

Conseils à l'attention des parents et des éducateurs

Les cartes du jeu illustrent cinq fables classiques : Le Petit Chaperon rouge, Cendrillon, Hansel et Gretel, Les musiciens de Brême et Le Chat botté. Les textes des fables sont disponibles en ligne sur le site www.headu.com. En nous inspirant des études de Vladimir Propp concernant la structure des fables, nous avons illustré les fables au moyen de cinq cartes qui représentent respectivement le personnage principal, l'ennemi, l'environnement dans lequel la fable se déroule et les autres personnages et/ou objets significatifs. Les cartes permettent de mettre en place des activités ludiques permettant aux enfants de comprendre les récits et surtout d'inventer de nouvelles histoires en mélangeant les personnages.

Regroupons les cartes des fables

Les enfants regroupent les cartes des fables en observant les dessins et le contexte représentés sur les cartes. Il est possible de jouer seul ou à plusieurs.

Le Loto des fables

On commence par distribuer une carte appartenant à une fable différente à chacun des joueurs. A tour de rôle, les joueurs pêchent une carte parmi les cartes restantes.

Le joueur qui possède la fable correspondant à la carte pêchée la garde. Le premier à compléter sa propre fable sera le gagnant.

Mémory des fables

On place les cartes face visible sur la table et de manière ordonnée. Les joueurs observent les cartes et leur position puis les retournent. Chacun leur tour, les joueurs tentent de trouver une paire de cartes appartenant à la même fable. Lorsqu'ils découvrent une paire, ils la gardent. Sinon ils reposent les cartes à leur place et passent leur tour. Celui qui forme le plus de paires sera le gagnant.

Ecoute l'histoire et observe les cartes

Afin d'illustrer la narration d'une fable, montrons simultanément les cartes aux enfants en respectant la séquence temporelle. On pourra demander aux plus grands de nous raconter les histoires qu'ils viennent d'écouter avec l'aide des cartes.



Salade de fables

En nous inspirant de la technique narrative décrite par Gianni Rodari, encourageons les enfants à inventer de nouvelles histoires en entrelaçant les différentes fables.

On peut par exemple prendre les cartes du Petit Chaperon rouge, de la maison de pain d'épices et de la sorcière de Hansel et Gretel et celle du Chat botté pour inventer une nouvelle histoire comme la suivante : *Le Petit Chaperon rouge se perd dans la forêt. Il finit par découvrir une maison en pain d'épices où il rencontre la sorcière de Hansel et Gretel qui veut le manger. Heureusement, le Chat botté arrive et convainc la sorcière à se transformer d'abord en lion puis en souris. Il se jette alors sur elle et la dévore, libérant ainsi le Petit Chaperon rouge !*

