



# QUI N'AIMAIT PAS

## Le kit pédagogique de la collection à succès

Eusèbe est un chat qui n'aime pas les poils... et pour un chat, ne pas aimer les poils, c'est vraiment incroyable ! C'est à ce chat ronchon et attachant que les auteurs Séverine Croix, Anthony Signol et Pauline Roland dédient en 2020 le premier album de la désormais longue série Qui n'aimait pas. Dans ces albums, les personnages relient d'abord leurs caractéristiques : le chat n'aime pas les poils, le yéti n'aime pas la neige et le dragon n'aime pas le feu ! Comment s'accepter ? Comment surmonter les difficultés liées à sa différence ? Facile à dire mais pas facile à faire... Au fil des pages, nos héros haut en couleur apprennent à se connaître avec dérision et découvrent l'importance d'être soi-même. Ces albums sont de courtes leçons sur l'acceptation de soi. Avec humour et tendresse, ces histoires portent un message fort sur la différence, l'acceptation de notre condition et l'attention portée aux petites choses qui font notre unicité.

Dans la continuité du travail des auteurs, les éditions Splash ! ont conçu un kit pédagogique. Il engage la réflexion et invite au questionnement tout en douceur. À destination des enseignants et des élèves, il conviendra également aux parents curieux de le découvrir. Il invite l'enfant à : s'interroger sur les spécificités et les ennuis des héros de la collection, créer son propre personnage investi de ses problèmes personnels, se questionner sur la chronologie d'un court récit, entraîner sa mémoire en jouant au memory, cultiver son regard en jouant à un jeu de plateau inspiré du célèbre Lynx.

La collection Qui n'aimait pas, c'est aussi un succès commercial avec près de 300 000 exemplaires vendus et des lecteurs conquis :

**« J'adore ainsi que mon fils. Histoire très drôle et illustrations très réussies. Un très bon moment de partage mère-fils à chaque nouveau tome. »**

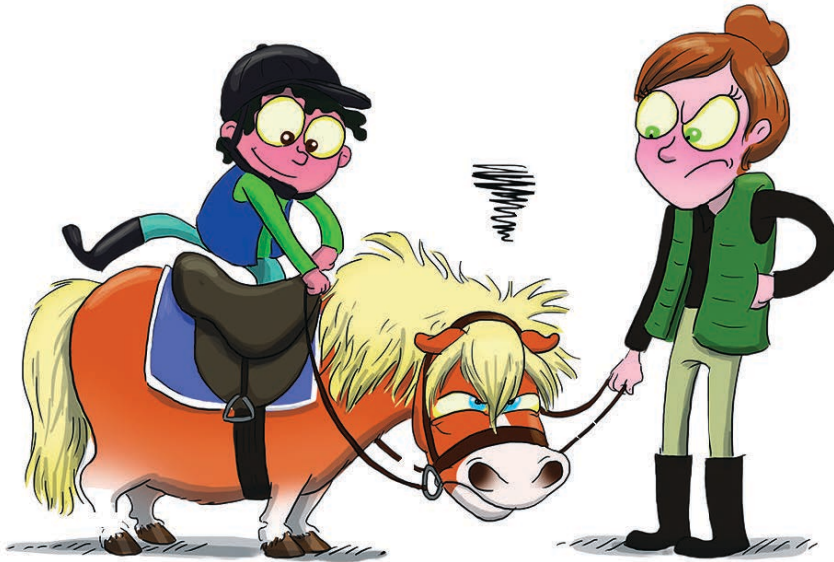
Stéphanie, maman d'Axel, 8 ans

**« On aime la collection pour les thèmes abordés, notre ami Eusèbe, l'écriture simple et riche pour les enfants. La maitresse qui n'aimait pas les élèves a d'ailleurs été utilisée par ma fille et sa psychologue car elle a développé une phobie scolaire, et il s'est avéré un superbe outil. »**

Émile, maman de Maiwenn, 8 ans, et de Zabou, 6 ans

# CES PERSONNAGES... QUI N'AIMAIENT PAS !

Les règles du jeu  
Observe bien les personnages et devine ce qu'ils n'aiment pas !



Comment être heureux quand on est un poney mais qu'on n'aime pas

-----  
-----  
-----



Comment être heureux quand on est un chat mais qu'on n'aime pas

-----  
-----  
-----

# CES PERSONNAGES... QUI N'AIMAIENT PAS !

Les règles du jeu  
Observe bien les personnages et devine ce qu'ils n'aiment pas !



Comment être heureuse quand on est une sorcière mais qu'on n'aime pas

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



Comment être heureux quand on est un yéti mais qu'on n'aime pas

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

# CES PERSONNAGES... QUI N'AIMAIENT PAS !

Les règles du jeu

Observe bien les personnages et devine ce qu'ils n'aiment pas !



Comment être heureux quand on est un oiseau mais qu'on n'aime pas

---

---

---



Comment être heureuse quand on est une princesse mais qu'on n'aime pas

---

---

---

# À TOI DE JOUER : CRÉE TON PERSONNAGE QUI N'AIMAIT PAS !

## Instruction

Imagine un personnage qui n'aime pas ce qui le caractérise. Dessine-le et raconte nous son histoire !

Comment être heureux/heureuse quand on est

-----

mais qu'on n'aime pas

-----

-----

-----

# FACILE À DIRE, MAIS PAS FACILE À FAIRE... RECOMPOSE L'HISTOIRE !

Comment être heureux quand on est un chat mais qu'on n'aime pas les poils? Surtout quand on est très très très poilu!  
Et si la solution, c'était tout simplement de s'en débarrasser? Facile à dire mais pas facile à faire ...

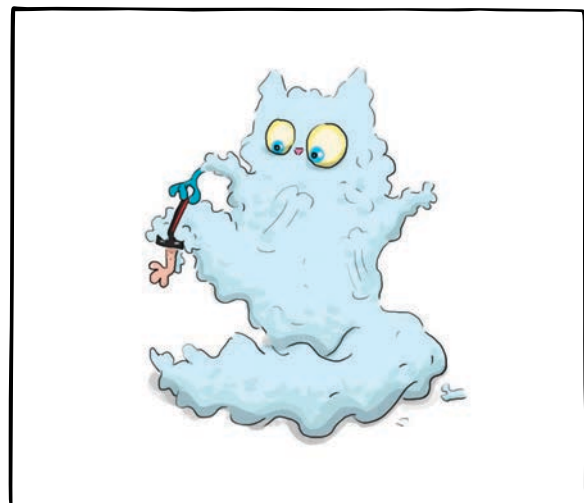
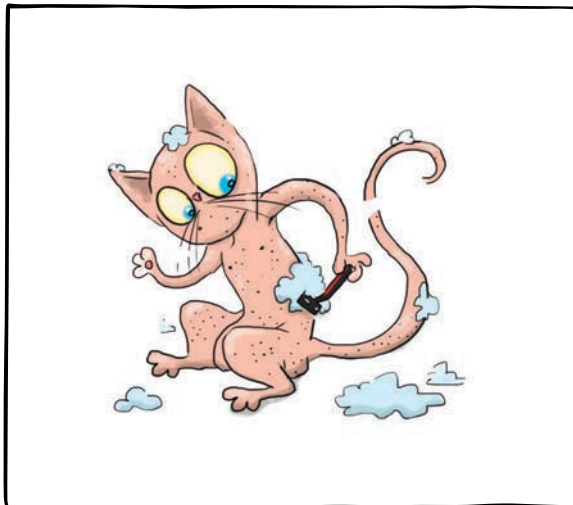
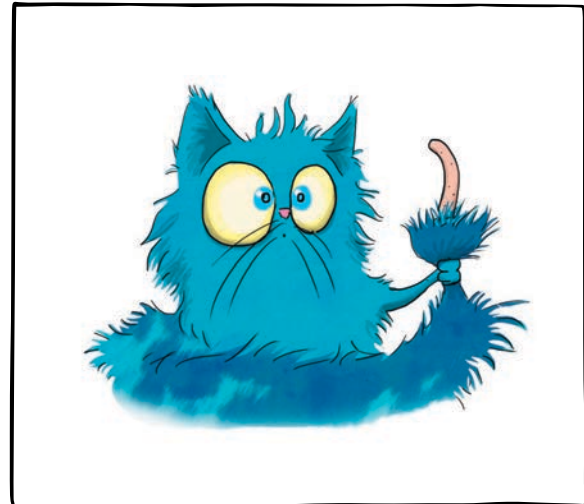
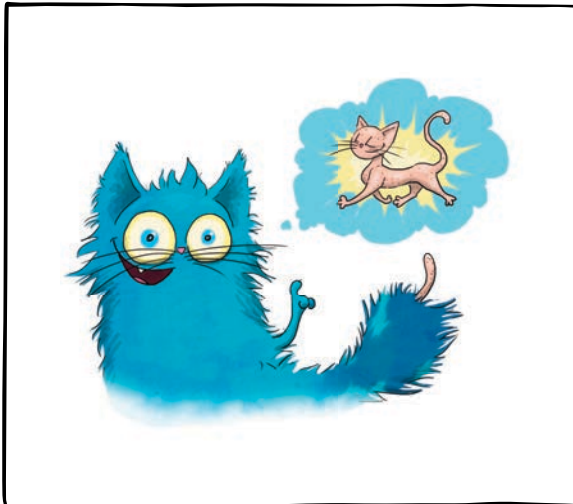
## Ce qu'il vous faut et comment procéder

Des ciseaux pour découper les cartes

De la colle !

## Les règles du jeu

Découpe et colle les images dans l'ordre pour recomposer l'histoire du Chat Eusèbe !



# FACILE À DIRE, MAIS PAS FACILE À FAIRE... RECOMPOSE L'HISTOIRE !

Raymond est un yéti qui n'aime pas la neige. Et pour un yéti, ne pas aimer la neige, c'est vraiment INCROYABLE ! Et très compliqué aussi, car Raymond vit dans les montagnes de l'Himalaya, là où il neige tout le temps ! Et si la solution était de faire disparaître la neige ? Facile à dire, mais pas facile à faire !

**Ce qu'il vous faut et comment procéder**

Des ciseaux pour découper les images

De la colle

**Les règles du jeu**

Découpe et colle les images dans l'ordre pour recomposer l'histoire de Raymond le Yéti !



# QUI N'AIMAIT PAS... LE MÉMORY !

**Ce qu'il vous faut et comment procéder**

Des ciseaux pour découper les cartes

Une surface de jeu assez grande pour poser toutes les cartes

## **Les règles du jeu**

Mélangez les cartes et disposez les faces cachées sur la table ou sur le sol.

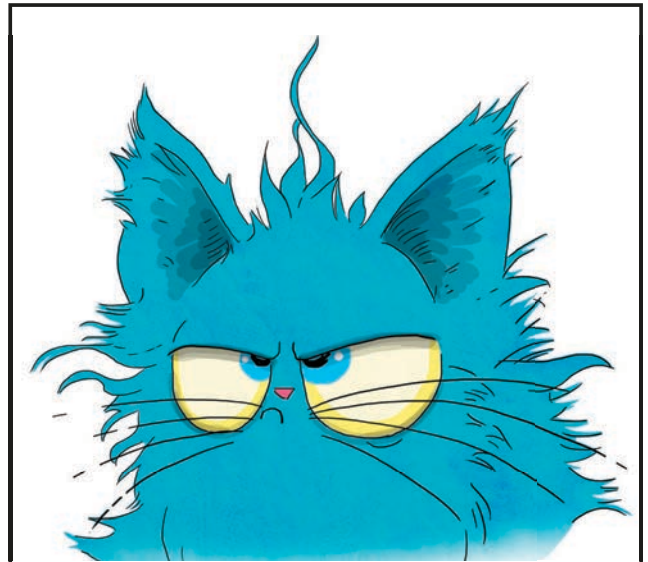
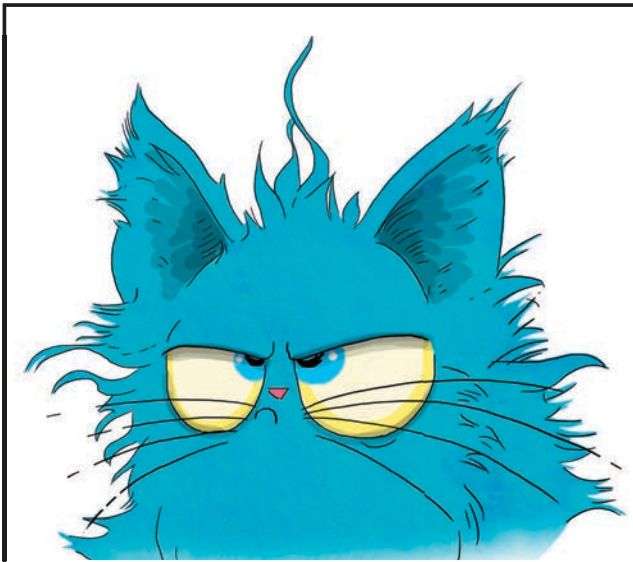
Soulevez la carte, retournez-la et trouvez le visuel identique.

Si les deux cartes sont une paire correspondante, le joueur prend les deux cartes et commence une pile. Le joueur recommence à nouveau et retourne deux autres cartes.

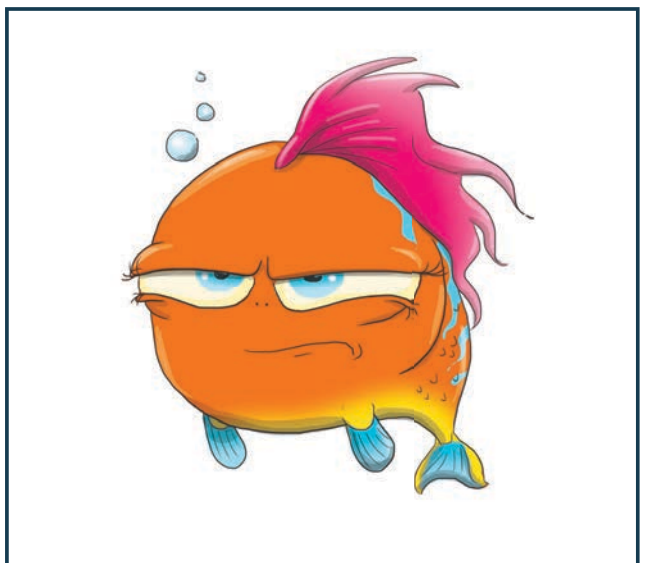
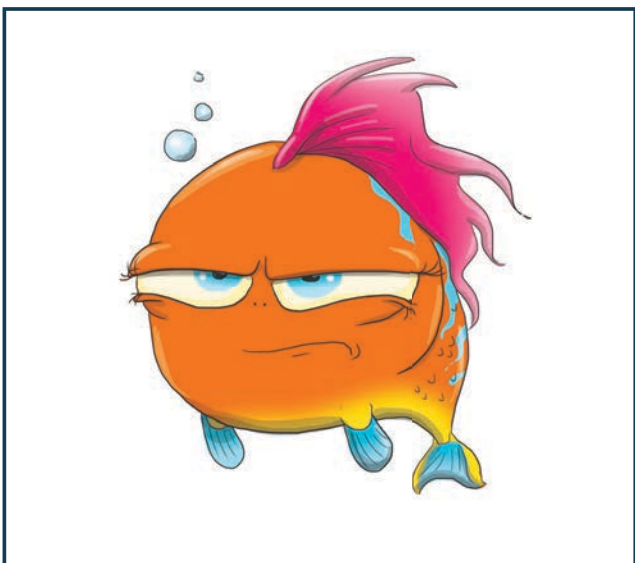
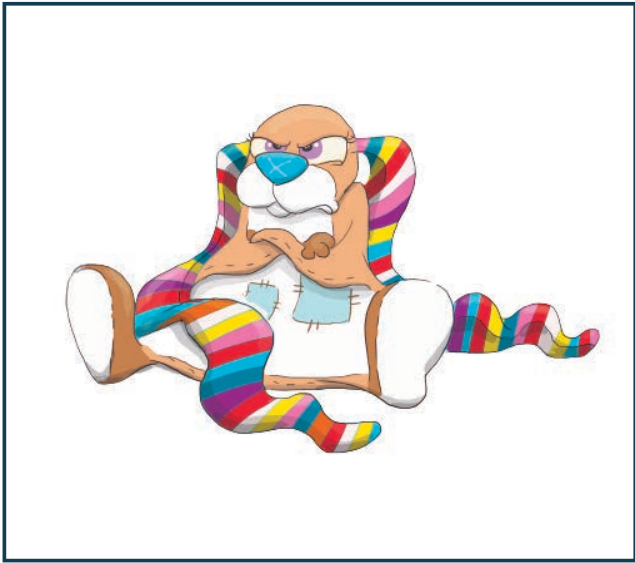
Si les cartes ne forment pas une paire, elles sont retournées face cachée et c'est maintenant au joueur suivant de jouer.

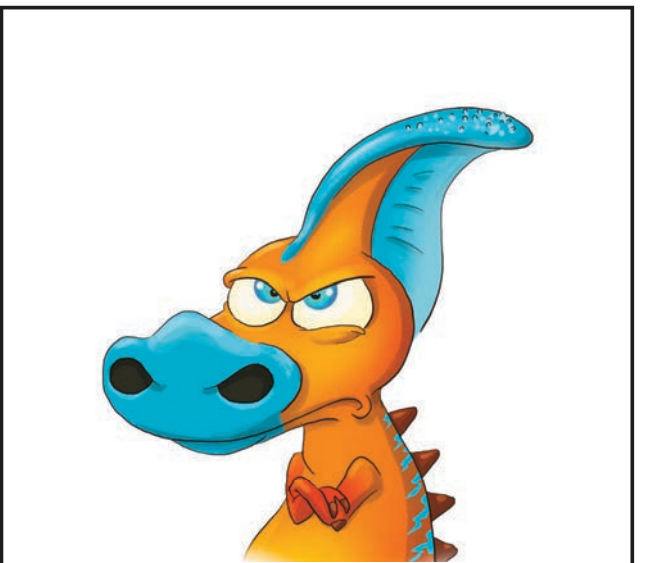
Le jeu de memory continue de cette manière jusqu'à ce que toutes les cartes soient jouées.

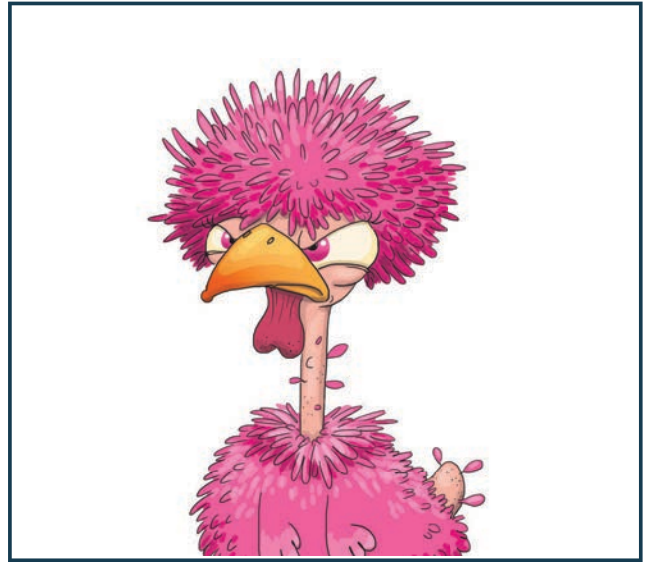
Le but du jeu de memory est de collecter les paires correspondantes.

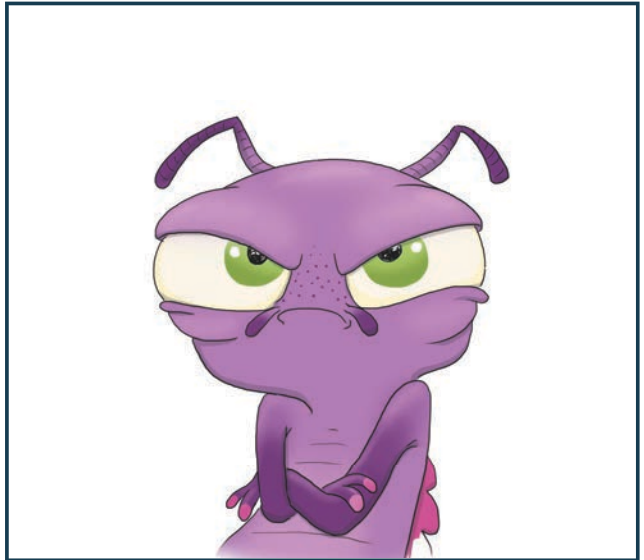
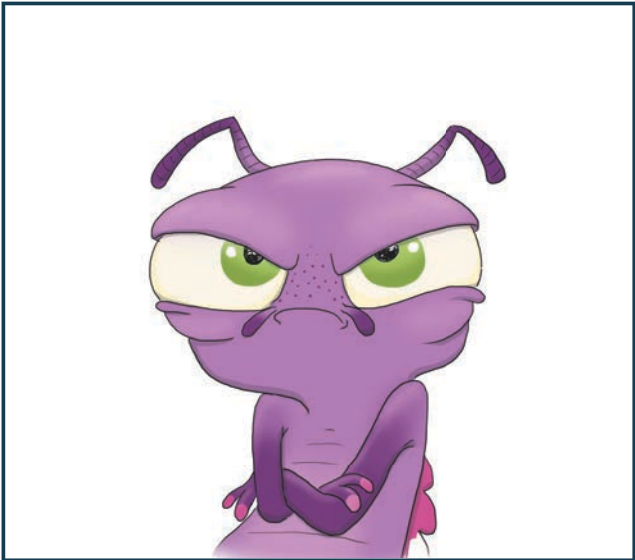












# AVEC TES YEUX DE LYNX, RETROUVE LES ILLUSTRATIONS SUR LE PLATEAU !

## Ce qu'il vous faut et comment procéder

Du scotch ou de la colle pour coller le plateau de jeu  
Des crayons de couleurs (et une pincée de talent) pour colorier les cartes  
Une surface de jeu assez grande pour poser le plateau

## Les règles du jeu

Assemblez le plateau au centre de la table.

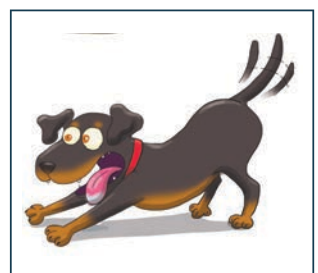
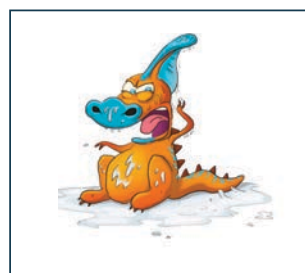
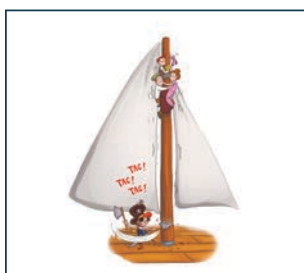
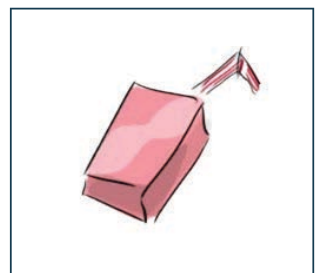
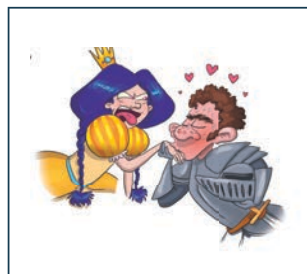
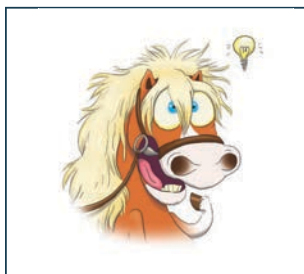
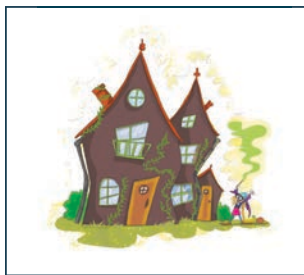
Découpez les cartes illustrations et les cartes personnages à trouver sur le plateau.

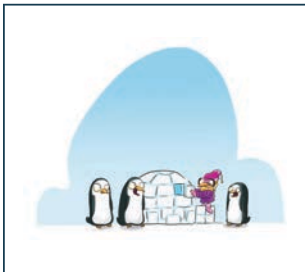
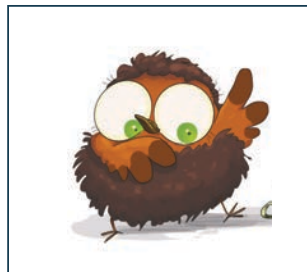
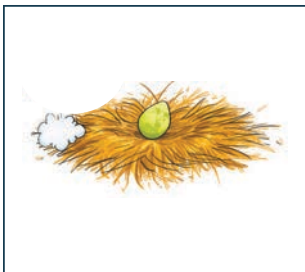
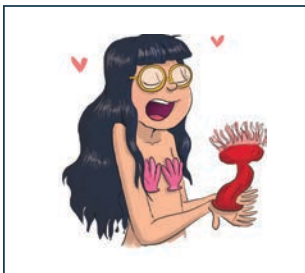
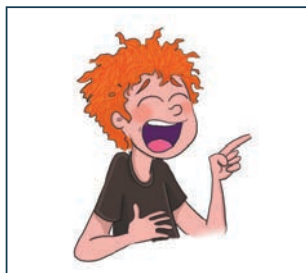
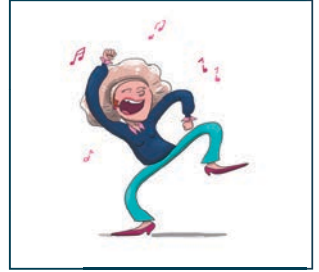
Un joueur retourne au hasard une carte.

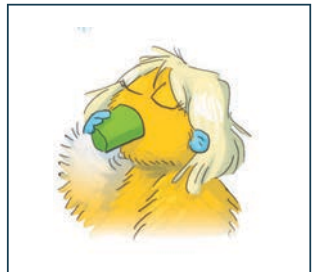
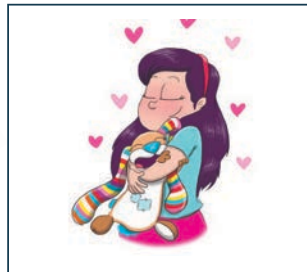
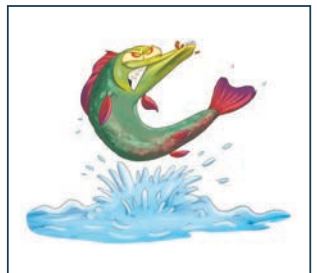
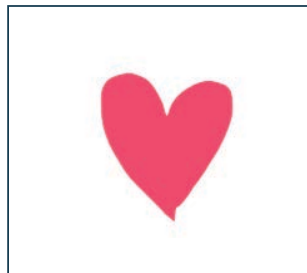
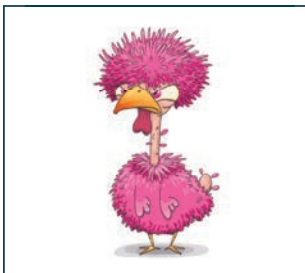
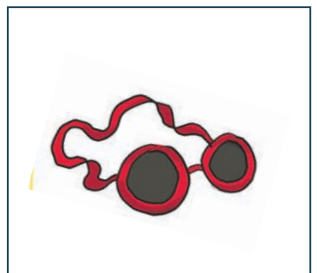
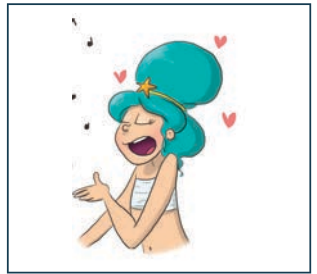
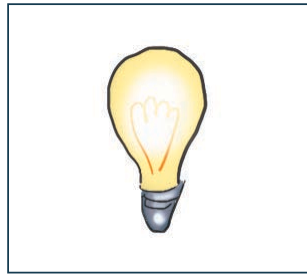
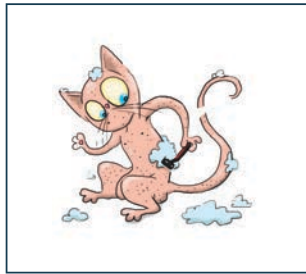
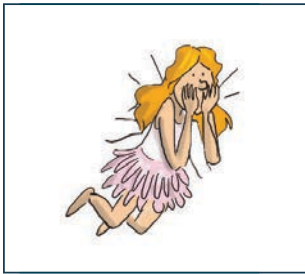
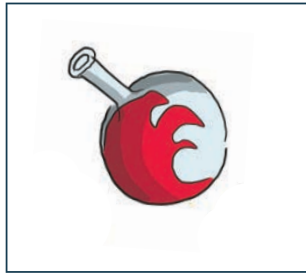
Tous les joueurs recherchent en même temps l'illustration ou le personnage correspondant sur le plateau de jeu.

Le tour s'arrête quand un joueur a trouvé l'illustration ou le personnage correspondant à la carte.

Le but du jeu est d'en trouver le plus possible !











# À TOI DE JOUER : CRÉE TON MONSTRE !

## Instruction

Imagine le dernier petit monstre de cette famille !

