Le Bâtisseur qui ne Savait Pas Dire Non

Animations et ateliers autour du livre (en collège et lycée)

Jeu et Création

- Ateliers référencés Pass Culture Pro / ADAGE -



Auteur – illustratrice – éditrice

Farah Douibi

Adresse: 36 cours Fleury – 21000 DIJON

Mail: contact@farahdouibi.fr
Site: https://www.farahdouibi.fr

Page du conte : https://www.farahdouibi.fr/index.php?

page=8&id titres=13

Téléphone fixe : 09.50.70.52.34 **Téléphone portable :** 07.66.72.32.31





Accéder à la lecture en ligne : https://www.farahdouibi.fr/index.php?page=8&id_titres=13 Accéder au livre en PDF ou en JPG sur la même page (bouton TÉLÉCHARGER).

SOMMAIRE: durée 2 x 2h00

1 – Présentations	2
2 – Lecture	
3 – Questions / Débat	
4 – Jeux de cartes	
5 – Bonus : Trouver l'erreur !	
6 – Ateliers d'écriture / d'illustration	8
7 – Les dessous de la création : de l'idée au livre	9
8 – Le circuit du livre	10

Avant de présenter les différentes activités, je vous propose de lire le document de présentation du livre et de la collection de contes dont le livre est issu (fichier PDF) : https://www.farahdouibi.fr/presentations/presentation collection de contes lastest.pdf.

1 – Présentations

Je me présente avec le livre et je présente les activités à venir aux enfants.

Je propose aux élèves de se présenter à leur tour avec leur prénom et s'ils le veulent, ce qu'ils souhaitent faire plus tard comme métier et ce qu'ils aiment le plus faire. Chacun peut rajouter ce qu'ils veulent et qu'ils estiment important que je sache.

Nombre de participants : à partir de 3. Groupe optimal de 10 à 20 personnes. Au-delà, je propose aux enfants de me présenter leur classe / filière / école au lieu de la présentation individuelle.

Âges d'accès : dès 6 ans.

Durée : de 5 à 15 minutes en fonction de la loquacité des élèves.

Matériel nécessaire : un chevalet cartonné chacun pour leur nom, une feuille chacun et un gros feutre noir,

fournis par mes soins.



2 – Lecture

Cette animation est centrée sur la lecture du conte dans sa version courte.

Le choix de la version selon l'âge pourra être fait par les enfants au moyen du vote ou bien par l'enseignant s'il souhaite travailler une forme en particulier.

Pour les enfants qui abordent la poésie, les versions 6 ans et 9 ans+ peuvent être plus

intéressantes, celles-ci étant respectivement en hexasyllabes et alexandrins au passé simple.

Par défaut, je lis la version en prose et au présent, plus fluide et moins contraignante pour la compréhension.

Selon le public et les circonstances, je propose une à trois minutes de relaxation pour amener sereinement les enfants à l'écoute, au rituel du conte.

Je fais la lecture au moyen d'un exemplaire grand format (A3) du conte, de type Kamishibai, afin de présenter pendant la lecture les illustrations correspondantes à la classe.

Nombre de participants : à partir de 3 personnes.

Âges d'accès : à partir de 2/3 ans. **Durée :** cela dépend de la version :

- Pour la version 3 ans et plus, 15 minutes environ.
- Pour la version 6 ans et plus, 15 minutes environ.
- Pour la version 9 ans et adultes, 20 à 25 minutes environ.

Matériel nécessaire : le Kamishibaï fourni par mes soins.



3 – Questions / Débat

Un premier temps sera consacré aux questions de toutes sortes sur le conte : vocabulaire, sens de certaines parties, etc.

Un deuxième temps sera l'occasion d'échanger sur ce que les enfants ont aimé et pourquoi, puis sur ce qu'ils n'ont pas aimé et pourquoi. Qu'auraient-ils fait, eux, à la place du bâtisseur ? Cela permettra d'ouvrir le débat du troisième temps.

Enfin, ce troisième temps ouvrira sur un débat, orienté ou non en fonction de ce que souhaite l'enseignant. Peuvent être proposés ces thématiques, en fonction de l'évolution de l'échange avec les enfants ou d'une orientation voulue :

- ☐ Les différences entre don de soi et sacrifice. Les raisons qui nous poussent à aider les autres, parfois au point de se faire du mal, qui pourraient nous empêcher de dire non lorsque cela est nécessaire :
 - orgueil (thème de l'estime de soi, entre orgueil, respect de soi et mésestime) ;
 - mésestime de soi (thème de l'estime de soi);
 - besoin d'amour;
 - Peur du regard de l'autre ;
 - peur du rejet ;
 - peur de l'autorité (sentiment d'obligation);
 - intention pure de générosité;
 - o formatages de l'enfance;
 - sentiment de culpabilité;
 - désir d'ascendant sur l'autre (intéressé);
 - satisfaction du travail accompli (aimer son travail);
 - Désir de réputation, de renommée ;
 - o etc.
- ☐ L'autorité et les liens contraignants (du désir de faire ce que l'on veut aux nécessités de la vie en société) ;
 - Le désir de ne pas ranger sa chambre et la nécessité de garder un endroit sain ;
 - Le désir de ne pas faire ses devoirs et la nécessité d'être en capacité d'affronter le monde :
 - Le désir de ne pas aider à la maison et la nécessité d'une participation à la vie familiale :
 - o etc.

Cette activité permet d'apprendre à se connaître mieux pour savoir où se situer vis-à-vis de ces thématiques, des autres et de la société.

Ce sera aussi l'occasion d'échanger avec les enfants sur le conte, ce qu'ils en ont compris finalement et ce qu'ils en retiendront.

Nombre de participants : à partir de 3 personnes.

Âges d'accès : à partir de 8/9 ans.

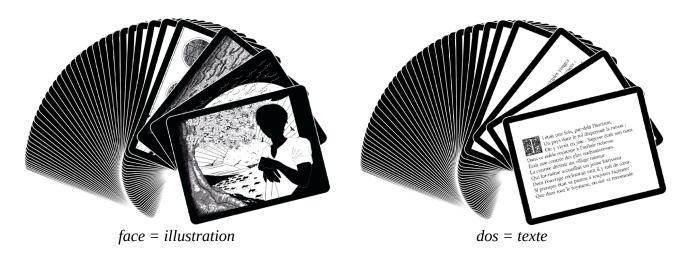
Durée : à partir de 20 minutes, puis en fonction de l'intérêt des participants aux débats. **Matériel nécessaire :** tableau ou paperboard, bonhomme puzzle fourni par mes soins.

4 – Jeux de cartes

Voilà plusieurs jeux possibles \square .

Il n'y a pas de gagnants ou de perdants. Le but, en plus de faire travailler selon le jeu : la **mémoire**, la **logique**, les **réflexes**, les **connaissances** et l'**imagination**, est de pratiquer l'**entre-aide**, la **cohésion de groupe**, le **travail ensemble** pour un but commun : terminer le jeu.

• Avec le jeu *Histoire*. 26 cartes



1 DÉBUT	2	8	14	LE BATISSEUR «Le Bâtisseur qui ne Savait Pas Dire Non PLATEAU DE JEU - VERSION COURTE		
PIOCHE	3	9	15	19	22	
DÉFAUSSE	4	10	16	20	23	
	5	11	17	21	24	
	6	12	18		25	
	7	13			26 FIN	

□ PARTIE 1 | Mélangez les cartes et les éparpiller autour du plateau du jeu, faces visibles. Avec seulement les illustrations, retrouver l'ordre du récit et réorganisez les cartes chronologiquement sur le plateau (mémoire visuelle, logique). Difficulté niveau 1 ;

Temps moyen : 5 à 10 minutes.

□ PARTIE 2 | Mélangez les cartes et les éparpiller autour du plateau du jeu, dos visibles. Avec seulement les textes, retrouver l'ordre du récit et réorganisez les cartes chronologiquement sur le plateau. Pour les plus grands (mémoire auditive, logique). Difficulté niveau 3;

Temps moyen: 10 à 20 minutes.

□ PARTIE 3 | Placez les cartes ordonnées chronologiquement, faces illustrées visibles, sur le plateau de jeu. Moi ou un participant prend au hasard une page du conte et la lit. Les élèves installés autour du plateau doivent retrouver la carte correspondante au texte lu le plus vite possible et la saisir avant la fin de la lecture (mémoires + réflexes). Difficulté niveau 2;

Temps moyen: 10 à 15 minutes.

□ PARTIE 3 | Variante : mélangez les cartes et les éparpiller autour du plateau du jeu, faces illustrées visibles. Moi ou un participant prend au hasard une page du conte et la lit. Les élèves installés autour du plateau doivent retrouver la carte correspondante au texte lu le plus vite possible et la saisir avant la fin de la lecture (mémoires + réflexes). À l'aide des autres enfants, la carte doit trouver sa place sur le plateau de jeu. Difficulté niveau 3.

Temps moyen : 20 minutes.

Tous les jeux ne doivent pas être réalisés dans la même journée pour éviter la surcharge mentale et la lassitude. Je propose de réaliser les PARTIES 1 et Variante 3 qui suffisent à bien ancrer le texte dans les mémoires et termine la première partie par une note ludique.

Nombre de participants : de 3 à une trentaine. Groupe optimal de 7 à 15 personnes.

Âges d'accès : à partir de 6 ans, en fonction des parties.

Durée : cela dépend du ou des parties sélectionnées. On peut prendre une moyenne d'une demi-heure.

Matériel nécessaire : le jeu de 26 cartes, le plateau de jeu et le livre, fournis par mes soins.





Pause de quelques minutes, réorganisation de la salle (tables et chaises) éventuellement.

5 – Bonus: Trouver l'erreur!

Activité bonus! Une erreur s'est glissée dans le conte. Saurez-vous la trouver? Pour maximiser leurs chances, ils peuvent se concerter et proposer des choix après en avoir parlé entre eux. Possibilité de donner des indices en fonction du niveau des participants.

Je donne la règle d'orthographe concernant la faute trouvée et propose des exemples pour appliquer la règle.

Nombre de participants : de 3 à une trentaine de personnes.

Âges d'accès : à partir de 10/11 ans.

Durée: 5 à 10 minutes.

Matériel nécessaire : une page du livre imprimée pour chacun. La feuille de la règle d'orthographe pour

chacun. Fournis par mes soins.



6 – Ateliers d'écriture / d'illustration

Dans cette partie, les participants vont pouvoir jouer avec les mots, les phrases, les sens et les formes. Ils partiront avec un travail fini d'écriture et / ou d'illustration. Un seul atelier par intervention.

- ☐ Écrire chacun un mot et un verbe sur deux bouts de papier. Mettre tous ces mots dans deux boites (mots/verbes). Faire tirer au sort les deux boites par chacun. Cette étape pourra être remplacée par le tirage au jeu de cartes *vocabulaires* par les participants.
 - Leur proposer d'écrire une phrase contenant le mot/verbe tiré pour s'échauffer.
 - Puis, réunir tous les mots/verbes et faire collectivement un court texte (environ un paragraphe) contenant tous ces mots et verbes, commençant par « *Il était une fois* » et se terminant par une fin de type conte.
 - Une alternative pour les plus grands et les plus demandeurs, consiste à imposer des phrases en alexandrins, avec des rimes en bout pour ceux qui aiment les défis.
 - Pour aller plus loin, illustrer l'histoire en style silhouette.
- ☐ Écrire collectivement une fin alternative au conte (au choix en prose, hexasyllabes ou alexandrins).
 - Pour les participants préférant l'expression graphique à l'expression écrite, faire les illustrations en style silhouette.
- ☐ Écrire collectivement un module supplémentaire au conte (personnage/thématique choisie dans celles citées dans les débats). Un module fait 4 paragraphes (au choix en prose, hexasyllabes ou alexandrins).
 - Pour les participants préférant l'expression graphique à l'expression écrite, faire les illustrations en style silhouette.

RESTITUTION – VALORISATION

Je peux mettre les textes et les illustrations en page sur simple demande. À cet effet, il me faudra les textes en .txt, .odt, .doc ou .docx et les illustrations scannées. Vous pourrez ainsi publier les textes produits dans le magazine de l'école, sur le blog de l'établissement ou tout autre supports.

Si vous le souhaitez, je peux également publier un article sur le travail réalisé sur mon site pour valoriser les élèves.

Nombre de participants : de 3 à une trentaine de personnes. Groupe optimal de 10 à 20 personnes.

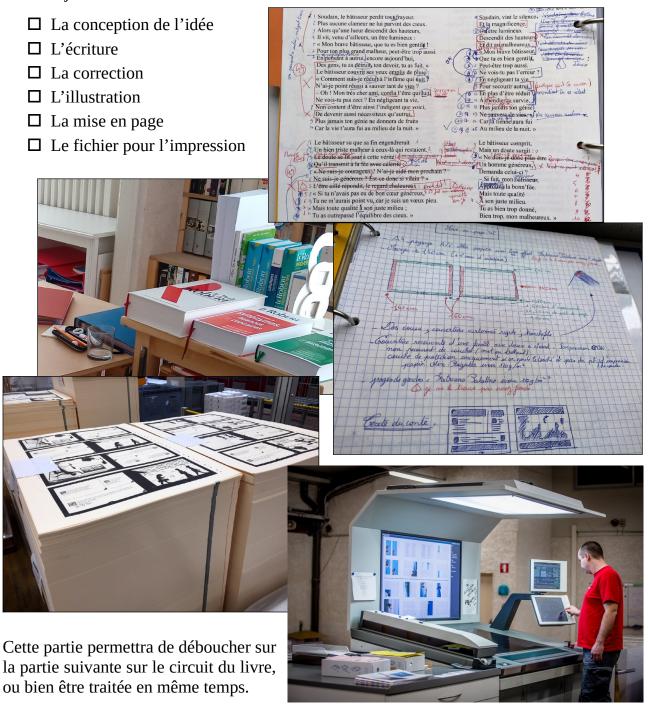
Âges d'accès : à partir de 10/11 ans.

Durée : de 20 minutes à 1 heure par atelier. En fonction des motivations des participants. Certains ateliers peuvent être développés plus longuement en fonction des souhaits de l'enseignant.

Matériel nécessaire : une feuille et une petite vignette chacun, fournis par mes soins.

7 – Les dessous de la création : de l'idée au livre

Les enfants peuvent me poser des questions sur le livre et moi. Cela me permettra d'aborder divers sujets en lien avec le circuit du livre et la création d'un livre :



Nombre de participants : à partir de 3.

Âges d'accès : à partir de 11 ans. Pas de limite. Le contenu est adapté en fonction de l'âge de l'auditoire. **Durée :** en fonction du temps imparti. Peut être abordé en 10 minutes jusqu'à 30 minutes selon le public et les demandes.

Matériel nécessaire : quelques documents à faire tourner dans la classe, prêtés par mes soins. Un petit livret sera distribué à chaque participant, fourni par mes soins.

8 – Le circuit du livre

Comment un livre chemine entre l'auteur et les lecteurs.

Quelques parties du plan de l'intervention. Plan illustré d'exemples et de documents. La longueur dépend de l'âge du public.

1. Présentation du circuit traditionnel du livre

- a) Auteur illustrateur
- b) Éditeur (+ correcteur, traducteur, photographe, illust. de couv., maquettiste...)
- c) Imprimeur
- d) Diffuseur distributeur
- e) Libraire
- f) Organismes de soutien, d'aide et de gestion

2. Les alternatives au circuit traditionnel du livre

- a) l'auto-édition
- b) le financement participatif, mécénat, don...

Discussion / débat sur des thèmes de société :

Ш	Quelle difference entre un livre edite a compte d'editeur et un livre edite a compte
	d'auteur ?
	Est-il préférable de se faire éditer ou de s'auto-éditer ?
	Circuit traditionnel du livre ou circuit alternatif, quelles conséquences pour les
	acteurs du circuit traditionnel ? Quelles conséquences pour la société ?

Nombre de participants : à partir de 3.

Âges d'accès : à partir de 10/11 ans. Pas de limite. Le contenu est adapté en fonction de l'âge.

Durée : en fonction du temps imparti. Peut être abordé en 10 minutes, jusqu'à 30 minutes, selon le public et les demandes.

Matériel nécessaire : quelques livres, brochures et copies à faire tourner, prêtés par mes soins. Tableau ou paperboard pour illustrer le circuit du livre.

À la fin de l'activité, je remets à chaque enfant un livret couleur de 36 pages contenant un extrait du conte, les différentes parties du livre ainsi que la partie « *les dessous de la création* » qui explique les étapes importantes de réalisation d'un livre.

