

RRS de Lesparre

REP-Vues de presse N°23

Editorial

Mai 2012

Bonjour !

Pour la 10ème année du projet, l'exposition-jeux Autour de l'Album s'installe pour la deuxième fois Maison La Boétie à Saint-Germain-d'Esteuil.



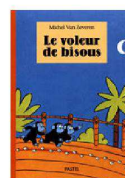
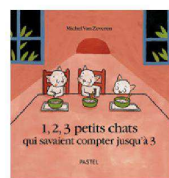
Comme chaque année, des classes maternelles et de CP réalisent des jeux et des œuvres d'art à partir d'albums qu'elles ont toutes lus. Après Christian Voltz, Cécile Hudrisier, Claude Boujon et Mario Ramos, c'est au tour de Michel Van Zeveren d'avoir les honneurs d'un travail autour de ses albums.

Les textes de présentations de l'auteur et des albums sont issus du site de L'école des loisirs.

Un grand merci à l'association médoc-culturel en général et à M.Tron et M.Audibert en particulier sans qui cette action n'existerait plus aujourd'hui. Je vous invite à visiter le site de cette association : www.medoc-culturel.fr

A bientôt.

Laurent Lafourcade
Secrétaire du RRS
de Lesparre



EXPOSITION-JEUX Autour de l'Album

Scène 10 / Autour de Michel Van Zeveren

Jeux fabriqués par les enfants
Maison La Boétie à S^t Germain d'Esteuil
du 12 avril au 11 mai 2012
pour les scolaires

Entrée libre tous publics
Jeudi 12 avril de 16 h 30 à 19 h



DANS CE NUMÉRO :

Frousses	2
Chapardage	3
Rôleurs	4
Nettoyage	5
Propriété	6
Vitesse	7
Métaphysique	8
Dortes-ouvertes	9

Michel Van Zeveren est né en 1970 à Gand. Il s'inscrit à l'École de Recherches Graphiques (Erg) pour y faire du dessin animé. Là, il préfère s'orienter vers le cours d'illustration, et le livre pour enfant en particulier, pour pouvoir raconter ses propres histoires. Aujourd'hui, il partage son temps entre les livres, la bande dessinée et des collaborations à différents magazines.

Voici comment il se définit :

« Deux trois mots sur moi. Quand j'ai commencé mes études artistiques, c'était pour devenir Walt Disney à la place de Walt Disney. Mais comme me l'avait judicieusement rappelé un prof, il faudrait d'abord savoir dessiner...Ah ! Oui, c'est vrai, j'oubliais que je ne savais pas. Donc quatre ans d'études ont vite fait de me remettre dans le droit chemin, je serai moi à la place de moi. C'était beaucoup mieux comme ça ! Surtout qu'entre-temps j'avais découvert le livre pour enfant. Bon d'accord, je n'étais pas le premier mais quand même, quelle découverte ! C'est du dessin presque animé, la liberté en plus ! C'est bon, plus tard je serai auteur de livre pour enfant ! Tiens et tant que j'y suis, j'habiterai près de Bruxelles avec ma femme et ma fille, je travaillerais dans mon grenier et ferais la sieste dans le jardin quand c'est possible. »

Trois courageux petits gorilles

Mémoire numéraire & Masques de singes



L'histoire

Les trois petits gorilles sont au lit. "On est tout seuls, il fait tout noir mais moi, je n'ai pas peur!", dit le premier petit gorille. "Moi non plus!" disent les deux autres. Quand, tout à coup, un bruit terrifiant vient de la fenêtre : Houhououou ! Les trois petits gorilles se cachent sous la couverture.

Thèmes : Courageux , Dormir / Coucher , Peur , Singe / Chimpanzé / Gorille

L'école des loisirs, 2003

Le jeu

La classe de Grande Section de Vertheuil a réalisé un mémoire des gorilles :

Tu peux jouer seul ou à plusieurs. Place les cartes face cachée sur le sol. Retourne les cartes 2 par 2. Si elles sont différentes, c'est à ton camarade de jouer. Remets les cartes à leur place. Si elles sont pareils, tu gardes les cartes et tu peux rejouer.

Le gagnant est le joueur qui a le plus de cartes quand il n'y en a plus sur le sol.



Le voleur de bisous

Jeu de recherche & Marionnettes animaux



L'histoire

Pas de doute, il y a bien un voleur de bisous dans la maison! Est-ce Charabia le perroquet? Est-ce Racagnac le piranha? Est-ce Zéphira la girafe? Personne ne le sait. Les trois petits gorilles en ont assez: ils décident de tendre un piège au voleur de bisous...

Thèmes : Baiser / Câlin / Tendresse , Frères et sœurs (Relation entre) , Naissance / Maternité , Singe / Chimpanzé / Gorille

L'école des loisirs, 2005

Le jeu

Le relais d'assistantes maternelles de la pointe Médoc a réalisé un magnifique décor et un jeu de recherche :

But du jeu : Retrouver les bisous dans le jeu de cache-cache de la jungle.

Il faut aider les gorilles à retrouver les bisous volés.

On peut promener les marionnettes animaux :

les gorilles, Zéphira la girafe, Racagnac le piranha, Charabia le perroquet.

Bon voyage !



1, 2, 3 petits chats

Jeu de logique & Portraits de chats



L'histoire

Il était une fois une maman qui avait 1, 2, 3 petits chats qui savaient compter jusqu'à 3. Avant d'aller dormir, ils prenaient leur bain dans 1, 2, 3 petites bassines. Une pour chacun. « Maman, Maman, il manque un petit canard ! Il manque un seau ! Il manque un ballon ! »

Thèmes : Chat , Dormir / Coucher , Livre à compter / Chiffres , Relation avec la mère , Relation entre frères et sœurs

L'école des loisirs, 2004

Le jeu

La classe de Toute Petite & Petite Sections de Queyrac a réalisé un jeu de logique.

But du jeu : Replacer les éléments dans chacun des lieux appropriés.

Niveau 1 :

Il manque un objet dans chaque bassine, sur chaque table et dans chaque lit. Il faut trouver celui qu'il manque dans chaque endroit, aller chercher l'étiquette représentant l'objet oublié et la placer au bon endroit.

Niveau 2 :

Idem sauf qu'il manque parfois deux objets dans un même endroit.

Niveau 3 :

Idem sauf que le joueur n'a droit qu'à un seul voyage pour aller chercher toutes les étiquettes à replacer.

Ou bien : Les objets sont tous mélangés. Il peut y avoir deux fois le même objet au même endroit. Il faut tout remettre en ordre.

Toutes ces règles laissent à l'adulte maître de jeu toute latitude pour complexifier ou simplifier l'activité.



La porte

Jeux de dés & Puzzles



L'histoire

La petite cochonne ouvre la porte de la salle de bain.
Elle se prépare à prendre une bonne douche.
Bien tranquillement...
Bien tranquillement ? Pas si sûr !

Thèmes : Cochon , Hygiène / Propreté , Vie quotidienne

L'école des loisirs, 2008

Les jeux

Les classes de Grande Section et de CP de Jau ont fait trois jeux de cochonne.

LA COCHONNE AUX OBJETS

On lance le dé chacun son tour. On regarde la couleur. On prend un objet placé sur la case de cette couleur et on le ramène à la cochonne (pour les plus grands, quand il n'y a plus d'objets sur une case, on enlève une pièce du puzzle). Si on tombe sur la face puzzle, on enlève une pièce du puzzle. Si on tombe sur la case passe, on ne fait rien, on passe son tour, on donne le dé au voisin. Si toutes les pièces du puzzle sont enlevées, on a perdu. Si on a ramené tous les objets à la cochonne, on a gagné. Attention, ne pas confondre la couleur de la case et la couleur de l'objet.

LA COURSE A LA SALLE DE BAINS

On met le pion sur la ligne de sa couleur. (couleur de la base du pion) On lance le dé, chacun son tour. On fait avancer le pion du nombre de point qu'on a fait sur le dé. Le premier qui arrive à la salle de bains a gagné.

LES HABITS DE LA COCHONNE

Il faut scratcher les habits pour rhabiller la cochonne après son passage à la salle de bains.



C'est à moi, ça !

Puzzles de rapidité, jeu de lancer, memory & jeu de totem



L'histoire

Dans la jungle, terrible jungle...une grenouille trouve un œuf !

«Ha! Ha! C'est à moi, ça!» dit-elle.

Mais... le serpent, l'aigle et le varan prétendent à leur tour que l'œuf leur appartient!

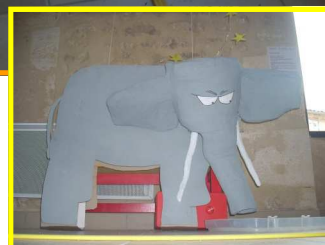
Thèmes : Aigle , Animaux divers , Éléphant , Grenouille / Crapaud / Têtard , Humour , Rivalité / Bagarre / Dispute , Serpent

L'école des loisirs, 2009

Les jeux

La classe de Petite et Moyenne Sections de Saint-Germain-d'Esteuil et celle de Petite et Grande Sections de Valeyrac ont cherché qui a fait l'œuf !

- Le lancer : Lancer un œuf dans la tête de l'éléphant.
- Le memory : Faire des paires d'animaux identiques.
- Jungle ça ! : Etre le premier à se saisir de l'œuf totem pour les joueurs retournant des cartes identiques.
- Le minuteur : Refaire des puzzles le rapidement possible avant que le minuteur ne sonne.



Prem's, deu'z, troi'z

Jeu de piste

L'histoire

«Hé, Tortue, on fait une course ?»

«Si tu veux, Lièvre.»

«Je vais lui montrer qu'on n'est pas dans la fable ! Je vais me surpasser, me dépasser...»

Le lièvre court si vite... qu'il se dédouble : prem's, deu'z, qui a gagné ? Et c'est reparti ! Une fois à gauche, une fois à droite. Stop ! Ils sont quatre maintenant !



Thèmes : Fables , Humour , Lapin / Lièvre , Tortue , Course / jeu

L'école des loisirs, 2010

Le jeu

La classe de Moyenne/Grande Section de Saint-Germain-d'Esteuil a pris en charge la parodie du lièvre et de la tortue :

1. Placez les deux personnages sur la case départ.
2. Piochez une carte dans le sac chacun votre tour et faites avancer...ou reculer le personnage correspondant.
3. Le premier qui arrive gagne la course !

A vos marques... Prêts ? PARTEZ !



Et pourquoi ?

Jeux de reconstitution de mots



L'histoire

Ce matin, le petit chaperon rouge se rend chez sa mère-grand, quand tout à coup, un grand méchant loup lui tombe dessus.

“Rhââââ ! Je vais te manger !” dit-il.

“Et pourquoi ?” demande le petit chaperon rouge.

Thèmes : Conte détourné / Le petit chaperon rouge, Humour, Loup, Rusé / Astucieux

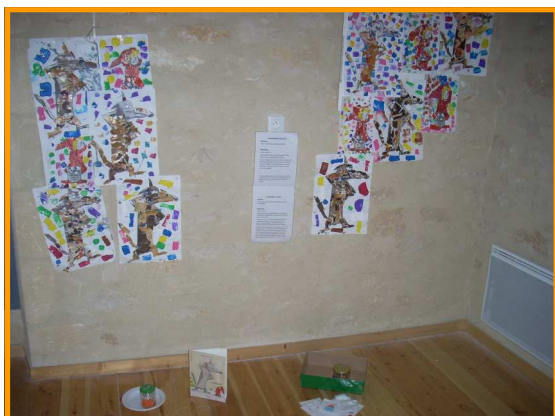
L'école des loisirs, 2007

Les jeux

La classe de Moyenne Section/CP de Saint-Germain-d'Esteuil s'est occupée de la drôle de version du petit chaperon rouge. Le jeu propose deux règles distinctes !

- MS : Ecrire son mot le plus rapidement possible. Ce jeu se joue à 5. Chaque joueur prend une carte image/mot. Il doit réécrire le mot indiqué en bas de sa carte. Ensuite, chaque joueur pioche une lettre au hasard (les lettres sont retournées) à chaque tour. S'il a besoin de la lettre, il la garde; s'il n'en a pas besoin, il la remet dans le tas. Le premier qui a réussi à écrire son mot sans erreur a gagné !

- CP : Ecrire son mot le plus rapidement possible et sans erreur d'orthographe. Ce jeu se joue à 5. Chaque joueur prend une carte image/mot. Il doit écrire le mot illustré par l'image. Il n'a pas le droit de regarder le mot écrit au dos de la carte. La suite de la règle est identique.



Soirée Portes-ouvertes

Jeudi 12 Avril, un vernissage récompense le public présent.



Un triomphe

La soirée portes-ouvertes du 12 Avril a permis au grand public de venir voir l'exposition réalisée par nos élèves du secteur et d'écouter le formidable discours du secrétaire du réseau de réussite scolaire.



Bientôt dans vos boîtes,
Tranche de l'Art hors série n° 3
consacré à l'exposition **Vivre l'Artothèque : EspaceS en Valeurs**