

## Belles vacances.

**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 reconstitution de l'histoire peut se faire par observation des images. En retournant les images, une phrase doit apparaître 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.

ill. en coul.

# *Belles Vacances*



LES ALBUMS DU PÈRE CASTOR • FLAMMARION

*histoires  
à construire  
en images*

**C**et 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.

