



Jean Giono (1895-1970) est né à Manosque dans les Alpes de Haute Provence, région qui constituera pour lui une source d'inspiration constante et qu'il transfigurera dans ses nombreux romans (ex. : *Colline*, *Que ma joie demeure*). Beaucoup ont fait l'objet d'adaptations cinématographiques. Créé en 1992 par la municipalité, le Centre Jean Giono sert fidèlement la mémoire de l'écrivain (bibliothèque, vidéothèque, expositions, balades littéraires ...).

Centre Jean Giono
3 bd Elémir Bourges
04100 Manosque
Tél. : 04 92 70 54 54
Fax : 04 92 87 25 21

Courriel : centre.giono@wanadoo.fr
www.centrejeangiono.com

Coordination pédagogique : Annick Vigier
Conception : Jean-Claude Nieto

LE LOTOPOESIE GIONO

OBJECTIFS

Le lotopoesie Giono est un outil d'initiation aux textes de Jean Giono. Il participe aussi, pour un public scolaire, à l'apprentissage de l'écoute, de la lecture, de la diction (chaque élève doit se concentrer sur la lecture des extraits, faite par le comédien ou par l'enseignant puis, à son tour, lire ces extraits au moment de la vérification en tenant compte du rythme, de l'atmosphère du texte).

PUBLIC

Celui des collégiens et des lycéens, mais aussi le public des bibliothèques et des centres culturels.

DUREE

De trente à quarante minutes environ.

MODALITES

Il est possible de louer le jeu seul, ou de demander une animation par le comédien Jean-Claude Nieto, créateur du concept, accompagné d'un pianiste.



Contenu de la boîte du lotopoesie Giono

CONTENU DE LA BOITE

- Cinquante cartons de jeu
- Quatre feuilles de vérification
- Soixante « petites formes » destinées à l'animateur
- Six cent un jetons
- Un livret de textes
- Une règle du jeu

DESCRIPTIF

Ce jeu s'inspire du loto traditionnel provençal. Trois exemplaires ont été édités. Chacun se présente sous la forme d'une belle boîte en bois contenant le matériel. Les numéros traditionnels ont été remplacés par des extraits de textes de Jean Giono, variés quant à leur ton et leur date (portraits humoristiques, textes polémiques, lyriques...) et accompagnés d'illustrations.

DEROULEMENT DU JEU

But :

Il s'agit de remplir avec les jetons, toutes les cases d'un carton où se trouvent les extraits de textes lus par l'animateur. Ces extraits sont tirés au hasard par l'animateur parmi les "petites formes".

Préparation :

Chaque joueur choisit un carton (ou autant de cartons qu'il se sent capable de suivre simultanément). Il reçoit une douzaine de jetons correspondant aux douze cases du carton comportant du texte. L'animateur de la partie place devant lui la boîte des "petites formes" dont il tirera au hasard les extraits de textes.

Remarque : sur chaque carton, quatre extraits se distinguent des autres par l'emploi d'un caractère italique, ces quatre extraits constituent un texte entier.

Déroulement :

L'animateur tire le premier extrait de la boîte des "petites formes", le lit à haute voix. Le joueur cherche l'extrait lu sur son carton et place un jeton si cet extrait y figure. L'animateur lit un second extrait, puis un autre jusqu'à ce qu'un joueur ait recouvert l'ensemble de son carton. Ce joueur a gagné au carton plein. Le carton du joueur gagnant est alors vérifié par l'animateur grâce aux feuilles de vérification sur lesquelles il a posé au fur et à mesure les extraits lus. Le joueur gagnant lit à son tour les extraits de son carton qui font son gain. On peut gagner à la ligne ou au texte entier.

Durée d'une partie :

Les cartons de jeu ont été réalisés à l'aide d'un programme informatique de manière à limiter la durée d'une partie. Cette durée est évidemment fonction des conditions de déroulement du jeu, fixées par l'animateur : rythme de la lecture, nombre de variantes retenues. Une partie dure normalement de trente à quarante minutes.