



# CHACUN SON GÎTE

40 IMAGES A LIRE

JEUX DU PÈRE CASTOR.FLAMMARION

## QUELQUES ALBUMS DU PÈRE CASTOR

### L'Imagier du Père Castor

#### Premières Lectures 16 pages 39 titres

Ma chambre à nous  
Chaussons Pirouettes  
Vieux frère de petit balai  
Joselito - Rosa ma tortue  
Petit chat perdu - Blancheline  
La ronde des foulards

#### Premières lectures 24 pages 23 titres

Le grand cerf - La grande panthère noire  
La vache orange - L'oiseau de pluie  
Marlaquette

#### Secondes Lectures 24 pages 53 titres

Demoiselle libellule - Le royaume des abeilles  
Trois tours de renard - Le vilain petit canard  
La chèvre de M. Seguin - Le pantalon déchiré

#### Roman des Bêtes 12 titres

Tapoum éléphant d'Afrique  
Vigie la marmotte - Yap le fennec  
Panache l'écureuil

#### Enfants de la Terre 12 titres

Louis du Limousin - Aquino du Mexique  
Habib de Tunisie - Assoua du Sénégal  
Sarah la Tsigane

Flammarion, 26, rue Racine - Paris-6<sup>e</sup> - 033-94-10

PRINTED IN FRANCE - IMP. M. DECHAUX, PARIS

## JEUX DE LECTURE N° 2

### CHACUN SON GÎTE

Textes de Natacha, images de May Angeli

Voici 40 cartes qui racontent l'histoire de 10 animaux :

— le castor	— la souris grise
— l'écureuil	— l'ours
— le lézard	— l'éléphant
— le phoque	— la marmotte
— le hérisson	— le fennec

Chaque histoire comprend quatre images : l'animal, son gîte, sa nourriture habituelle et son milieu, c'est-à-dire l'endroit où il vit. Au dos de chaque image, un texte décrit l'image suivante.

#### JEUX INDIVIDUELS :

Battez les cartes, puis étalez les images sur une table ou par terre, de manière à ce qu'elles soient toutes visibles.

Il s'agit de rassembler les quatre cartes qui vont ensemble. Prenez une carte au hasard et lisez le texte qui se trouve au verso. Cherchez la carte qui correspond à la description que vous venez de lire.

Quelquefois, une simple indication vous mettra sur la piste. Par exemple, vous lisez : « C'est la cuisine que Souris grise préfère ». Vous cherchez une carte représentant une cuisine. Mais il vous faut lire le texte en entier pour être sûr de votre choix.

De la même façon, la seconde image vous conduira à la troisième, la troisième à la quatrième, et la quatrième vous ramènera à la première image choisie. Quand vous aurez réuni les quatre cartes d'une histoire, vous les rangerez dans l'ordre les unes à côté des autres.

Puis, parmi les cartes qui restent, vous en choisirez encore une au hasard, et le jeu recommencera jusqu'à ce que vous connaissiez l'histoire des dix animaux.

Vous pouvez également classer les animaux selon leur taille, selon leur milieu de vie (forêt, désert, montagne...), etc.

#### JEUX COLLECTIFS :

— **La course** : Prenez chacun l'image d'un animal ou celle de son gîte, et au signal commencez à reconstruire chacun votre histoire, au moyen des autres cartes étalées sur la table. Le premier qui a rassemblé ses quatre images gagne la partie.

— **Jeu des familles** : On joue suivant la règle habituelle des jeux de famille. Le gagnant est celui des joueurs qui a reconstruit devant lui le plus d'histoires d'animaux. Les cartes retournées (images cachées) sont réparties entre les joueurs. Chacun des joueurs cherche à obtenir de ses adversaires les images qui lui manquent pour compléter ses histoires. Pour demander une carte, le joueur lit le texte au verso de l'une des images en sa possession. La demande se poursuit autant de fois que l'image demandée est bien dans la main du joueur sollicité. Quand ce dernier ne peut donner l'image réclamée, c'est à son tour de jouer.

Aux enfants qui ne savent pas encore déchiffrer les textes, on lira l'histoire de chaque animal en les laissant chercher les images et en les guidant au moyen de leur observation. On leur apprendra à bien observer en leur décrivant les images par un seul détail : par exemple : « l'animal qui a de grandes oreilles et une trompe », « l'animal qui mange avec ses « mains », etc.

En plus du jeu qu'elles sont et doivent rester, ces Histoires à Construire constituent un véritable matériel pédagogique.

Les textes plus longs que ceux de Chacun son nid (Jeux de lecture n° 1) sont composés d'une façon vivante et restent accessibles aux lecteurs même débutants. Chacune de ces histoires apporte en outre aux enfants des informations précises sur la vie des animaux.

En voulant jouer avec les images, les enfants sont amenés à comprendre les textes qu'ils vont lire : ils ont alors une attitude dynamique devant l'imprimé et parviennent ainsi à la lecture totale.

François FAUCHER

#### AUTRES JEUX DU PÈRE CASTOR

Histoires en images N° 1 : Bonnes Choses

Jeux de lecture N° 1 : Chacun son nid

Jeux de lecture N° 3 : Chacun sa province

#### Activités :

Jeux de papier N° 1 : Ribambelles

Jeux de papier N° 2 : Pliages

Jeux de papier N° 3 : Papiers écartés

Vitraux animés N° 1, 2, 3, 4

Images Lumineuses