

La Marelle à histoires

ANIMATION DE LECTURE

LE PRINCIPE

Mettre en place un jeu autour de deux marelles dessinées à la craie au sol et prévoir une sélection d'une dizaine d'ouvrages de littérature jeunesse. En suivant la règle du jeu classique, deux adversaires s'affrontent sur une épreuve de rapidité, avec pour objectif d'être le premier à terminer le parcours complet de la marelle en atteignant la case « ciel » et ainsi gagner le choix de l'histoire qui leur sera contée.



LE PLUS

jouer en équipe

TYPE DE PUBLIC

Collectif ou individuel

Age : Enfants 6-12 ans

Lieux d'accueil : Extérieur, intérieur

DÉJÀ EXPÉRIMENTÉE À

* L'Ecole du Cirque Cherche-Trouve à Cergy à l'occasion de la 1ère Fête du livre pour la jeunesse en juillet 2015.