# Belles vacances.

**ATTENTION** : CETTE COLLECTION EST TEMPORAIREMENT INDISPONIBLE À LA CONSULTATION. MERCI DE VOTRE COMPRÉHENSION
**Numéro d'inventaire** : 1979.30795
**Type de document** : publication jeunesse
**Éditeur** : Flammarion et Cie
**Imprimeur** : Maillet (Gaston) et Cie
**Date de création** : 1955
**Collection** : Les albums du Père Castor
**Inscriptions** :
• nom d'illustrateur inscrit : Gerda
**Description** : Livret agrafé. Couverture cartonnée illustrée en couleurs. Pages cartonnées illustrées à découper. Un morceau de phrase est imprimé au verso de chaque image.
**Mesures** : hauteur : 180 mm ; largeur : 190 mm
**Notes** : Jeu de 32 cartes à découper du livret. 7 histoires à reconstituer : 5 de quatre images et 2 de six images. La reconsititution de l'histoire peut se faire par observation des images. En retournant les images, une phrase doit apparaîre si les images sont dans le bon ordre.
**Mots-clés** : Littérature de jeunesse (y compris les contes et légendes), publicité relative à la littérature de jeunesse
Jeux et jouets de hasard (cartes, dés, dominos, loterie, roulettes, etc.)
**Filière** : aucune
**Niveau** : aucun
**Autres descriptions** : Langue : Français
Nombre de pages : n.p.
Mention d'illustration
ill. en coul.

# Belles Vacances

*histoires à construire en images*

LES ALBUMS DU PÈRE CASTOR • FLAMMARION

Cet album contient cinq histoires brèves en quatre images et deux histoires en six images. Il faut détacher les pages et les couper en quatre pour en faire un jeu de **trente-deux cartes.**

Il s'agit de trier ces trente-deux cartes et de retrouver les sept histoires, qui rappellent aux enfants des épisodes de leur vie, de leurs occupations et de leurs jeux.

D'une image à l'autre, la succession des actions est continue, mais elle n'est pas toujours immédiatement évidente. *Les enfants jouent-ils au ballon avant de sortir de l'eau ou après ?* On le saura en observant chaque image et en comparant toutes les images de l'histoire.

Le principal objet du jeu est donc de construire, ou plus exactement de **reconstituer** chaque histoire.

**A partir de six ans**, les enfants pourront mener ce jeu sans aide, en cherchant à disposer dans le bon ordre, de gauche à droite, les quatre ou les six images.

Chacun peut savoir s'il a réussi ou non. Il lui suffit de retourner les cartes : si elles sont bien placées, les mots imprimés au dos forment une phrase ; si elles ne sont pas dans le bon ordre, la phrase est incorrecte et incompréhensible.

Les enfants se serviront encore de "Belles vacances" comme d'un **jeu de devinettes**, en proposant à leurs camarades de reconstituer les histoires.

Ou bien, ils **décriront** les images que leur partenaire devra chercher parmi d'autres étalées sur la table.

Ou bien, ils se feront **"montreurs d'images"**, en racontant eux-mêmes l'histoire, en l'étoffant, en imaginant un prologue et un épilogue, en donnant des noms aux personnages, etc...

**A partir de sept ans**, les enfants pourront écrire ces histoires de leur invention et composer avec chacune un petit album à offrir. (Voir le croquis au dos de la couverture.)

*Tous ces jeux développent remarquablement les facultés d'observation et de déduction, l'aisance d'expression et de composition.*

Avant d'engager le jeu avec des **enfants de quatre à cinq ans**, on leur posera des questions qui les amèneront à observer et à comparer les images.

Les plus petits, **dès trois ans**, joueront aux **histoires à construire** avec profit, mais ils ne pourront pas encore saisir d'eux-mêmes l'enchaînement de l'action. Il faudra leur montrer et leur expliquer les images une à une pour qu'ils aient ensuite le plaisir de manipuler les cartes en racontant l'histoire tout seuls.

Gaston Maillet et Cie imp., Saint-Ouen - 11-1955
Dépôt légal 4e trimestre 1955 N° 3037 Flammarion et Cie, édit.
N° d'impression 6289