

BOUCLE D'OR ET LES TROIS OURS



L'histoire

À partir d'un sujet mille fois adapté, Olivier Douzou livre une version originale, créative et qui n'oublie pas d'être drôle. Dans un univers très sobre, composé de quatre couleurs (le blanc, le noir, le rouge et le jaune) et d'un mélémélo de chiffres, Boucle d'or revit son habituelle aventure sauf qu'ici elle n'est qu'un rond jaune (le zéro) perdu au milieu d'ours formés de trois ou de cinq. L'esprit créatif et joueur d'Olivier Douzou fait le reste. Accompagnant un vrai délire graphique, le texte, à l'unisson, décalé, humoristique, joue merveilleusement sur les mots et les sonorités.

Description du module*

Trois chaises de tailles différentes sont agencées sur un tapis qui reprend un détail du livre : la boucle. Sur chacune des chaises, des puzzles permettent d'agencer des chiffres et de former les personnages principaux du livre.

Médiation possible

Jouer avec des formes et retrouver le plaisir de reconstituer les pièces manquantes du puzzle. Le puzzle est l'un des jeux essentiels dans le développement de l'enfant qui, en tentant de faire rentrer les formes dans l'emplacement cherche, tâtonne et trouve satisfaction une fois la pièce mise en place. Il acquiert patience, concentration et abstraction. Petit à petit, il apprend à mener une réflexion.

Fiche technique

Boucle d'Or

- 1 tapis de 250 cm sur 250 cm
- 3 chaises de tailles différentes
- 19 pièces de puzzle