

Livret d'interventions

autour du livre et de la lecture

conte merveilleux et poésie

SOMMAIRE

A – Intervention en collège et lycée : première demi-journée 1

B – Intervention en collège et lycée : deuxième demi-journée.....13

C – Intervention en collège et lycée : aide à la lecture publique 20

D – Intervention en primaire.....24

E – Intervention en maternelle.....34

F – Présentation du livre : *Le Bâtisseur qui ne Savait Pas Dire Non* 41

G – L'auteur–illustratrice… et conteuse 47

H – Grille tarifaire des interventions 48

Ces activités sont plus pertinentes si elles sont un travail conjoint avec les enseignants / maîtres / documentalistes / bibliothécaires / animateurs, etc. N'hésitez pas à me contacter pour que nous construisions un programme adapté aux groupes et au projet culturel et pédagogique souhaité.

Il vous est possible de choisir une ou plusieurs interventions, mais également de ne choisir que certains éléments dans différentes interventions pour créer votre propre intervention adaptée au groupe.

Il est enfin possible de ne prévoir qu'un petit nombre d'activité totalisant 30 minutes à 1h30. Dans ce cas, si vous le souhaitez, il m'est possible de répéter le programme choisi aussi souvent qu'une demi-journée peut en contenir pour faire venir plusieurs groupes tout du long, afin de facturer à la demi-journée (plus accessible). Cela peut se faire sur une journée complète également pour les mêmes raisons.

Ces interventions peuvent se faire dans la salle de classe des élèves, dans une bibliothèque non loin de l'école, au CDI s'il est assez grand pour accueillir des classes ou dans tout autre lieu pouvant accueillir.

Enfin, ce livret présente des interventions types, mais si vous souhaitez une autre activité, n'hésitez pas à m'en faire part. J'élaborerai avec vous une intervention adaptée qui réponde à votre demande.

A – Intervention en collège et lycée : première demi-journée

1 – Lecture kamishibaï avec chant et guitare 2

2 – Questions sur le livre, le métier, le circuit du livre 4

3 – Jeux de plateau du livre 5

PAUSE

4 – Débat – atelier philo 8

5 – Chasse au trésor en bibliothèque / CDI 9

6 – Jeu bonus : Trouvez l'erreur ! 10

7 – Atelier d'écriture, les prémices 11

8 – Le livre dédicacé offert 12

1 – Lecture kamishibaï avec chant et guitare

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

Cette activité est centrée sur la lecture du conte animée au moyen du kamishibaï et son butaï (petit théâtre japonais) personnalisé. Les participants sont sur des chaises ou bancs, ou sur un tapis au sol (de préférence), éventuellement avec cousins.

Je fais précéder la lecture de quelques minutes de relaxation que j'accompagne au carillon ou à la guitare pour amener à l'écoute attentive, au rituel du conte.

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

La lecture est lue et chantée, accompagnée à la guitare, ponctuée par des bruitages et accessoires pour permettre une meilleure immersion. J'utilise la version en hexasyllabes avec quelques petites modifications pour l'adapter à la chanson.

La lecture n'est pas hermétique. Je fais participer les spectateurs à des moments précis pour les garder actifs et attentifs tout au long de l'histoire.

Suivent quelques minutes de détente pour sortir du conte, accompagnées au carillon.

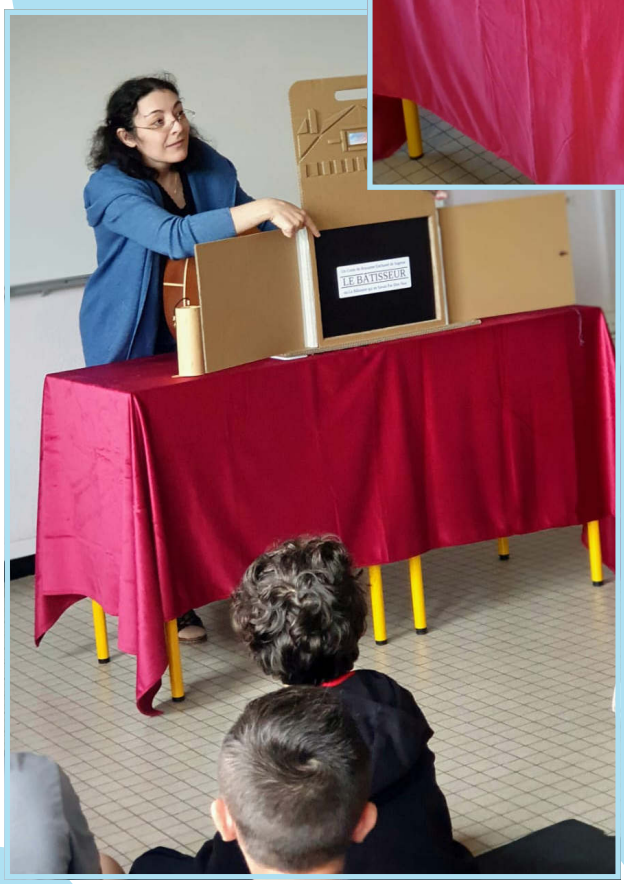
Nombre de participants : pas de limite.
Âge d'accès : à partir de 3-4 ans.
Durée : 30 minutes environ.
Matériel nécessaire : le kamishibaï (28 planches) et son butaï personnalisé, une guitare, une nappe, un carillon et des accessoires reliés au conte, fournis par mes soins.








LE BATISSEUR


LE BATISSEUR



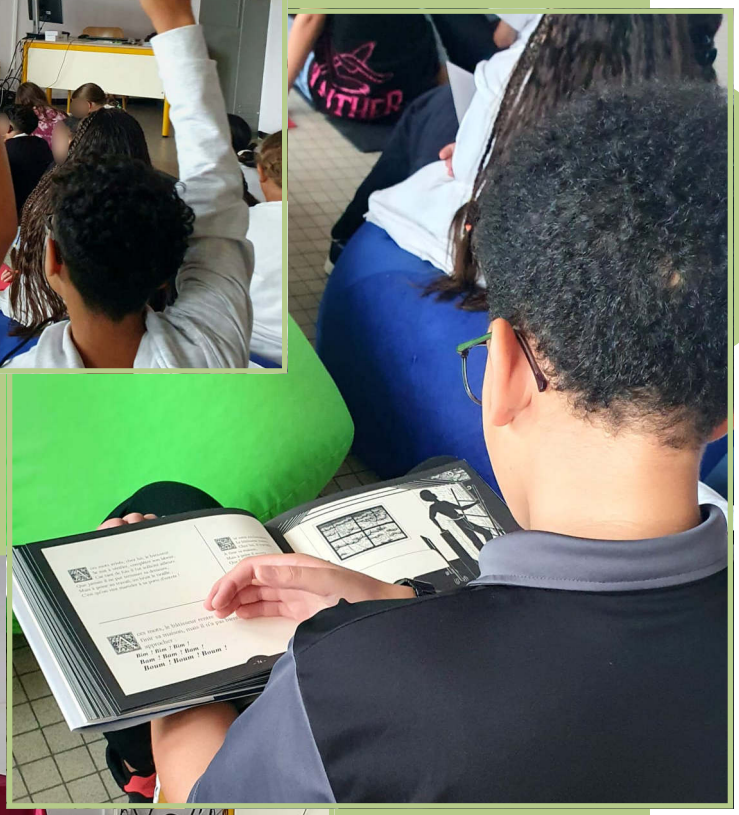
2 – Questions sur le livre, le métier, le circuit du livre

On va pouvoir me poser des questions sur ce qui a été vu, le livre, le métier de conteur, d'auteur et d'illustrateur, le circuit du livre, etc.

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

Nombre de participants : pas de limite.
Âge d'accès : à partir de 3-4 ans.
Durée : de 5 à 20 minutes en fonction de la loquacité des participants et de leur nombre.
Matériel nécessaire : plusieurs livres du conte à faire tourner, des visuels à présenter, fournis par mes soins.









3 – Jeux de plateau du livre

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

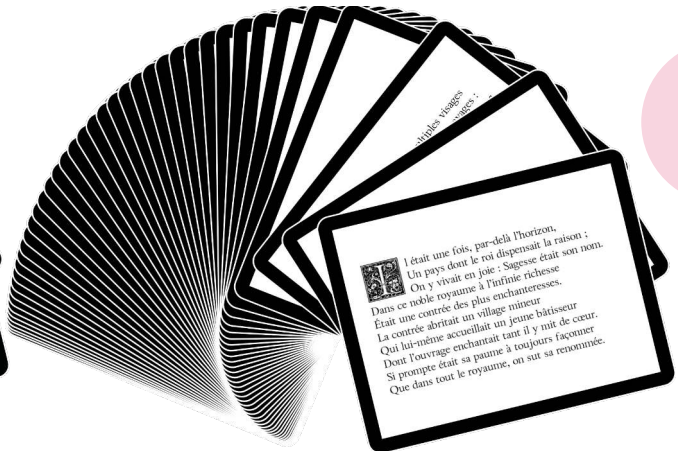
Il n'y a pas de gagnants ou de perdants. Le but est de pratiquer l'**entre-aide**, la **communication** et la **cohésion de groupe** pour un but commun : terminer le jeu.



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



face = illustration



dos = texte

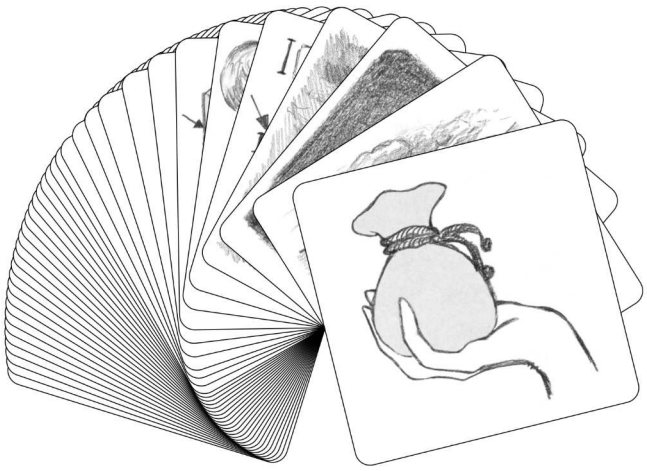
Le jeu de carte ***Histoire*** est composé de 26 cartes représentant les 26 illustrations du conte sur une face, leur texte correspondant sur l'autre face, et son plateau de jeu coloré.

Voilà plusieurs jeux possibles □

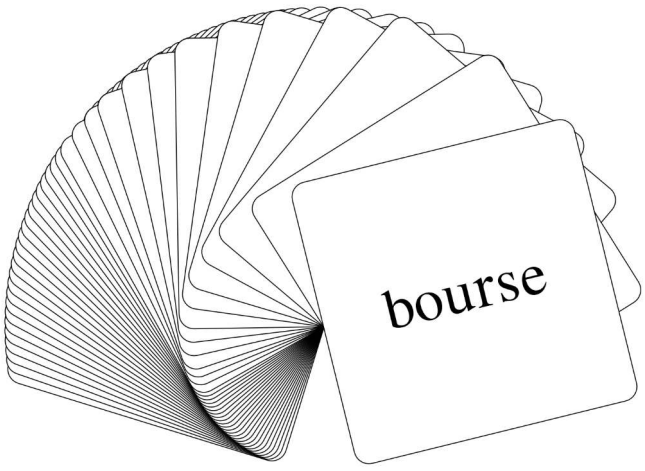
□ **PARTIE 1 Histoire** | Mélangez les cartes ***Histoire*** et éparpillez-les autour du plateau, face illustration visible. Avec seulement les illustrations, retrouvez l'ordre du récit et réorganisez les cartes chronologiquement sur le plateau. Je donne des indices en fonction du niveau des participants (mémoire visuelle + logique).
Difficulté niveau 1 ;
Temps moyen : 5 à 10 minutes.

□ **PARTIE 2 Histoire** | Les cartes ***Histoire*** sont en place sur le plateau, illustration visible. Je prends au hasard une page du conte et la lis. Les participants doivent retrouver le plus vite possible la carte correspondante au texte lu et la saisir avant la fin de la lecture. Les cartes trouvées sont retournées face texte visible sur le plateau de jeu. Objectif : retourner toutes les cartes (mémoire + logique + réflexes).
Difficulté niveau 1 ;
Temps moyen : 10 à 15 minutes.

Avec le jeu *Vocabulaire*. Entre 26 et 86 cartes.



face = illustration



dos = texte

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

□ **PARTIE 1 Vocabulaire** | Réunir les participants autour de quelques cartes ***Vocabulaire*** face illustration visible. Jouer à deviner les mots de vocabulaire seulement par les illustrations. Les cartes sont retournées mot visible une fois le mot trouvé. Objectif : retourner le plus de cartes *Vocabulaire* possible (vocabulaire).
Difficulté niveau 2 ;
Temps moyen : 10 à 15 minutes.

□ **PARTIE 2 Vocabulaire** | Réunir les participants autour des cartes ***Vocabulaire*** face texte visible. Pendant que je lis les pages du conte au hasard, je marque bien les mots présents parmi les cartes *Vocabulaire*. Les participants doivent identifier les mots lus sur les cartes et les retourner illustration visible. Objectif : retourner le plus de cartes *Vocabulaire* possible avant la fin de la lecture (mémoires + réflexes + vocabulaire).
Difficulté niveau 3 ;
Temps moyen : 10 à 20 minutes.

Si le niveau des participants 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 |** Les cartes ***Histoire*** sont en place sur le plateau, illustration visible. Rajoutez les cartes ***Vocabulaire*** autour du plateau de jeu face texte 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 tandis que le deuxième groupe doit se saisir du plus de cartes *Vocabulaire* entendues possible et ce, avant que la carte *Histoire* correspondante soit saisie. (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 (~ 30 minutes)

Nombre de participants : jusqu'à 30. 24 en plus possibles avec deux petits plateaux de jeu supplémentaires.
Durée : cela dépend du ou des parties sélectionnées (voir plus haut). Celles proposées totalisent 20 minutes.
Âge d'accès : à partir de 5-6 ans.
Matériel nécessaire : les jeux de carte *Histoire* et *Vocabulaire*, les plateaux de jeu et le livre, fournis par mes soins. Des tables pour former un carré par plateau de jeu ou un tapis pour déposer les plateaux.



PAUSE

4 – Débat – atelier philo

Peuvent être proposées ces thématiques, en fonction de l'évolution de l'échange avec les participants ou en fonction d'une orientation voulue par l'enseignant / documentaliste :

☐ 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) ;
- besoin d'amour ;
- Peur du regard de l'autre ;
- peur du rejet ;
- peur de l'autorité (sentiment d'obligation) ;
- générosité ;
- formatages de l'enfance ;
- sentiment de culpabilité ;
- intérêt (désir d'ascendant sur l'autre) ;
- amour du métier (satisfaction du travail bien fait) ;
- ambition (désir de réputation, de renommée) ;
- 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 accompagnées d'explications et de citations :
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 participants sur le conte, ce qu'ils en ont compris et ce qu'ils en retiendront.

Nombre de participants : pas de limite.
Âge d'accès : à partir de 14-15 ans. Plus pertinent avec l'âge.
Durée : à partir de 10 minutes, puis en fonction de l'intérêt des participants aux débats.
Matériel nécessaire : un tableau de la salle de classe, ou tableau en rouleau et ses feutres fournis par mes soins, bonhomme puzzle fourni par mes soins.

5 – Chasse au trésor en bibliothèque / CDI

Des cartes de vocabulaire sont cachées dans la bibliothèque ou le CDI. Il faut les retrouver !

Les cartes seront judicieusement placées là où il sera intéressant d'attirer l'attention des participants : un rayon en particulier, des auteurs jeunesses étudiés ou emblématiques, des livres de références, pour découvrir l'espace proposé, les faire déambuler pour mieux s'approprier cet espace, etc. L'enseignant donne les titres et la thématique vue en classe pour constituer la liste.

Avec une fiche d'indices pour chaque carte cachée, les participants, par groupe de 4 environ, doivent retrouver le plus de cartes possible listées dans leur fiche d'indices.

Après avoir retrouvé les cartes, les participants devront ramener les livres avec eux ou les réponses si les devinettes avaient pour cible une personne ou un lieu et non un livre.

On présentera succinctement les livres trouvés et une liste complète des devinettes avec leurs réponses et les références des livres sera donnée à chacun. S'il est possible d'emprunter, les participants pourront choisir un livre dans ceux proposés ou ceux vus durant leur pause.

Enfin, une petite récompense sera offerte pour chaque carte trouvée. Les cartes ***vocabulaire*** pourront être remplacées par de belles cartes illustrées pour être gardées par les participants.

Nombre de participants : pas de limite.
Âge d'accès : à partir de 8-9 ans.
Durée : 30 minutes à 1h00 environ.
Matériel nécessaire : une feuille d'indices imprimée par groupe de 4. La liste complète des références et des réponses, le jeu *Vocabulaire* ou un jeu de carte illustré. Une petite récompense pour chaque participants. Fournis par mes soins. Attention, il faut que l'intervention ait lieu dans une bibliothèque ou un CDI.



6 – Jeu bonus : Trouvez l'erreur !

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

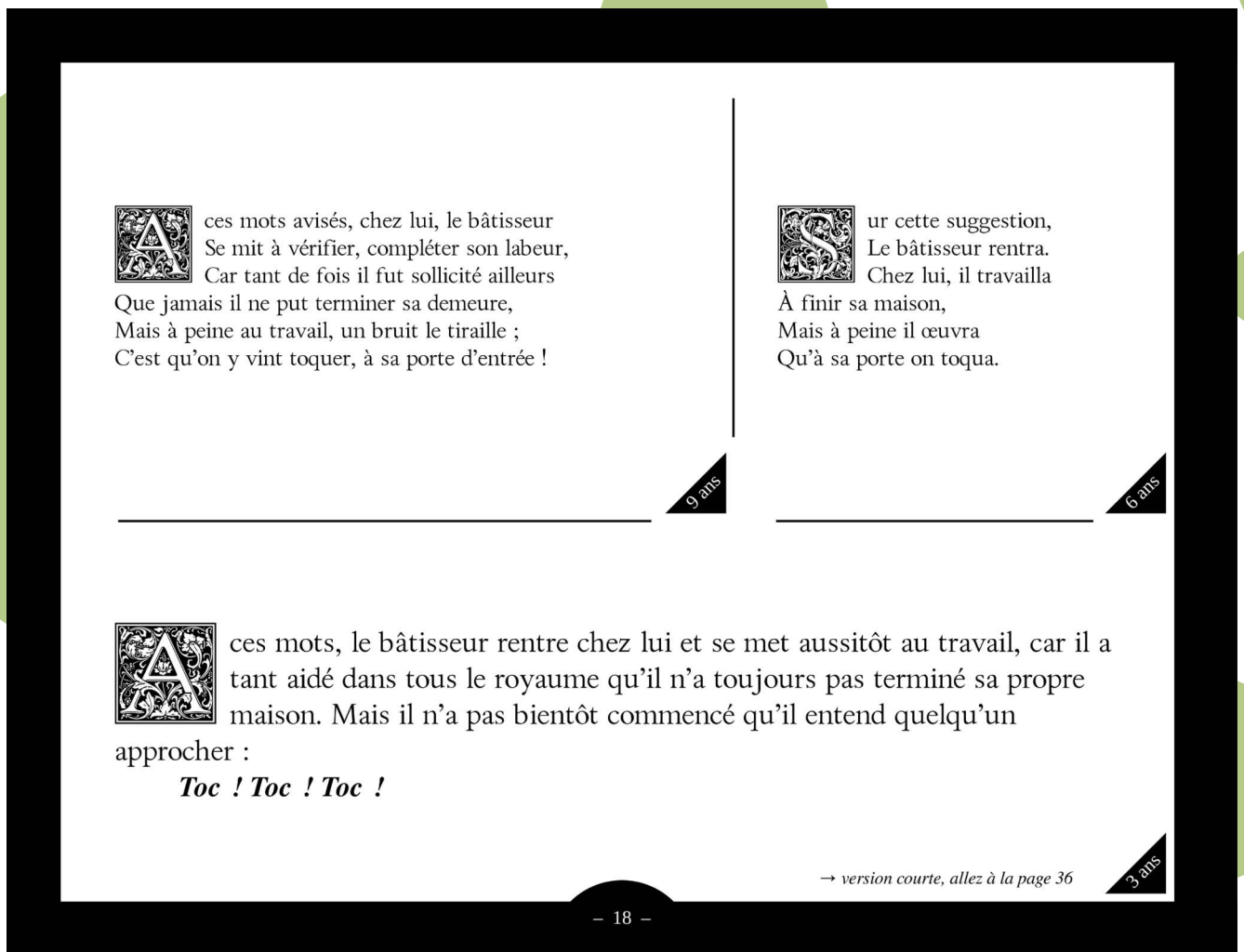
Pour maximiser leurs chances, les participants peuvent se concerter avant de proposer des réponses. Possibilité de donner des indices en fonction du niveau des participants.

Je donne la règle d'orthographe concernant la faute trouvée.

Une récompense est offerte à la fin.



Nombre de participants : pas de limite.
Âge d'accès : à partir de 8-9 ans.
Durée : 5 à 15 minutes.
Matériel nécessaire : pour chacun une page du livre imprimée, la feuille de la règle d'orthographe et une récompense, fournis par mes soins.



Aces 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

Sur 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

Aces 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

– 18 –

7 – Atelier d'écriture, les prémices

Préparation : écrire chacun un **nom commun** et un **verbe** sur deux petits papiers différents. Mettre tous les noms communs dans une boite et tous les verbes dans une autre. Chacun tire au sort un papier des deux boites. Cette étape pourra être remplacée par le tirage au jeu de carte ***Vocabulaire*** et ***Conte Merveilleux*** par les participants.

Étape 1 : écrire une phrase contenant le couple nom commun / verbe tiré pour s'échauffer. À lire ensemble.

Étape 2 : réunir tous les noms communs / verbes par groupe de 7-8 participants maximum 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.

Défi : Une alternative pour les plus grands et les plus demandeurs, consistera à proposer des phrases en vers libres, hexasyllabes ou même alexandrins pour ceux qui aiment relever les défis.

Nombre de participants : pas de limite.
Âge d'accès : à partir de 8-9 ans.
Durée : 20 à 30 minutes, puis en fonction des motivations des participants et du temps restant.
Matériel nécessaire : deux petites vignettes cartonnées, une feuille blanche et un stylo chacun, le jeu *Vocabulaire* et *Conte Merveilleux*, fournis par mes soins.

RESTITUTION – VALORISATION

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



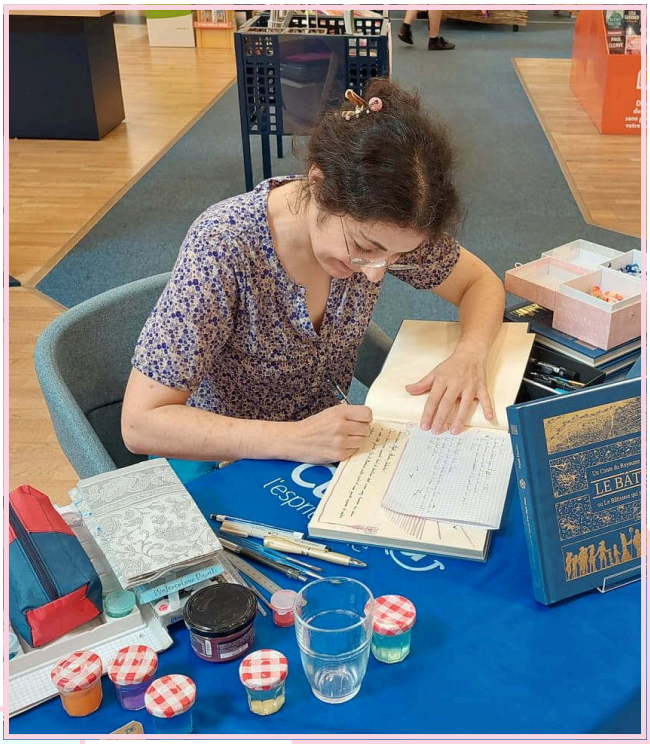
Proposer une petite exposition du travail des élèves et pourquoi pas, mettre en scène, en jeu d'ombres ou en illustration, l'histoire obtenue collectivement.

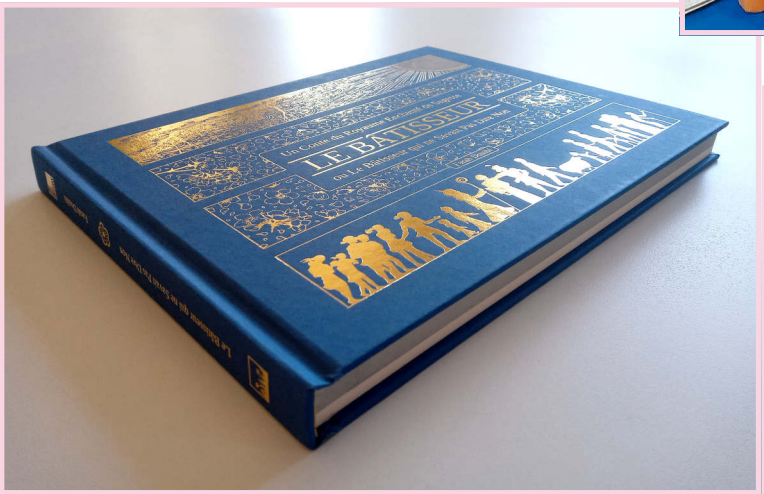
8 – Le livre dédicacé offert

Un livre est offert à la classe.

Il est dédicacé devant les élèves pour leur montrer ce qu'est une dédicace d'auteur, selon la volonté de l'enseignant / animateur.

Nombre de participants : pas de limite.
Âge d'accès : à partir de 3 ans.
Durée : 5 minutes pour le remettre en le présentant, éventuellement avec une dédicace écrite. Prévoir 5 minutes de plus si la dédicace est illustrée. Je peux également dédicacer chez moi avant de remettre l'ouvrage en classe pour gagner du temps sur l'intervention.
Condition : 1 livre par 1/2 journée d'intervention.
Matériel nécessaire : 1 livre fourni par mes soins.







B – Intervention en collège et lycée : deuxième demi-journée

1 – Présentation de la séance 14

2 – Atelier d’écriture : création d’un conte – les bases 15

PAUSE

3 – Jeu bonus : Trouver l’erreur !..... 16

4 – Atelier d’écriture : création d’un conte – finalisation ... 17

5 – Le livre dédicacé offert 18

6 – le livret pour chacun..... 19

1 – Présentation de la séance

Je me ré-présente rapidement au groupe avec le livre et je présente les activités à venir avec l'enseignant.

Je demande aux élèves de me dire ce qu'ils se rappellent de la dernière fois que nous nous sommes vus.

Dans un deuxième temps, je propose aux élèves de me dire ce qu'ils ont pu voir avec leurs enseignants sur le conte ou le livre depuis la dernière séance. Cette partie est en collaboration avec l'enseignant qui mènera un travail en ce sens avec les élèves. Par exemple, concernant la forme de poésie ou le conte merveilleux.

Il peut être intéressant de rapprocher cette séance d'un éventuel concours d'écriture destiné aux élèves de collège et lycée, pour rebondir par exemple dessus à la fin de cette séance, éveiller des vocations littéraires ou artistiques ou simplement pratiquer en loisir.



Nombre de participants : jusqu'à 40. Groupe optimal de 10 à 20 personnes.
Âge d'accès : dès 11 ans.
Durée : de 5 à 15 minutes en fonction de la loquacité des élèves et de leur nombre.
Matériel nécessaire : un chevalet cartonné et un feutre chacun pour noter les prénoms, si groupe de 20 maxi, fournis par mes soins.



2 – Atelier d'écriture : création d'un conte – les bases

Je propose aux enfants de me dire ce qu'ils connaissent des contes. Quel conte ils se rappellent bien (ou ils ont étudiés en classe). Ce qui est commun aux contes. Cette partie est en collaboration avec l'enseignant qui mènera un travail en ce sens avec les élèves et leur fera connaître au moins un conte traditionnel pour repère.

Je présente, sur un conte que les enfants connaissent bien, les grandes articulations et les éléments récurrents des contes merveilleux (époque médiévale, absence de détails, etc.).

Cette première partie de préparation dure entre 15 et 30 minutes.



Puis, à l'aide du jeu ***Conte Merveilleux*** créé pour l'occasion, les enfants mettent en application ce qu'ils ont appris pour créer collectivement leur propre conte. Je les guide dans le processus.

Cette deuxième partie dure entre 20 et 30 minutes.

À ce stade, les enfants auront leur conte dans les grandes lignes : le début, les articulations, la fin, leurs personnages, les lieux et objets utilisés. Ils auront également leur quête (qui traduit le message du conte) et toutes les péripéties. Si l'activité s'arrête là, ils pourront s'attacher aux détails et réaliser la rédaction avec leur enseignant par la suite. Sinon, la deuxième partie permettra un rendu quasi final du conte.

Nombre de participants : jusqu'à 30 à 40 personnes pour les groupes calmes. La moitié pour les groupes agités.
Âge d'accès : à partir de 6 ans.
Matériel nécessaire : un tableau de la salle de classe, ou tableau en rouleau et ses feutres fournis par mes soins, le jeu *Conte Merveilleux* fourni par mes soins.
Durée : 45 minutes à 1 h environ.

PAUSE

3 – Jeu bonus : Trouver l'erreur !

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

Pour maximiser leurs chances, les participants peuvent se concerter avant de proposer des réponses. Possibilité de donner des indices en fonction du niveau des participants.

Je donne la règle d'orthographe concernant la faute trouvée.

Une récompense est offerte à la fin.



Nombre de participants : pas de limite.
Âge d'accès : à partir de 8-9 ans.
Durée : 5 à 15 minutes.
Matériel nécessaire : pour chacun une page du livre imprimée, la feuille de la règle d'orthographe et une récompense, fournis par mes soins.

Quand il ouvrit, il vit son père encore en nage
Se présenter à lui, vêtu de son lainage :
« Bâtisseur, mon enfant, mon cher fils, ma fierté,
Je réclame ton temps, car tu es si doué.
Prends tes gants, ton ciment, ce qu'il faut pour combler.
Bientôt un bel enfant ta mère va donner ;
Le jour de délivrance est déjà annoncé,
Mais, des murs, rit le vent ; viens nous en libérer !
Nous n'avons plus le temps ; suis-moi sans t'arrêter ! »

9 ans

Quand il ouvrit, il vit
Son père encore en nage
Lui réclamer ainsi,
Par crainte de l'orage :
« Bâtisseur, mon fiston,
Répare la cloison,
Isole la maison,
C'est ton obligation !
Mon fil, pas d'abandon ! »

6 ans

Quand il ouvre, son père se tient devant lui :
« Bâtisseur, mon fils, dit le père, viens avec moi ! Ta mère attend un enfant, mais le vent entre par les murs. Viens faire ton devoir ; viens réparer tout ça. »

3 ans

– 48 –

4 – Atelier d'écriture : création d'un conte – finalisation

Suite et fin de l'atelier d'écriture. Cette partie permettra de travailler…

☐ Les détails du conte :
- caractérisation des personnages, des lieux ;
- détails des objets magiques ou des interventions magiques ;
- de la pose de la situation initiale, du peaufinage de la situation finale ;
- des articulations internes aux péripéties, etc.

☐ La rédaction finale du conte :
- temps de la rédaction (passé simple, présent ?) ;
- rédaction sur le plan initial pour montrer une façon simple de rédiger une histoire, etc.



RESTITUTION – VALORISATION

Je peux mettre les textes en page sur simple demande. À cet effet, je prends en photo les tableaux de travail. Vous pourrez ainsi les publier dans le magazine de l'école, sur le blog de l'établissement ou tout autre support à votre convenance.

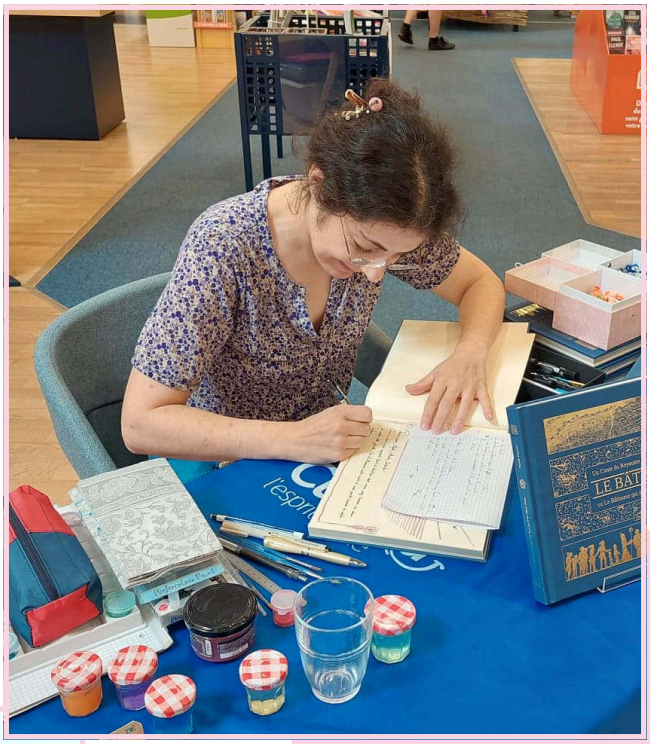
Si vous le souhaitez, je peux également publier un article sur le travail réalisé par la classe sur mon site pour valoriser les élèves. Contacter le journal local peut-être une bonne idée pour mettre en avant le travail de création des enfants et leur montrer qu'ils ont une incidence dans leur localité.

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

Nombre de participants : jusqu'à 30 à 40 personnes pour les groupes calmes. La moitié pour les groupes agités.
Âge d'accès : à partir de 6 ans.
Matériel nécessaire : un tableau de la salle de classe, ou tableau en rouleau et ses feutres fournis par mes soins, le jeu *Conte Merveilleux*, une feuille et un stylo chacun, fournis par mes soins.
Durée : 45 minutes à 1 h environ.

PAUSE

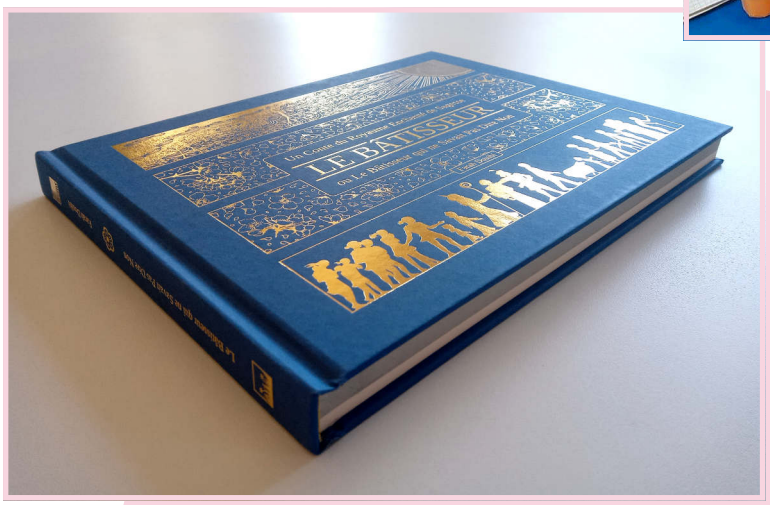
5 – Le livre dédicacé offert



Un livre est offert à la classe.

Il est dédicacé devant les élèves pour leur montrer ce qu'est une dédicace d'auteur, selon la volonté de l'enseignant / animateur.

Nombre de participants : pas de limite.
Âge d'accès : à partir de 3 ans..
Durée : 5 minutes pour le remettre en le présentant, éventuellement avec une dédicace écrite. Prévoir 5 minutes de plus si la dédicace est illustrée. Je peux également dédicacer chez moi avant de remettre l'ouvrage en classe pour gagner du temps sur l'intervention.
Condition : 1 livre par 1/2 journée d'intervention.
Matériel nécessaire : 1 livre fourni par mes soins.



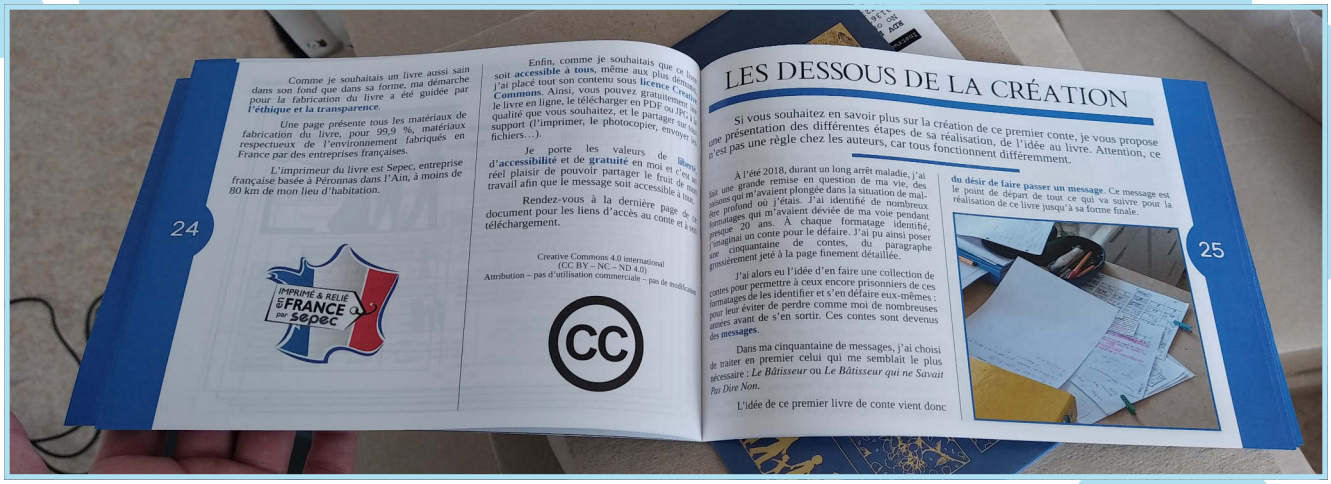


6 – le livret pour chacun

À la fin de l'activité, je remets à chaque enfant un livret de 36 pages couleurs composé d'un extrait du conte, de sa partie explicative et de la partie « les dessous de la création, de l'idée au livre ». Support qui leur permettra de garder une trace de cette intervention.

Âge d'accès : à partir de 5 ans.
Durée : 3 à 5 minutes.
Condition : 1 livret par participant pour 1 journée d'intervention.
Matériel nécessaire : le livret couleur extrait du conte fourni par mes soins, en fonction des stocks restants.





À eux à présent d'écrire leur propre histoire. Et pour la suite :

- ☐ des activités prévues par l'enseignant ;
- ☐ une exposition sur le circuit du livre en bibliothèque ;
- ☐ un concours d'écriture pour les collèges et lycées ;
- ☐ un salon littéraire à venir ;
- ☐ une visite en bibliothèque, librairie, CDI ;
- ☐ d'autres éléments qui peuvent relier l'activité littéraire avec l'actualité des élèves
- ☐ etc.

C – Intervention en collège et lycée : aide à la lecture publique

1 – Présentation et échanges autour du projet..... 21

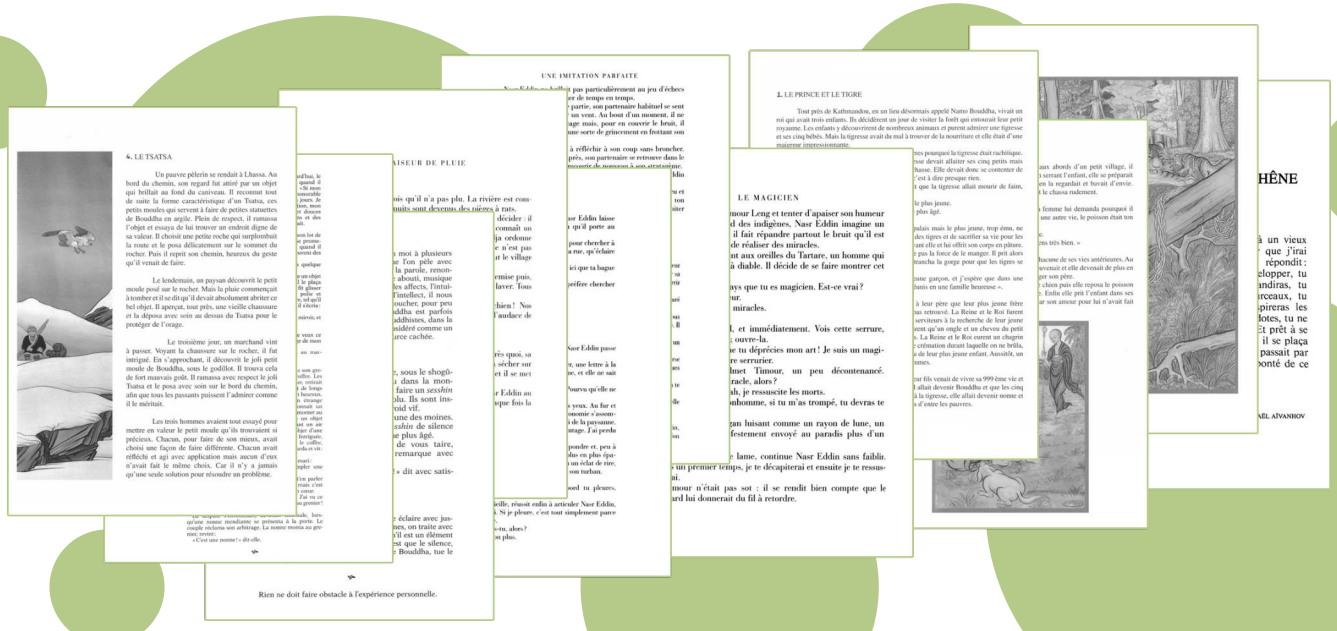
2 – Comment lire un texte en public..... 22

3 – Mise en scène..... 23

1 – Présentation et échanges autour du projet

Dans le cadre d'une activité amenant les élèves à **lire des contes auprès d'un public** (seniors, parents, spectacle de fin d'année, etc.), je propose de travailler plusieurs contes traditionnels issus des nombreux recueils de ma bibliothèque. Je choisis les contes en fonction de l'orientation voulue par l'enseignant (contes orientaux, occidentaux, mythologie grecque, etc.).

Cette intervention est un **partage de connaissances** sur la lecture publique : comment porter sa voix ? Quelles sont les techniques d'immersion ? Les différentes mises en scènes possibles ?



Nombre de participants : 20 maxi.
Âge d'accès : à partir de 10-11 ans..
Durée : 5 à 10 minutes.
Matériel nécessaire : de quoi prendre des notes pour chaque élève. Le livret de photocopies de 20 contes traditionnels issus des livres de ma bibliothèque, agrafés, pour chaque élève et l'enseignant (selon les orientations voulues).



2 – Comment lire un texte en public

Il y a plusieurs éléments à prendre en compte, notamment :

La **fluidité** de la lecture. Ce qui implique, parfois, d'avoir lu le texte plusieurs fois pour ne plus buter sur les mots et ainsi offrir à l'auditeur une image constante.

L'**intonation** va plonger l'auditeur dans cet imaginaire, ces scènes. Nous accaparons ici l'ouï de l'auditeur pour l'immerger dans l'histoire par un de ses sens. Le respect de la ponctuation.

Pour compléter l'immersion de l'auditeur dans le conte, il est possible d'ajouter du **bruitage** (bruits de pas, bruit de portes frappées, bruits de pluie, etc.) avec différents objets.

L'**expressivité** du visage va permettre à l'auditeur de mieux comprendre encore le ton du texte, l'ambiance. On joue ici sur la vue de l'auditeur en faisant travailler son empathie.

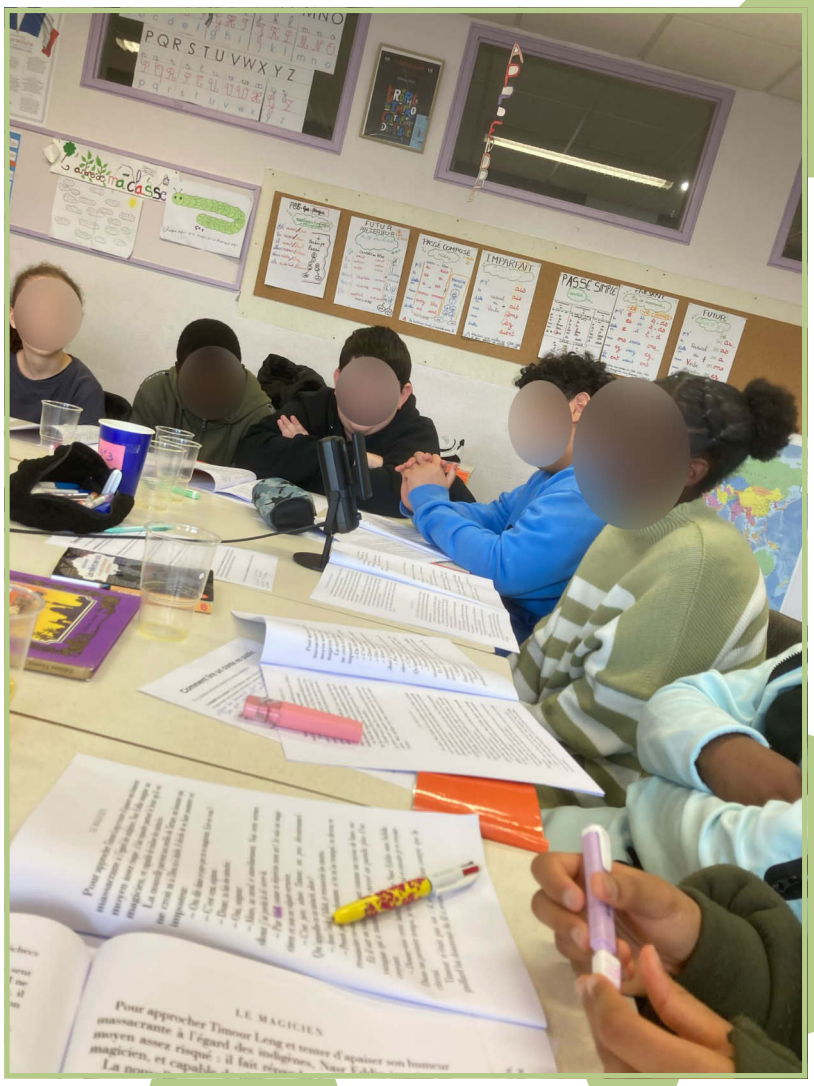
On peut aussi travailler la **différentiation** entre discours direct et récit narré.

Il sera aussi intéressant de voir la **prononciation** des syllabes. Sont-elles avalées ? Sont-elles trop prononcées au contraire ? Il est aussi possible de jouer avec cela. Créer un accent à un personnage. Quel registre ? Soutenu ? Familier ? Courant ?

On peut aussi travailler sur la **visualisation** que le lecteur va faire de la scène qu'il lira.

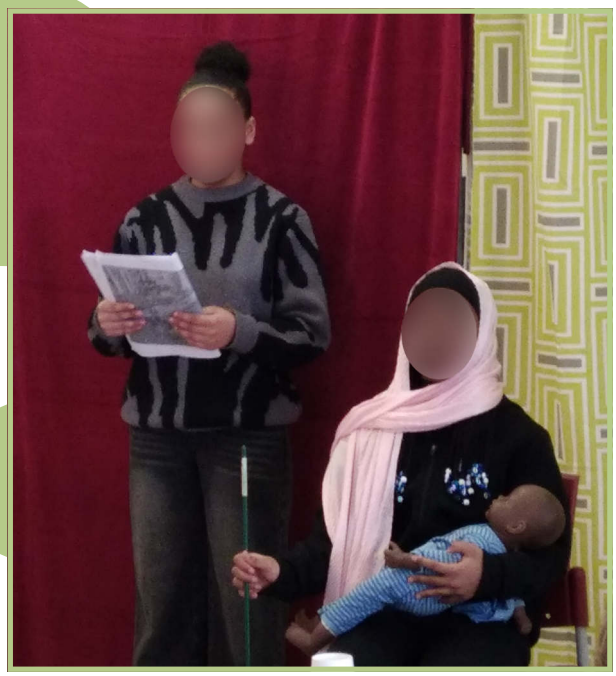
Les élèves vont expérimenter ces pratiques par l'exercice sur des contes apportés.

Une fois ces éléments balayés, ils devront prendre en compte qu'une lecture publique impose de **porter sa voix** pour se faire entendre à l'autre bout d'une salle. Nous verrons les techniques vocales qui permettent cet exercice-là sans se blesser.



Nombre de participants : 20 maxi.
Âge d'accès : à partir de 10-11 ans.
Durée : 1 à 2h, jusqu'à 4h avec des pauses toutes les heures. Si besoin, prévoir une deuxième demi-journée ou étendre l'intervention à la journée complète.
Matériel nécessaire : de quoi prendre des notes pour chaque élève. Le livret de photocopies de 20 contes traditionnels issus des livres de ma bibliothèque, agrafés, pour chaque élève et l'enseignant (selon les orientations voulues).

3 – Mise en scène

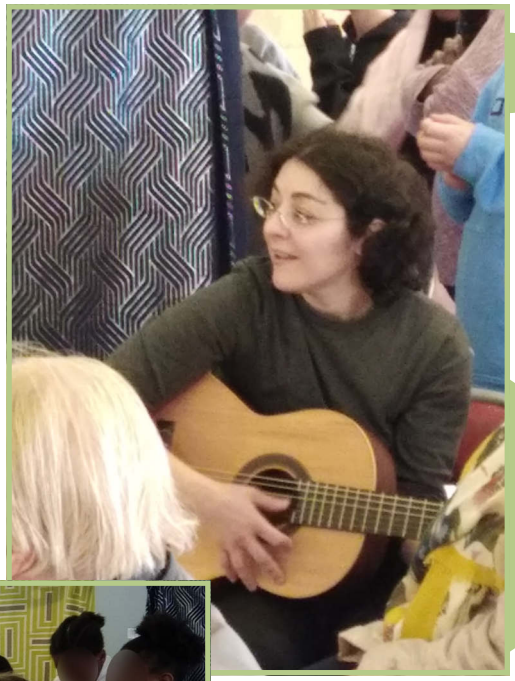


Décor : le décor permet de planter le lieu, le ton du texte. On va immerger l'auditeur par la vue.

Déguisement : pour compléter cette immersion, il sera aussi possible de déguiser le lecteur pour visuellement ressembler à un personnage du texte, de l'époque du texte, etc. Un accessoire peut aussi jouer un grand rôle dans l'immersion : un miroir, un bâton, des morceaux de papiers, etc.

Acteurs : une mise en scène peut-être créée avec des rôles distribués à d'autres élèves. Par exemple, deux élèves vont fermer les portes du théâtre (2 panneaux de cartons peints, 2 rideaux…), deux autres mimeront les personnages du texte, etc.

Il est aussi possible de créer un jeu d'ombres qui mimera la scène sur un tissu tendu avec une lampe par exemple.



Également, on peut ajouter quelques notes de **musique** à des endroits stratégiques pour appuyer une atmosphère, faire vibrer le tambourin progressivement pour ajouter du suspense, marquer la fin d'un texte et le début d'un autre, etc.

Je propose d'accompagner à la guitare les enfants dans la représentation si cela semble judicieux (en fonction du thème, etc.).

Nombre de participants : 20 maxi.
Âge d'accès : à partir de 10-11 ans.



Durée : 30 minutes à 1h environ.
Matériel nécessaire : de quoi prendre des notes pour chaque élève. Le livret de photocopies de 20 contes traditionnels issus des livres de ma bibliothèque, agrafés, pour chaque élève et l'enseignant (selon les orientations voulues).

D – Intervention en primaire

la journée

1 – Lecture kamishibaï avec chant et guitare 25

2 – Questions sur le livre, le métier, le circuit du livre 27

3 – Jeux de plateau du livre..... 28

PAUSE

4 – Atelier d'écriture : création d'un conte – les bases 30

- - - - - - - - *PAUSE MÉRIDIENNE* - - - - - - - -

5 – Atelier d'écriture : création d'un conte – finalisation ... 31

PAUSE

6 – Le livre dédicacé offert 32

7 – le livret pour chacun..... 33

1 – Lecture kamishibaï avec chant et guitare

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

Cette activité est centrée sur la lecture du conte animée au moyen du kamishibaï et son butaï (petit théâtre japonais) personnalisé. Les participants sont soit sur des chaises ou bancs, soit sur un tapis au sol (de préférence), éventuellement avec cousins.

Je fais précéder la lecture de quelques minutes de relaxation que j'accompagne au carillon ou à la guitare pour amener à l'écoute attentive, au rituel du conte.

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

La lecture est lue et chantée, accompagnée à la guitare, ponctuée par des bruitages et accessoires pour permettre une meilleure immersion. J'utilise la version en hexasyllabes avec quelques petites modifications pour l'adapter à la chanson.

La lecture n'est pas hermétique. Je fais participer les spectateurs à des moments précis pour les garder actifs et attentifs tout au long de l'histoire.

Suivent quelques minutes de détente pour sortir du conte, accompagnées au carillon.

Nombre de participants : pas de limite.
Âge d'accès : à partir de 3-4 ans.
Durée : 30 minutes environ.
Matériel nécessaire : le kamishibaï (28 planches) et son butaï personnalisé, une guitare, une nappe, un carillon et des accessoires reliés au conte, fournis par mes soins.








LE BATISSEUR


LE BATISSEUR



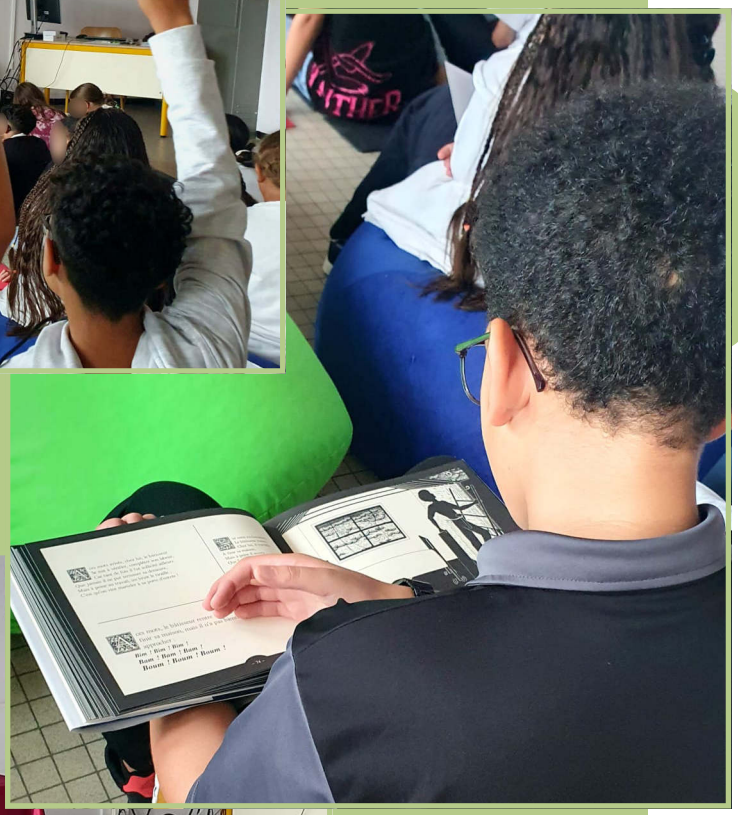
2 – Questions sur le livre, le métier, le circuit du livre

On va pouvoir me poser des questions sur ce qui a été vu, le livre, le métier de conteur, d'auteur et d'illustrateur, le circuit du livre, etc.

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

Nombre de participants : pas de limite.
Âge d'accès : à partir de 3-4 ans.
Durée : de 5 à 20 minutes en fonction de la loquacité des participants et de leur nombre.
Matériel nécessaire : plusieurs livres du conte à faire tourner, des visuels à présenter, fournis par mes soins.









3 – Jeux de plateau du livre

Les jeux permettent d'ancrer le conte et ses messages dans les esprits tout en faisant travailler : 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.

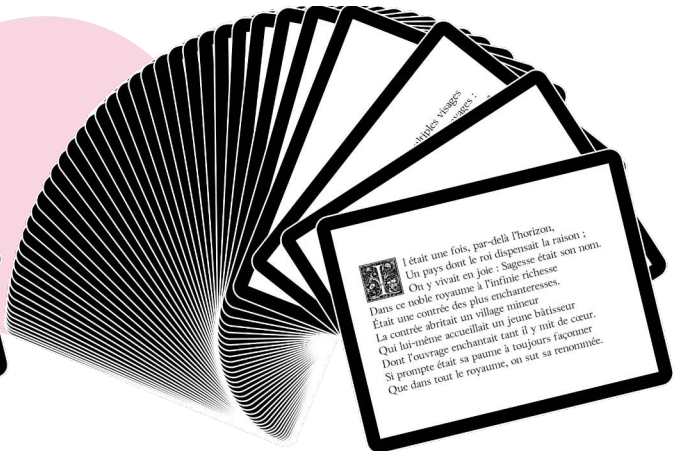




Avec le jeu *Histoire*. 26 cartes et son plateau de jeu.



face = illustration



dos = texte

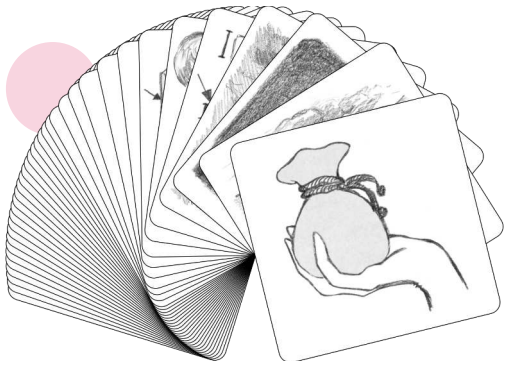
Le jeu de carte ***Histoire*** est composé de 26 cartes représentant les 26 illustrations du conte sur une face, leur texte correspondant sur l'autre face, et son plateau de jeu coloré.

Voilà plusieurs jeux possibles ☐

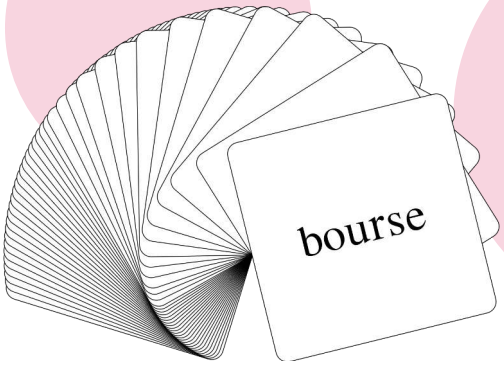
☐ **PARTIE 1 Histoire |** Mélangez les cartes ***Histoire*** et éparpillez-les autour du plateau, face illustration visible. Avec seulement les illustrations, retrouvez l'ordre du récit et réorganisez les cartes chronologiquement sur le plateau. Je donne des indices en fonction du niveau des participants (mémoire visuelle + logique).
Difficulté niveau 1 ;
Temps moyen : 5 à 10 minutes.

☐ **PARTIE 2 Histoire |** Les cartes ***Histoire*** sont en place sur le plateau, illustration visible. Je prends au hasard une page du conte et la lis. Les participants doivent retrouver le plus vite possible la carte correspondante au texte lu et la saisir avant la fin de la lecture. Les cartes trouvées sont retournées face texte visible sur le plateau de jeu. Objectif : retourner toutes les cartes (mémoire + logique + réflexes).
Difficulté niveau 1 ;
Temps moyen : 10 à 15 minutes.

Avec le jeu *Vocabulaire*. Entre 26 et 86 cartes.



face = illustration



dos = texte

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

☐ **PARTIE 2 Vocabulaire |** Réunir les participants autour des cartes ***Vocabulaire*** face texte visible. Pendant que je lis les pages du conte au hasard, je marque bien les mots présents parmi les cartes *Vocabulaire*. Les participants doivent identifier les mots lus sur les cartes et les retourner illustration visible. Objectif : retourner le plus de cartes *Vocabulaire* possible avant la fin de la lecture (mémoires + réflexes + vocabulaire).
Difficulté niveau 3 ;
Temps moyen : 10 à 20 minutes.

En général, je propose : ☑ PARTIE 1 Histoire
☑ PARTIE 2 Histoire

Nombre de participants : jusqu'à 30. 24 de plus possibles avec 2 petits plateaux de jeu supplémentaires.
Durée : cela dépend du ou des parties sélectionnées (voir plus haut). Celles proposées totalisent 20 minutes.
Âge d'accès : à partir de 5-6 ans.
Matériel nécessaire : les jeux de carte *Histoire* et *Vocabulaire*, les plateaux de jeu et le livre, fournis par mes soins. Des tables pour former un carré par plateau de jeu ou un tapis pour déposer les plateaux.

PAUSE

4 – Atelier d'écriture : création d'un conte – les bases

Je propose aux enfants de me dire ce qu'ils connaissent des contes. Quel conte ils se rappellent bien (ou ils ont étudiés en classe). Ce qui est commun aux contes. Cette partie est en collaboration avec l'enseignant qui mènera un travail en ce sens avec les élèves et leur fera connaître au moins un conte traditionnel pour repère.

Je présente, sur un conte que les enfants connaissent bien, les grandes articulations et les éléments récurrents des contes merveilleux (époque médiévale, absence de détails, etc.).

Cette première partie de préparation dure entre 15 et 30 minutes.



Puis, à l'aide du jeu ***Conte Merveilleux*** créé pour l'occasion, les enfants mettent en application ce qu'ils ont appris pour créer collectivement leur propre conte. Je les guide dans le processus.

Cette deuxième partie dure entre 20 et 30 minutes.

À ce stade, les enfants auront leur conte dans les grandes lignes : le début, les articulations, la fin, leurs personnages, les lieux et objets utilisés. Ils auront également leur quête (qui traduit le message du conte) et toutes les péripéties. Si l'activité s'arrête là, ils pourront s'attacher aux détails et réaliser la rédaction avec leur enseignant par la suite. Sinon, la deuxième partie permettra un rendu quasi définitif du conte.

Nombre de participants : jusqu'à 30 à 40 personnes pour les groupes calmes. La moitié pour les groupes agités.
Âge d'accès : à partir de 6 ans.
Matériel nécessaire : un tableau de la salle de classe, ou tableau en rouleau et ses feutres fournis par mes soins, le jeu *Conte Merveilleux* fourni par mes soins.
Durée : 45 minutes à 1 h environ.

- - - - - - - - PAUSE MÉRIDIENNE - - - - - - - -

5 – Atelier d'écriture : création d'un conte – finalisation

Suite et fin de l'atelier d'écriture. Cette partie permettra de travailler…

☐ Les détails du conte :
- caractérisation des personnages, des lieux ;
- détails des objets magiques ou des interventions magiques ;
- de la pose de la situation initiale, du peaufinage de la situation finale ;
- des articulations internes aux péripéties, etc.

☐ La rédaction finale du conte :
- temps de la rédaction (passé simple, présent ?) ;
- rédaction sur le plan initial pour montrer une façon simple de rédiger une histoire, etc.



RESTITUTION – VALORISATION

Je peux mettre les textes en page sur simple demande. À cet effet, je prends en photo les tableaux de travail. Vous pourrez ainsi les publier 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. Contacter 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, en jeu d'ombres ou en illustration, l'histoire obtenue collectivement.

Nombre de participants : jusqu'à 30 à 40 personnes pour les groupes calmes. La moitié pour les groupes agités.
Âge d'accès : à partir de 6 ans.
Matériel nécessaire : un tableau de la salle de classe, ou tableau en rouleau et ses feutres fournis par mes soins, le jeu *Conte Merveilleux* fourni par mes soins.
Durée : 45 minutes à 1 h environ.

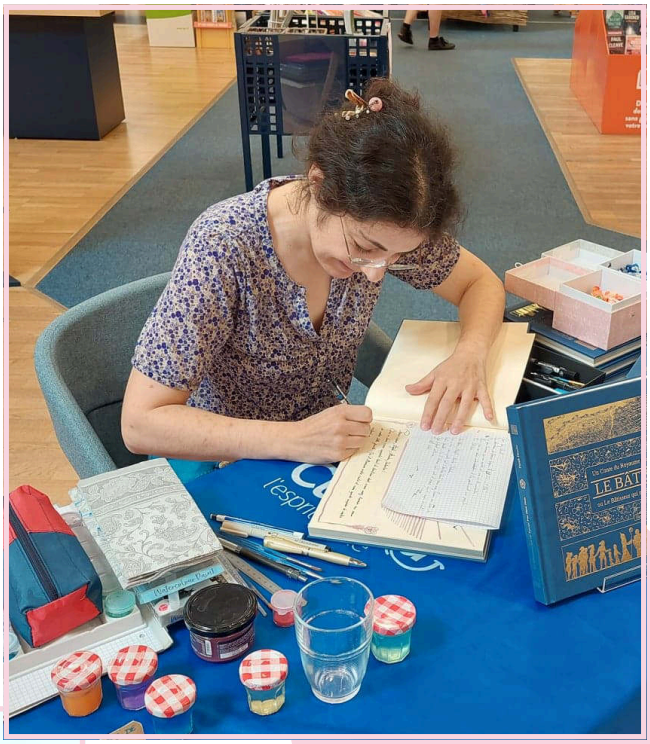
PAUSE

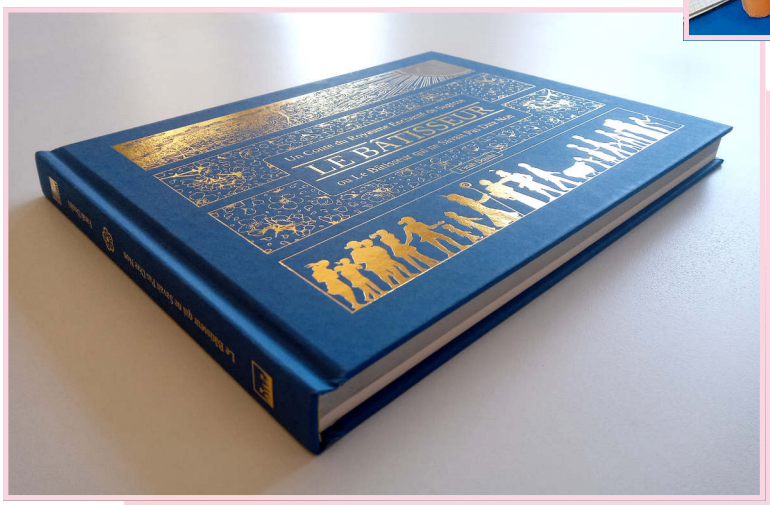
6 – Le livre dédicacé offert

Un livre est offert à la classe.

Il est dédicacé devant les élèves pour leur montrer ce qu'est une dédicace d'auteur, selon la volonté de l'enseignant / animateur.

Nombre de participants : pas de limite.
Âge d'accès : à partir de 3 ans.
Durée : 5 minutes pour le remettre en le présentant, éventuellement avec une dédicace écrite. Prévoir 5 minutes de plus si la dédicace est illustrée. Je peux également dédicacer chez moi avant de remettre l'ouvrage en classe pour gagner du temps sur l'intervention.
Condition : 1 livre par 1/2 journée d'intervention.
Matériel nécessaire : 1 livre fourni par mes soins.





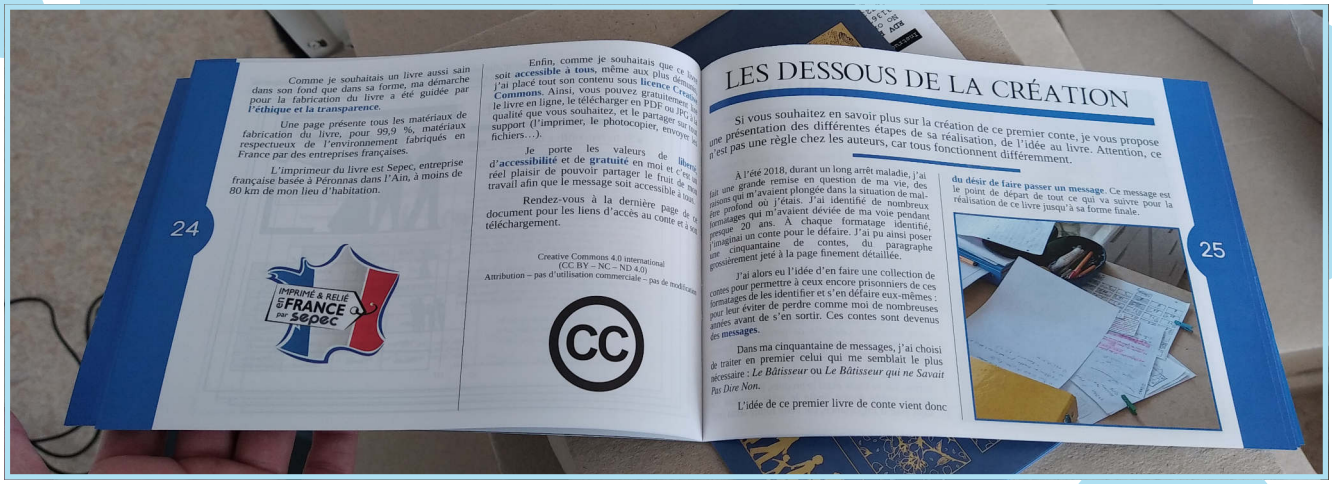


7 – le livret pour chacun

À la fin de l'activité, je remets à chaque enfant un livret de 36 pages couleurs composé d'un extrait du conte, de sa partie explicative et de la partie « les dessous de la création, de l'idée au livre ». Support qui leur permettra de garder une trace de cette intervention.

Âge d'accès : à partir de 5 ans.
Durée : 3 à 5 minutes.
Condition : 1 livret par participant pour 1 journée d'intervention.
Matériel nécessaire : le livret couleur extrait du conte fourni par mes soins, en fonction des stocks restants.





À eux à présent d'écrire leur propre histoire. Et pour la suite :

- ☐ des activités prévues par l'enseignant ;
- ☐ une exposition sur le circuit du livre en bibliothèque ;
- ☐ un concours d'écriture pour les collèges et lycées ;
- ☐ un salon littéraire à venir ;
- ☐ une visite en bibliothèque, librairie, CDI ;
- ☐ d'autres éléments qui peuvent relier l'activité littéraire avec l'actualité des élèves
- ☐ etc.

E – Intervention en maternelle

45 minutes à 1h (1h30 maxi)



1 – Lecture kamishibaï avec chant et guitare 35

2 – Questions sur le livre, le métier 37

3 – Jeux de plateau du livre..... 38

4 – Coloriage et carte 40

1 – Lecture kamishibaï avec chant et guitare

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

Cette activité est centrée sur la lecture du conte animée au moyen du kamishibaï et son butaï (petit théâtre japonais) personnalisé. Les participants sont soit sur des chaises ou bancs, soit sur un tapis au sol (de préférence), éventuellement avec cousins.

Je fais précéder la lecture de quelques minutes de relaxation que j'accompagne au carillon ou à la guitare pour amener à l'écoute attentive, au rituel du conte.

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

La lecture est lue et chantée, accompagnée à la guitare, ponctuée par des bruitages et accessoires pour permettre une meilleure immersion. J'utilise la version en hexasyllabes avec quelques petites modifications pour l'adapter à la chanson.

La lecture n'est pas hermétique. Je fais participer les spectateurs à des moments précis pour les garder actifs et attentifs tout au long de l'histoire.

Suivent quelques minutes de détente pour sortir du conte, accompagnées au carillon.

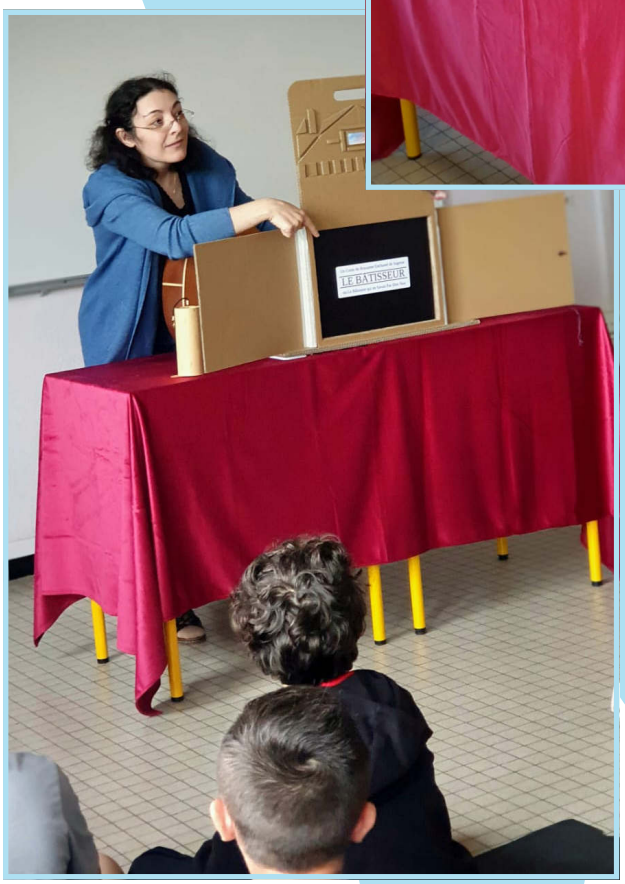
Nombre de participants : pas de limite.
Âge d'accès : à partir de 3-4 ans.
Durée : 30 minutes environ.
Matériel nécessaire : le kamishibaï (28 planches) et son butaï personnalisé, une guitare, une nappe, un carillon et des accessoires reliés au conte, fournis par mes soins.








LE BATISSEUR


LE BATISSEUR



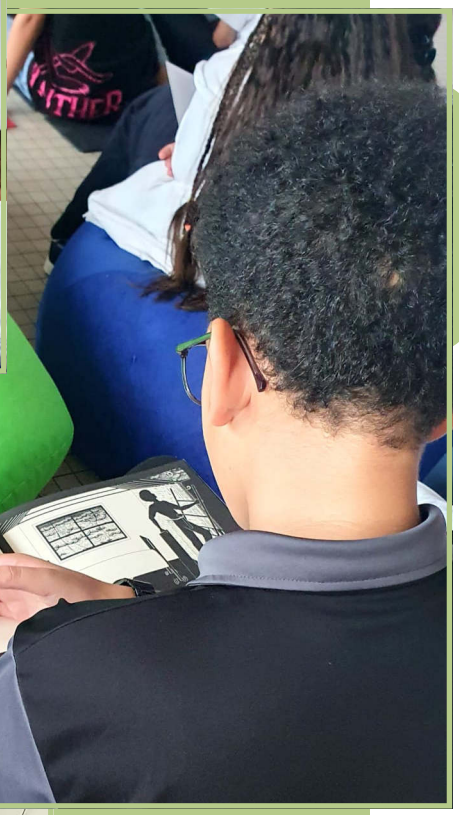
2 – Questions sur le livre, le métier

On va pouvoir me poser des questions sur ce qui a été vu, le livre, le métier de conteur, d'auteur et d'illustrateur, etc.

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

Nombre de participants : pas de limite.
Âge d'accès : à partir de 3-4 ans.
Durée : de 5 à 10 minutes en fonction de la loquacité des participants et de leur nombre.
Matériel nécessaire : plusieurs livres du conte à faire tourner, des visuels à présenter, fournis par mes soins.









3 – Jeux de plateau du livre

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

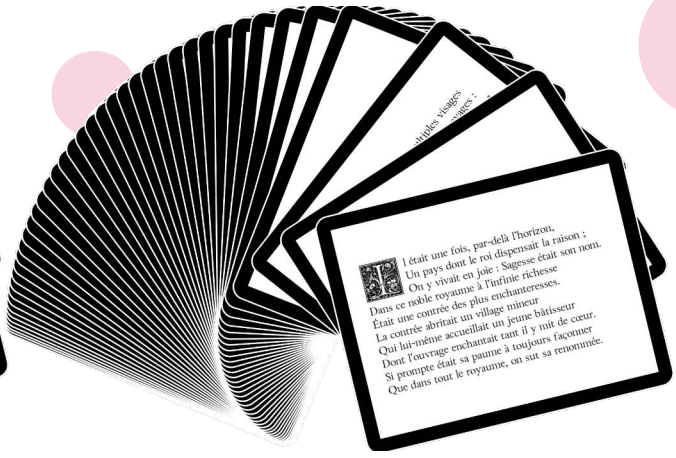
Il n'y a pas de gagnants ou de perdants. Le but est de pratiquer l'**entre-aide**, la **communication** et la **cohésion de groupe** pour un but commun : terminer le jeu.



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



face = illustration



dos = texte

Le jeu de carte ***Histoire*** est composé de 26 cartes représentant les 26 illustrations du conte sur une face, leur texte correspondant sur l'autre face, et son plateau de jeu coloré.

Voilà plusieurs jeux possibles □

□ **PARTIE 1 Histoire** | Mélangez les cartes ***Histoire*** et éparpillez-les autour du plateau, face illustration visible. Avec seulement les illustrations, retrouvez l'ordre du récit et réorganisez les cartes chronologiquement sur le plateau. Je donne des indices en fonction du niveau des participants (mémoire visuelle + logique).
Difficulté niveau 1 ;
Temps moyen : 5 à 10 minutes.

Nombre de participants : jusqu'à 30. 24 enfants en plus possibles avec 2 petits plateaux de jeu supplémentaires.
Durée : 10 à 15 minutes environ pour des enfants de maternelle.
Âges d'accès : à partir de 5-6 ans.
Matériel nécessaire : le jeu de carte *Histoire* et les plateaux de jeu, fournis par mes soins. Des tables pour former un carré par plateau de jeu ou un tapis pour déposer les plateaux.





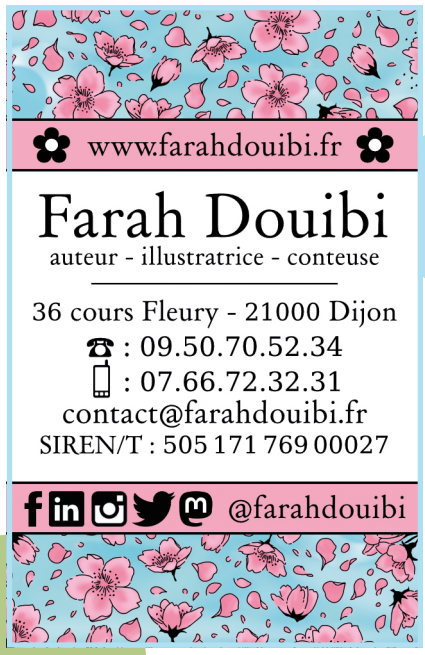
4 – Coloriage et carte

Des feuilles de coloriage issues du conte sont distribuées pour permettre une suite d'activité récréative avec le maître ou la maîtresse.

Je donne en même temps une carte de visite avec les références du livre au dos. Les parents peuvent librement accéder au conte en ligne ou le télécharger en PDF pour le relire avec leurs enfants.



Nombre de participants : pas de limite.
Âges d'accès : pas de limite.
Durée : 2 minutes.
Matériel nécessaire : feuilles de coloriage et cartes fournies par mes soins.

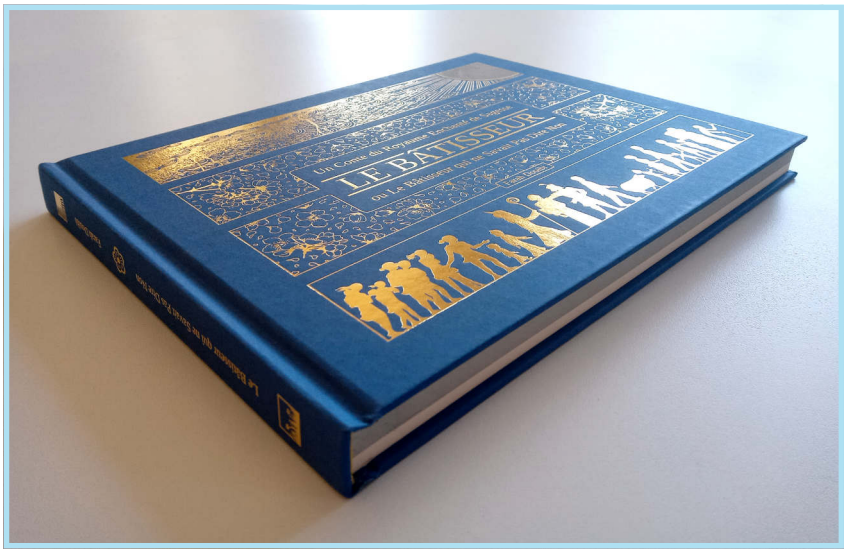




F – Présentation du livre :

Le Bâtisseur qui ne Savait Pas Dire Non

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.

LIBRE

Accéder à la **lecture** en ligne sur le site web :
https://www.farahdouibi.fr/index.php?page=8&id_titres=13
ou MENU ► CONTES ► LE BÂTISSEUR

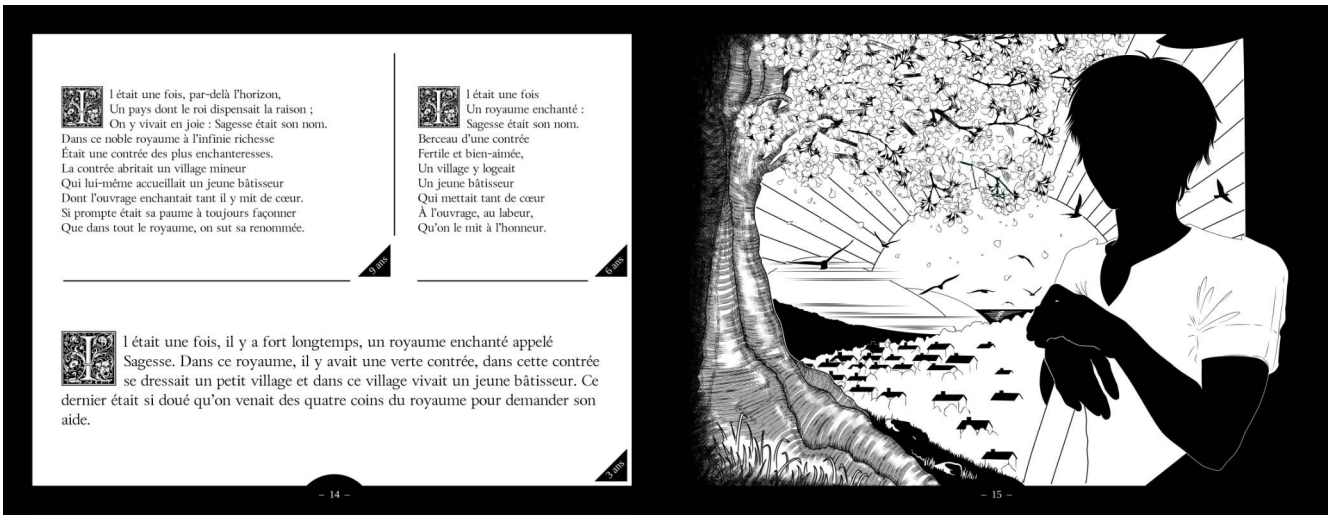
Le **télécharger** en PDF/JPG sur le site web :
https://www.farahdouibi.fr/index.php?page=8&id_titres=13&cat=ddl
ou MENU ► CONTES ► LE BÂTISSEUR ► LE TÉLÉCHARGER



Le corps du conte est composé, pour sa version longue, de 42 double-pages toutes avec la même présentation :

■ **page de gauche :** le texte à choisir en fonction de l'âge ou de l'appétence à la lecture.

■ **page de droite :** l'illustration pleine page en style silhouette traduisant le texte.



La page de gauche contient 3 mêmes textes dont seule la forme diffère :

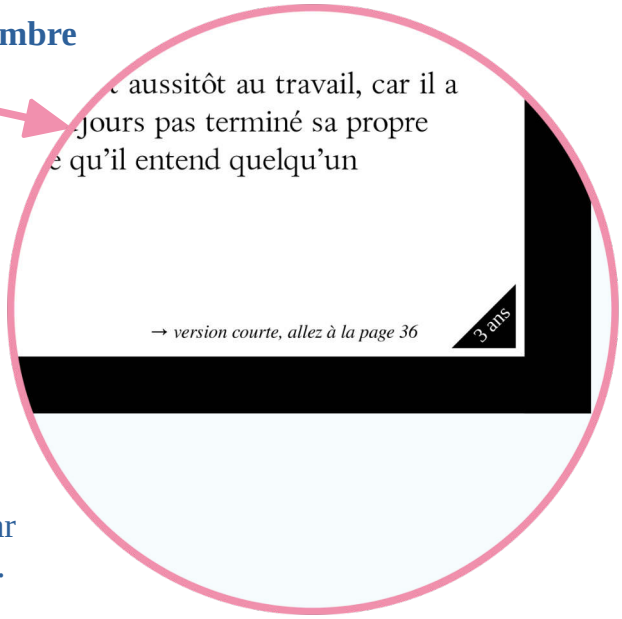
■ le texte en bas, en plus gros caractères, peut être écouté à partir de la maternelle. Il est en prose au présent et présente peu de difficultés langagières ; **[◢ 3 ans]**

■ le texte en haut à droite peut être entendu dès la primaire. Il est en hexasyllabes au passé simple avec plus de vocabulaire ; **[◢ 6 ans]**

■ le texte en haut à gauche est plus accessible dès l'entrée au collège. Il est en alexandrins au passé simple, en plus de contenir un vocabulaire riche. **[◢ 9 ans]**

Un **triangle** ◢ au coin de chaque partie donne l'âge de première écoute proposé.

Il est également possible de **réduire de moitié le nombre de page** à lire en choisissant la **version courte** du conte. Pour ce faire, reportez-vous en bas de certaines pages où vous verrez une note de report.



Toutes les versions par âge, longues ou courtes, permettent d'avoir une **lecture comprise entre 10 et 25 minutes**.

Si les auditeurs ont moins de 3 ans, une **lecture graphique** est possible. Suivez les illustrations de la version courte, accompagnées de quelques mots par page. La lecture ne prendra pas plus d'**1 à 2 minutes**.

À partir de 9 ans

À partir de 6 ans

Il était une fois, par-delà l'horizon,
Un pays dont le roi dispensait la raison ;
On y vivait en joie : Sagesse était son nom.
Dans ce noble royaume à l'infinie richesse
Était une contrée des plus enchanteresses.
La contrée abritait un village mineur
Qui lui-même accueillait un jeune bâtisseur
Dont l'ouvrage enchantait tant il y mit de cœur.
Si prompte était sa paume à toujours façonner
Que dans tout le royaume, on sut sa renommée.

9 ans

Il était une fois
Un royaume enchanté :
Sagesse était son nom.
Berceau d'une contrée
Fertile et bien-aimée,
Un village y logeait
Un jeune bâtisseur
Qui mettait tant de cœur
À l'ouvrage, au labeur,
Qu'on le mit à l'honneur.

6 ans

Il était une fois, il y a fort longtemps, un royaume enchanté appelé Sagesse. Dans ce royaume, il y avait une verte contrée, dans cette contrée se dressait un petit village et dans ce village vivait un jeune bâtisseur. Ce dernier était si doué qu'on venait des quatre coins du royaume pour demander son aide.

3 ans

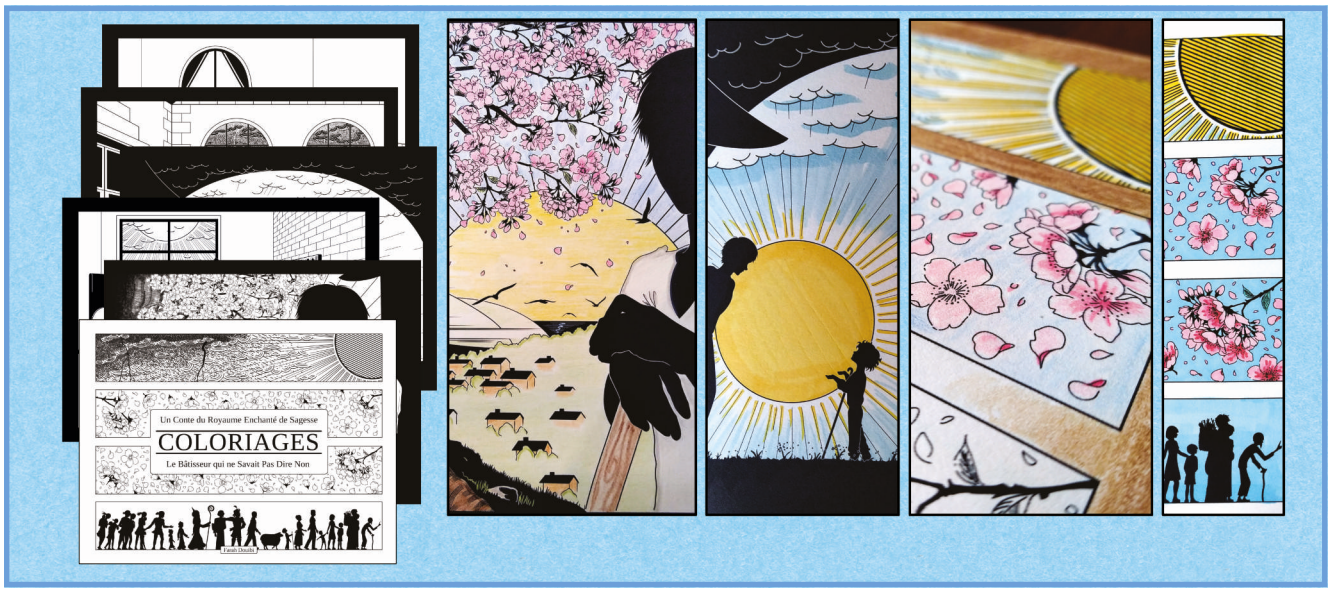
– 14 –

À partir de 3 ans

cette contrée
ne bâtisseur. Ce
ur demander son

3 ans

Le livre est imprimé sur des feuilles non couchées épaisses de sorte qu'il est possible de le **colorier**. Cela permettra à chacun de s'approprier le conte par une activité ludique.



Après le conte, 7 planches de **morale** suivent. Elles sont là pour ceux qui souhaitent aller plus loin dans la thématique ou simplement pour les amoureux des citations.

Morale principale

La générosité est noble qualité,
Mais ne doit vous mener à vous déposséder ;
Écoutez la leçon que je vais vous conter :
Charité ordonnée commence par soi-même.*
Soyez parcimonieux en donnant de vous-même,
Ce serait malheureux de tomber dans l'extrême.
Donner moins tout de suite et donner par la suite :
Ce qui semble une fuite offrira la poursuite.



Explication

La générosité est une qualité et comme toute qualité, à l'excès, devient un défaut.

Dans le conte

Le bâtisseur, dans sa trop grande générosité, s'oublie en faisant pour les autres et se retrouve en danger de n'avoir fait le nécessaire pour lui-même.

Ils l'ont aussi dit

« *Ce qui est immodéré est de courte durée.* », Martial (43-104)
« *L'excès d'un très grand bien devient un mal très grand.* », Florian (1755-1794)
« *Très loin à l'est, c'est l'ouest.* », Lao-Tseu (~ VI^e siècle av. J.-C.)
« *Le grand défaut des hommes est d'abandonner leurs propres champs pour ôter l'ivraie de ceux des autres.* », Mencius (~ 371-289 av. J.-C.)

Mots clés positifs

Don de soi, partage, gentillesse, bonté, cœur, charité, pitié, sagesse, prudence, prévoyance, préservation, soin, raison, pondération, équilibre, mesure, modération, parcimonie, tempérance, juste-milieu.

* Phrase inspirée du proverbe de Le Roux Philibert-Joseph (?-1790) : « *Charité bien ordonnée commence par soi-même.* » 1752.

100

Un **lexique illustré** répertorie 282 définitions et 76 illustrations. Tous les mots ne sont pas complexes. Ce lexique a été conçu pour rendre accessible le conte aux tout petits ainsi qu'aux personnes souhaitant apprendre la langue française. À utiliser avec parcimonie pour garder une lecture ludique et fluide.

Trois planches suivent pour comprendre la structure du conte : **Sur la forme**. Avec sa grille de lecture, on peut moduler le conte comme on le souhaite, et même créer son propre module-personnage pour personnaliser le conte !

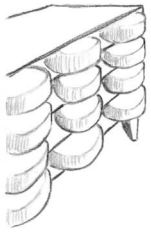
LEXIQUE ILLUSTRÉ

à ma suite : après moi, suivez-moi.
à ton service : à ta disposition.
abîme (abîmer) : ruiner, casser, détériorer.
abris : endroits où on peut se protéger des intempéries ou du danger.



abords (aux) : aux environs, à proximité, pas loin.
abrite (abriter) : se mettre à l'abri, c'est-à-dire, aller dans un endroit pour se protéger des intempéries ou du danger.
accepter : être d'accord. Dire oui.
achevé : fini, terminé, finalisé.
administré : personne soumise à une autorité administrative, comme les habitants d'une ville par rapport à leur maire ou les habitants d'un pays par rapport à leur président ou leur roi.
admit : reconnut comme vrai.

affinage : dernière étape de fabrication des fromages, fin de maturation.



affronta : fit face courageusement.
amplifié : plus intense, augmenté fortement.
ancêtre : personne très âgée, vieillard.



ancrage : un lieu fixe et sûr, un repère.
ardeur : énergie pleine de vivacité, force.

arôme : odeur.



artisan : personne qui exerce un métier manuel pour son propre compte.
assassin : qui tue.
assaut : attaque brutale.



SUR LA FORME

Structure en trois temps

Ce conte a été conçu sur des valeurs symboliques. Le chiffre 3 y a une place de choix. Ainsi, il y a 3 grandes parties dans le conte et chacune d'elles est divisée également en 3 subdivisions.

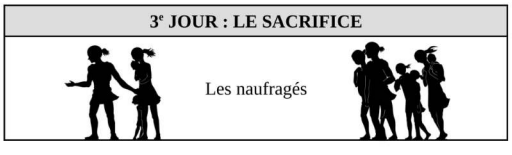
1er JOUR : L'ORGUEIL



2e JOUR : LA CONTRAINTE



3e JOUR : LE SACRIFICE



J'ai pensé la subdivision des naufragés pour valoir trois subdivisions. Aussi, elle regroupe une foule de personnes – au lieu d'une à chaque subdivision – et elle dure toute la journée comme trois subdivisions.

Amplification graduelle

L'amplification dans le récit est graduelle. Amplification dans l'écriture et l'illustration, évolution graduelle du sentiment d'urgence et du mauvais temps ; voici quelques exemples dans ses formes les plus significatives.

A) Au sein des parties

➔ Le 1er jour, il est encore possible au bâtisseur de prioriser son travail.
➔ Le 2e jour, il lui est difficile de le faire à cause des liens de contrainte.
➔ Le 3e jour, il est presque impossible de résister face à la détresse.

B) Au sein des subdivisions

➔ Pour la 1re partie, le boulanger est un homme fait, fort et apte aux travaux physiques. La crémière est une femme ; moins forte physiquement, il sera plus difficile de lui refuser son aide qu'à un homme fort. Enfin, le petit berger est un enfant de 8 ans environ. Bien plus faible physiquement et démuni par définition, il est encore plus difficile de lui refuser de l'aide qu'à un adulte. Le sentiment de vouloir les aider va grandissant.

➔ Dans la 2e partie, le père joue sur son autorité dans le foyer. Le chef du village, lui, sur son autorité étendue au village. Enfin, le prêtre possède une autorité spirituelle toute-puissante puisqu'il représente une déité, force mystérieuse qui transcende les limitations géographiques. Le sentiment d'obligation augmente ainsi à chaque personnage.

➔ La 3e partie est le summum. La difficulté est de savoir que pour ces naufragés, c'est leur vie qui est dans la balance, pas un pétrin, une salle d'affinage ou une petite maison de berger, ni un confort. En plus de viser de nombreuses personnes, le danger est mortel et immédiat : il est pratiquement impossible de refuser son aide dans de telles circonstances.

> Notez bien : si le bâtisseur avait pris les bonnes décisions dès le début – et il avait pour ce faire six occasions – venir en aide aux naufragés n'aurait pas posé de problèmes.

C) Graduation atmosphérique

En parallèle, la météorologie accompagne ces évolutions jusqu'au cataclysme, somatisation des difficultés du bâtisseur au travers des intempéries et reflet de son for intérieur.

124

Quatre planches sur la **symbolique** permettent d'aller plus loin dans les différentes thématiques du conte et proposent des pistes de réflexion sur les origines de nos difficultés à dire non.

LA SYMBOLIQUE

Si tu rencontres ton maître

Je vais à présent vous parler de la naissance de la deuxième partie du conte, ce deuxième jour où le bâtisseur est visité par son père, son chef de village et son prêtre, et où une même idée de contrainte les lie.

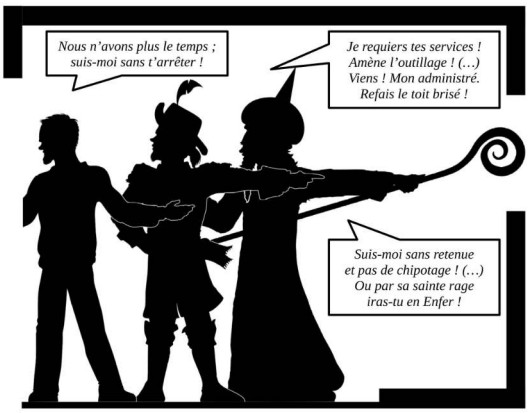
Au IXe siècle en Chine, Lin-tsu disait ceci :

« Adeptes, voulez-vous voir les choses conformément à la Loi ? Gardez-vous seulement de vous laisser égarer par les gens. Gardez-vous […] de vous laisser égarer par les gens. Tout ce que vous rencontrez, au-dehors et même au dedans de vous-même, tuez-le. Si vous rencontrez Bouddha, tuez le Bouddha ! Si vous rencontrez un patriarche, tuez le patriarche ! Si vous rencontrez un Arhat[1], tuez l'Arhat ! Si vous rencontrez vos père et mère, tuez vos père et mère ! Si vous rencontrez vos proches, tuez vos proches ! C'est là le moyen de vous délivrer, et d'échapper à l'esclavage des choses ; c'est là l'évasion, c'est là l'indépendance ! »

Ce verbe fort – ***tuez*** – n'est pas à prendre à la lettre ; c'est métaphorique. Lin-tsu montre ainsi sa volonté de faire **disparaître** les liens qui nous rendent faux, nous contraignent dans une voie qui n'est pas la nôtre, en vérité, nous aliènent. Comme je souhaitais dégager de cette notion trois personnages, les plus représentatifs des liens aliénants de nos sociétés modernes, j'ai adapté ces propos ainsi :

Si tu rencontres ton père, tue-le.
Si tu rencontres ton maître, tue-le.
Si tu rencontres ton dieu, tue-le.

1 dans le bouddhisme, homme ayant atteint le dernier échelon de la sagesse.



LE 1er JOUR	LE 2e JOUR	LE 3e JOUR	
le père	le chef du village	le prêtre	**Personnages**
le chef de famille	le chef du village	le chef spirituel	**Nom d'autorité**
la maison	le village	l'esprit	**Espace d'autorité**
le père	le maître	le dieu	**Trinité d'autorité**
l'enfant	l'administré	l'ouaille	**Infantilise le bâtisseur en…**
l'abandon	l'autorité	l'inconnu surpuissant	**Projection de peur par…**

127

Enfin, comme je souhaitais que ce livre soit accessible à tous, j'ai placé son contenu sous **licence Creative Commons**. Ainsi, vous pouvez librement le lire en ligne, le télécharger et le partager sur tout support. Je porte les valeurs de **liberté**, **d'accessibilité** et de **gratuité** en moi : c'est un réel plaisir de pouvoir partager le fruit de mon travail.

La collection de contes

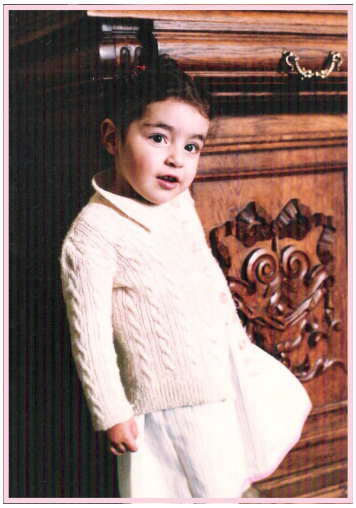
Ce livre s'inscrit dans un projet global de collection : les **Contes du Royaume Enchanté de Sagesse**. Il est le premier.

La collection a pour but de présenter pour chaque conte, un ou des schémas un peu tortueux dans lesquels nous pouvons nous perdre, expliquer comment ils fonctionnent et proposer des moyens d'en sortir victorieux. Le but final est de faire tomber tous ces formatages aliénants pour retrouver petit à petit, conte après conte, une souveraineté de penser afin de faire de notre vie ce que nous désirons véritablement en faire.

Les livres présentent à chaque fois plusieurs niveaux de lecture afin de permettre à tous, dès le plus jeune âge, d'avoir accès au message. L'accessibilité est augmentée par des planches de morales expliquées avec citations, lexique illustré et autres paratextes explicatifs.

Une dizaine de livres (15-20 contes) composeront la collection.

G – L'auteur–illustratrice… et conteuse



Lorsque l'idée m'est venue d'écrire des contes, mon chemin vers ma souveraineté a commencé. Chaque fois que je notais une nouvelle idée de conte, je faisais un pas en ce sens et dénouais un des nœuds dans lesquels je m'étais empêtrée. C'est ainsi que petit à petit, je suis parvenue à retrouver qui j'étais pour reprendre le véritable chemin de ma vie.

En découvrant cet outil merveilleux qui m'a permis de retrouver ma voie, j'ai souhaité en faire bénéficier les autres, car après vingt ans de cheminement tortueux dans la vie active, je voyais bien que nous étions nombreux à être perdus dans notre labyrinthe intérieur.

Le conte du ***Bâtisseur qui ne Savait Pas Dire Non*** est le premier de la collection **Contes du Royaume Enchanté de Sagesse**. Cette collection est conçue pour abolir nos formatages et, conte après conte, nous faire retrouver une souveraineté de penser afin de faire de notre vie ce que nous désirons véritablement en faire.

Vers la souveraineté

Chacun a déjà entendu parler de personnes qui abandonnent tout pour aller vivre à la campagne, s'expatrier, s'enrôler dans l'humanitaire, bref, changer complètement de voie. Conséquences d'une société moderne où le mot rentabilité a remplacé le mot bonté, où la consommation est encouragée tandis que les baisers et les câlins sont interdits, ces personnes ont fait le choix d'un retour aux valeurs qui étaient les leurs pour continuer d'exister. C'est aussi le choix que j'ai fait.

Après une vingtaine d'années à terminer mes contrats dans la dépression et l'épuisement, j'ai fait le choix de ne plus subir, en créant ma propre activité professionnelle dans laquelle j'allais retrouver mes valeurs : écrire et illustrer mes propres livres, transmettre mes messages.

Le premier conte est sorti en mai 2022. J'ai rencontré un lectorat très riche intérieurement.

En 2024, je me professionnalise dans les interventions en écoles, bibliothèques, centres de loisirs, maisons seniors et autres établissements pour me permettre financièrement de continuer à créer des contes, poursuivre la collection jusqu'au bout et commencer mes autres projets.



Farah Douibi
Auteur – illustratrice – conteuse

Adresse : 36 cours Fleury – 21000 DIJON
Mail : contact@farahdouibi.fr
Site : https://www.farahdouibi.fr
Téléphone : 07.66.72.32.31
SIRET : 505 171 769 00027
(avec dispense de précompte)

H – Grille tarifaire des interventions

2025

Ces tarifs sont les tarifs de base de la profession,

- actés par le **CNL** (Centre National du Livre) :
https://centrenationaldulivre.fr/sites/default/files/2024-11/Grille%20tarifaire%202025.pdf

- et par la **Charte** (Charte des Auteurs et illustrateurs jeunesse) dont je suis adhérente :
https://www.la-charte.fr/inviter-chartiste/recommandations-tarifaires/

Ces tarifs comprennent le temps de l'intervention, sa préparation, ainsi que le droit d'auteur.

→ 1 intervention courte (30 à 60 minutes) : 160 €

→ demi-journée (3h00 environ et 1 livre du conte offert) : 308,01 €

→ journée (2 fois 3h00 environ et 2 livres du conte offerts) : 510,56 €

Comme la grille tarifaire de la profession est établie en durée, vous êtes libres d'organiser cette durée comme il vous convient. Par exemple :

Dans 1/2 journée, il est possible d'organiser :

- ☐ 1 intervention de 3h00
- ☐ 2 interventions de 1h30 (pour 2 groupes)
- ☐ 3 interventions de 1h00 (pour 3 groupes), etc.

Dans 1 journée, il est possible d'organiser :

- ☐ 2 interventions de 3h00 (pour 2 groupes)
- ☐ 4 interventions de 1h30 (pour 4 groupes)
- ☐ 6 interventions de 1h00 (pour 6 groupes), etc.

Je suis heureuse de venir dans tous les établissements, même éloignés, qui en font la demande. Les frais de transport (train, car), d'hébergement et de repas, si nécessaires, sont normalement à la charge de l'organisateur (à discuter). J'ai cependant une carte de train en tarif très réduit pour la région Bourgogne Franche-Comté, et je prends tous ces frais à ma charge lorsque l'établissement hôte est à distance de bus / tram de mon domicile.

Ce dossier est téléchargeable ici :

- ☐ https://www.farahdouibi.fr/interventions/livret-interventions.pdf
- ☐ MENU ► CONTES ► LE BÂTISSEUR (plus bas sur la page)

Si ces tarifs sont trop élevés pour votre structure, n'hésitez pas à me le dire pour que nous voyions ensemble ce qu'il est possible de faire.

Quelques pistes :

Mes interventions sont référencées **Pass Culture Pro / ADAGE** et bénéficient d'un financement supplémentaire en passant par ce circuit. Les établissements scolaires de la 6e au BAC peuvent y avoir recours. Les budgets sont :

- ☐ 25 € par élève et par an pour les classes de 6e, 5e, 4e et 3e ;
- ☐ 30 € par élève et par an pour les classes de 2de et CAP ;
- ☐ 20 € par élève et par an pour les classes de 1re et Terminale.

Par exemple, une classe de 20 élèves de 6e bénéficiera de 500 € de financement sur ces interventions.

Traditionnellement, les classes scolaires bénéficient de 39 € par élève et par an que l'enseignant peut solliciter.

La Trousse à projets est la plateforme de financement participatif dédiée aux projets éducatifs et pédagogiques (en complément des enseignements scolaires : interventions d'artistes, projets scientifiques, échanges internationaux…) bénéficiant aux élèves scolarisés, de la maternelle au lycée. Elle est à l'initiative du Ministère de l'Éducation nationale et de la jeunesse, de l'Office Central de la Coopération à l'École (OCCE), de Réseau Canopé, du Crédit coopératif, du Fonds pour une École Solidaire et Innovante (FESI).

Le site : https://trousseaprojets.fr/

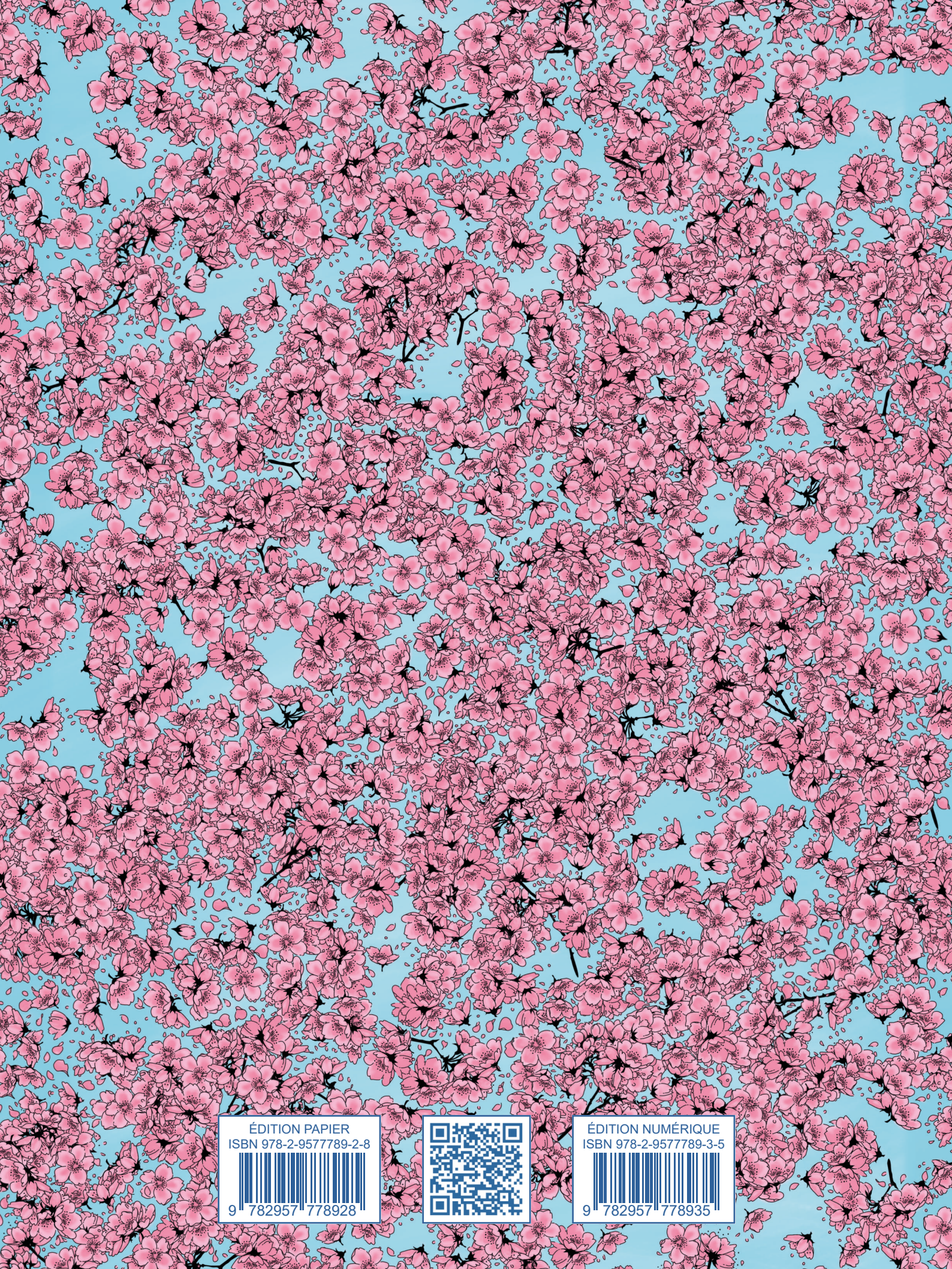
Les communes ont des budgets pour ces interventions en écoles maternelles et élémentaires, qui peuvent être sollicités à leur mairie.

Les collectivités territoriales locales, les DRAC, Ministère de la Culture, de l'Éducation via l'EAC, Conseils Régionaux, Départementaux et Généraux ont des fonds pour ce type d'activité.

Je peux également moduler ces interventions et tarifs au cas par cas.

Je remercie sincèrement Sylvia, Caroline, Isabelle, Ghariba, Nathalie, Éloïse, Théo de la FNAC de Beaune, l'équipe de Sepec Imprimerie et toutes les personnes que je n'ai pas pu citer pour lesquelles je suis profondément reconnaissante d'avoir pris les photos et m'avoir donné leur autorisation d'utilisation.

Achevé d'imprimer en avril 2025
par l'imprimerie Print24 – Allemagne
Dépôt légal : avril 2025
Deuxième édition numérique
Éditeur : Farah Douibi – 21000 Dijon, France
ISBN : 978-2-9577789-2-8 édition papier
ISBN : 978-2-9577789-3-5 édition numérique



ÉDITION PAPIER
ISBN 978-2-9577789-2-8
9 782957 778928

ÉDITION NUMÉRIQUE
ISBN 978-2-9577789-3-5
9 782957 778935