

La malle

« *Le cri des bêtes* »

Cette malle a été conçue à partir de l'album «Le cri des bêtes» édité par Thierry Magnier.

Cet album-documentaire nous apprend que la Fauvette zinzinule, que le rhinocéros barète et que le chevreuil rôte...Au fil des pages, les enfants apprennent à nommer les cris des quelques cinquante animaux répertoriés dans cet ouvrage magnifiquement illustré

Comme toutes les malles que nous avons réalisées pour la médiathèque départementale des Landes, nous avons scrupuleusement respecté les référents graphiques de l'album. Les codes couleurs et typographiques sont appliqués au jeu de découverte que nous avons conçu pour cette malle.





La malle fermée. Les façades recto et verso, se détachent pour donner accès à deux des huit surfaces de jeu. Elles sont fixées par aimantation.

Un bracelet élastique, solidaire de la structure, maintient la malle fermée lors de ses manipulations.



La malle ouverte. Une fois dépliée, elle offre huit surfaces de jeu, chacune regroupant quatre animaux.

Le jeu peut alors débuter. Dix enfants peuvent jouer simultanément en circulant autour de la malle.

La malle est dotée de roulettes en téflon lui permettant de se déployer en douceur sans abîmer la surface sur laquelle elle repose.





Le jeu consiste à découvrir le cri des animaux. L'enfant tire au hasard une des trente-deux petites étiquettes en plastique sur lesquelles sont notés les cris poussés par les animaux du jeu. Il désigne l'animal qu'il imagine pousser ce cri. Il soulève l'image de l'animal désigné pour valider son choix. Si sa réponse est juste, il accroche l'étiquette au dos de l'image. Sinon, il garde l'étiquette. L'enfant qui a le moins d'étiquettes en sa possession à la fin du jeu a gagné. Il existe de nombreuses variantes à ce jeu.



La règle du jeu. Les animateurs et les enfants ont déjà trouvé d'autres idées pour exploiter le jeu de base; c'est un des objectifs qui ont présidé à la réalisation de toutes les malles.