

FICHE MÉDIATION : «Un jeu» de Hervé Tullet

OBJECTIFS

- Faire découvrir l'univers d'un auteur de littérature jeunesse
- Intégrer le numérique comme support supplémentaire à une animation autour du livre
- Développer sa créativité

PUBLIC

- 3-6 ans

DURÉE

- 30min à 1h

MATÉRIEL

- Tablette + Appli «Un jeu»
- Jeu de plateau «Un jeu»
- Matériel dessin/peinture

CONTEXTE

- Atelier de groupe pendant vacances ou accueil scolaire

BUDGET

- Payant ou prêt par la DDB

PRATIQUE

- 2 à 3 animateurs
- Créer de petits pôles d'activités

EN BREF

Afin de proposer un atelier complet pour découvrir l'univers d'Hervé Tullet, nous proposons de mixer activité numérique avec l'application « Un jeu », découverte et lecture d'albums, activités manuelles et jeu de plateau...

AU PRÉALABLE

L'application « Un jeu » publiée en 2010 prolonge le livre Un livre. Elle propose une exploration tactile, visuelle et sonore à partir de quinze activités qu'on choisit librement. Chaque activité se construit à partir de règles que l'on devine peu à peu en jouant avec des ronds bleus, jaunes ou rouges, ronds pleins ou creux, qui enflent ou rapetissent, se mangent ou se suivent, s'agglutinent ou se repoussent.

Le jeu de plateau, très simple et destiné aux 3-6 ans, est à tester en amont.

Les activités manuelles sont à découvrir sur la chaîne Youtube d'Hervé Tullet dont le lien figure en bas de page.

Vous pouvez également utiliser le livre « Peinturlures »

LE JOUR J

À moduler. Plusieurs ateliers sont envisageables, plusieurs possibilités en ce qui concerne le nombre d'ateliers et le nombre de participants à chaque atelier.

Dans l'exemple suivant, on propose 5 ateliers pour des groupes de 3 à 5 enfants. Évidemment, on peut réduire le nombre d'ateliers selon le nombre d'enfants, le nombre d'adultes disponibles ou le temps imparti...

Introduction : On explique aux enfants qu'on va leur faire découvrir l'univers de l'auteur-illustrateur Hervé Tullet qui propose des livres « magiques » plein de couleurs et sur lesquels on doit agir pour faire avancer l'histoire.



POUR ALLER PLUS LOIN /RESSOURCES

Un exemple d'activité facile à mettre en place et à réaliser <https://www.youtube.com/watch?v=ujJ4F0--9TM>

Retrouvez d'autres idées d'activités sur La chaîne Youtube d'Hervé Tullet
https://www.youtube.com/channel/UCe-pPUI_IJ3B0htE2VzDyJg/featured

Pour s'inspirer, le dossier pédagogique de «l'expo idéale »
https://bayam.tv/wp-content/uploads/2021/05/LEXPOIDEALE_Fiche_Pedagogique_Bayam_HD.pdf

Atelier n°1 :

« Un livre ».

Les enfants s'assoient les uns à côté des autres. L'animateur est derrière eux. Chacun à son tour, un enfant touche les ronds selon les consignes indiquées dans le livre.

Atelier n°2 :

Jeu de plateau « Un jeu »

jusqu'à 6 enfants.

Atelier n°3 :

Découverte d'autres livres d'Hervé Tullet.

Les enfants découvrent seuls ou avec l'aide d'un adulte une sélection d'albums de l'auteur.

- Atelier n°4 :

« Peinturlures »

Les enfants font l'activité n°1 du livre « Peinturlures » d'Hervé Tullet : « Le champ de fleurs ».

- Atelier n° 5 :

Découverte de l'appli « Un jeu » sur tablette iPad uniquement.

Projection sur écran, les enfants interviennent à tour de rôle sur la tablette.