

<b>LAPINOÙ, LE LAPIN MALIN</b>			
2007			
Cote <b>K.01.09.G.ADO</b>	Accidents de la vie courante	Enfants de 5 à 7 ans	Jeu société
Concepteur(s) :	ADOSEN (Action documentation santé pour l'Education nationale)		25 €
Diffusion	ADOSEN, 25 rue des Tanneries - 75013 PARIS Tél. : 01.44.08.50.00 - Fax : 01.44.08.50.58 E-mail : <a href="mailto:adosen@wanadoo.fr">adosen@wanadoo.fr</a>		
Contenu de l'outil	<ul style="list-style-type: none"> <li>. 1 plateau de jeu</li> <li>. 1 dé de couleurs</li> <li>. 4 petits chevaux</li> <li>. 20 cartes</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>. 1 dépliant de présentation avec bon de commande</li> <li>. 1 règle du jeu</li> </ul>	
Objectifs annoncés	Sensibiliser les enfants de grande section de maternelle et de CP de manière pédagogique et ludique aux dangers de la maison, à l'intérieur comme dans l'environnement		
Qualité du contenu	Si cet outil est d'une approche très agréable (beaucoup de couleurs, aspect ludique qui donne envie de découvrir son contenu et de le manipuler, principe du jeu de l'oie...), on peut lui reprocher un guide d'utilisation contenant des informations un peu trop générales sur la thématique, pas toujours justes ou claires. De plus le manque de date ne permet pas de vérifier la validité des chiffres présentés, même si les sources utilisées sont précisées. Lapinou reste toutefois neutre et nuancé, et pertinent par rapport à sa thématique et à ses objectifs.		
Qualités pédagogiques	Lapinou fait réfléchir les enfants sur les accidents de manière très participative. Il offre une grande interactivité entre les joueurs et l'animateur qui sont amenés à s'exprimer tout au long du jeu, et à utiliser leurs connaissances ou leurs propres représentations de la thématique. Cependant, le jeu peut s'avérer difficile pour les plus petits qui manqueraient de ces connaissances. De plus, les règles du		

	<p>jeu sont parfois compliquées, et surtout peuvent se révéler frustrantes pour les enfants qui pourraient se sentir en situation d'échec. Une des règles par exemple oblige l'enfant à retourner à la case départ s'il ne répond pas à la question, alors qu'un autre joueur peut arriver au bout sans répondre plus d'une fois (toutes les cases du jeu ne sont pas « actives »). De plus les photos proposées ne sont toujours très lisibles (parfois un peu floues ou difficiles à comprendre pour des petits enfants).</p> <p>Lapinou reste malgré tout un outil intéressant dans sa démarche pédagogique (le jeu) et dans son contenu, même si on peut regretter le manque d'adéquation entre « l'univers » proposé par la boîte (dessin de lapins dans une maison) et le graphisme totalement différent du contenu. Lapinou n'est alors plus qu'un dessin sur le plateau de jeu (qui paraît de plus un peu triste !). Pourquoi aussi n'avoir pas pensé à proposer des petits Lapinoux plutôt que des petits chevaux pour jouer, ou n'avoir pas créé d'étapes avec des carottes à gagner ?</p>
<p>Conditions d'utilisation</p>	<p>Les conditions d'utilisation proposées sont la plupart du temps compréhensibles pour l'animateur, mais doivent absolument être adaptées pour pouvoir atteindre les objectifs de l'outil sans mettre l'enfant en échec. Ce dernier ne doit pas nécessairement avoir de grandes connaissances sur la thématique, qu'il peut trouver dans le jeu. Nos recommandations :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✚ Adaptation des règles du jeu pour éviter les frustrations et les difficultés que pourraient éprouver les enfants</li> <li>✚ Utilisation plutôt à partir de 6 ans, ou selon les groupes d'enfants (niveaux de langage et de compréhension...)</li> <li>✚ L'animateur doit prendre le temps pour chaque étape de bien expliquer le « pourquoi et comment », de ne pas se contenter d'avancer en cas de bonne réponse.</li> </ul>
<p>Points forts</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✚ Démarche pédagogique intéressante et ludique (le jeu)</li> <li>✚ Présente des situations variées</li> <li>✚ Les photos sont des situations réelles, ce qui permet une bonne identification de l'enfant</li> </ul>
<p>Points faibles</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✚ Manque d'adéquation entre le Lapinou du jeu et le contenu</li> <li>✚ Images pas toujours très claires ou de bonne qualité</li> <li>✚ Trop de cases ou de situations inactives (mais règles adaptables)</li> <li>✚ Jeu trop long si pas adapté, plateau un peu fragile</li> </ul>

**Lapinou le lapin malin**  
**Atelier du jeudi 13 mars 2008,**  
**organisé par le Codes de Vaucluse.**

**Ont participé à l'analyse cet outil et à la réalisation de cette fiche :**

**Hélène FLOUW**

Infirmière  
Collège Jules Verne  
LE PONTET  
[helene.flouw@orange.fr](mailto:helene.flouw@orange.fr)

**Michèle ALLIGIER**

Association Hominaissance  
AVIGNON  
[mimalligier@orange.fr](mailto:mimalligier@orange.fr)

**Catherine BLANCHARD**

Référente famille  
Centre social  
LA TOUR D'AIGUES  
[centresocialtourdaigues@wanadoo.fr](mailto:centresocialtourdaigues@wanadoo.fr)

**Saphia LOIRY**

Elève infirmière  
IFSI  
AVIGNON  
[saphi2006@hotmail.fr](mailto:saphi2006@hotmail.fr)

**Mélanie GAUDIN**

Elève infirmière  
IFSI  
AVIGNON  
[mela84@wanadoo.fr](mailto:mela84@wanadoo.fr)

**Elisabeth RIGAUD**

Elève infirmière  
IFSI  
AVIGNON  
[jeanmathis-84@yahoo.fr](mailto:jeanmathis-84@yahoo.fr)

**Laëtitia ABAD**

Agent territorial d'animation  
CLSH Le Bourdis  
LE THOR  
[lebourdis@orange.fr](mailto:lebourdis@orange.fr)

**Martine GAUD**

Infirmière  
Collège Alphonse Sylve  
MONTEUX  
[martine.gaud@voila.fr](mailto:martine.gaud@voila.fr)

**Dany REBUFFEL**

Chargée de projet  
Codes 84  
AVIGNON  
[dany-rebuffel@orange.fr](mailto:dany-rebuffel@orange.fr)

**Stéphanie MORIN**

Documentaliste  
Codes 84  
AVIGNON  
[doc.codes84@wanadoo.fr](mailto:doc.codes84@wanadoo.fr)