



## ***Grand Blanc***

Adèle Tariel – Jérôme Peyrat

### **La mise en parallèle**

But du jeu : Associer les illustrations qui montrent les personnages dans la même situation

Présentation du jeu : 4 doubles pages de l'album + 4 illustrations de détails + 4 étiquettes sur lesquelles les situations sont dénommées.

Modalités de jeu : il est possible d'envisager de nombreuses procédures de jeu

- On associe d'abord les doubles pages. On les dénomme avec les étiquettes écrites puis on cherche les détails.
- On dénomme les situations avec les étiquettes écrites. On cherche les double page puis les détails ou inversement.
- On joue à la manière d'un memory : les étiquettes sont toutes retournées, il faut trouver les paires (ou les trio)
- ....

L'intérêt du jeu : pour que le jeu soit vraiment pertinent il est important de demander aux enfants d'oraliser.

- Ils peuvent décrire les situations
- Ils peuvent les dénommer et fabriquer leurs propre étiquettes écrites
- Ils peuvent reprendre les événements et les resituer par rapport à l'histoire de l'album (ce qui s'est passé avant, ce qui va se passer après)
- ....