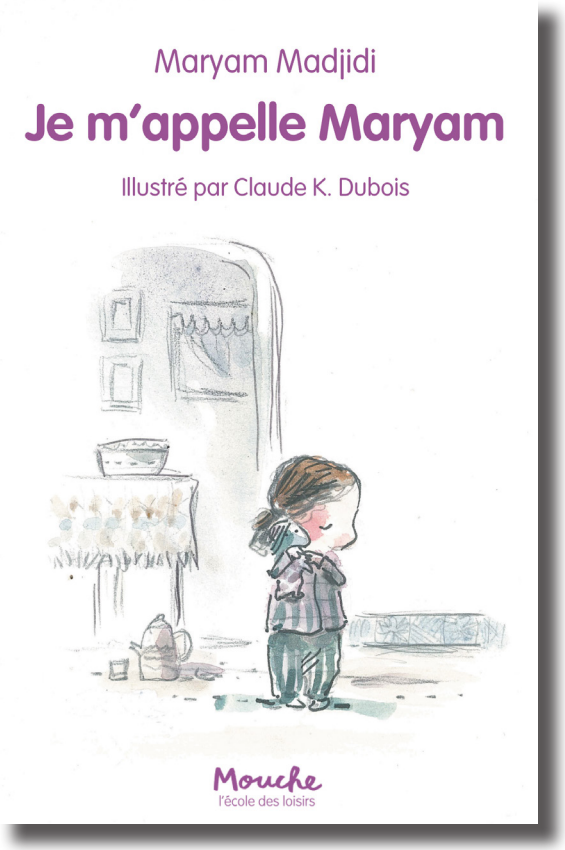
# *Je m'appelle Maryam*

Maryam Madjidi

Jeu de la valise




Avec ses parents, Maryam doit quitter le pays où elle est née. Elle va devoir dire au revoir à ses poupées. Apprendre à jongler avec la langue d'ici et la langue de là-bas. Manger des plats qu'elle n'a jamais goûtés. Découvrir un monde où elle sera une inconnue. Un monde où il faut tout recommencer. Jusqu'à ce que quelqu'un lui demande : « Comment tu t'appelles ? »

But du jeu : vider sa valise en premier pour y mettre sa poupée et gagner la partie

Nombre de joueurs de 2 à 4 et plus

Matériel :
1 valise par joueur (carte valise)
20 pions par valise
1 dé à 3 points
La carte poupée à mettre au centre du jeu ou la poupée fabriquée (voir ci-après)

Déroulement : chaque joueur prend une carte valise et dispose dedans 20 pions représentant le contenu de la valise.
Choisir 5 pions de chaque sorte : chaussures – vêtements – cadeaux – bonbons

Le plus jeune commence

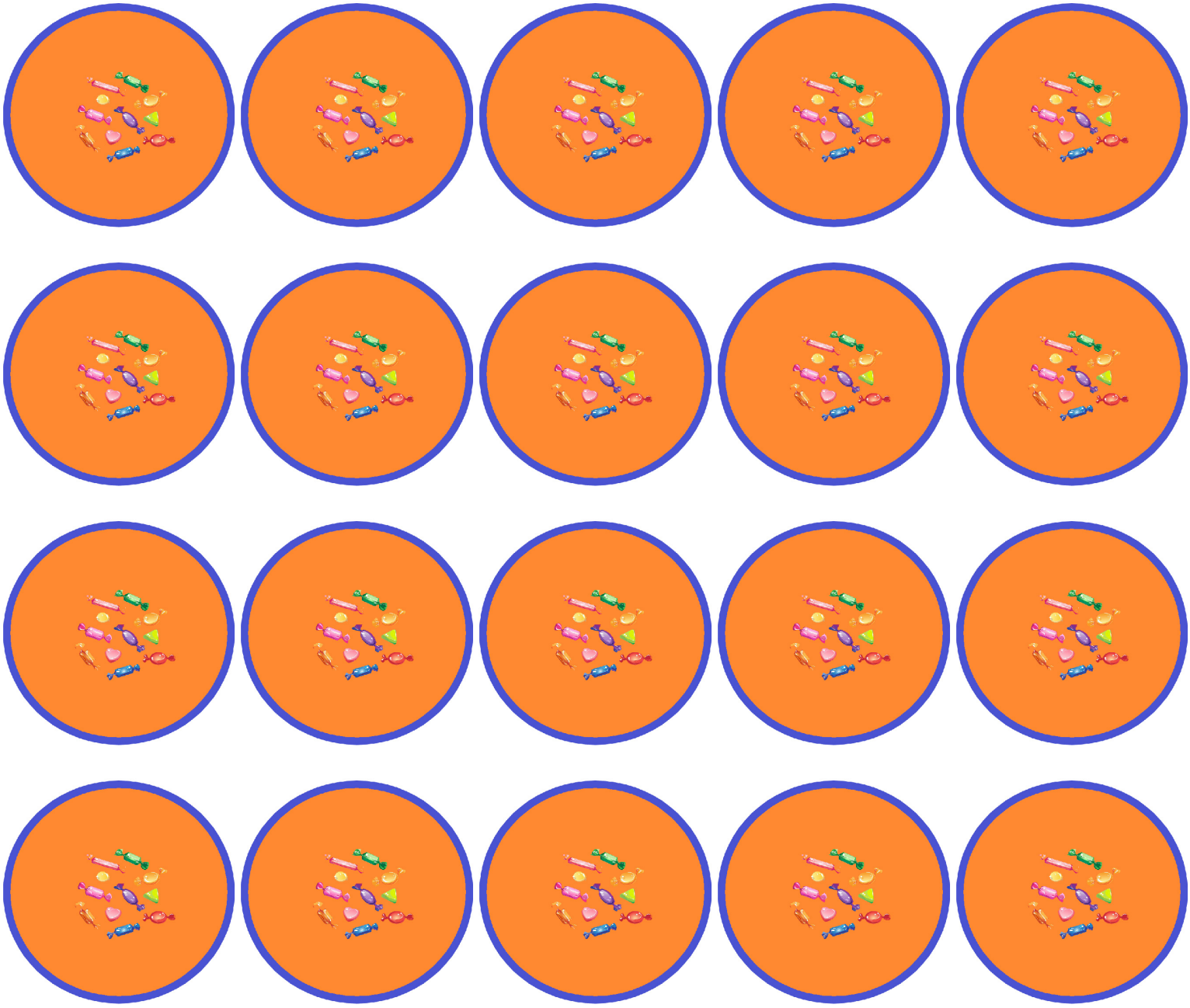
Chacun lance le dé à tour de rôle et retire le nombre de pions correspondant au nombre de points indiqués par le dé. Exemple si je fais 2 je retire 2 pions « affaires ».
Fin de partie
Pour vider sa valise il faut faire le nombre de points justes. Par exemple s'il me reste de pions « affaires » je dois faire un 2 avec le 2 pour vider la valise. Si par exemple je fais 3, je passe mon tour.

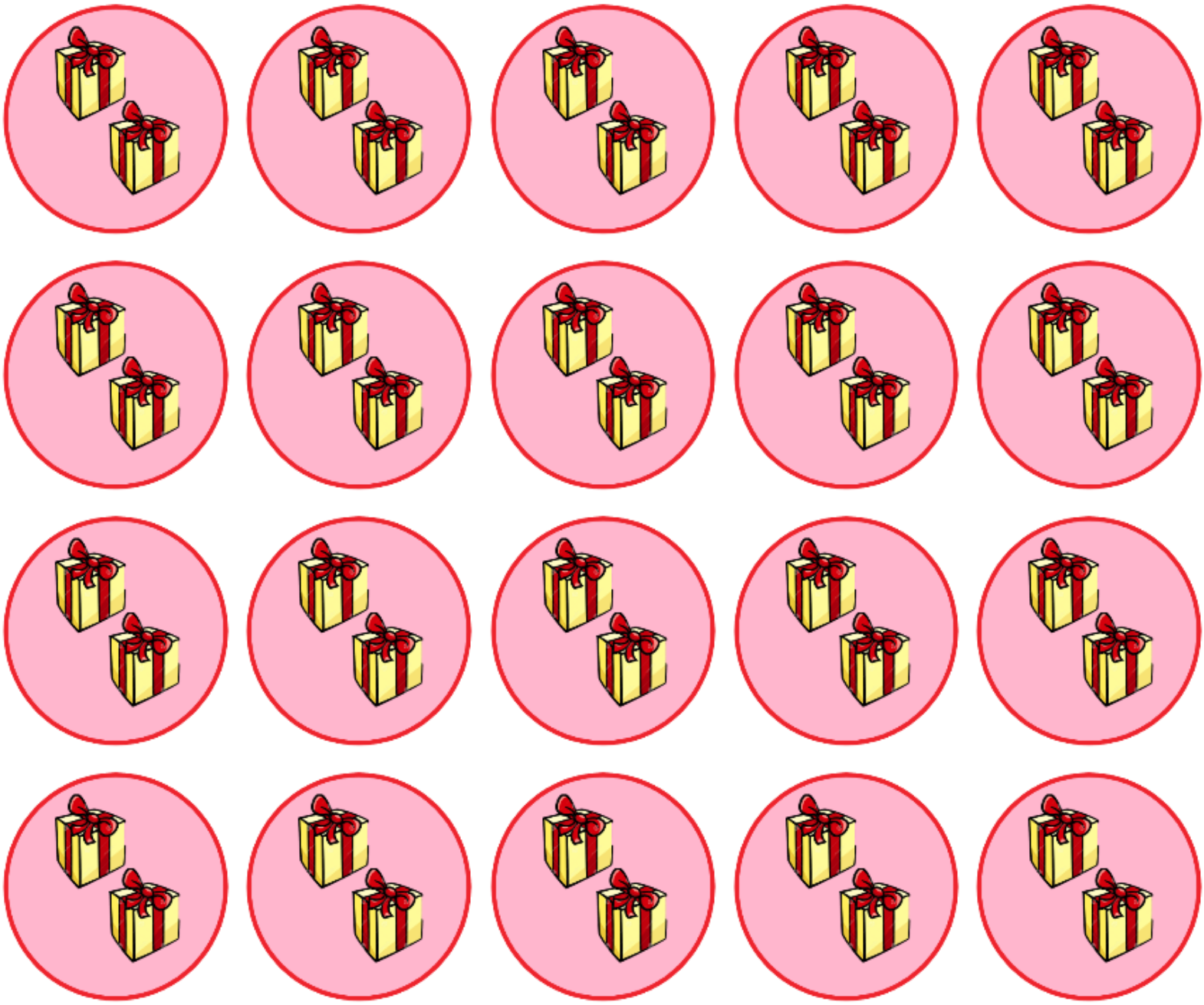


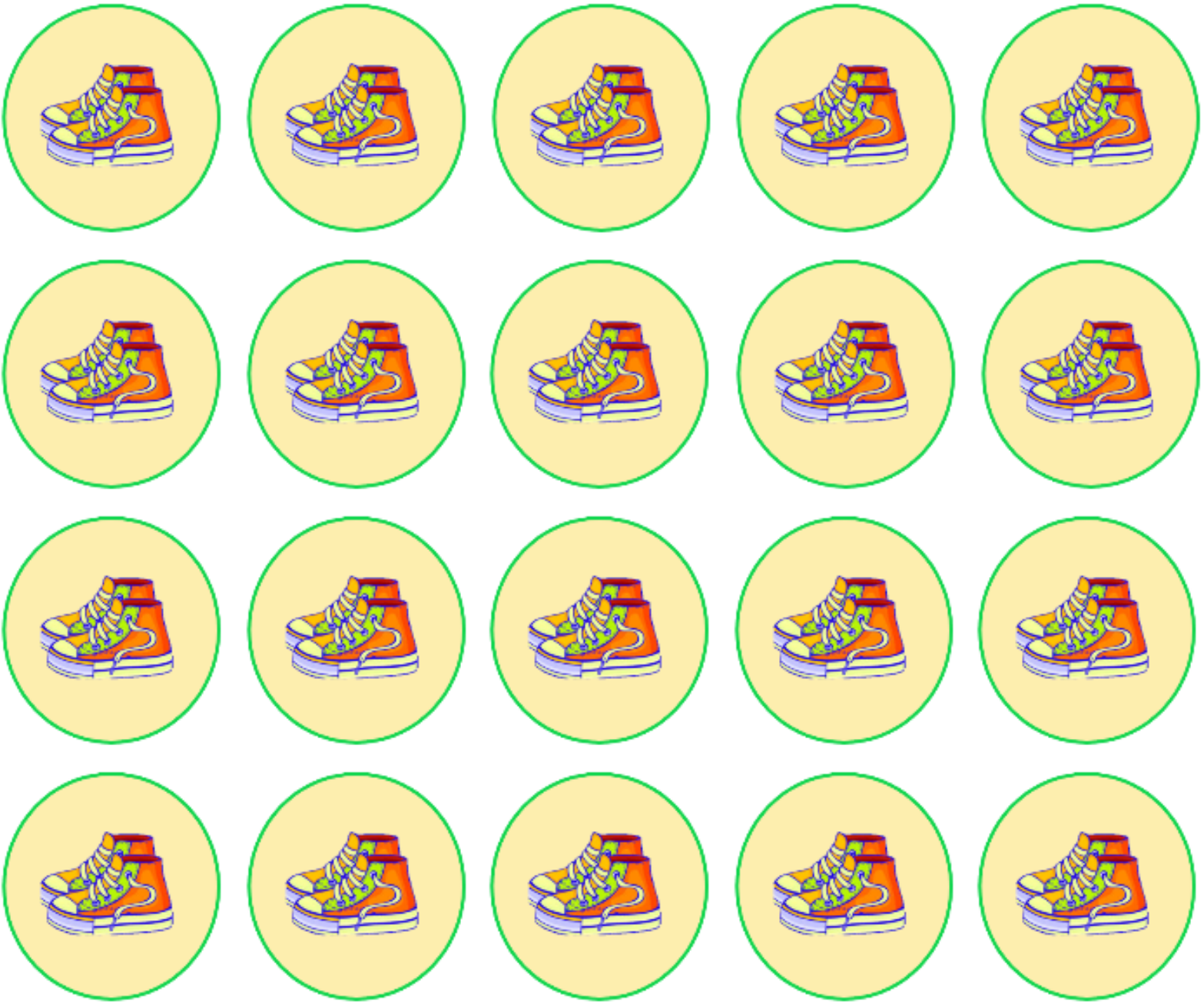




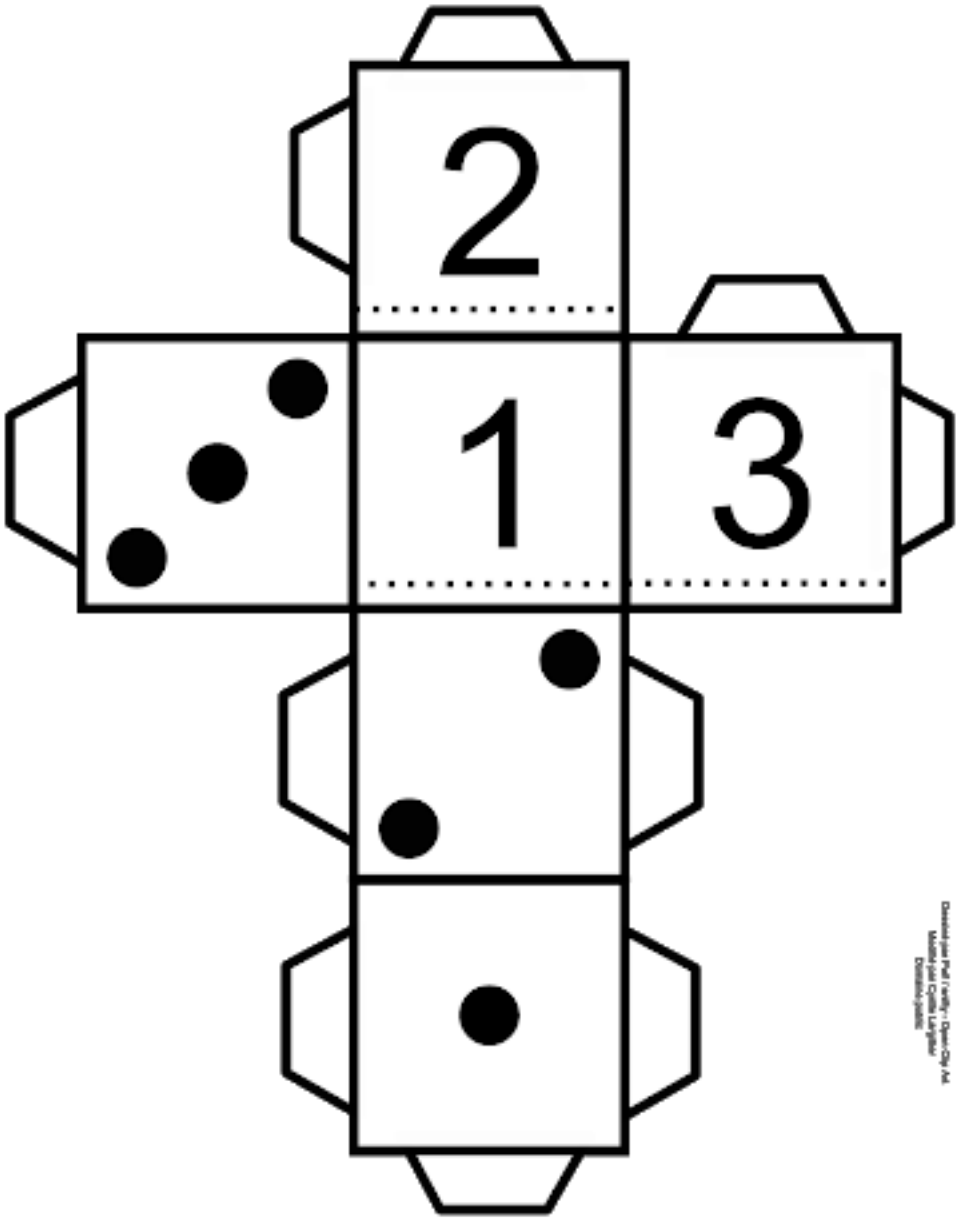
Les pions « affaires » à découper










2
1
3

Les poupées ont une place significative dans le roman, ce sont les jouets propres à l'enfance. Maryam est obligée de les abandonner et de les donner aux enfants pauvres du quartier.

Fabriquer sa poupée en tissu

Matériel
Un morceau de tissu blanc
Le patron ci-après
des feutres pour tissu
du coton ou du kapok pour rembourrer
un crayon
des ciseaux
du fil et une aiguille.

Le patron de poupée ci-joint à reproduire

Etape 1
Etaler le tissu
Découper le patron joint
Poser le patron de la poupée sur le tissu et tracer le contour avec le crayon.
Tracer le patron sur les deux côtés du tissu (recto et verso).

Etape 2
Faire dessiner à votre enfant avec les feutres pour tissu, les vêtements sur la silhouette de la poupée ainsi qu'un visage, des cheveux...

Etape 3
Découper la poupée dans les deux épaisseurs du tissu et les coudre ensemble. Laisser une ouverture de quelques centimètres pour la remplir de coton ou kapok et refermer le corps de la poupée avec le fil et l'aiguille
Et voilà une belle poupée !

