



BAL LITTÉRAIRE

Élaboration: Krystyna Rózga

Âge des participants: 7-10 ans

Durée de l'activité: 3 heures

Objectifs généraux:

- Créer des associations positives avec la littérature
- Intégrer et renforcer les relations entre les participants
- Développer la créativité et l'imagination

Objectifs spécifiques:

- Activités en équipe
- Utilisation d'éléments de l'intrigue du roman pour jouer et le reproduire dans le jeu

Méthodes:

- Jeux de danse
- Jeux de mouvement

Mots clés:

Littérature, livres, jeux de danse, jeux thématiques, carnaval

Matériel

- un lecteur audio
- des couvertures – deux par groupe de 10 personnes (I.c.)
- une feuille de papier (I.e.)
- des chaises – autant qu'il y a de participants (II.a.)
- des feuilles avec une liste de questions pour les participants (II.b.)
- des fiches avec les personnages à trouver et de quoi les attacher dans le dos (II.c.)

I. JEUX DE DANSE

a) Le loup glacé

L'animateur choisit parmi les livres préférés des participants, un personnage maléfique capable de jeter des sorts. Par exemple: la Sorcière Blanche dans « Le Monde de Narnia », un personnage de « Harry Potter », etc.





Les participants s'amuse en musique, et lorsque celle-ci s'arrête, un sort est jeté sur tout le monde, en fonction du personnage choisi: il les transforme en pierre, leur jette un sort pétrifiant, etc. Tout le monde doit rester figé sur place, comme s'il était sous l'effet d'un sort. Les participants sont délivrés lorsque la musique reprend. Le jeu est répété plusieurs fois.

b) Le réseau magique de la lecture

La magie de la lecture se répand dans la salle au rythme de la musique: on commence avec deux personnes qui se tiennent par la main, elles essaient d'attraper et d'intégrer d'autres participants dans leurs rangs. Lorsque l'un des participants est touché, il rejoint le couple et essaie à son tour d'attraper d'autres personnes, ce qui élargit leur portée. Un trio, un quatuor et un réseau de plus en plus grand se forme. Les participants essaient de se dégager de l'étreinte du réseau, mais à la fin, celui-ci est si long qu'il peut englober tous ceux qui n'ont pas encore été capturés.

c) Relais des héros

Les participants du bal se répartissent en groupes de 10 personnes. Le critère de sélection peut être la similitude des costumes, des caractéristiques communes liées aux déguisements ou le libre choix des enfants.

Chaque groupe se divise en deux équipes de cinq personnes: une équipe se place d'un côté de la salle et l'autre en face. Il s'agit de se transporter mutuellement d'un bout à l'autre de la salle à l'aide d'un véhicule magique (il peut s'agir d'un char, d'un tapis volant, d'un balai enchanté, d'un pégase, en fonction des intérêts littéraires des enfants). Ceux de droite commencent: un participant transporte son camarade en tirant la couverture sur laquelle il est assis.

La personne qui a voyagé sur la couverture va à la fin de la file et sera la dernière personne à tirer.

La personne qui tirait est désormais tirée: ainsi, chaque participant sera à la fois la force motrice et le cavalier.

Les équipes s'affrontent dans une course, l'équipe qui transporte le plus rapidement tous les participants d'un bout à l'autre de la salle remporte la victoire.

d) Visite dans différents mondes

Les participants se mettent par deux et commencent à danser en couple au rythme de la musique. Lorsque la musique s'arrête, ils doivent rapidement trouver un autre partenaire. La situation se répète plusieurs fois, et les participants veillent à danser à chaque fois avec un autre cavalier.

e) Voyage en bateau

L'animateur choisit un roman dans lequel les personnages voyagent en bateau. Il peut s'agir de « Un Voyage vers l'aube », « Le Tour du monde en 80 jours », « Peter Pan » ou tout autre roman dans lequel il y a un voyage en bateau.

Les participants se placent au milieu de la salle, l'animateur sur une estrade. Il tient dans ses mains une feuille A4 qui imite le pont du bateau. Lorsqu'il incline la feuille d'un côté, les par-

participants doivent imaginer que c'est le sol qui dérive sous leurs pieds: une inclinaison vers la gauche attire tout le monde par la force de gravité vers la gauche, une inclinaison vers la droite les pousse vers la droite.

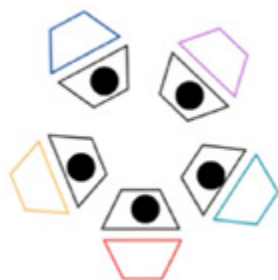
La feuille peut onduler, rebondir, monter et descendre, se recourber, s'incliner vers le haut, vers le bas, vers la gauche, vers la droite...

L'animateur accompagne les mouvements de la feuille d'une histoire dans laquelle, il souligne les moments effrayants des inclinaisons, en utilisant de préférence sa connaissance de l'intrigue du roman dont il a tiré l'idée.

II. JEUX DE SOCIÉTÉ

a) Speed date

Dans la salle, les chaises sont disposées en cercles: certaines chaises sont dos à dos, d'autres sont face à face - deux cercles doivent être formés - un cercle intérieur et un cercle extérieur. S'il y a beaucoup de participants, il faut disposer plusieurs cercles afin que chaque participant ait une place. Un cercle doit pouvoir accueillir des groupes de 10 à 12 personnes maximum, un groupe trop important prolongerait excessivement le jeu.

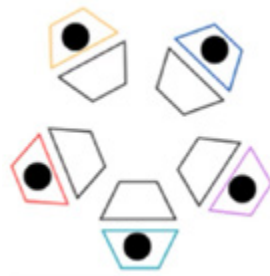


*(Les losanges noirs représentent le cercle intérieur, les losanges colorés le cercle extérieur.
Les points indiquent les places des personnes qui prennent la parole.)*

Les participants prennent place et la personne dans le cercle intérieur parle à la personne dans le cercle extérieur de son déguisement, du livre ou du personnage qui l'a inspiré. Cela dure 60 secondes. Une fois le temps écoulé, l'animateur annonce le changement et les personnes du cercle extérieur changent de place, se déplaçant dans le sens des aiguilles d'une montre vers la place voisine.



(Les flèches indiquent la direction du changement des personnes du cercle extérieur.)
À présent, le cercle extérieur parle de son déguisement et de l'inspiration qui l'a motivé.



(Les points indiquent les places des personnes qui prennent la parole.)

Le jeu se répète jusqu'à ce que les personnes du cercle extérieur reviennent à leur place initiale.

b) Trouvez les personnes de la liste

La préparation de ce jeu nécessite la connaissance des déguisements des participants – cela peut être fait à l'avance ou pendant l'événement.

Chaque participant reçoit une liste sur laquelle sont inscrites les caractéristiques et les expériences des personnages littéraires. Pendant un temps déterminé (le temps dépend du nombre de participants), les participants se déplacent et se posent des questions afin de trouver les personnes déguisées en personnages correspondant à la description. Une personne ne peut avoir qu'une seule caractéristique, même si elle correspond à plusieurs points.

Exemple de liste de caractéristiques :

- un personnage qui savait faire de la magie
- un héros qui pouvait compter sur son ami
- un héros originaire d'un autre pays
- un héros qui avait un animal de compagnie
- un héros qui venait d'un monde fantastique
- un héros qui était une fille
- un héros qui était un garçon
- un héros qui avait des pouvoirs magiques
- un héros qui faisait de drôles de choses
- un héros qui a un personnage de son monde dans la salle
- un héros qui a vaincu les forces du mal

Le jeu se termine après le temps imparti et l'animateur vérifie combien de personnes ont réussi à compléter la liste.

c) Qui est mon ami littéraire ?

Le jeu commence par la création d'une liste de déguisements – chaque participant peut d'abord indiquer qui il incarne.

Lorsque le jeu commence, on accroche au dos de chaque participant la fiche d'un héros choisi au hasard, dont quelqu'un d'autre porte le déguisement. Les participants peuvent poser des questions auxquelles il est possible de répondre par OUI ou par NON. Le but est de deviner, à partir d'indices, qui est leur compagnon littéraire et de le trouver. Les participants



se déplacent dans la salle et interrogent tout le monde pour obtenir des indices qui leur permettront de reconnaître le héros de la fiche accrochée dans leur dos. Lorsqu'un participant trouve le héros de la fiche, il demande à la personne qui porte son déguisement de détacher la fiche de son dos.

VARIANTE

Vous pouvez former des paires de participants afin qu'ils se cherchent l'un l'autre. Ils se cherchent alors mutuellement: par exemple, Harry Potter doit trouver Gandalf et Gandalf doit trouver Harry Potter. À la fin du jeu, vous pouvez organiser une danse des couples qui se sont trouvées de cette manière.