

Exemple d'animation de l'imagier préparée avec 2 classes de l'école de Tourtour

Mardi 13 octobre 2020

1 classe de "petits" : de la maternelle au CP : 12 élèves : 9h-10h

1 classe de "grands" : de la maternelle au CM1 : 15 élèves : 11h-12h

En amont : choix des 2 jeux en fonction des âges et du temps accordé

1. Préparation de la salle :

- 1 grand tapis pour poser les tuiles de l'imagier
- 1 grand tapis pour les créations
- les livres présentés dans un coin de la salle
- les enfants devant les tapis

2. Présentation aux enfants de l'auteure-illustratrice Nathalie Choux (questionnement autour de "qu'est-ce qu'une auteure, une illustratrice" etc...), de son travail et montrer les livres qui seront à disposition après les jeux.

3. Présentation du premier jeu : LA CONSTRUCTION

Entrée en matière pour manipuler l'imagier et mettre les enfants dans l'animation.

Pour les petits : chaque enfant choisit 2 tuiles et commence une construction commune (seule contrainte : que les tuiles se touchent)

Pour les grands : chaque enfant choisit 2 tuiles en expliquant son choix (tuiles similaires, couleur, dessin, thème etc...) et les ajoute à la construction.

4. Présentation du deuxième jeu : LA FABRIQUE A HISTOIRES

- pour les PETITS : donner l'exemple en prenant une tuile et en commençant une histoire. S'il y a au moins 2 animatrices, faire une courte histoire avec 6 tuiles par ex. Donner un titre
Les enfants font pareil à tour de rôle, avec aide ou pas. A la fin, chacun peut proposer son titre
- pour les GRANDS : idem, en essayant de donner comme consigne de faire une histoire avec un début et une fin, un titre.
NB : on peut inventer l'histoire avec 1 seule image de la tuile : on met alors l'image non utilisée à la verticale.

Les enfants ont apprécié ces animations et certains qui étaient au centre aéré le soir même ont demandé à pouvoir refaire ces activités avec l'imagier.

Il ne s'agit que d'un exemple d'animations possible, bien d'autres jeux sont réalisables, comme un memory (les tuiles sont en doubles recto-verso), un domino etc..ou en mettant des contraintes pour les différents jeux proposés par la créatrice. Le mieux est comme toujours de prendre le temps de tester les animations avant d'accueillir les classes.

Bonne animation !