



Toute une montagne

Entre discours, fantasme et réalité

But du jeu : comprendre le lien entre le dire, le réel et l'imaginaire

Présentation du jeu :

Un Memory avec trois cartes à associer : un extrait du texte / un jouet dans la chambre / le même jouet fantasmé

Des variantes

Les variations peuvent porter sur le nombre des joueurs, le choix des cartes à assembler. Il est possible de choisir des associations par deux : animal et écrit ou animal et symbolique de l'argument.

Pour faciliter le retournement des cartes il est également possible de coller au dos des vignettes de couleur pour différencier les familles (une couleur pour les écrits, une autre couleur pour ce qui est imaginer et une couleur différente pour ce qui tient du réel).

L'accompagnement du jeu

- La connaissance des cartes est indispensable avant de jouer
- On pourra aller rechercher les pages qui correspondent aux illustrations et aux écrits.
- On pourra décoder / commenter les illustrations
- On pourra faciliter le repérage en indiquant la famille par une marque de couleur, au dos des vignettes par exemple.
-