

Le Bâtitseur qui ne Savait Pas Dire Non

Animations et ateliers autour du livre

(en maternelle Grande Section et fin de Moyenne Section)



Auteur – illustratrice

Farah Douibi

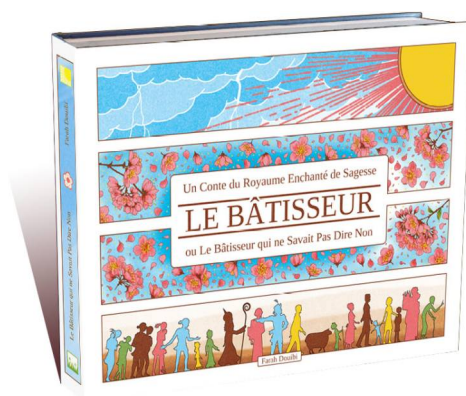
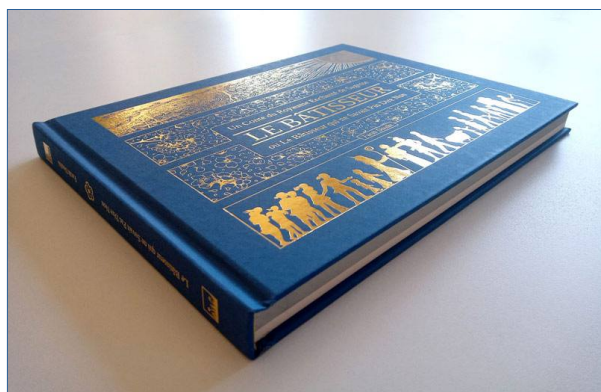
Adresse : 36 cours Fleury – 21000 DIJON

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 l'intervention (45 minutes à 1h30)

1 – Présentations.....	3
2 – Lecture kamishibai, chantée et jouée à la guitare.....	4
3 – Jeux de cartes.....	6
4 – Coloriages.....	9
5 – Fin et avenir.....	10

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 est possible de ne choisir que certaines activités, d'en ajouter d'autres et de les modifier pour créer votre propre demi-journée adaptée à la classe.

Il est possible aussi de créer une série d'interventions plus courtes (30 minutes par exemple) plutôt qu'une demi-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 ou ce qu'ils aiment le plus faire.

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 4 ans et demi, selon les enfants.

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 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.

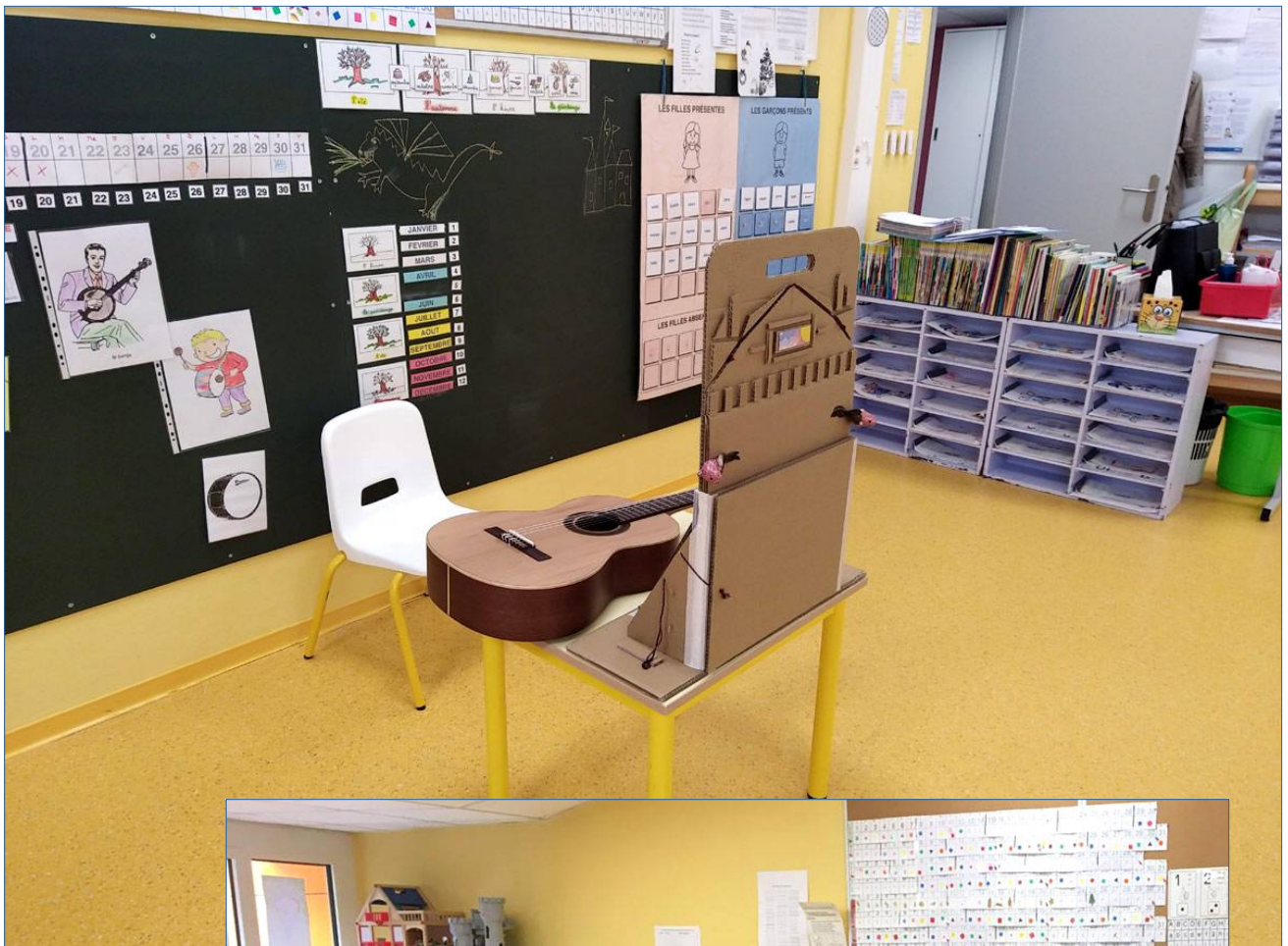
Nombre de participants : pas de limite.

Âges d'accès : à partir de 3-4 ans.

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

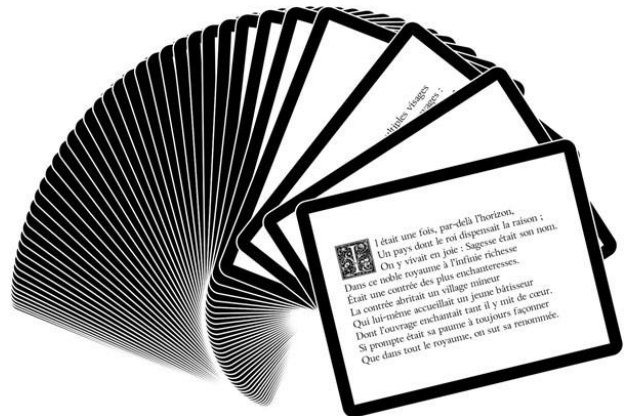
Les jeux permettent d'encren le conte et ses messages dans l'esprit tout en faisant travailler selon le jeu : la **mémoire**, la **logique**, les **réflexes**, le **vocabulaire** et l'**imagination**.

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

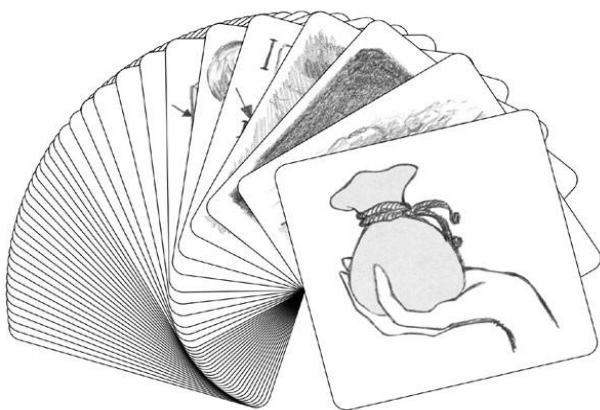
Le jeu de cartes **Histoire** est composé de 26 cartes représentant les 26 illustrations du conte sur une face et leurs textes correspondant sur l'autre face.

Voilà plusieurs jeux possibles ☐

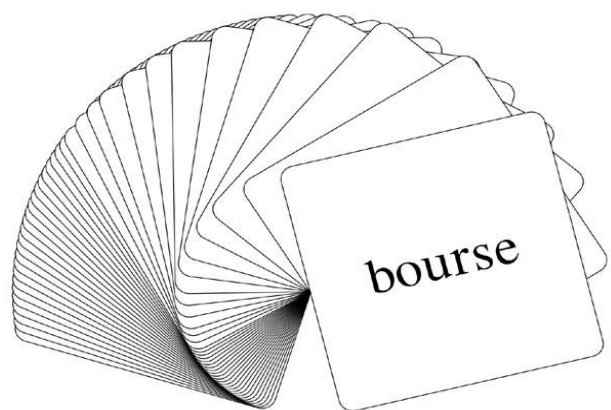
- ☐ **PARTIE 1 Histoire** | Mélangez les cartes **Histoire** et les éparpiller autour du plateau de jeu, face illustration visible. Avec seulement les illustrations, retrouver l'ordre du récit et réorganisez les cartes chronologiquement sur le plateau (mémoire visuelle, logique). Je donne des indices 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.

Nombre de participants : jusqu'à 12 enfants par plateau de jeu. Deux plateaux de jeu dans l'optimal (jusqu'à 24 enfants) avec un accompagnateur ou l'enseignant et trois plateaux de jeu possibles (jusqu'à 36 enfants) avec un accompagnateur et 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 4 ans et demi, selon les enfants.

Matériel nécessaire : le jeu de 26 cartes **Histoire**, quelques cartes du jeu **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.



4 – Coloriages

Pour les plus jeunes, des feuilles de coloriages issues du conte sont distribuées pour permettre une suite d'activité récréative.

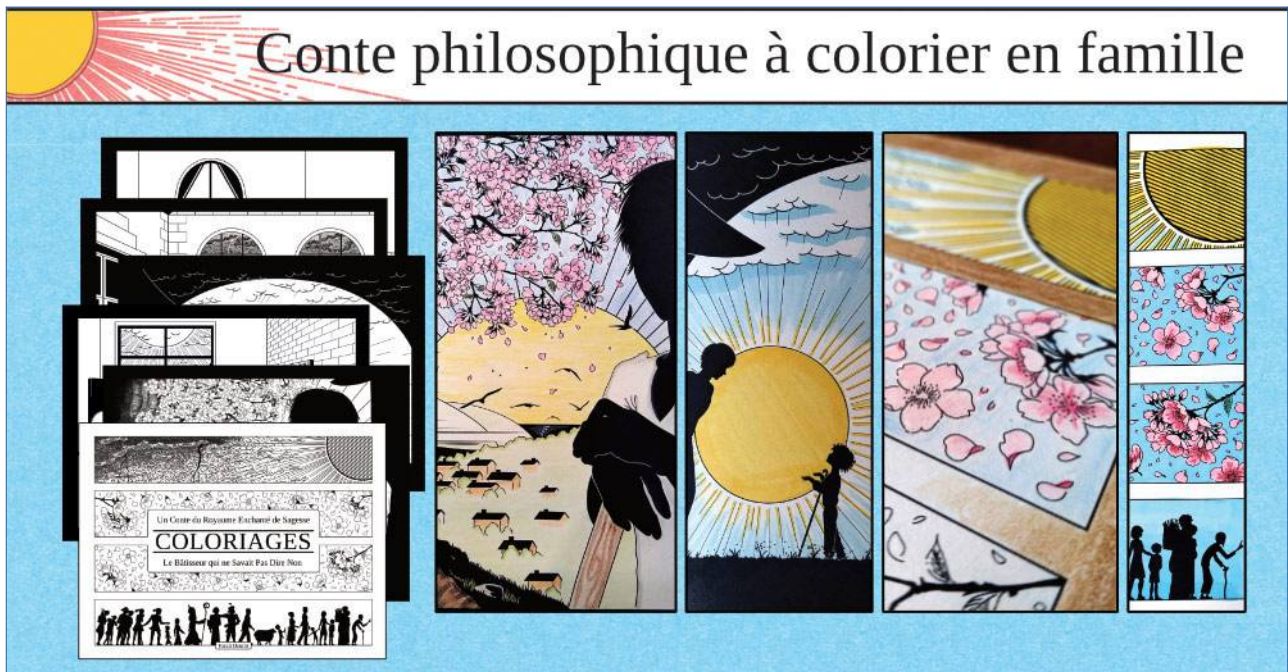
Deux livres avec des pages coloriées aux crayons de couleur et aux feutres sont présentés aux enfants pour leur donner des idées de couleurs et un aperçu du résultat.

Nombre de participants : pas de limite.

Âges d'accès : pas de limite.

Durée : 5 minutes.

Matériel nécessaire : feuilles de coloriages fournies par mes soins. Crayons de couleurs non fournis.



5 – Fin et avenir

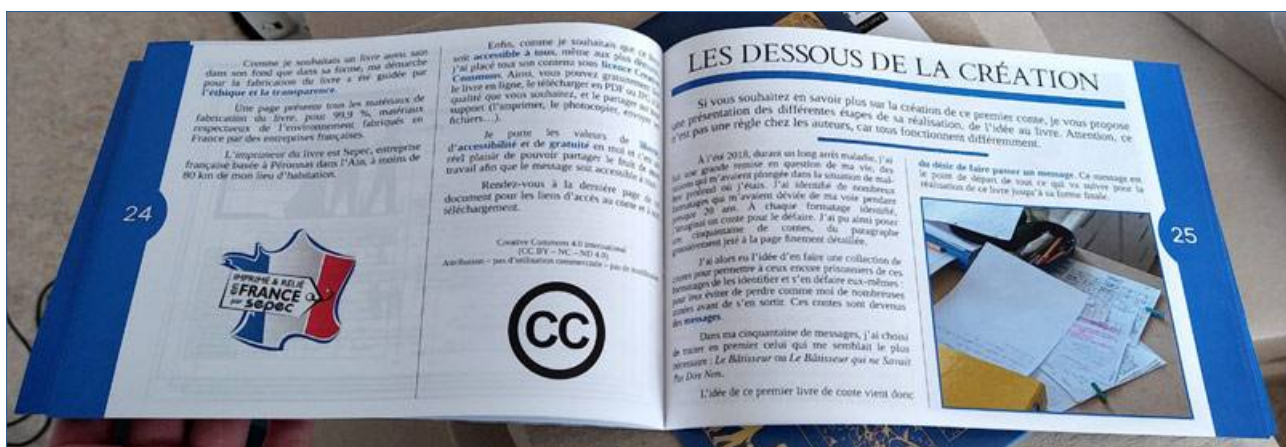
À la fin de l'activité, je remets à chaque enfant un livret de 36 pages couleurs composé d'un extrait du conte, de sa partie explicative et de la partie « *les dessous de la création, de l'idée au livre* ». Support qui leur permettra de garder une trace de cette intervention.

Nombre de participants : jusqu'à une quarantaine de personnes.

Âges d'accès : dès 4 ans et demi, selon les enfants.

Durée : 5 minutes.

Matériel nécessaire : le livret couleurs extrait du conte fourni par mes soins.



Pour la suite, ne pas hésiter à aller à la rencontre des auteurs et des artistes dans les salons littéraires ou pendant des dédicaces pour discuter avec eux, leur poser des questions, présenter leur travail pour avoir des avis, aller en bibliothèque et regarder les albums jeunesse, etc.

Je peux également revenir pour une autre intervention de même durée où je présenterai aux enfants mes documents de travail (croquis, illustrations, textes corrigés, etc) et où eux aussi pourront me présenter leurs travaux s'ils ont fait des créations avec l'enseignant (coloriages, dessins de princes et princesses, écritures de mots de conte, etc.). C'est l'occasion pour eux de voir comment on crée un album jeunesse, combien de travail cela représente, quelle est la place d'un auteur, d'un illustrateur dans chaque album, et comprendre que cela leur est aussi possible !