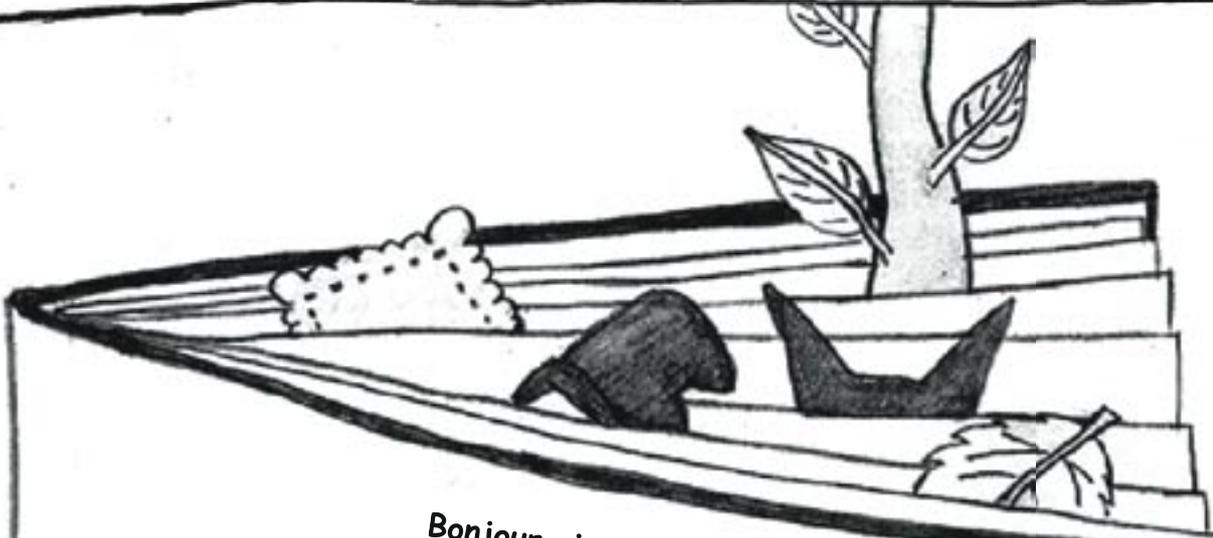


La Compagnie du Théâtre Mordoré

**Eby et son petit
chaperon rouge**
livret d'activités

Camille Chincholle





Bonjour, je m'appelle Eby.

Ce que je préfère le plus au monde c' est m' amuser.
Avec mes amis, nous avons inventé plein de jeux rigolos et sympathiques.
Je te propose de jouer avec moi et d'inviter tes amis à se joindre à nous.

Es-tu prêt à te creuser les méninges, à faire chauffer la cafetière,
à te faire exploser le ciboulot, contourner les pièges, trouver les astuces,
remuer ton popotin ?
Tu ouvres grand tes yeux et tes oreilles... Et c'est parti...

Attention : regarde bien avec ton animateur,
à côté de chaque consigne,
tu auras un symbole :

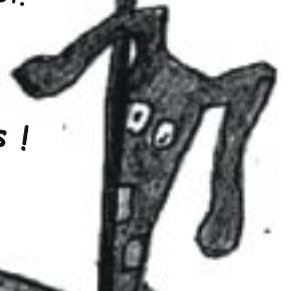
Tu as moins de 6 ans ?
Les jeux où tu verras dessiné
un panier sont pour toi.



Tu as plus de 6 ans ?
Tous les jeux sont pour toi.



Tourne vite la page,
je t'attends !



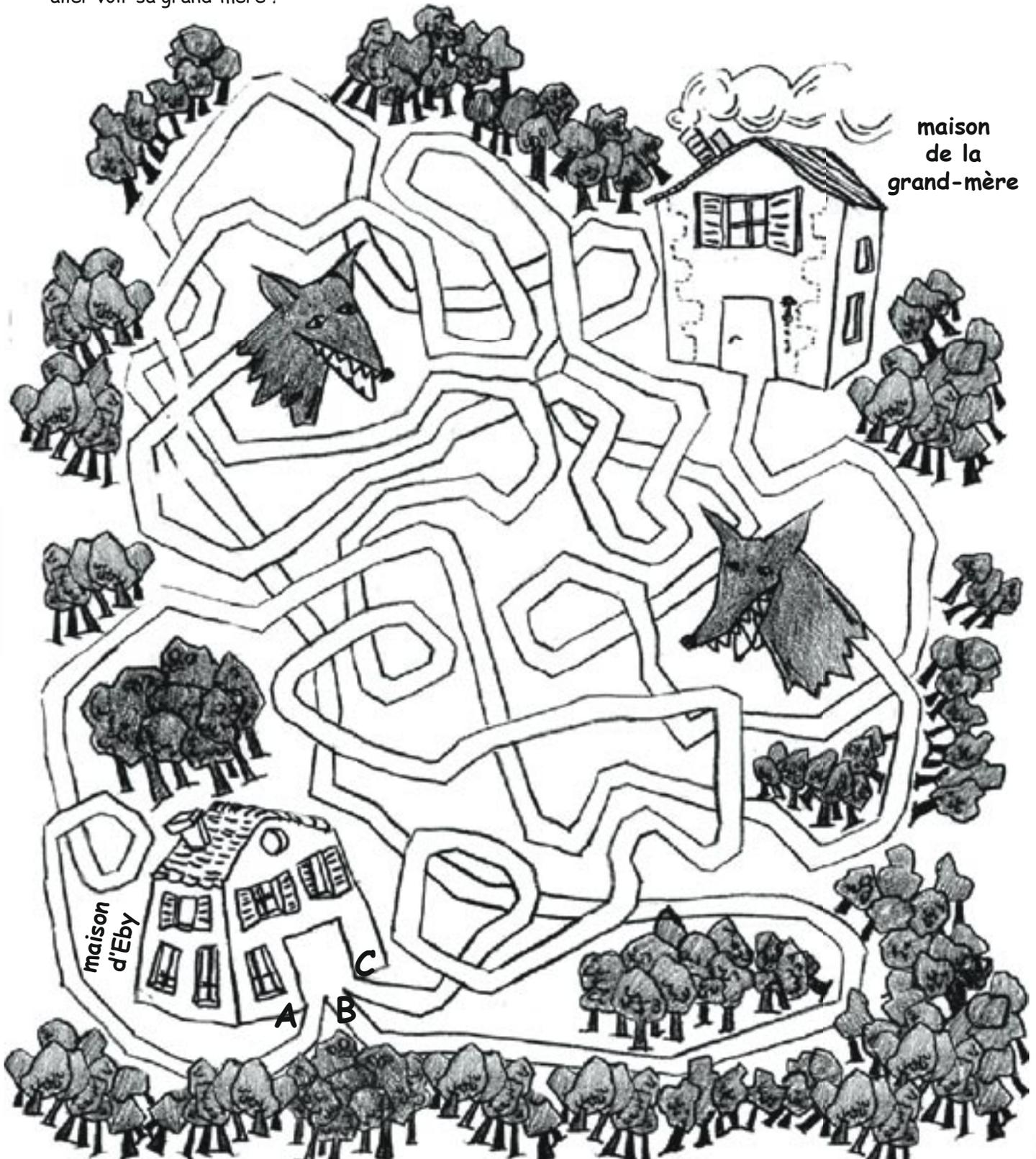
Le Petit Chaperon rouge

Demande à quelqu'un de lire avec toi le conte du Petit Chaperon Rouge de Charles Perrault et des frères Grimm.



" La forêt interdite ! "

Quel chemin Eby doit-elle prendre pour aller voir sa grand-mère ?



Le Petit Chaperon rouge

Activité plastique :

“ Fabrique ton masque ”



Découpe toutes les parties dessinées (voir les patrons pages suivantes).

Colle-les au dos de feuilles cartonnées de la couleur de ton choix et découpe-les.

Évide les yeux : Perce un trou au centre de l'oeil, glisse les ciseaux à l'intérieur et découpe.

Colle les dents (partie 2) sous la tête du loup (partie 1).

Colle les cheveux (partie b) et les cils (partie c) d'Eby sur sa tête (partie a).
Trouve des gommettes rouges pour les coller sur le visage d'Eby qui a la varicelle.

Coupe deux bandes de papier assez longues.

Colle une bande de chaque côté du masque et attache les deux,
(bandes en anneaux pour ajuster le masque à la taille de ta tête).

Petite note :

si tu veux jouer avec tes amis à “ Promenons-nous dans les bois ”
(activité suivante), vous devez réaliser un nombre de masques identique
au nombre de participants pour constituer deux équipes.

Pour les maternelles, prévoir 7 masques de Loup et 7 masques d'Eby.

Pour les primaires, prévoir 11 masques de Loup et 11 masques d'Eby.

Attention : s'il y a plus de participants, prévoir un nombre de masques suffisant.



“ Promenons-nous dans les bois... ! ”

Pour que ce jeu soit plus amusant, mets ton masque de Loup ou d'Eby.

Répartition des joueurs :

L'animateur constitue deux équipes :

1 équipe de Loups et 1 équipe de Petits Chaperons Rouges.

Délimiter un terrain comprenant une zone où sont situés au début les Chaperons Rouges

(la maison de la maman), sur un des côtés du terrain, et une zone opposée où est située une autre zone
où ils doivent se réfugier (la maison de la Mère-Grand).

Au centre la zone du loup (la forêt).

L'animateur est arbitre.

But du jeu :

Les Chaperons Rouges doivent échapper aux Loups.

Le Loup est au milieu du terrain, dans la forêt et les Chaperons Rouges dans la maison de leur maman.

Lorsque le Loup dit « Chaperons Rouges sortez ! », ces derniers sont obligés de sortir de leur zone
pour aller se mettre à l'abri dans la zone opposée (la maison de la Mère-Grand).

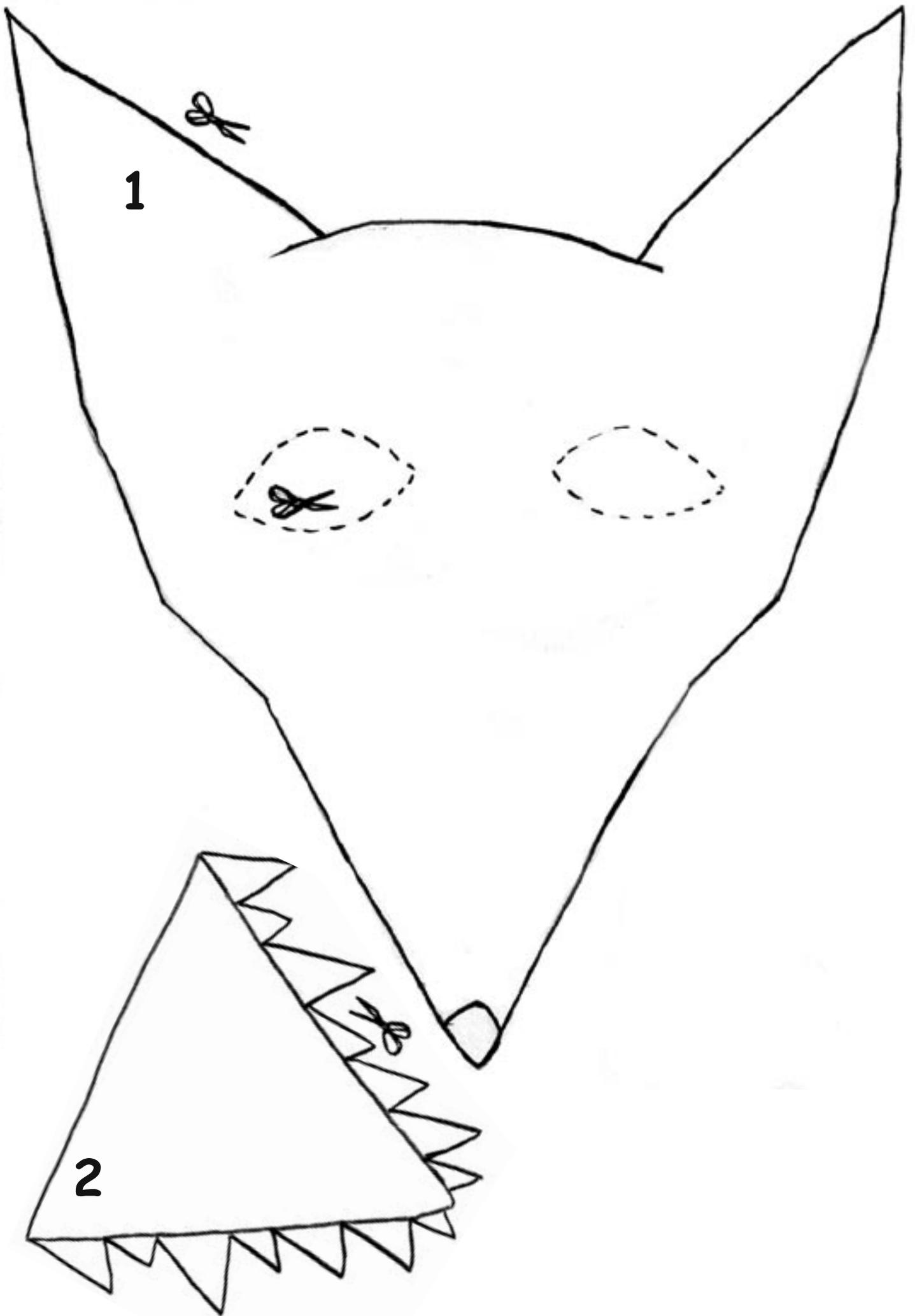
Mais le Loup est au milieu et les attend pour les attraper !

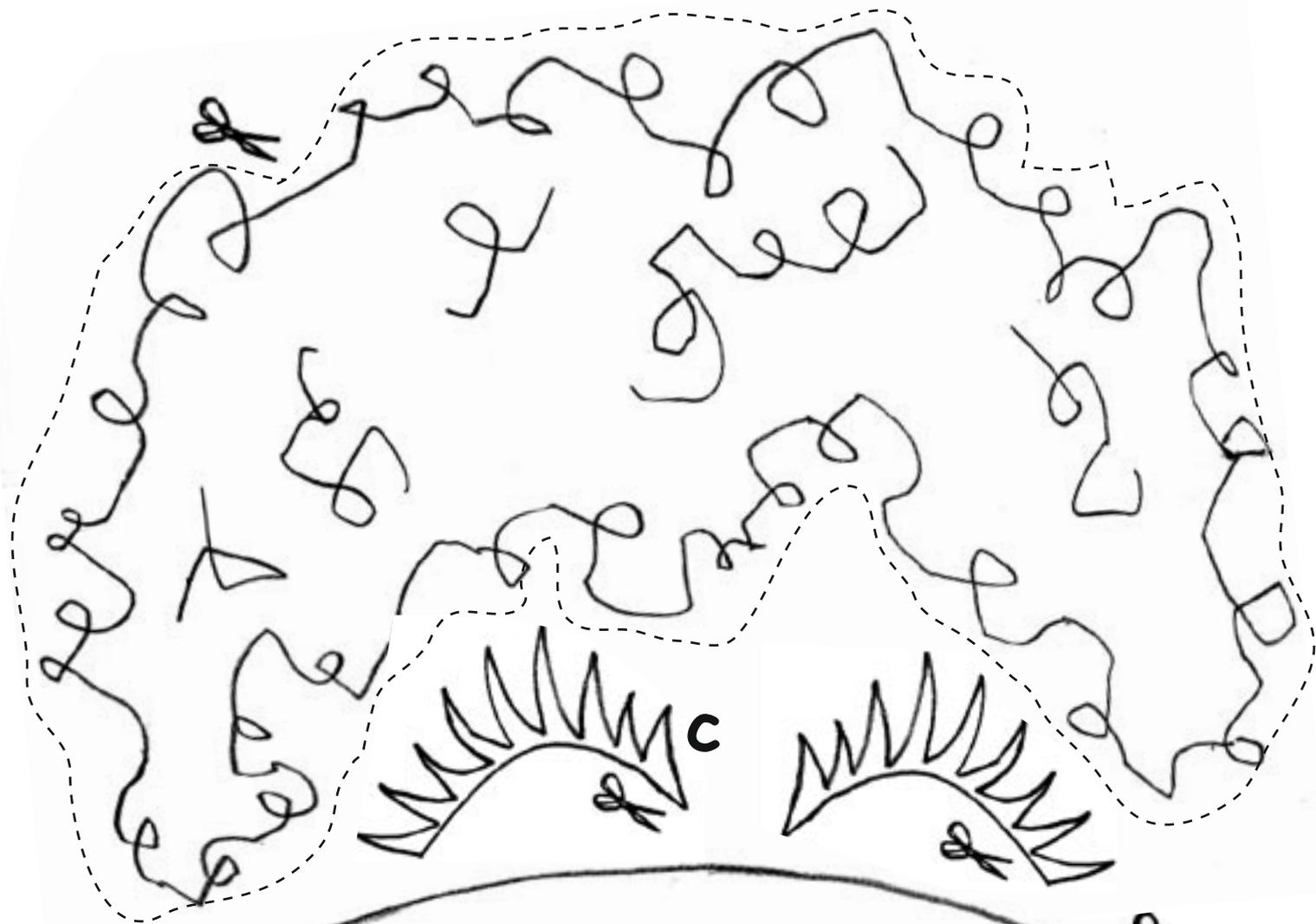
Si le loup en touche, ceux-ci deviennent alors Loups (et changent de masques) !

Au tour suivant, ils doivent attraper les autres Chaperons Rouges en tenant le(s) autre(s) par la main...

Et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il n'y ait plus qu'un Chaperon Rouge qui est déclaré gagnant.

On peut alors recommencer une nouvelle fois !



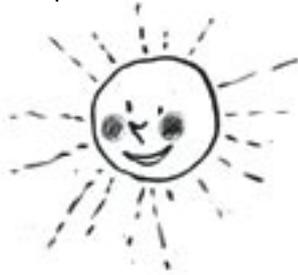


Jack et le Haricot Magique

Demande à quelqu'un de lire avec toi le conte de Jack et le Haricot Magique.

" Plante et fais pousser ton propre Haricot " magique "

Tout d'abord, achète des haricots dans une graineterie. Prends un verre en plastique TRANSPARENT, mets du coton dans le fond et pose un haricot dessus.



Pour bien germer, une graine de haricot est sensible à la lumière. Il lui faut du soleil.

N'oublie pas de l'arroser de temps en temps.



Ça pousse très vite !



" Retrouve les 7 erreurs qui se sont glissées dans le dessin de droite "



Jack et le Haricot Magique

Activité plastique :

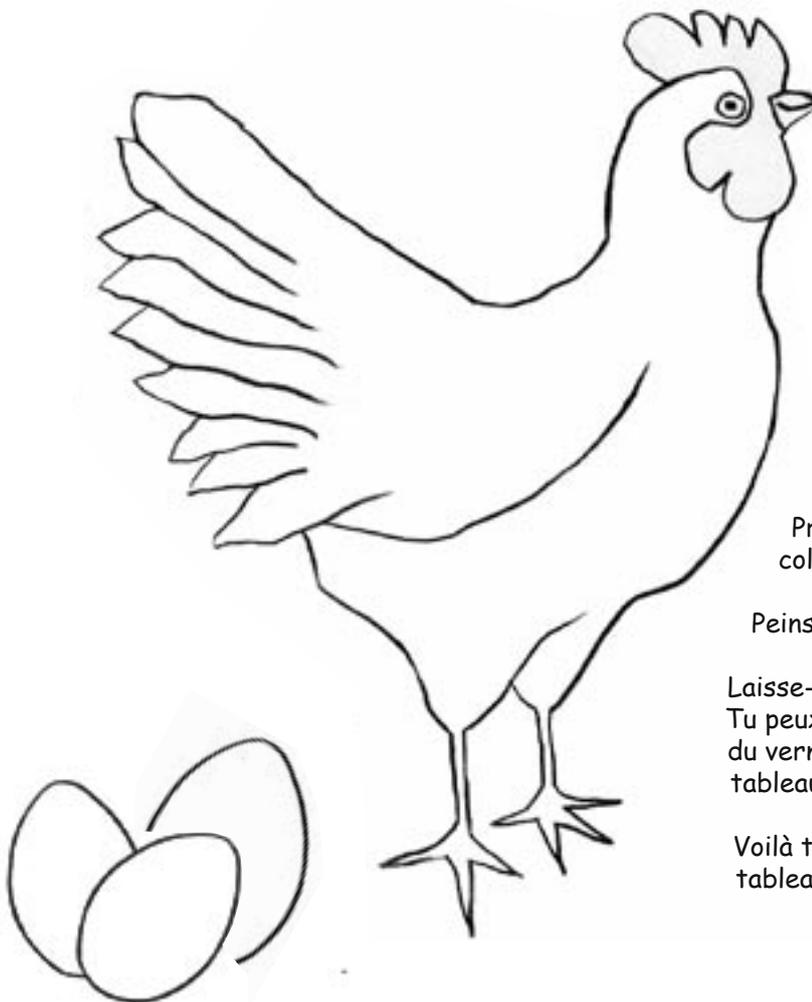
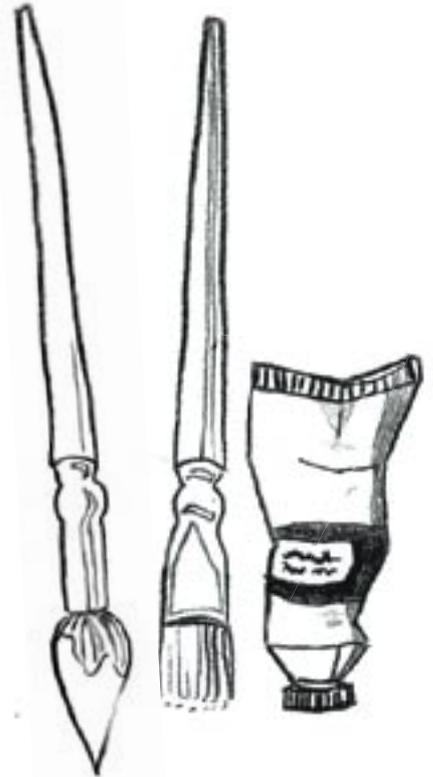
Le tableau en relief "La Poule aux oeufs d'or "



Matériels :

du carton
des feuilles de papier blanc
des feuilles de papier de couleur
des ciseaux
de la colle en bâton
des crayons de couleur

des haricots blancs
de la peinture et des pinceaux
de la colle forte liquide
du vernis transparent



Procure-toi un support en carton
de la taille de ton choix.

Recouvre-le de feuilles de papier
blanc.

Choisis une couleur de papier et
encadre ton support par des bandes
de couleur.

Dessine sur la feuille blanche une poule
et des œufs en or (tu peux t'aider du
dessin ci-contre).

Hachure avec des crayons de couleur
les parties que tu souhaites colorier.

Prends une poignée d'haricots blancs,
colle-les sur ton dessin.

Peins-les des couleurs que tu as choisies.

Laisse-les sécher.

Tu peux aussi appliquer une fois le tout terminé,
du vernis transparent pour protéger ton
tableau.

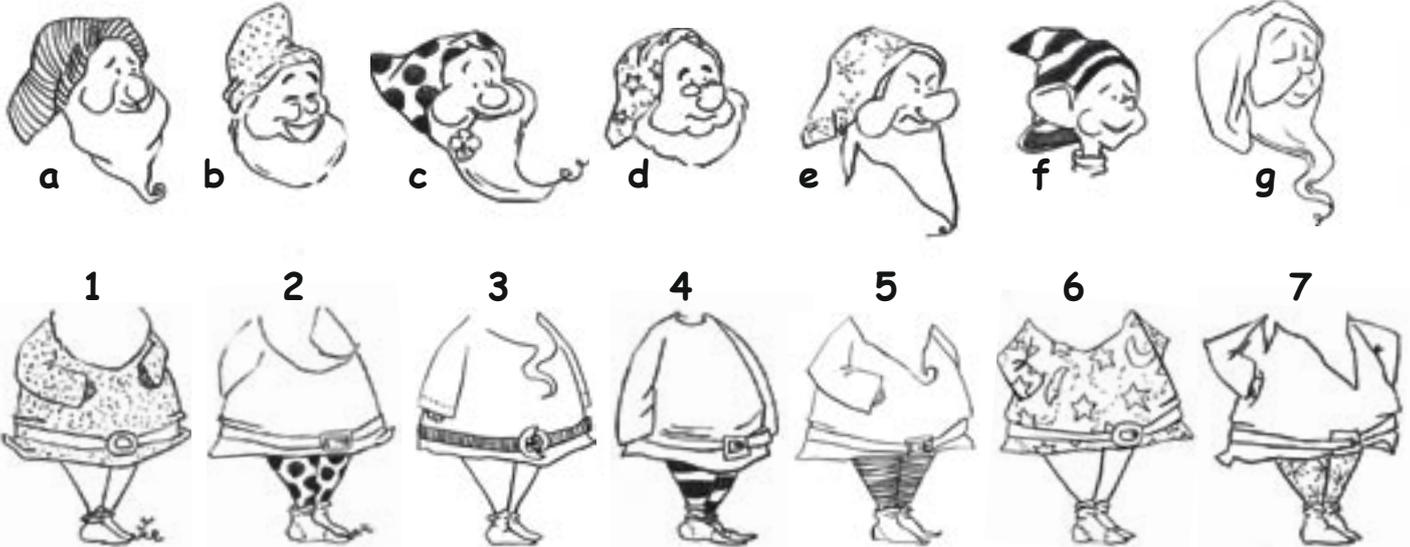
Voilà tu viens de réaliser un magnifique
tableau en relief !

Blanche Neige et les 7 nains

Demande à quelqu'un de lire avec toi le conte de Blanche Neige et les 7 nains des frères Grimm.

" Ça va pas la tête ! "

Les 7 nains ont perdu leurs têtes. Aide-les à retrouver la tête avec le bon corps.



" 1, 2, 3, sentiment ! "

Ce jeu est très semblable à celui de " 1, 2, 3 soleil ".



Dans un espace défini, un enfant est choisi pour être celui qui tapera contre le mur (il est conseillé à l'adulte référent d'être ce premier meneur).

Face au mur, ce dernier tape des deux mains 3 fois sur le mur en criant 1, 2, 3 et se retourne en criant un sentiment. Par exemple : " 1, 2, 3 colère ! ".

Les autres joueurs qui avancent, lorsque le meneur est de dos, se figent en statufiant exprimant le sentiment demandé lorsque le meneur se retourne. Ici la colère

Ce jeu peut se poursuivre avec différents sentiments que l'on peut répéter plusieurs fois (1, 2, 3 peur ; 1, 2, 3 tristesse ; 1, 2, 3 joie etc.). Il peut aussi connaître des variantes comme " 1, 2, 3 personnage " (sorcière, prince, fée...) ou " 1, 2, 3 animal " (crapaud, dragon, corbeau...)

A votre imagination, prêt, partez !

" La pomme empoisonnée "

Pour que cela soit plus amusant, la Sorcière pourra porter un chapeau pointu noir !



Répartitions : Constituer 1 équipe de nains et 1 Sorcière dans un terrain délimité. Il est conseillé de décider d'un temps (moins de 6 minutes). L'animateur est l'arbitre, muni d'un chronomètre, il est aussi le seul gérant du temps.

But du jeu : Les nains ne doivent pas être touchés par la Sorcière.

Règle du jeu : La Sorcière et les nains sont au milieu du terrain. Au top de l'arbitre la Sorcière doit toucher le maximum de nains. Lorsqu'ils sont touchés, ces derniers ne doivent plus bouger comme pétrifiés par un sort. Seuls les autres nains encore en mouvement peuvent les retoucher pour les libérer. Au deuxième top de l'arbitre (temps énoncé au début du jeu), les nains et la Sorcière s'arrêtent et l'arbitre compte le nombre de nains figés. L'arbitre le note sur une feuille ou à la craie sur le sol et on recommence le jeu avec une nouvelle Sorcière. Le gagnant sera la Sorcière qui aura figé le plus de nains. Variante : En vue de nouvelles parties, le terrain pourra être réduit au fur et à mesure avec un temps de plus en plus court... Pour un jeu encore plus fou !



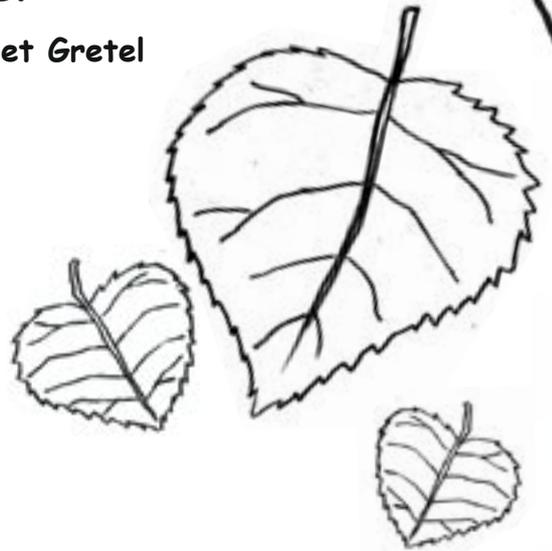
Hansel et Gretel

Demande à quelqu'un de lire avec toi le conte de Hansel et Gretel des frères Grimm.

Recette : "A table !"

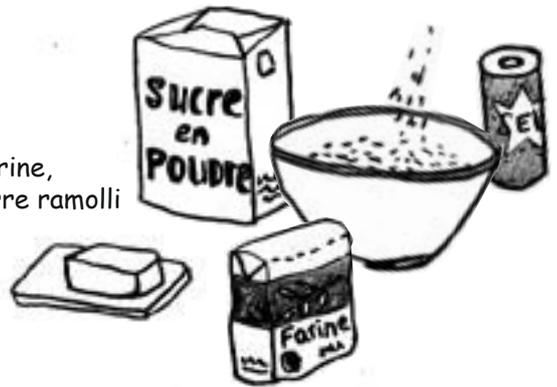


Le sablé verdure : 40 grammes de feuilles de tilleul séchées
3 oeufs
125 grammes de beurre
150 grammes de farine
125 grammes de sucre
1 pincée de sel



1 Réduis en poudre les feuilles de tilleul séchées.

2 Mets dans un saladier la poudre de tilleul, la farine, le sel, le sucre et le beurre ramolli mais pas fondu.



3 Mélange rapidement la pâte, avec les doigts.

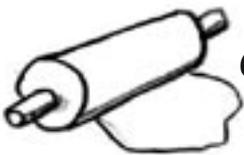
4 Ajoute deux jaunes d'oeufs



5 Fais une boule et laisse reposer la pâte 2 heures, recouverte d'un torchon.



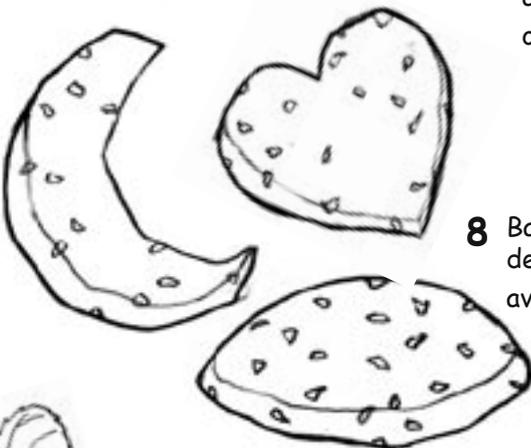
6 Étends la pâte au rouleau sur une planche recouverte de farine.



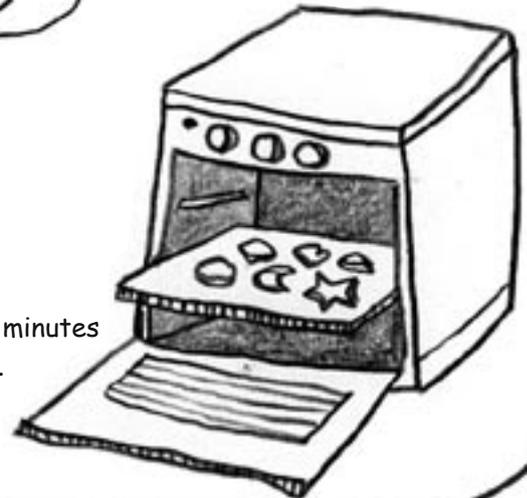
7 Découpe les gâteaux à l'emporte-pièce ou avec un verre.



8 Badigeonne-les de jaunes d'oeufs avec un pinceau.



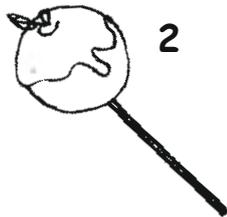
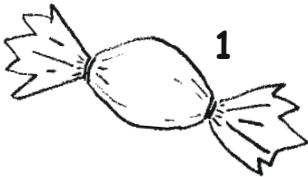
9 Fais cuire 20 minutes à four chaud.



Hansel et Gretel.

" Les yeux plus gros que le ventre "

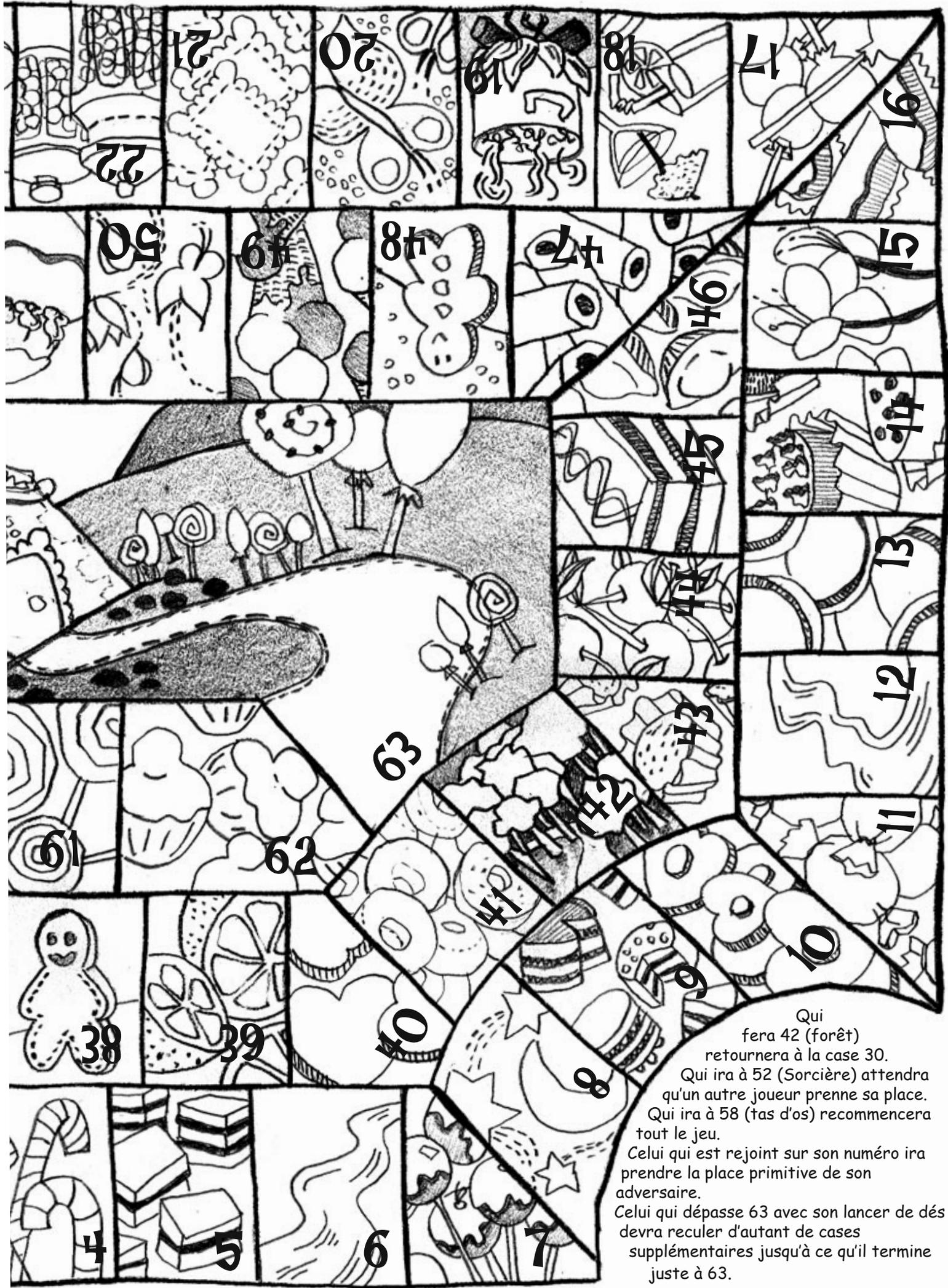
Hansel est très gourmand !
Il a avalé trop vite, cherche ce qu'il a mangé.



" Le jeu de l'oie " (adapté par les frères Grimm)

Découpe et colle sur un support cartonné les deux feuilles du jeu.
Amuse-toi à colorier avec tes amis les cases.
Découpe les personnages. Colorie-les
et colle-les sur des bouchons en plastique d'une bouteille d'eau.





Qui fera 42 (forêt) retournera à la case 30.
 Qui ira à 52 (Sorcière) attendra qu'un autre joueur prenne sa place.
 Qui ira à 58 (tas d'os) recommencera tout le jeu.
 Celui qui est rejoint sur son numéro ira prendre la place primitive de son adversaire.
 Celui qui dépasse 63 avec son lancer de dés devra reculer d'autant de cases supplémentaires jusqu'à ce qu'il termine juste à 63.

Contes en tout genre !!!

“ En scène ! ”



Jouer un conte :

Parmi tous les contes que nous venons de voir, l'animateur peut constituer plusieurs groupes de lecture. Chaque groupe, pourra donc lire ou relire un conte de son choix parmi cette courte liste. (Rien ne vous empêche de prendre d'autres contes de Charles Perrault ou des frères Grimm !)

Une fois les groupes formés et les contes choisis, amusez-vous à les jouer !

Selon le nombre de participants, vous pouvez soit jouer plusieurs scènes du conte, soit attribuer un rôle

à plusieurs comédiens ou encore choisir un seul passage mais joué par différents enfants.



“ Ecrire son propre conte et monter un spectacle de marionnette ”

Constituer un groupe de participants.

Prendre une feuille de papier et ensemble écrire en séparant bien chaque mot :

5 personnages « gentils » (fée, princesse, petit garçon...)

4 personnages « méchants » (sorcière, ogre, gnome...)

4 animaux

6 lieux (château, forêt, lac...)

3 éléments naturels (vent, tempête, pluie...)

10 actions (manger, voler, aimer, s'enfuir...)

14 objets (malle, plume, brosse à dent...)



Ensuite, découpez les mots par famille, mélangez-les et piochez :

1 héros (personnage « gentil »)

1 ennemi (personnage « méchant »)

2 aides au héros (les animaux)

1 obstacle à contourner ou à utiliser (éléments naturels)

3 actions imposées au héros

3 aides magiques (objets)

Ces éléments en mains, vous pouvez ensemble écrire une histoire et « Il était une fois... » commence !

Une fois le conte écrit, vous pouvez alors choisir un ou plusieurs narrateurs. Munissez-vous d'un magnétophone et enregistrez le conte. Attention : il faudra bien faire la différence entre la narration et les dialogues. Vous pouvez alors choisir un comédien/une voix pour chaque personnage, les autres participants se répartissant la narration. Avec les plus petits, il est conseillé d'enregistrer phrase par phrase, à tour de rôle...

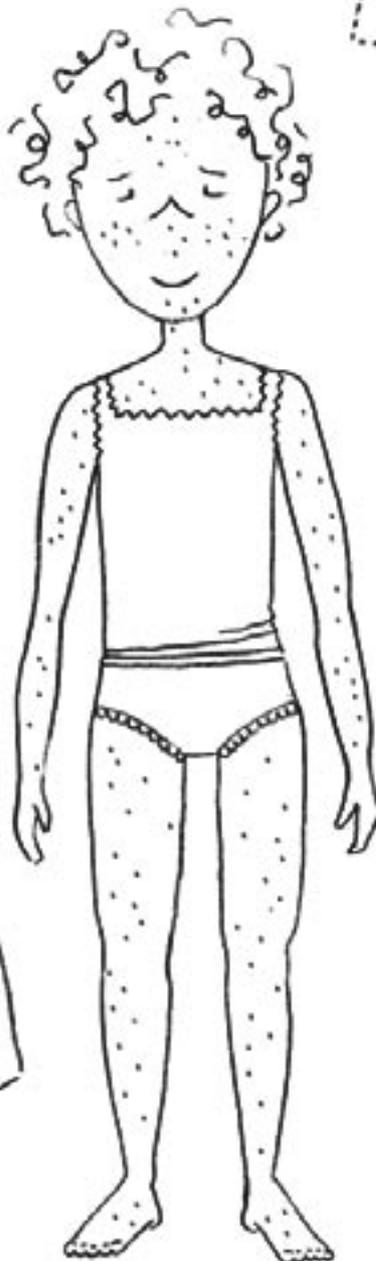
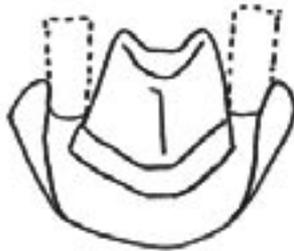
Une fois l'enregistrement terminé, amusez-vous à réaliser un castelet, des décors, des marionnettes... Chacun choisit son personnage ou son élément, le confectionne et sur la bande-son enregistrée, intervient à point.

Vous pouvez ainsi concocter un fabuleux spectacle !

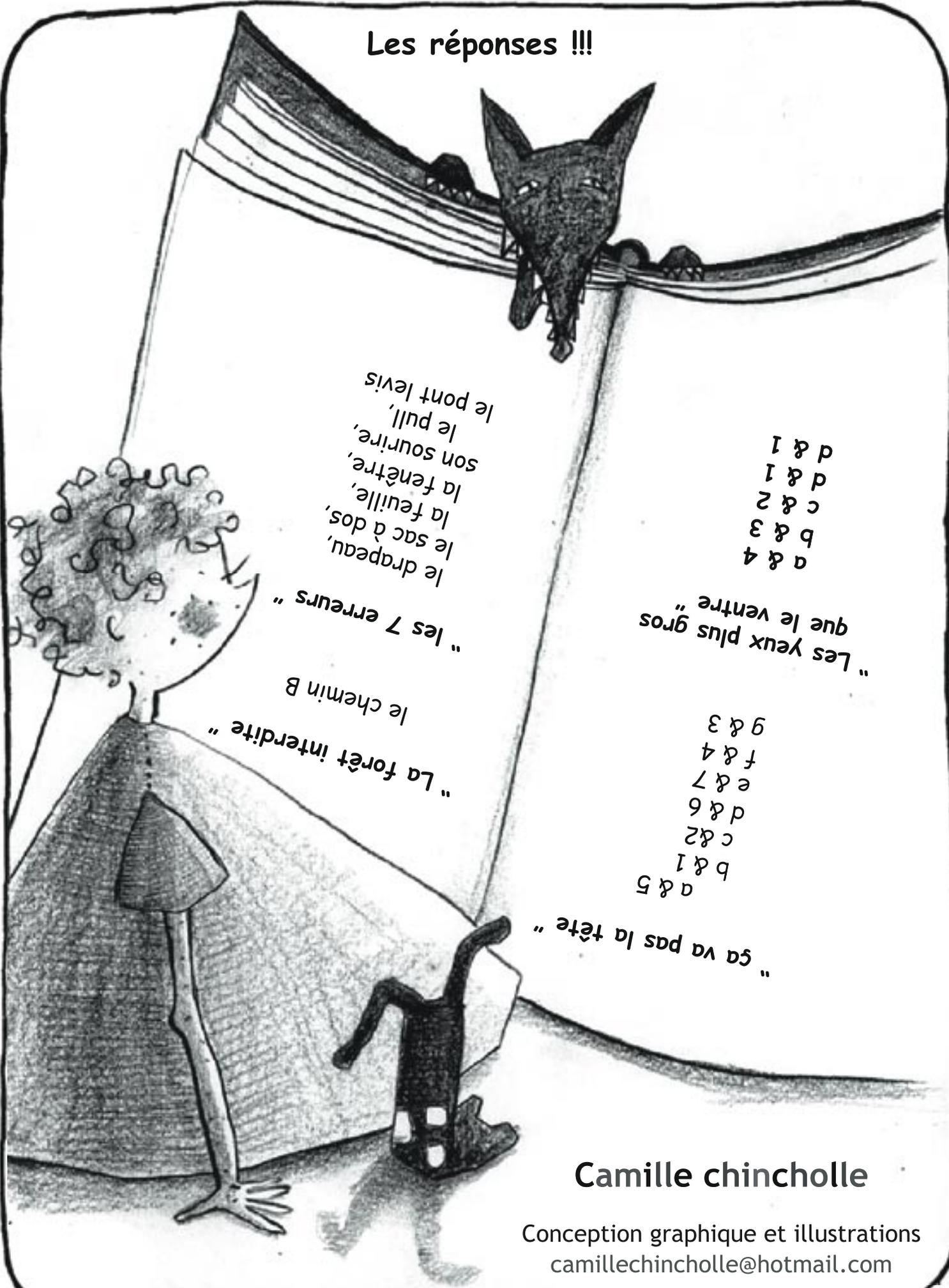
A la mode de chez nous...

" Habille Eby en cow-boy ou en grand-mère "

Découpe Eby et ses vêtements,
colorie-les et amuse-toi
à l'habiller comme tu veux.



Les réponses !!!



le pont levis
le pull,
son sourire,
la fenêtre,
la feuille,
le sac à dos,
le drapeau,

" les 7 erreurs "

le chemin B

" La forêt interdite "

a & 4
b & 3
c & 2
d & 1
d & 1

" Les yeux plus gros
que le ventre "

a & 5
b & 1
c & 2
d & 6
e & 7
f & 4
g & 3

" ça va pas la tête "

Camille chincholle

Conception graphique et illustrations
camillechincholle@hotmail.com