

Puissance livres

RENFORCEMENT DE LA COHÉSION SOCIALE

par BSF



PUBLIC



PARTICIPANTS



ANIMATEURS



NIVEAU



PRÉPARATION



ACTIVITÉ

Description

Jouer à Puissance 4 avec des livres

Objectifs

Se familiariser avec l'objet livre
Développer ses capacités de catégorisation
Favoriser le lien social
Se détendre

Matériel

Une craie ou du Scotch

Compétences travaillées

Capacités de catégorisation
Comptage
Géométrie, perception des obliques
Respect des règles d'un jeu

Contenus utilisés

Une quarantaine de livres d'au moins deux couleurs différentes

Pré-requis

—

WORKFLOW

1

Préparation - 15 à 20 minutes

Note pour l'animateur : importance de l'accueil et des rituels d'entrée et de sortie de l'activité (nous y reviendrons ailleurs).

Pour cette activité, les enfants ne pouvant pas être nombreux à jouer en même temps, l'un des enjeux consiste à occuper les enfants qui ne participent pas à la partie en cours.

Il est possible de les associer au jeu en leur demandant d'aller chercher des livres des différentes couleurs choisies. Mais le plus simple est d'aménager l'espace avec différents coins lecture ou avec d'autres petits jeux que les enfants peuvent utiliser en attendant leur tour. Il faut donc que la grille de jeu au sol ne prenne pas toute la surface de la salle, qu'il y ait de la place pour les occupations des autres enfants.

S'il y a deux animateurs ou plus, l'un peut se charger d'animer le jeu, l'autre peut rester avec les autres enfants.

Sur le plan éducatif, tout jeu — même de confrontation entre deux joueurs — est créateur de lien social. Lorsqu'ils jouent, les enfants testent des rôles sociaux, intériorisent des règles, mettent en place des stratégies et symbolisent le conflit et la relation à l'autre.

Sélectionner une quarantaine de livres de deux couleurs dominantes différentes : par exemple, une vingtaine de livres dont la couverture est principalement rouge, une vingtaine de livres dont la couverture est essentiellement bleue.

Tracer au sol à la craie, ou avec du Scotch, une grille de trente-six cases (six lignes et six colonnes). Si le sol est fait avec des carreaux, il est possible aussi de les utiliser pour le jeu.

2

Lancement - 10 minutes

Les animateurs accueillent les enfants et mettent en place le rituel de début de séance.

Plus de détails sur les rituels dans la fiche outils [Les rituels](#).

Les animateurs expliquent les règles du jeu aux enfants.

Le jeu se faisant à deux, les animateurs proposent aux enfants ne jouant pas de

parcourir les livres non utilisés par le jeu, de bouquiner ou de jouer entre eux à d'autres jeux.

Les deux enfants participant en premier à l'activité peuvent commencer, chacun choisit sa couleur.

3

Déroulement - 30 minutes à 1 heure 20 minutes (une partie dure environ 10 minutes)

L'un des deux enfants pose un livre de sa couleur dans l'une des cases.

C'est ensuite au tour de l'autre enfant de poser un livre de sa couleur. Et ainsi de suite, chacun son tour.

Les livres peuvent être posés dans n'importe quelle case libre.

Celui qui aligne quatre livres de la même couleur a gagné. Les lignes peuvent être alignées horizontalement, verticalement ou en diagonale.

Si toutes les cases sont remplies sans qu'un enfant ne soit parvenu à aligner quatre livres de la même couleur, il y a match nul.

4

Clôture - 10 à 15 minutes

Lorsqu'un enfant a gagné, selon la règle posée par les animateurs, il peut rejouer contre un autre enfant ou, deux autres enfants peuvent jouer à leur tour.

Les enfants peuvent réitérer les parties jusqu'à huit fois environ.

Lorsque les parties sont finies, les animateurs peuvent questionner les enfants sur les autres points communs qui auraient pu être choisis pour jouer.

Après, avec l'aide des animateurs, les enfants choisissent l'un des livres avec lesquels ils ont joué, qui sera lu par les animateurs et/ou les enfants.

À la fin de l'activité, les animateurs demandent aux enfants de ranger les livres (ils peuvent les classer par couleur, par exemple) et mettent en place le rituel de sortie.

5

Variantes et suites possibles

Variantes

Avec des enfants plus jeunes, il est possible de simplifier les règles : le but du jeu peut être d'aligner seulement trois livres de même couleur et/ou d'aligner les livres seulement horizontalement et verticalement (NB : les enfants ne perçoivent les diagonales qu'à partir de cinq ans en moyenne).

Les animateurs peuvent sélectionner simplement cinq ou dix livres de la même couleur, et demander aux enfants d'aller chercher dans la bibliothèque les livres de la couleur dont ils ont besoin. Cela peut être un moyen de mobiliser aussi les enfants qui ne jouent pas la partie en cours.

Pour faire participer plus d'enfants, le jeu peut se faire avec trois ou quatre joueurs et autant de couleurs. En cas de nombre pair, les animateurs peuvent créer des équipes (par exemple, les enfants qui ont les couleurs vertes et jaunes jouent ensemble...). Auquel cas, le jeu permet de développer des liens de coopération.

Pour favoriser les capacités de catégorisation, les animateurs peuvent utiliser d'autres catégories que la couleur : la taille des livres, le type de livres (albums, romans, BD, documentaires...), la langue...

Il est envisageable aussi de complexifier le jeu pour les enfants plus grands et de jouer avec deux catégories (ou plus, comme pour le jeu Quarto). Par exemple, avec les couleurs et le type : il faut soit aligner quatre livres de même couleur, soit quatre livres de même type.

Enfin, il est possible d'en faire une activité coopérative et artistique : le but devient de créer collectivement une forme, chaque enfant posant un livre de la couleur de son choix, chacun son tour.

Suites possibles

Après le jeu, les animateurs peuvent proposer aux enfants d'explorer les livres avec lesquels ils ont joué et de rechercher s'il y a des liens entre la forme des livres (leur couleur...) et leur fond (le type de livre, le genre, l'ambiance de l'histoire...).