

PROJET « JEU LIS ! »

Le bateau de Nina, Cécile DALNOKY

Objectif : créer un jeu coopératif en s'inspirant d'une œuvre de littérature de jeunesse d'un auteur contemporain.

Oeuvre retenue : Le bateau de Nina de Cécile Dalnoky, Editions du Coprin,
Album jeunesse dès 3 ans paru en juin 2010

Choix de l'auteure : Cécile Dalnoky, une auteure, illustratrice,
graphiste indépendante caennaise née en 1971



Résumé : Nina rêve d'aventures et de grands espaces, elle veut naviguer.

Alors elle trouve un bateau, rassemble ses affaires...

Son bateau est un carton, sa voile un grand parapluie rouge et la mer le jardin de sa maison.

Partenaire : OCCE 14, exposition du jeu coopératif au Salon du Livre/Passage de Témoins à Caen en mai 2013



JEU COOPÉRATIF :

Idées retenues par les élèves de CP-CE1

- **objectif commun :** acheminer le bateau de Nina de son domicile/port à l'île tout en rassemblant ses affaires dans son carton/bateau (doudou, biscuits, biberon, bouée, livre, ciré),
- **adversité :** le vent qui menace de faire basculer le bateau de Nina dont la force est évaluée selon l'échelle empirique de Beaufort (de 0 à 12),
- **forme de l'adversité :** une échelle « matérielle » concrète graduée de 0 à 12 correspondant à l'échelle de Beaufort avec, en parallèle, une représentation imagée fléchée du vent indiquant le degré de force du vent,

- forme du jeu :

- o plateau avec parcours fixe à sens unique (départ/domicile ; fin/île)
- o jeu de memory avec des trios de cartes illustrées (les affaires de Nina)
- o insertion des cartes de memory dans le bateau



- principe du jeu de memory :

deux premières cartes sont retournées,

- o si elles sont différentes, la force du vent augmente de 1 degré sur l'échelle de Beaufort ; les deux cartes sont ensuite à nouveau retournées puis le jeu se poursuit à tour de rôle...
- o si elles sont identiques, le bateau de Nina avance d'une case en direction de l'île et la troisième carte est retournée :
 - si la troisième carte est différente aux deux premières, les trois cartes sont retournées puis le jeu se poursuit à tour de rôle, le bateau de Nina ayant déjà avancé d'une case...
 - si la troisième carte est identique aux deux premières, les trois cartes sont rassemblées et introduites dans le bateau de Nina comme si, par analogie avec l'histoire, Nina rassemblait ses affaires destinées à son voyage puis le jeu se poursuit à tour de rôle...



- but du jeu : tous les joueurs gagnent si Nina parvient à accoster en bateau sur l'île en ayant rassemblé toutes ses affaires et sans avoir été basculée par le vent (degré 12 de l'échelle de Beaufort) ; tous les joueurs perdent si le bateau de Nina est renversé avant l'arrivée sur l'île !