

Le Bâtitteur qui ne Savait Pas Dire Non

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

PARTIE 1



Auteur – illustratrice

Farah Douibi

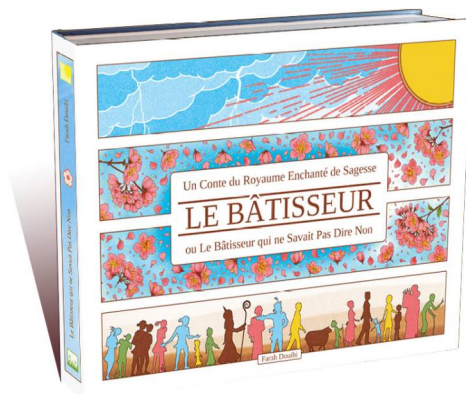
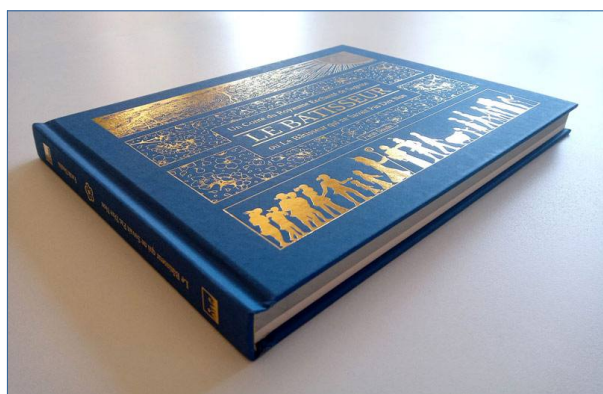
Adresse : 36 cours Fleury – 21000 DIJON

Mail : contact@farahdouibi.fr

Site : <https://www.farahdouibi.fr>

Téléphone fixe : 09.50.70.52.34

Téléphone portable : 07.66.72.32.31



HISTOIRE DU CONTE Le bâtisseur est bien brave : jamais il ne refuse son aide à qui la lui demande. Toujours, il travaille pour les maisons des autres alors que la sienne n'est pas finie. Mais un jour, une tempête arrive...

MESSAGE DU CONTE *Sois gentil ! Ne dis pas non ! Fais plaisir !* Certes, mais pas à n'importe quel prix. Ce conte nous apprend jusqu'où nous pouvons aller dans le don de soi avant de basculer dans le sacrifice de soi. Il nous apprend à nous préserver pour pouvoir, sans se blesser, être pleinement généreux.

Accéder à la lecture en ligne : https://www.farahdouibi.fr/index.php?page=8&id_titres=13

Le télécharger en PDF/JPG https://www.farahdouibi.fr/index.php?page=8&id_titres=13&cat=ddl

Pour avoir une présentation complète du livre, de son contenu, le document est disponible ici : https://www.farahdouibi.fr/presentations/presentation_collection_de_contes_lastest.pdf

SOMMAIRE

de la demi-journée

1 – Présentations.....	3
2 – Lecture kamishibai, chantée et jouée à la guitare.....	4
3 – Jeux de cartes.....	6
4 – Questions / Débat.....	10
5 – Jeu bonus : Trouver l’erreur !.....	11
6 – Atelier d’écriture / d’illustration, les prémices.....	12
7 – Le livre de conte.....	13
8 – Pour la suite.....	14

Cette activité est plus pertinente si elle est un travail conjoint avec l’enseignant.

Merci de me contacter pour que nous construisions un programme adapté aux élèves, à leur programme et au projet culturel souhaité.

Il vous est possible de ne choisir que cette première partie (demi-journée), ou bien de choisir dans les deux demi-journées les éléments que vous souhaitez garder pour créer votre propre demi-journée adaptée à la classe.

Il peut être intéressant de placer les deux demi-journées à plusieurs jours d’intervalle pour permettre à l’enseignant de travailler dessus avec ses élèves dans l’intervalle.

Il est également possible aussi de créer une série d’interventions plus courtes plutôt qu’une journée, pour permettre à l’enseignant de travailler dessus avec ses élèves entre chaque intervention.

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 si c'est différent. Chacun peut rajouter ce qu'il veut et qu'il estime important que je sache.

Dans un deuxième temps, avec l'enseignant, on présente le cadre global du projet culturel avec les actions passées et celles à venir. On replace cette intervention dans ce cadre.

Je propose aux enfants de me dire ce qu'ils connaissent des contes. Quels contes ils connaissent. Ce qui est commun aux contes. S'ils connaissent des auteurs de contes, des adaptations de contes (livres, dessins-animés, films, bande dessinées, théâtre, etc). Cette partie est en collaboration avec l'enseignant qui mènera un travail en ce sens avec les élèves.

Nombre de participants : jusqu'à 30-40 personnes. Groupe optimal de 10 à 20 personnes.

Âges d'accès : dès 6 ans.

Durée : de 5 à 20 minutes en fonction de la loquacité des élèves et de leur nombre.

Matériel nécessaire : un chevalet cartonné chacun pour leur nom, une feuille chacun et un gros feutre noir, fournis par mes soins.



2 – Lecture kamishibai, chantée et jouée à la guitare

Cette activité est centrée sur la lecture du conte animée au moyen du kamishibai et son butai (petit théâtre japonais) personnalisé. Pour cette partie, il faut un espace assez calme. Les enfants sont soit sur des chaises ou bancs, soit sur un tapis au sol avec coussins.

Je profite de l'occasion pour expliquer ce qu'est un kamishibai et son butai, leur histoire dans les grandes lignes.

Je fais précéder la lecture d'une à trois minutes de relaxation que j'accompagne doucement au carillon ou à la guitare pour amener sereinement les enfants à l'écoute, au rituel du conte.

Puis je fais la lecture avec kamishibai et butai afin de présenter pendant la lecture les illustrations correspondantes aux enfants (important pour les jeux qui vont suivre).

La lecture est chantée, accompagnée à la guitare, ponctuée par des bruitages et accessoires.

La lecture n'est pas hermétique. Je fais participer les enfants à des moments précis pour les garder actifs et attentifs tout au long de l'histoire. Bien sûr, ces interventions dépendent de l'âge des enfants et de leurs besoins au moment de la lecture.

Suivent quelques minutes de détente pour sortir du conte, accompagnées du carillon ou de la guitare.

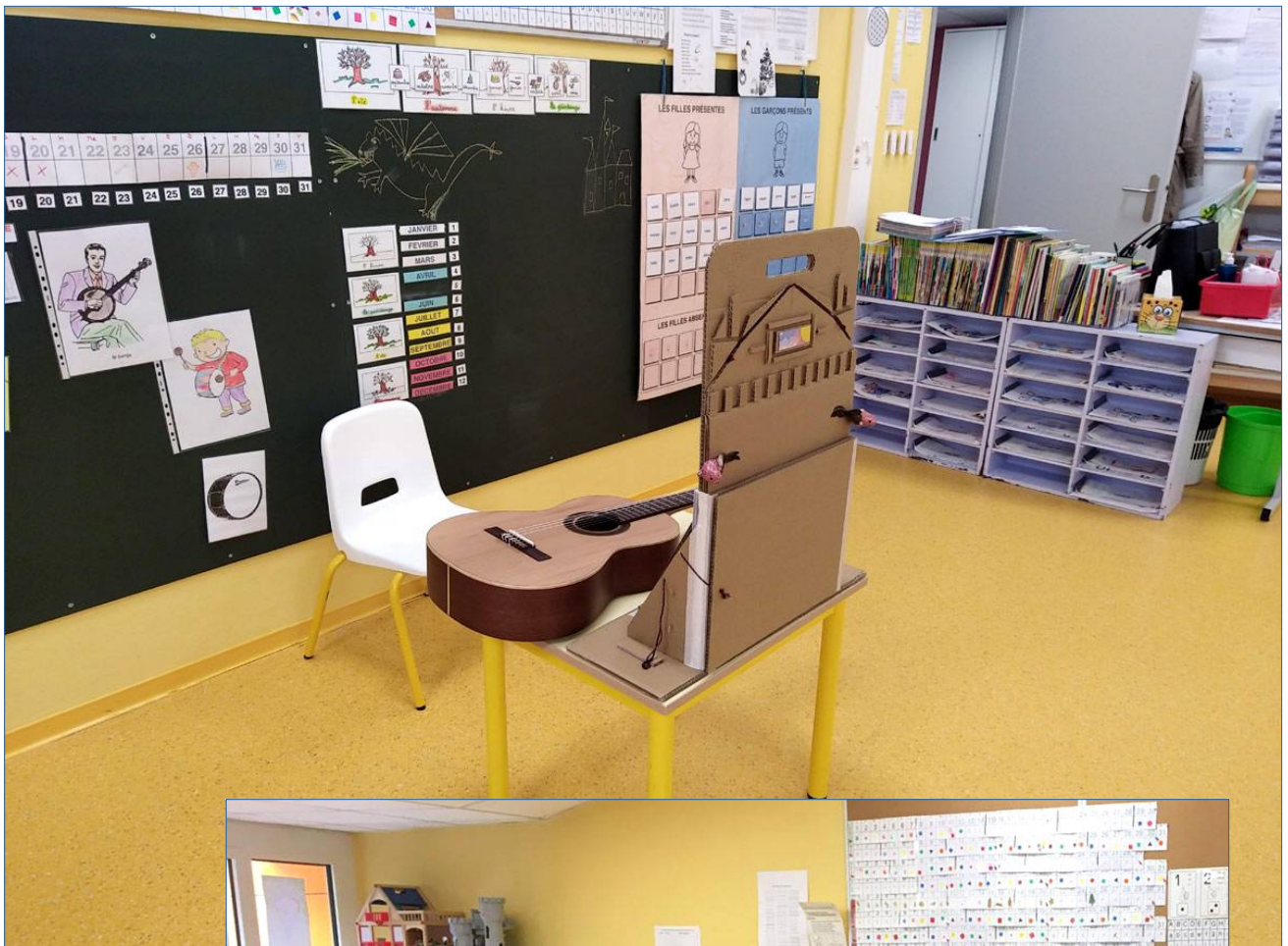
Nombre de participants : pas de limite.

Âges d'accès : à partir de 3-4 ans. Pas de limite.

Durée : 20 à 30 minutes environ. Possibilité d'une version très courte de 2 à 5 minutes pour les tout petits.

Matériel nécessaire : le kamishibai (28 planches) et son butai personnalisé, une guitare, un carillon et des accessoires reliés au conte, fournis par mes soins





3 – Jeux de cartes

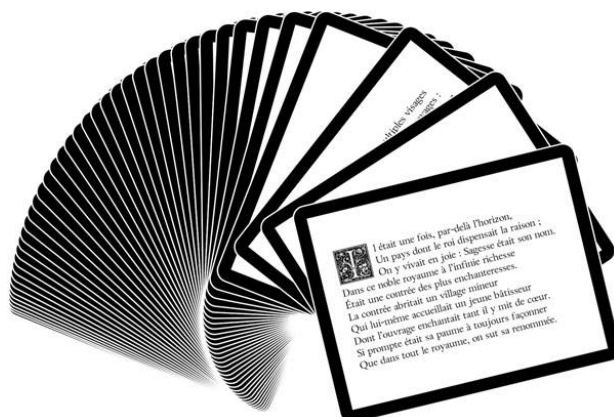
Les jeux permettent d'encren le conte et ses messages dans l'esprit tout en faisant travailler selon le jeu : la **mémoire**, la **logique**, les **réflexes**, le **vocabulaire** et l'**imagination**.

Il n'y a pas de gagnants ou de perdants. Le but est de pratiquer l'**entre-aide**, la **communication** et la **cohésion de groupe** pour un but commun : terminer le jeu.

- Avec le jeu **Histoire**. 26 cartes et son plateau de jeu.



face = illustration



dos = texte

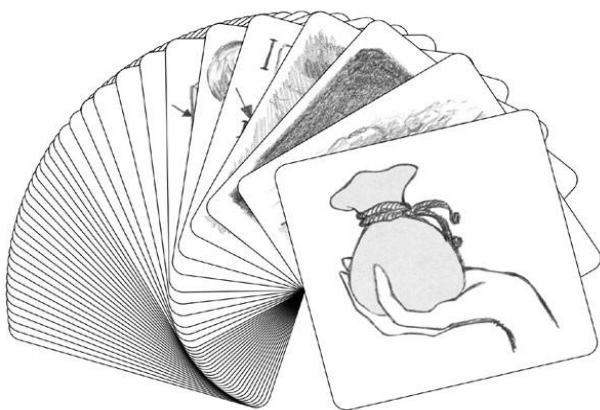
Le jeu de cartes **Histoire** est composé de 26 cartes représentant les 26 illustrations du conte sur une face et leurs textes correspondant sur l'autre face.

Voilà plusieurs jeux possibles ☐

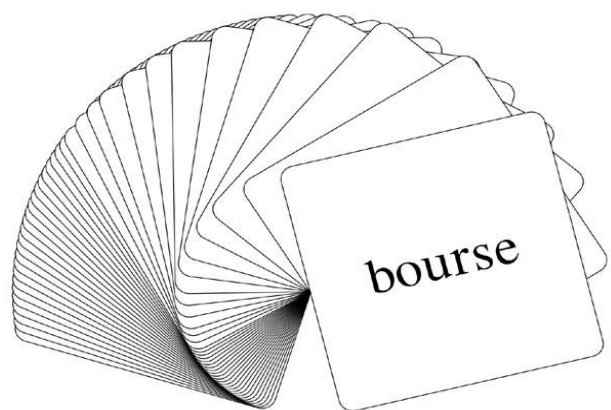
- ☐ **PARTIE 1 Histoire** | Mélangez les cartes **Histoire** et les éparpiller autour du plateau de jeu, face illustration visible. Avec seulement les illustrations, retrouver l'ordre du récit et réorganisez les cartes chronologiquement sur le plateau (mémoire visuelle, logique). Je donne des indices en fonctions du niveau des enfants. **Difficulté niveau 1** ;
Temps moyen : 5 à 10 minutes.
- ☐ **PARTIE 2 Histoire** | Depuis la fin de la première partie, laisser les cartes **Histoire** en place sur le plateau. Je prends au hasard une page du conte et la lit. Les élèves installés autour du plateau doivent retrouver le plus vite possible la carte correspondante au texte lu et la saisir avant la fin de la lecture (mémoires + logique + réflexes). Les cartes trouvées sont retournées face textes visibles au fur-et-à-mesure sur le plateau de jeu. **Difficulté niveau 1** ;
Temps moyen : 10 à 20 minutes.



- Avec le jeu **Vocabulaire**. Entre 20 et 86 cartes.



face = illustration



dos = nom

Le jeu de cartes **Vocabulaire** est composé de 86 cartes représentant les 86 illustrations du lexique illustré sur une face et leurs noms correspondant sur l'autre face.

- **PARTIE 1 Vocabulaire** | Réunir les enfants autour de quelques cartes **Vocabulaire** face illustration visible. Jouer à deviner les mots de vocabulaire seulement par les illustrations (sorte de Pictionary). Les cartes sont retournées une fois le mot trouvé. Les enfants doivent retourner le plus de cartes **Vocabulaire** possible (vocabulaire). Objectif : toutes les cartes **Vocabulaire** doivent être retournées mot visible sur la table. **Difficulté niveau 2** ;
Temps moyen : 10 à 15 minutes.

- **PARTIE 2 Vocabulaire** | Réunir les enfants autour des cartes **Vocabulaire** face illustration visible. Pendant que je lis les pages du conte au hasard, je marque bien les mots présents parmi les cartes **Vocabulaire**. Les cartes sont retournées une fois trouvées et validées. Les enfants doivent retourner le plus de cartes **Vocabulaire** entendues possible avant la fin de la lecture (mémoires + réflexes + vocabulaire). Objectif : toutes les cartes **Vocabulaire** doivent être retournées mot visible sur la table. **Difficulté niveau 3** ;
Temps moyen : 10 à 20 minutes.

Si le niveau des enfants s’y prête, il est possible de combiner les jeux **Histoire** et **Vocabulaire**. Pour cela, il faudra l’aide de l’enseignant ou d’un accompagnateur, car le jeu se fera sur 2 actions différentes.

- **PARTIE 1 Combo** | Depuis la fin de **PARTIE 1 Histoire**, laisser les cartes **Histoire** en place sur le plateau. Rajouter les cartes **Vocabulaire** autour du plateau de jeu face illustration visible. Pendant que je lis les pages du conte au hasard, je marque bien les mots présents parmi les cartes **Vocabulaire**. Les deux groupes doivent chacun faire une tâche spécifique : le premier groupe doit retrouver le plus vite possible la carte **Histoire** correspondante au texte lu et la saisir avant la fin de sa lecture comme décrit en **PARTIE 2 Histoire**, tandis que le deuxième groupe doit se saisir du plus de cartes **Vocabulaire** entendues possibles comme décrit en **PARTIE 2 Vocabulaire** et ce, avant que la carte **Histoire** correspondante soit trouvée. (mémoires + logique + réflexes + vocabulaire). **Difficulté niveau 3** ;
Temps moyen : 15 à 25 minutes.

En général, je propose :

□ **PARTIE 1 Histoire** + □ **PARTIE 2 Histoire**

ou

□ **PARTIE 1 Histoire** + □ **PARTIE 1 Vocabulaire** + □ **PARTIE 1 Combo**

Nombre de participants : jusqu’à 12 enfants par plateau de jeu. Deux plateaux de jeu dans l’optimal (jusqu’à 24 enfants) et trois plateaux de jeu possibles (jusqu’à 36 enfants) avec un accompagnateur ou l’enseignant pour coordonner.

Durée : cela dépend du ou des parties sélectionnées (toutes les parties ne sont pas décrites ici).

Âges d’accès : à partir de 5-6 ans. Pas de limite.

Matériel nécessaire : le jeu de 26 cartes **Histoire**, le jeu de 86 cartes **Vocabulaire**, le(s) plateau(x) de jeu et le livre, fournis par mes soins. Des tables collées pour former un carré par plateau de jeu ou un tapis pour déposer le(s) plateau(x) et permettre la réunion autour.



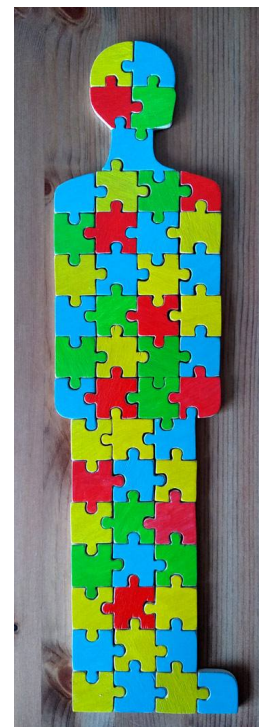
Après un temps de pause, récréation de 15-20 minutes au moins.

4 – Questions / Débat

Peuvent être proposés ces thématiques, en fonction de l'évolution de l'échange avec les enfants ou en fonction d'une orientation voulue par l'enseignant / l'animateur :

- Les différences entre don de soi et sacrifice de soi. 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 ;
 - 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 (ambition), 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 une fois adulte ;
 - Le désir de ne pas aider à la maison et la nécessité d'une participation à la vie familiale ;
 - etc.



Cette activité permet d'apprendre à mieux se connaître pour savoir où se situer vis-à-vis de ces thématiques, des autres et de la société. Nous pouvons également aborder d'autres thématiques présentes dans le livre. À ce sujet, je vous renvoie aux paratextes qui suivent le conte :

Les morales et citations avec leurs explications :

https://www.farahdouibi.fr/index.php?page=8&id_titres=13&id_parties=196,

La symbolique expliquée :

https://www.farahdouibi.fr/index.php?page=8&id_titres=13&id_parties=213).

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

Nombre de participants : pas de limite.

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 fourni par vos soins, bonhomme puzzle fourni par mes soins.

5 – Jeu bonus : Trouver l’erreur !

Activité bonus ! Une erreur s’est glissée dans le conte. Saurez-vous la retrouver ?

Pour maximiser leurs chances, les enfants 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 : pas de limite.


Âges d’accès : à partir de 8-9 ans.

Durée : 5 à 15 minutes.


Matériel nécessaire : une page du livre imprimée pour chacun. La feuille de la règle d’orthographe pour chacun. Fournis par mes soins.

 ces mots avisés, chez lui, le bâtisseur
Se mit à vérifier, compléter son labeur,
Car tant de fois il fut sollicité ailleurs
Que jamais il ne put terminer sa demeure,
Mais à peine au travail, un bruit le tiraille ;
C’est qu’on y vint toquer, à sa porte d’entrée !

9 ans

 ur cette suggestion,
Le bâtisseur rentra.
Chez lui, il travailla
À finir sa maison,
Mais à peine il œuvra
Qu’à sa porte on toqua.

6 ans

 ces mots, le bâtisseur rentre chez lui et se met aussitôt au travail, car il a tant aidé dans tous le royaume qu’il n’a toujours pas terminé sa propre maison. Mais il n’a pas bientôt commencé qu’il entend quelqu’un approcher :

Toc ! Toc ! Toc !

→ version courte, allez à la page 36

3 ans

6 – Atelier d'écriture / d'illustration, les prémices

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.

- Écrire chacun un nom commun sur un petit papier et un verbe sur un deuxième petit papier. Mettre tous les noms communs dans une boîte et tous les verbes dans une autre. Faire tirer au sort les deux boîtes 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 couple nom commun / verbe tiré pour s'échauffer. À lire ensemble.
 - Puis, réunir tous les noms communs / verbes et faire collectivement un court texte (environ un paragraphe) contenant tous ces noms communs 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, consistera à proposer des phrases en poésie libre, hexasyllabe ou même alexandrins pour ceux qui aiment les défis.
 - Pour aller plus loin, on pourra illustrer l'histoire ainsi obtenue en style silhouette ou ombre chinoise.

Durée : 20 à 30 minutes minimum, puis en fonction des motivations des participants. Cet atelier peut être développé plus longuement en fonction des souhaits de l'enseignant / animateur.

RESTITUTION – VALORISATION

Je peux mettre les textes et les illustrations en page sur simple demande. À cet effet, il me faudra les textes sur papier ou en .txt, .odt, .doc ou .docx et les illustrations sur papier (jusqu'à A3) ou scannées. Vous pourrez ainsi publier les textes et illustrations produits dans le magazine de l'école, sur le blog de l'établissement ou tout autre support à votre convenance.

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

Contactez le journal local peut-être une bonne idée pour mettre en avant le travail de création des enfants et leur montrer qu'ils ont une incidence dans leur localité.

Proposer une petite exposition du travail des élèves et pourquoi pas, mettre en scène ou en jeu d'ombres (ou d'une autre manière) l'histoire obtenue collectivement.

Nombre de participants : jusqu'à 30-40 personnes réparties en petits groupes de 7 à 10.

Âges d'accès : à partir de 8-9 ans.

Matériel nécessaire : une feuille, deux petites vignettes et un stylo chacun, fournis par mes soins.

7 – Le livre de conte

Deux livres sont offerts à la classe.

Ils sont dédiacés ou non, selon la volonté de l'enseignant.

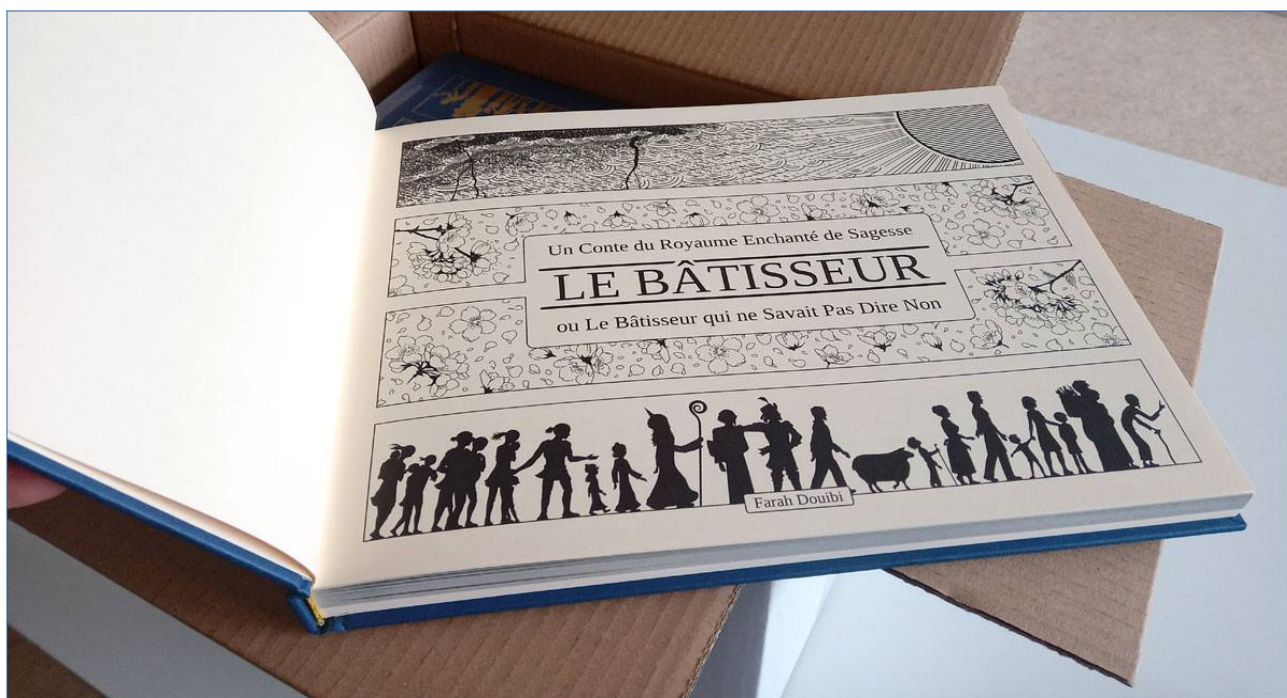
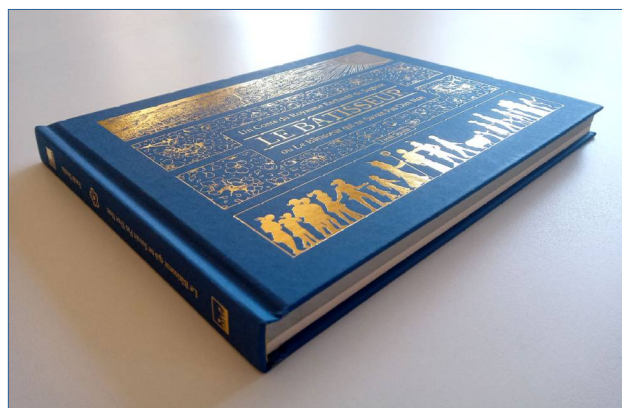
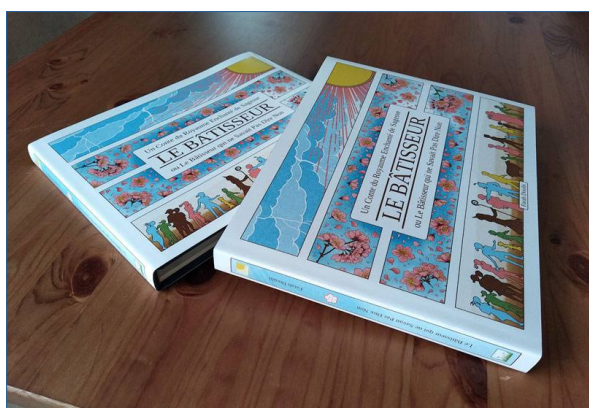
Nombre de participants : pas de limite.

Âges d'accès : à partir de 3 ans. Pas de limite.

Durée : 5 minutes pour le remettre en les présentant, éventuellement avec une dédicace écrite. Prévoir 15 à 20 minutes par dédicace si celles-ci sont illustrées. Je peux également dédicacer chez moi avant de remettre les ouvrages en classe pour économiser du temps sur l'intervention.

Condition : 1/2 journée d'intervention.

Matériel nécessaire : 2 livres fournis par mes soins.



8 – Pour la suite

Pour terminer la séance, je présente avec l'enseignant ce qui suivra pour eux.

- Ma prochaine séance avec eux et une partie du contenu de la séance ;
 - Trouver une fin alternative au conte ? ou
 - Trouver un couple thème / personnage pour un nouveau module ?
- La possibilité d'animer cette fin créée ou ce module créé avec kamishibai et butai par les élèves, de le mettre en scène ou en ombre, etc. ;
- Les activités prévues par l'enseignant entre les deux séances ;
- L'exposition à propos du circuit du livre ;
- Un éventuel concours d'écriture pour les collèges et lycées ;
- Un salon littéraire à venir ;
- Une visite en bibliothèque, librairie, etc. ;
- D'autres éléments qui peuvent relier l'activité littéraire avec l'actualité des élèves.
- Etc.