

Un mur si haut / Jeu n°1 : Memory

Règle du jeu :

Disposer les cartes, face cachée sur la table, en les alignant.

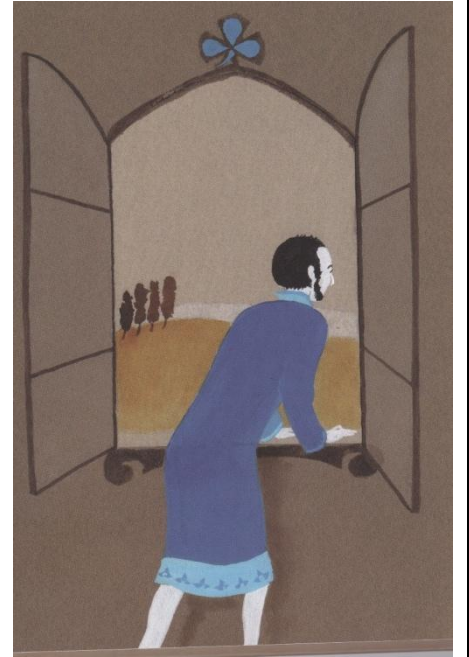
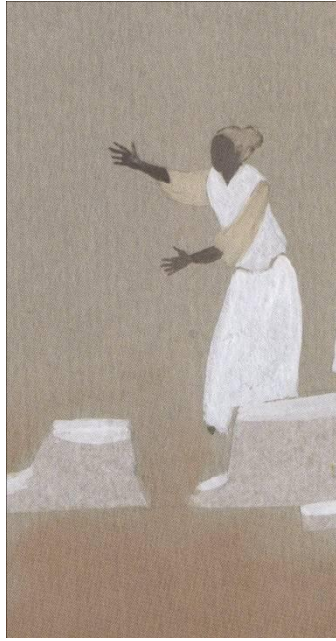
A tour de rôle, les joueurs retournent deux cartes. L'objectif est de retourner les deux cartes associées (pays blanc /pays bleu)

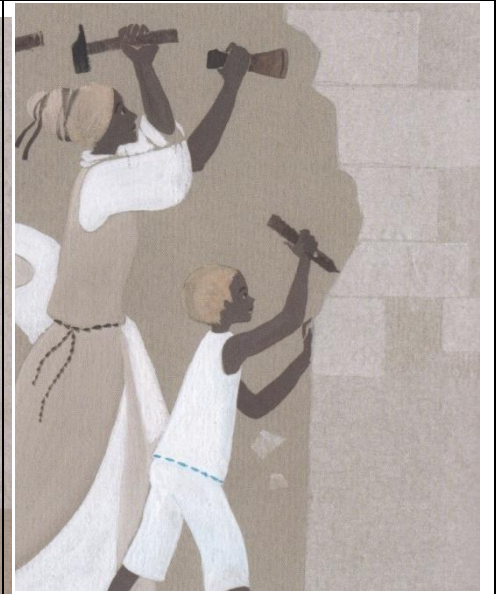
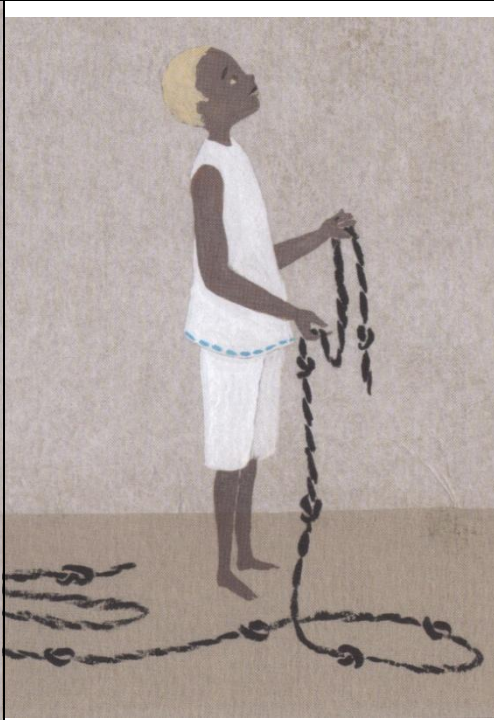
Celui qui réussit garde les deux cartes et a le droit de rejouer. On compte le nombre de cartes gagnées par chacun à la fin de la partie.

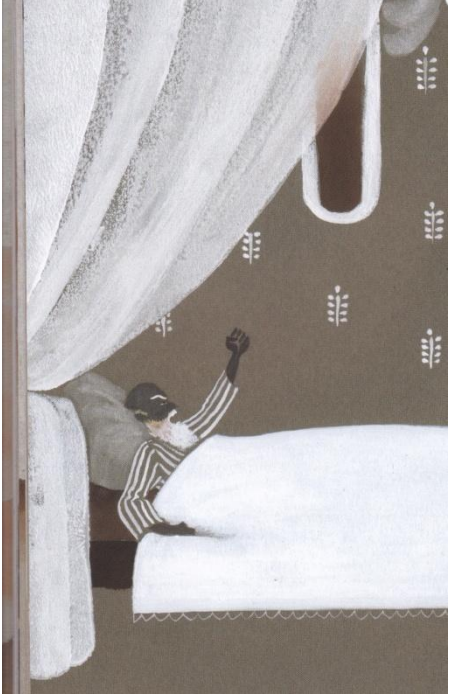
Correction :

Les 8 paires à retrouver sont les suivantes :

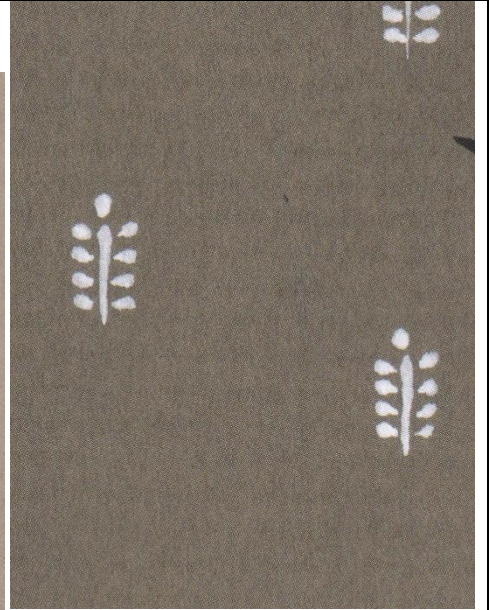
Les deux enfants / les deux troupes de soldats / les deux enfants de chaque côté du mur / les destructeurs de murs / les peuples des deux pays qui se retrouvent / les deux rois malades / les décorations des chambres / les deux rois réconciliés

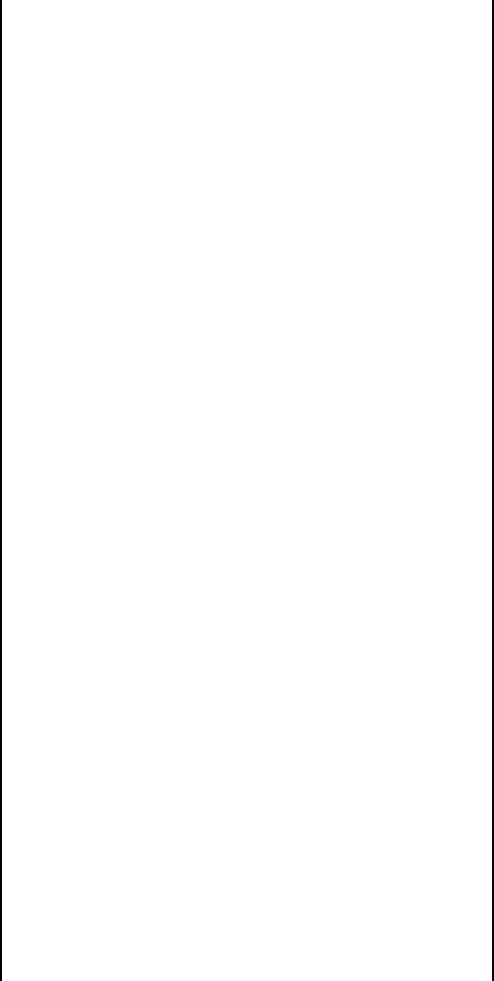
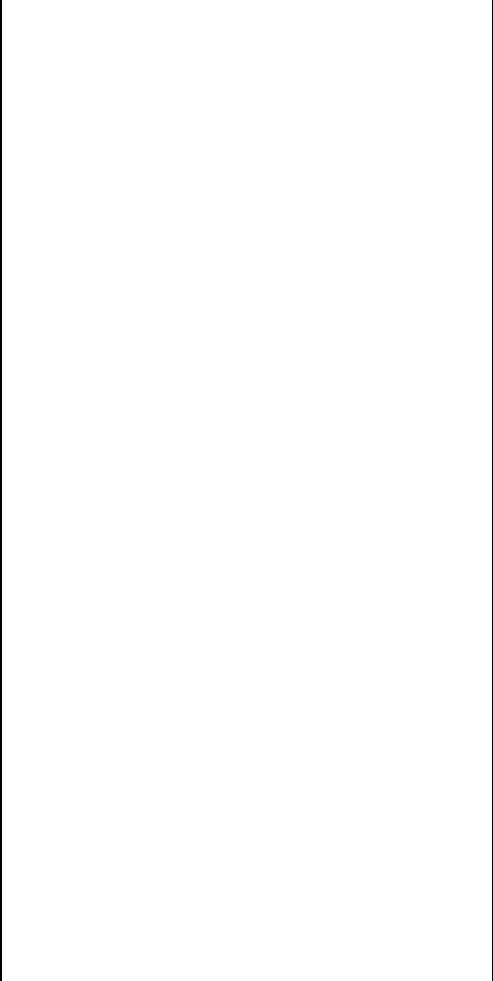












Un mur si haut

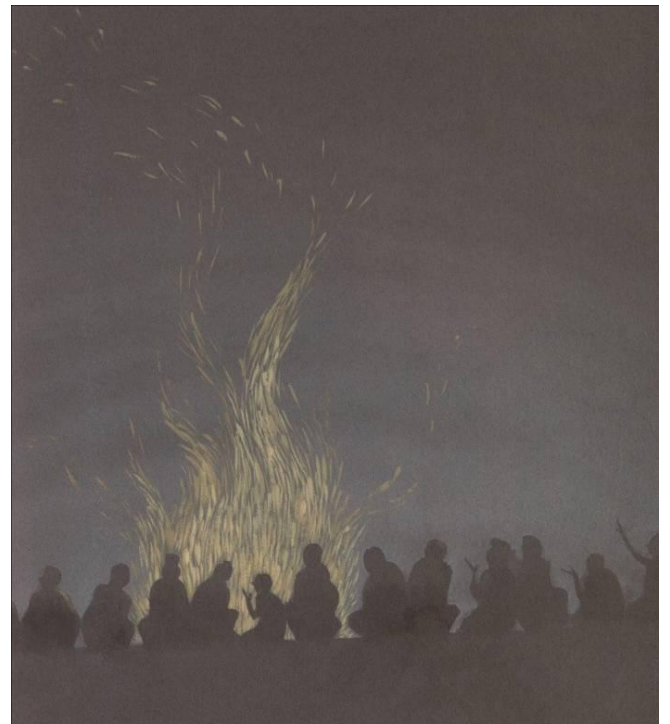
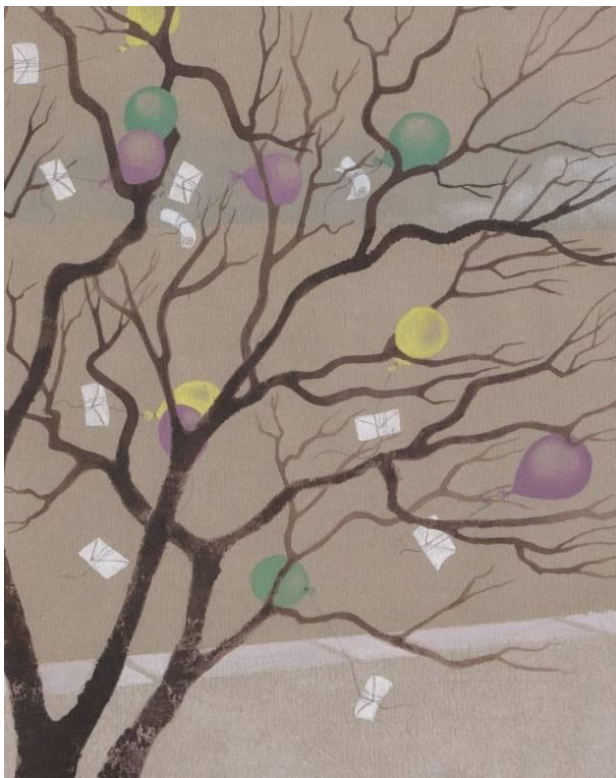
Atelier n°2 : Tri d'illustrations

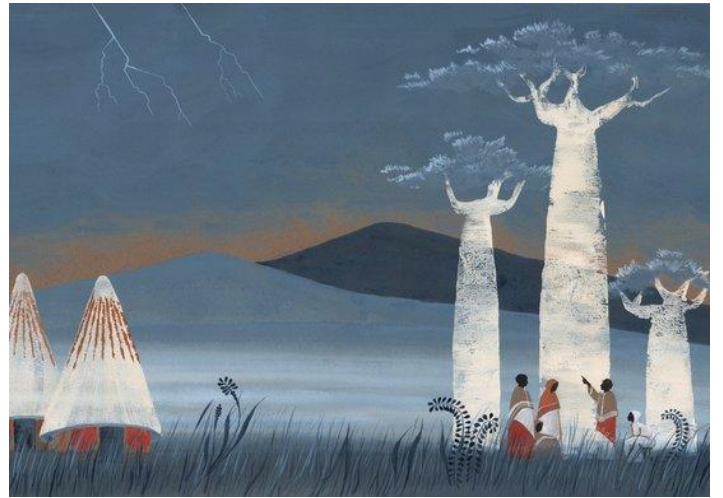
Consigne :

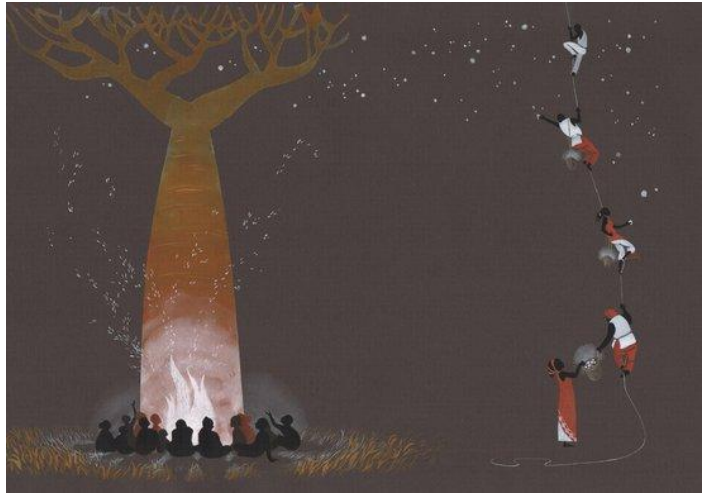
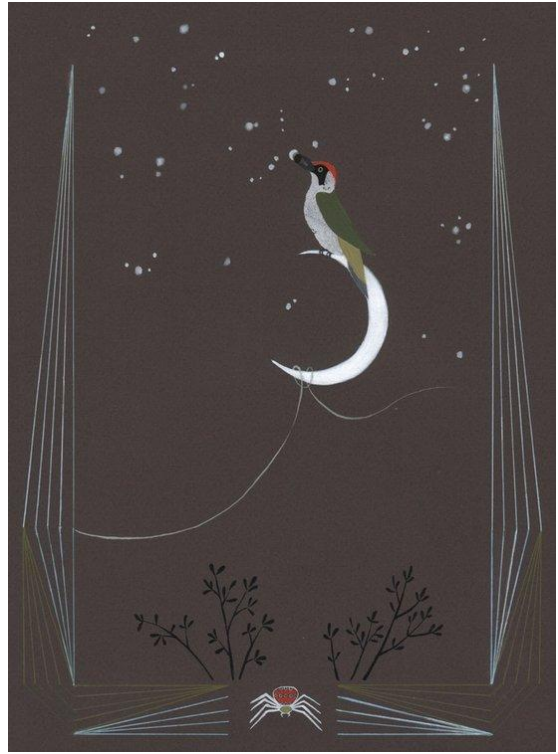
Trier en deux tas les illustrations de la même illustratrice selon qu'elles appartiennent ou non à l'album du mur.

Correction :

<i>Un mur si haut</i>	<i>Autres livres</i>
     	     





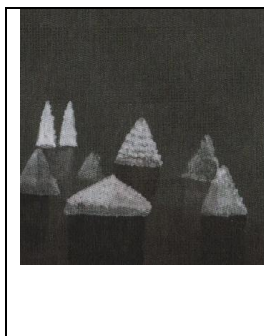


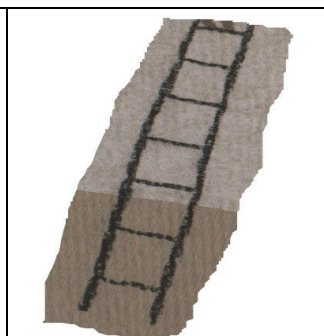
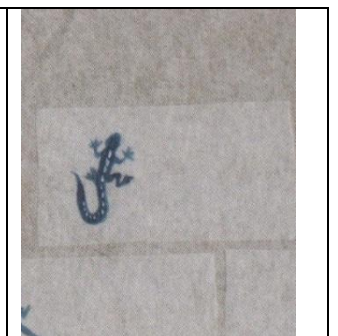


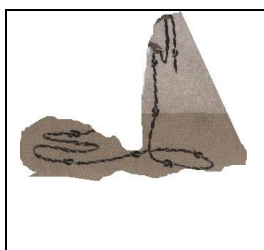



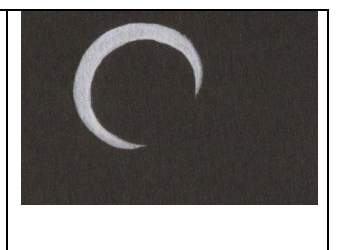
Un mur si haut Jeu n° 3 : les signets

Consigne :

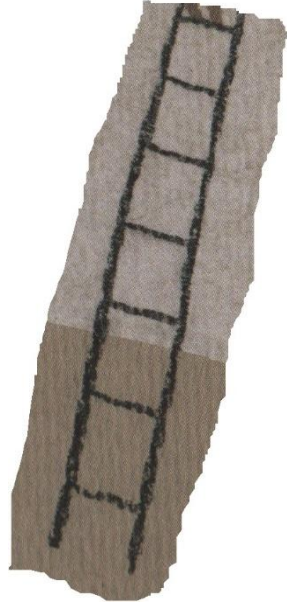
Trouve la page du livre où se situe ce détail et places-y le signet.

Correction :

				
Page 2	Page 29	Page 3	Page 8	Page 9

				
Page 11	Page 17	Page 30	Page 27	Page 19







Un mur si haut

Jeu n° 4

Jeu de plateau: correspondance textes/images

Consignes:

Un extrait de texte est écrit dans chaque case

- ⌚ Chaque joueur possède 3 illustrations de l'album distribuées au hasard.
- ⌚ Chaque joueur lance le dé, le joueur avance le pion, l'adulte lit le texte, le joueur regarde s'il possède l'illustration correspondante ; si c'est le cas, il la pose sur la case texte ; s'il ne l'a pas, les autres joueurs cherchent et la posent.
- ⌚ Quand un joueur arrive sur une case déjà recouverte, il peut rejouer 1 fois.

Le premier qui a posé ses 3 cartes a gagné.

ATTENTION : le plateau de jeu et les illustrations sont à tirer en format A3.

Départ

Plume et Timy étaient amis pour la vie. C'est en tout cas ce qu'ils s'étaient dit, un soir où la lune brillait plus fort que d'habitude.	Les deux rois décidèrent que le morceau de terre pour lequel ils s'étaient disputés servirait désormais de refuge pour les animaux en liberté. Ils demandèrent à Plume et à Timy de s'en occuper.	Ils partageaient leurs joies et leurs chagrins aussi, et pas une journée ne se passait sans qu'ils ne se voient.	Plume et Timy furent séparés. Ils crurent que leurs cœurs allaient se briser.	Timy tenta de fabriquer une échelle de corde mais le mur était trop haut.
--	---	--	---	---

Un jour, un triste jour tout gris, le Roi Bleu du village de plume se fâcha avec le Roi Blanc du village de Timy	C'est alors que le Roi Blanc tomba gravement malade. Son médecin était inquiet.	Plume et Timy cueillirent la fleur des Merveilles et l'apportèrent au chevet du Roi Blanc. Deux jours après, celui-ci était guéri.	De loin, il aperçut un nuage de poussière s'envoler au-dessus de briques et de pierres.	Lorsqu'elle vit qu'elle n'y arrivait pas, Plume pleura pour la première fois.	Lorsqu'il sut que le Mur était tombé, il sourit : - Ce mur était la plus grosse bêtise de ma vie. Venez, allons comme autrefois nous promener dans la forêt mon ami !
	Le bruit fut tellement énorme que le Roi Bleu sortit de son lit avec précipitation.	Ils organisèrent un lancer de ballons messagers qui s'élevèrent en grappes colorées.	Il vit ses sujets et ceux du Roi Blanc se prendre dans les bras. Il les vit danser de joie et pleurer de bonheur tout à la fois. Il comprit alors qu'il n'avait plus le choix.	Ils empoignèrent leurs outils se rassemblèrent au pied du Mur et commencèrent à taper.	

Arrivée

