

Le jeu de l'oie des livres

Il s'agit, sous une forme ludique, de proposer un parcours au sein de la littérature de jeunesse, en s'appuyant sur la symbolique du jeu de l'oie. Parcours initiatique, le jeu de l'oie propose à celui qui "joue le jeu", à travers une série d'épreuves, de franchir les étapes qui le conduisent à un stade supérieur, jusqu'au château de l'oie, lieu paradisiaque et enchanteur. Le hasard intervient dans le jeu par le biais des dés mais le parcours est construit de manière rigoureuse, rythmé en sept étapes, de chacune sept cases actives, auxquelles s'ajoutent les quatorze oies qui balisent le cheminement.



A travers le jeu de l'oie des livres, l'enfant va aussi construire un cheminement à travers les livres qui s'enrichira de manière aléatoire (plusieurs activités sont proposées de manière aléatoire à chaque case) ce qui lui permettra de rejouer indéfiniment sans jamais refaire le même parcours. Toutefois le jeu ne constitue pas un parcours fermé que l'enfant doit parcourir pour atteindre au plus vite la case 63. Les activités proposées à chaque case sont parfois des modules fermés qui se jouent à l'ordinateur, souvent des modules ouverts invitant à écrire, raconter, dessiner et qui supposent de quitter le programme pour conduire l'activité hors jeu.

Le jeu de l'oie des livres bénéficie de la collaboration et de l'autorisation gracieuse des éditeurs L'école des loisirs, Flammarion, Casterman, Nathan, Actes Sud Junior, les éditions Nord Sud, , Gallimard jeunesse, Syros, Autrement ...

Que peut faire un enseignant du jeu de l'oie des livres?

Le prendre pour ce qu'il est : une architecture intellectuelle qui a permis d'organiser plus de 300 activités autour du livre de jeunesse et de les classer selon un certain ordre susceptible d'être remis en cause. Aussi trois accès seront proposés aux enseignants.

Un accès en mode "Jeu de l'oie des livres" :

L'enseignant peut décider de se servir de cette structure pour organiser l'activité lecture de la classe:

- Ex : Tous les lundis on joue au jeu de l'oie, les enfants progressent dans les modules fermés et mettent de côté les propositions ouvertes. A la fin de l'activité sur écran des groupes se constituent autour d'une sélection de propositions ouvertes...
- Ex : Chaque mois l'enseignant sélectionne une tranche du plateau de jeu : les abécédaires, les récits animaliers...et l'activité se focalise à chaque séance sur une case et ses diverses possibilités. Un **accès par la liste des modules par cases** permet d'organiser le travail <http://enfants.bnf.fr/modules/IndexJeuOie.htm>

Un accès en mode "Base de données" :

L'enseignant peut aussi se servir du jeu comme d'une simple base de données. Un accès lui sera proposé par auteur, titre, type de livre, type d'activité pour lui permettre d'utiliser l'activité dans le contexte de son propre projet. Il s'intéressera par exemple uniquement aux exercices de lecture pour faire progresser un groupe en difficulté. Ou il sélectionnera des activités dans l'optique du B2I.L'accès en base de données est proposé dans la salle de lecture.

Un accès en mode "Parcours" :

Les activités peuvent être structurées selon un autre parcours que le jeu des l'oie. Dans le cabinet de curiosité est proposé un parcours autour de la lettre.

Un programme permet à l'enseignant de fabriquer son propre enchaînement d'activités en articulant les modules à sa façon, pour créer un parcours. Il lui suffira de créer un texte d'introduction, un texte d'aide pour ses élèves, d'entrer successivement les numéros des modules dans l'ordre souhaité.

La symbolique du jeu de l'oie

D'après le livre de Robert-Jacques Thibaut

La légende

La légende raconte que le premier Jeu de L'Oie serait né durant le siège de Troie. Palamède, élève du centaure Chiron et roi d'Eubée, inventeur de nombreux jeux, de dés, de dames et d'osselets, aurait élaboré ce jeu pour occuper les soldats désœuvrés durant l'interminable siège de la ville. Le parcours circulaire du jeu invitait à refaire le trajet de Thésée dans le labyrinthe du Minotaure tandis que le destin et les dieux réglaient la progression des joueurs qui avançaient à coup de dé. Le Jeu de L'Oie enseignait alors aux soldats achéens l'opiniâtreté et la bravoure qu'aucune épreuve ne décourage.

Le Jeu de L'Oie associe ainsi la progression héroïque dans un parcours en forme de labyrinthe et la lutte pour conquérir une cité inexpugnable. Dans les deux cas le joueur ou le brave doit atteindre l'inaccessible, ce qui le fait héros.

Les quatorze oies et les enfants de Cnossos

Dans le Jeu de l'Oie que l'on connaît aujourd'hui, quatorze cases sont occupées par une oie. Ce nombre est exactement celui des jeunes gens que l'on devait offrir en pâture, jadis, au Minotaure de Cnossos.

Dans les sociétés antiques, quatorze ans était l'âge de la puberté, celui où les jeunes se libéraient de l'enfance pour aborder l'adolescence. Comme toute initiation, cette découverte de soi-même équivalait à une mort ce qui explique le mythe crétois et les jeunes gens sacrifiés dans le labyrinthe. Quoique désormais invisibles, ces significations sont encore présentes dans l'actuel jeu profane qui, symboliquement, propose toujours une telle transformation individuelle. Être plus conscient de soi-même et du monde, ne jamais faillir, devenir plus grand en se surpassant à chaque épreuve, à chaque coup de dé. Sortir vainqueur du labyrinthe pour conquérir enfin la cité ou le château invincible.

Les anciennes traditions considéraient quatorze comme un nombre magique et initiatique parce qu'il évoquait la moitié d'une lunaison de vingt-huit jours.

Dans le Jeu de l'Oie, ce nombre indique très visiblement la phase ascendante car la quatorzième oie, comme l'intrépide Thésée, se trouve à l'extérieur du labyrinthe, libre et en Pleine Lumière.

Le mythe du Labyrinthe construit par l'architecte Dédale, exigeait que le héros triomphe de ce qui tuait la lumière et la vie. Pour le jeu de l'Oie il s'agit de se divertir ou de comprendre le sens symbolique des embûches d'un chemin menant d'une cour de ferme au Château de l'Oie. À l'extérieur du circuit se trouve le troupeau des oies qui ne tentent pas l'expérience, au centre les héros ayant terminé victorieusement le parcours. Soixante-trois cases les séparent.

Naturellement, comme toutes les cités célestes, ce Château est un lieu idyllique. Là sans doute attend la Noble Dame que chantent chevaliers, trouvères et troubadours.

Le Jeu de l'Oie est parfaitement fidèle à la signification symbolique du nombre Quatorze. Les oies qui jalonnent le chemin montrent que rien n'est définitif, que tout peut toujours se transformer. Associées au labyrinthe et aux épreuves de l'existence, ces quatorze oies sont des points de repère rythmant les cycles de nos expériences.

Le symbolisme des oies

Dans de nombreuses régions du monde où leur arrivée correspond à celle du printemps, les oies sauvages annoncent la volonté divine et la renaissance de la nature. Messagères des dieux et guides de l'autre monde, elles furent jadis élevées dans les enclos sacrés des égyptiens, puis devinrent les gardiennes du temple de Junon au Capitole. Les oies du Capitole sauvèrent Rome, en l'an 390.

Leurs cris alertèrent les habitants de l'arrivée d'assaillants nocturnes alors que les chiens de garde dormaient profondément. De même, Ovide rapporte que la maison de Philémon et Baucis était gardée par un de ces oiseaux domestiques et vigilants.

Dans le labyrinthe du Jeu, elles sont les gardiennes de la progression régulière du joueur, mais aussi le fil d'Ariane balisant son chemin, selon un rythme parfaitement défini et invariable. Elles sont les cailloux blancs déposés par le petit Poucet au cœur de la forêt, les lanternes magiques illuminant les nuits de Brocéliande.

Dans le Jeu de l'Oie, les Quatorze oies n'ont pas de signification apparente. Elles doublent les points que l'on vient d'obtenir par les dés, comme si elles ajoutaient un surcroît de valeur aux décisions de la destinée. Si, par la volonté du coup dé, l'on arrive avec un cinq sur une case où figure une oie, la règle commande d'effectuer cinq pas de plus en avant ou en arrière de cette case. Chaque oie donne à chacun l'occasion d'expérimenter davantage, d'aller plus loin à la mesure du joueur (son coup de dé et le sens de sa marche).

Quatorze Oies sont les étapes nécessaires pour parvenir au Château, à la grande Lumière de la Pleine Lune. Le rythme et la disposition de ces oies enseignent la maîtrise de soi par le respect des

règles du monde, sur les plans physique, intellectuel et spirituel. Ce symbolisme marque l'appartenance du Jeu de L'Oie à la Tradition initiatique.

On peut considérer le dé lancé par les joueurs comme la manifestation de la volonté des dieux, ou comme l'effet du hasard, mais on doit comprendre que les quatorze oies, tout au contraire, sont l'ossature invariable, et intangible, du labyrinthe où le Jeu nous entraîne si nous acceptons son parcours. Si nous jouons le jeu.

Les Oies rythment ce chemin et marquent chacune de ses séquences, délimitent et structurent les Sept âges d'apprentissage qui le composent, de telle manière que chacun de ces stades débute toujours par quatre cases et se termine par trois.

Cette alternance que rien ne trouble manifeste les deux phases principales de l'expérience terrestre humaine : l'apprentissage, c'est-à-dire la mise en pratique de l'enseignement reçu, puis l'accroissement de la conscience par l'intégration de cet enseignement.

Il s'agit d'associer la matière (quatre) et l'esprit (trois) selon un schéma que l'on rencontre dans de nombreux mythes et récits appartenant à toutes les traditions spirituelles du monde.

Ces deux phases d'activité associent sept expériences différentes, auxquelles s'ajoutent les deux oies composant toute séquence (les cinquième et neuvième cases). L'ensemble totalise ainsi neuf cases, correspondant à la maîtrise parfaitement réalisée, selon les traditions initiatiques.

Passer du nombre Sept au nombre Neuf équivaut à quitter le plan personnel pour atteindre un plan plus évolué et plus vaste, situé soit dans la société humaine soit dans l'univers. L'ampleur de cette transformation dépend, précisément, du degré de maturité acquis par la conscience. C'était là le but de l'enseignement dispensé par le labyrinthe de Cnossos.

C'est donc bien naturellement que celui qui ne parvenait pas, ou refusait, de progresser vers la Lumière, risquait d'être dévoré par les ténèbres où s'agitent toujours les monstres les plus terrifiants.

Ainsi considérées, les oies balisent et illuminent le parcours d'un jeu qui se transforme rapidement en livre initiatique.

Les sept planètes

Pendant des millénaires, seules sept planètes constituaient notre système solaire. Parce qu'elles se déplaçaient dans le ciel, les prêtres astronomes égyptiens les nommèrent les *errantes*.

Cette conception du ciel se maintint jusqu'à la découverte d'Uranus par Herschel en 1781.

Depuis nos instruments d'observation ont bouleversé notre appréhension du ciel mais la symbolique des sept planètes reste présente jusque dans l'appellation des jours de la semaine que nous utilisons en permanence

Les cases spécifiques

Un certain nombre de cases ont une symbolique spécifique et donnent lieu à des déplacements des pions particuliers.

Ces cases sont les suivantes:

- La Case 3, Saute-Mouton, permet de se placer une case avant celui qui se trouve devant vous (s'il y en un).
- La Case 6, Le Pont, autorise à se placer à la case 12.
- La Case 15, L'Oiseau s'échappe, exige que l'on recule à la case 10
- La Case 19, L'Hostellerie, permet une pause. On passe un tour.
- La Case 26, Les Dés. Si vous arrivez sur cette case avec un 4 ou un 6, vous pouvez rejouer une seconde fois.
- La Case 31. On ne peut quitter le Puits qu'en jouant un six.
- La Case 39. Si vous tombez dans l'Escalier vous devez reculer de 6 cases

- La Case 42, Le Labyrinthe exige un temps d'introspection, un retour en arrière, il faut repartir à la case 30.
- La Case 52, La Prison, vous retient pendant deux tours.
- La Case 58, La Tombe, exige que vous recommenciez l'ensemble du parcours.
- La Case 63, Le Château de l'Oie, est le lieu de tous les délices.

On ne peut pénétrer dans le Château de l'Oie qu'avec un nombre de points correspondant exactement au nombre de cases à parcourir. Les points supplémentaires obligent à revenir en arrière d'autant de cases qu'il y a de points supplémentaires. Dans ce cas, le risque est de rencontrer à nouveau des cases telles que la prison ou la tombe. C'est aussi l'attrait majeur du jeu.

Le principe du jeu de l'oie des livres

Le jeu est construit en sept étapes, sept types de livres, en respectant la répartition quatre/trois. Les quatre premiers types de livres assurent des bases, touchent au registre de la connaissance ; les trois derniers types de livres invitent plus fortement à entrer dans l'imaginaire.

- Première séquence, indispensable entrée dans le monde de l'écrit : **les abécédaires et les imagiers**.
- Deuxième séquence, l'animal miroir et complice de l'enfant dans ses premiers apprentissages : **fables et récits animaliers**.
- Troisième séquence, le livre outil de connaissance : **premières encyclopédies**.
- Quatrième séquence, le livre instrument de conquête du monde, à la découverte de l'inconnu : **les livres d'aventure**.
- Cinquième séquence, moi et les autres : **les récits de fiction**.
- Sixième séquence, apprivoiser ses peurs, se construire dans le symbolique : **les contes**.
- Septième séquence, l'au-delà des mots : **art et poésie**.

Chaque séquence comprend deux cases "oie" (une oie "personnage" et une oie "livre") et sept cases actives auxquelles sont associées des activités :

1. **Découvrir**, une case consacrée à la fabrique du livre : auteur, illustrateurs, techniques d'impression. sous forme d'animation ou d'entretiens.
 - Rencontres avec des auteurs et illustrateurs (une vingtaine de films disponibles)
2. **Lire**, une case consacrée aux textes à lire, tout l'intérêt repose sur la qualité des textes
 - Textes à trous (les mots sont proposés en désordre)
 - Lecture à haute voix de textes sans espaces
*Pierrot connaît la nuit. Il sait que ce n'est pas un trou noir, pas plus que sa caverne n'est four.
 La nuit, la rivière chante plus haut et plus clair, et elle scintille de mille et mille écailles d'argent.*
 - Mots en désordre
 - Jeu de mots (corriger les phrases du roi)
*Zigomar n'aime pas les légumes. Ne voilà-t-il pas qu'on le conduit devant le roi des végétaux.
 Vouman jédep lente matondi? Demande le roi. Non?
 Keske vouman jéalore? Dit le roi étonné.*
 - Poèmes à lire
La lune, le lac et le loup
*La lune luit dans l'eau du lac
 Où le loup lape, lape l'eau,
 Lape, lape, lape le O
 Que peint la lune sur le lac
 Avec une plume d'oiseau
 Pierre Coran, Gabriel Lefebvre*
 - Les lettres qu'on n'entend pas
*ex : première page des Trois brigands de Tomi Hungerer : Il était une fois trois vilains brigands, avec de grands manteaux noirs et de grands chapeaux noirs.
 Trouve tous les a qu'on n'entend pas.*
3. **Explorer/organiser**, une case consacrée à la structure du récit
 - Structurer un récit à partir de phrases en désordre
 - Remettre les images dans l'ordre du récit
 - Lire ou écouter un texte et répondre à des questions (vrai ou faux)

- Organiser ses connaissances (à partir des imagiers ou des encyclopédies sous forme de livres à feuilleter interactifs)
4. **Regarder**, une case consacrée à l'illustration (images commentées, images à explorer et à découvrir)
- Chercher quelque chose dans l'image
ex : chercher Blaise, le poussin masqué, au milieu d'une foule de poussins (image assombrie avec une petite loupe qui éclaire la zone). La famille souris part faire une grande lessive. Petite sœur s'abrite sous son ombrelle. Sauras-tu trouver petite sœur?
 - Mettre les illustrations dans l'ordre de l'histoire
 - Chasser l'intrus dans une série d'images
 - Puzzle
 - Bien observer puis l'image étant cachée, répondre à des questions
 - A la loupe, image commentée
 - Poser des questions sur l'image pour mieux faire observer (techniquement la même chose qu'image commentée)
ex : première image de Schmélele et l'Eugénie des larmes : Schmélele et ses parents habitent une maison tellement pauvre que les murs, le toit et les fenêtres sont partis vivre ailleurs. Observe bien l'image : la famille de Schmélele peut-elle se laver dans la maison? Comment s'éclairent-ils la nuit? Schmélele va-t-il à l'école, sait-il lire? Y a-t-il des livres dans la maison? Schmélele et ses parents peuvent-ils écouter de la musique ou les informations sur ce qui se passe dans le monde? Aiment-ils les fleurs?
5. **L'oie "personnage"**
- Découvrir les différentes facettes d'un personnage (les différentes facettes du loup : le loup du petit chaperon rouge, Loulou, le Loup-Noël...)
 - Faire se rencontrer des personnages de la même famille mais d'histoires différentes
ex Max et les sept géants et les enfants des géants, le D de l'abécédaire de Selsuk et le D de l'abécédaire du cirque..., le Petit Prince et le Prince des mots tordu
 - Jeu de transformation *ex la petite géante : et si une nuit à minuit, vous deveniez aussi petit qu'une poupée! Une escapade au pays des jouets pour voir le monde en grand! ou comment devenir un prince charmant en dix leçons*
6. **Imaginer**, la suite d'un récit, un personnage, la morale d'une histoire, un titre...
- Histoire interactive
 - Lire le début de l'histoire et inventer la suite
7. **Ecrire**, un court récit, un poème, un dialogue...
- Consignes d'écriture
 - Ecriture d'un texte inspiré par l'illustration à partir d'une page d'album dont le texte a été mystérieusement effacé (*exemple à partir des histoires à dormir debout de Tomi Hungerer*)
 - ingrédients d'un récit
 - jeux d'écriture inspirés de l'OULIPO
 - invitation aux calligrammes
8. **Jouer avec les mots**, jeux de mots, mots tordus, calligrammes
- Mots tordus

- Jeu du dictionnaire (fausses définitions)
9. **L'oie "livre"**, consacrée successivement à chacun des sept types de livre. On met en évidence des livres à comparer. Trois abécédaires ouverts à la même lettre, trois définitions du même mot dans trois dictionnaires, trois portraits de loups, trois histoires d'enfants abandonnés, jaloux, différents des autres..., trois aventures à travers les mers... Pour chaque livre est offerte la possibilité de feuilleter quelques pages, d'agrandir la page pour lire et éventuellement d'entendre le texte ou un commentaire. Evidemment dans tous les cas, il y a ici comme ailleurs un lien vers une fiche livre (titre, auteurs, descriptif technique, prix, éditeur, image de couverture..)

Un traitement adapté est imaginé pour les cases spécifiques :

- **La Case 3, Saute-Mouton**, permet de se placer une case avant celui qui se trouve devant vous (s'il y en a un). Le jeu de l'oie du livre ne se joue pas contre des adversaires. On a abandonné cette case
- **La Case 6, Le Pont**, autorise à se placer à la case 12. On établit un lien entre les deux cases en renvoyant à des abécédaires animaliers. L'idée est de montrer que les catégories ne sont pas étanches et que ce qui est découvert dans un contexte peut se réinvestir dans un autre
- **La Case 15, L'Oiseau s'échappe**, exige que l'on recule à la case 10. On reste dans l'univers du récit animalier mais on ressource l'imagination dans l'art de fabriquer le livre. On peut aussi proposer des manières de travailler "à la manière de", en regardant par exemple comment Claude Ponti dessine ses poussins.
- **La Case 19, L'Hostellerie**, permet une pause. On passe un tour. Ici passer un tour n'a pas de sens. Au seuil de la partie encyclopédie on fera plutôt le point sur ses connaissances avant d'aborder des savoirs nouveaux. On prendra le temps de réfléchir à ce qu'on a envie de découvrir, à la manière dont on apprend, à la façon de se repérer dans les livres pour trouver ce que l'on cherche.
- **La Case 26, Les Dés**. Si vous arrivez sur cette case avec un 4 ou un 6, vous pouvez rejouer une seconde fois. La connaissance ne progresse pas de manière linéaire, il y a des déclics, des rapprochements qui soudain donnent des clés, déclenchent l'invention. On essaiera de susciter ces déclics ou de faire découvrir les inventions majeures à travers les encyclopédies.
- **La Case 31**, On ne peut quitter le Puits qu'en jouant un six. L'aventurier est toujours confronté à des épreuves qui le mettent en face de ses limites. Les activités s'appuieront sur cette thématique à travers des épisodes extraits d'albums.
- **La Case 39**, Si vous tombez dans l'Escalier vous devez reculer de 6 cases. . Pour progresser dans la connaissance de soi et le rapport aux autres, il est parfois nécessaire de quitter son environnement quotidien et de partir à l'aventure. On imaginera un déplacement, une rupture dans l'ordre des choses qui va modifier le cours du quotidien.
- **La Case 42**, Le Labyrinthe exige un temps d'introspection, un retour en arrière, il faut repartir à la case 30. Là encore on revient à l'aventure mais avec le risque de se perdre. On s'appuiera sur tous les récits où l'enfant maîtrise sa peur de se perdre dans la forêt et retrouve son chemin grâce aux petits cailloux ou autres initiatives.
- **La Case 52**, La Prison, vous retient pendant deux tours. Nouvelle épreuve, cette fois dans l'univers des contes. Occasion de travailler sur toutes sortes d'épreuves dans l'univers des contes et le bénéfice que le héros en retire.
- **La Case 58**, La Tombe exige que vous recommenciez l'ensemble du parcours. Mais un parcours en lecture n'est jamais le même (on ne redouble pas, on s'enrichit de nouvelles rencontres, pour aller plus loin). Avant de recommencer le parcours on proposera des

activités montrant que derrière ce qu'on croit connu, il se cache toujours des choses à découvrir.

- **La Case 63**, Le Château de l'Oie est le lieu de tous les délices. Une surprise attendra le joueur lecteur parvenu jusque là. (petit livre à imprimer, message personnalisé signé d'un dessinateur ou auteur de livre...)