.	2 à 8 joueurs.	A partir de 3 ans	Environ 15 mn
4	Printemps, Été, Automne, Hiver HABA				
5	Jardinage HABA				
6	Félix le poisson HABA	Tous les enfants jouent ensemble contre Bloup, le glouton	2 à 6 joueurs.	A partir de 3 ans	5 à 10 mn
7	La Ronde du Fermier HABA				
8	Bhavati HABA	Jeux de construction. Construire la Tour de Babel		A partir de 5 ans	
9	Marchand de sable Platnik	Allumer les étoiles dans la nuit	2 à 4 joueurs.	A partir de 3 ans	Environ 15 mn
10	Sambesi HABA	Essayer de délivrer tous les animaux prisonniers du trafiquant.	2 à 6 joueurs.	A partir de 7 ans	30 à 40 mn
11	JEU M'ENTRAINE	Citoyenneté – Education Civique Jeu de cartes	2 à 5 joueurs.	A partir de 7 ans	

**LEUR ATELIER**

**Jeux coopératifs d'expression**

L'OCCE du Var vous propose d'explorer le langage, qu'il soit verbal ou écrit et ainsi vous plonger au cœur de ses problématiques grâce à des jeux dans lesquels l'expression et la coopération restent des moyens exceptionnels de découverte.

## FRANCAS DU VAR

<http://francas83.services.officelive.com/default.aspx>

Depuis 1953, les FRANCAS n'ont jamais cessé de développer des actions autour de la lecture et de l'écriture. Sous différentes formes, seuls ou en partenariat, ils ont agi à la fois dans le domaine de l'édition, de l'information, de l'animation, ou de la formation, avec la volonté de considérer presse et littérature jeunesse comme des composantes essentielles de l'activité éducative et culturelle en direction des enfants et des jeunes.

Proposer aux enfants et aux adolescents d'aller à la découverte de l'écrit (les livres, les journaux, les magazines, les bandes dessinées...) c'est à la fois :

- agir dans le domaine de la médiation pour donner envie de découvrir et d'utiliser cette composante de leur environnement
- s'appuyer sur les apprentissages scolaires, et les conforter : développer les capacités de lecture, les comportements de lecteurs
- donner des outils permettant à chacun d'exercer son sens critique et d'être en capacité de choisir.

**Leurs publications** proposent aussi bien des **jeux scientifiques, musicaux, littéraires** :

<http://www.francas.asso.fr/>

Les fichiers de la collection « Viens jouer » s'adressent à tous les éducateurs (enseignants, animateurs) soucieux d'enrichir leur répertoire d'outils éducatifs et pédagogiques.

Les domaines d'activités sont variés et concernent l'ensemble des tranches d'âge (ou cycles).

Les contenus de chaque ouvrage de cette collection s'articulent autour de deux axes :

- un dossier pédagogique qui, sous une forme plus théorique, situe les enjeux de l'activité proposée et donne des pistes pédagogiques : quelle démarche, quels moyens, quelles conditions mettre en œuvre ;
- des propositions d'activités qui doivent permettre aux éducateurs de mettre concrètement en œuvre des projets collectifs.

L'ensemble des propositions de chaque fichier s'appuie sur des expériences de terrain mises en place dans des cadres divers : classes, centres de loisirs, ateliers.

### **Jeux de lecture et d'écriture (à partir de 8 ans)**

Il comprend 3 séries de fiches :

- "jouer avec les mots"
- "écrire en jouant"
- "de l'activité individuelle à l'activité collective" à partir de différents écrits (livres, presse) ou de genres littéraires (conte, poésie...).

### **Fichier grands jeux (à partir de 6 ans)**

À partir de propositions faites notamment par les **Franças de Champagne Ardennes**, ce numéro présente des schémas de jeu expliquant comment il est possible de construire un grand jeu, en s'appuyant sur un schéma, c'est-à-dire sur le principe général du jeu : jeux de rallye, de l'oie, de piste, de rôle... ; des contenus (actualité, musique, environnement, expression...) rassemblent des propositions qui pourront s'intégrer dans différents grands jeux et les "incontournables". Le dossier pédagogique explique d'abord l'intérêt, pour une équipe pédagogique, de concevoir et d'organiser des grands jeux. Il présente ensuite les caractéristiques de ces activités en précisant la place de la compétition et l'importance à faire à la coopération entre les participants. Il inventorie également les différents éléments à prendre en compte dans la mise en place de ces jeux : comment le préparer, quel rythme leur donner, comment sensibiliser et motiver les participants, quelles règles prévoir, comment les terminer ?

### **Jeux de tradition enfantine (De 4 à 12 ans)**

Il comprend :

- Un dossier pédagogique.
- Une série de fiches classées par "famille" : jeux d'observation, jeux de réflexe, jeux de société.
- Une série de fiches classées par matériel : les marelles, les ficelles, les balles, les cerceaux, les cordes...

## **LEUR ATELIER**

### **Grands jeux lecture**

Découvrir, jouer et créer des récits à partir d'un arbre à histoire.

## ESPACE LIBRAIRIES SPÉCIALISÉES JEUNESSE ET ÉDITION PÉDAGOGIQUE

Nous avons la chance d'avoir vu naître deux librairies spécialisées jeunesse et image dans l'aire toulonnaise : Contrebandes à Toulon et La Soupe de l'espace à Hyères.

### **À jeunes librairies,**

jeunes libraires curieux, s'aventurant dans les univers les plus créatifs de l'édition  
jeunes libraires généreux, partageant leurs passions auprès des publics les plus larges  
jeunes libraires audacieux, naviguant dans les océans de la culture : rencontres, danse, jeux...

### **CONTREBANDES, librairie d'images**

<http://www.contrebandes.net/>

Leur fonds :

Livres illustrés pour enfants et anciens enfants

Bandes dessinées pour adultes et futurs adultes

Leur public :

Les badauds du marché, les parents en recherche de livres (soi-disant pour leurs enfants), les pirates en modèle encore réduit, les par hasard et les connaisseurs...

### **LA SOUPE DE L'ESPACE**

<http://www.soupedelespace.fr/leblog/>

Jean et Mélanie ont créé cette librairie « Sorcière » (réseau des librairies spécialisées jeunesse) il y a seulement deux ans. Leurs vitrines de Noël leur ressemblent : hautes en couleurs émotionnelles, débordantes d'idées et d'énergies.

### **LIBRAIRIE DU CDDP DU VAR**

<http://crdp-nice.net/>

Des documents pédagogiques multimédias concernant toutes les disciplines sont en vente sur place à Toulon, ou via la Librairie en ligne de l'Education, avec le catalogue national du Scérén <http://www.sceren.com/index.asp>.

Parents, éducateurs, formateurs, associatifs y trouvent réponses à leurs questions sur l'éducation, le sport, le cinéma, les maths.... et le jeu

### **Quelques exemples des éditions du réseau Scérén :**

Téxèdre, Coco.- **Arts visuels et jeux d'écriture**.- Poitiers : CRDP de Poitou-Charentes, 2004

DVD-vidéo - BIVILLE, Jacky / Cloutier, Suzanne / Pinon, Pierre.- **Poésie en jeu et en musique, la langue dans tous ses états**.- CRDP de Champagne-Ardenne, 2005

**Accents toniques : chansons comptines virelangues** en allemand, espagnol, portugais, italien - 2 cd audios + docs imprimables + fichiers mp3 - CRDP Académie de Paris, 2005 – 15 €

**Tu donnes ta langue au chat ?** Devinettes FLE, FLS - Livre et CD – CRDP Aix-Marseille – 19 €

**Le « Raconte-tapis »** - Viviane Guibaud - CRDP Poitou-Charentes, 2007 – 14 €

**ESPACE STANDS DU COLLECTIF**  
**POUR UN DÉVELOPPEMENT DURABLE DE LA LECTURE**  
Pour en savoir plus sur le collectif, visitez le site  
[www.dd183.fr](http://www.dd183.fr)

**Stands d'information et de présentation des ressources disponibles dans les structures régionales :**

IEN Maîtrise de la langue, Espace Ressources Lectures du CRDP de l'Académie de Nice,  
le CRI Centre Ressources Illettrisme de la région PACA,  
l'Office central de Coopération des Écoles OCCE 83,  
les Francas du Var, la Ligue de l'Enseignement FOL 83,  
la Médiathèque départementale du Var, la Médiathèque de Hyères,  
les Bibliothèques de Toulon,  
La Fondation du Crédit mutuel pour la Lecture, Le Crédit mutuel méditerranéen

**La Médiathèque départementale du Var**

<http://www.var.fr/>

en plus des tapis-lecture de Nicole Vialard, la médiathèque exposera sa sélection sur les jeux

**La Médiathèque de Hyères**

<http://www.ville-hyeres.fr/hyerois/culture%20patrimoine/mediatheque.html>

Le service jeunesse a créé des jeux proposés dans le cadre de ses animations : puzzle pour la découverte de l'Art, contes détournés avec les 3 petits cochons, jeux sur le roman policier, la naissance du livre...

**Les Bibliothèques de Toulon**

<http://www.toulon.com/Laculture/Lesbibliothèques/tabid/217/Default.aspx>

présenteront leurs ressources, en particulier celles de la Médiathèque du Pont du Las, dont le fonds en matière de jeux pour lire écrire conter est très riche : livres-jeux, jeux d'artistes, cédéroms...

**L'Espace Ressources lectures - CDDP du Var – CRDP de l'Académie de Nice**

<http://crdp-nice.net/>

Mettre en valeur les ressources lire écrire conter en prêt à la Médiathèque du CDDP

**Parmi les valises jeux et jeux d'artistes en prêt au CDDP**

Chaque valise est une mise en réseau de livres et autres supports, faite pour montrer la richesse de l'offre éditoriale, la diversité des créateurs, la multiplicité des entrées en lecture, la variété des publics concernés. Elles sont destinées à l'ensemble des acteurs éducatifs.

Kamishibaïs, Contes en kit, Marionnettes, Le viseur, Regarde bien, Jouons avec nos différences : jeu de plateau multiculturel

**Parmi les livres**

Lettres d'humour, Les jeux de l'humour et du langage, Lettres à moitié timbrées (Gilbert Salachas, auteur et éditeur). Devinettes pour dire, lire, écrire, Enigmes pour dire, lire, écrire (Jean-Michel Perronnet, Hachette Education)

**Le CRI Centre Ressources Illettrisme de la région PACA**

[www.illettrisme.org](http://www.illettrisme.org)

Contrairement aux idées reçues, la proportion d'illettrés est bien plus importante chez les adultes que chez les jeunes.

C'est pourquoi le CRI présente des documents pour tous les âges, pour des publics francophones ou non, analphabètes et illettrés ou faibles lecteurs qui ont seulement besoin de se réconcilier avec l'écrit.