

Le Bâtitteur qui ne Savait Pas Dire Non

Animations et ateliers autour du livre (en primaire)

PARTIE 2



Auteur – illustratrice

Farah Douibi

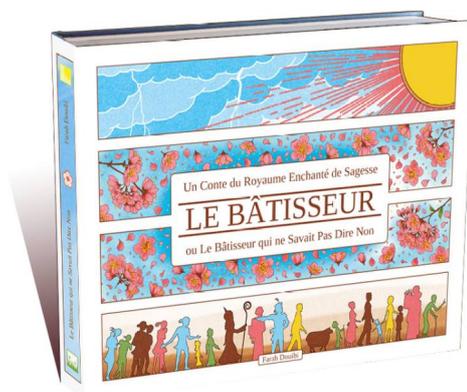
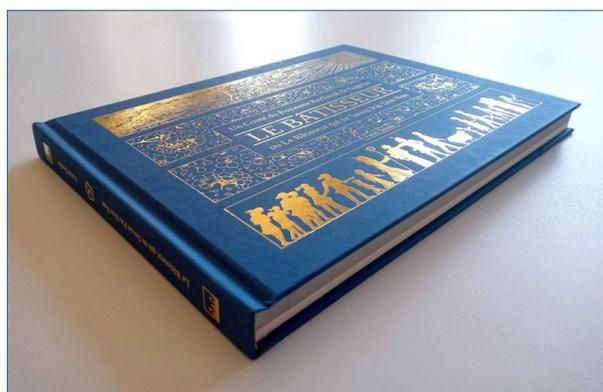
Adresse : 36 cours Fleury – 21000 DIJON

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 – Présentation de la séance.....	3
2 – Jeu de cartes.....	4
3 – Ateliers d’écriture / d’illustration, 1 ^{re} moitié.....	7
4 – Jeu bonus : Trouver l’erreur !.....	8
5 – Ateliers d’écriture / d’illustration, 2 ^e moitié.....	9
6 – Les dessous de la création : de l’idée au livre.....	10
7 – Le circuit du livre.....	11
8 – Le livre de conte.....	12
9 – Fin et avenir.....	13

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

1 – Présentation de la séance

Je me ré-présente rapidement aux élèves avec le livre et je présente les activités à venir aux enfants 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 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.

Il peut être intéressant de rapprocher cette séance d'un éventuel concours d'écriture destiné aux élèves de primaires, 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 30-40 personnes. Groupe optimal de 10 à 20 personnes.

Âges d'accès : dès 6 ans.

Durée : de 5 à 15 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. Normalement, je redonne ceux utilisés précédemment.



2 – Jeu de cartes

Ces jeux vont permettre de revisiter le conte et rafraîchir les mémoires. Des jeux autres que ceux réalisés la dernière fois seront privilégiés.

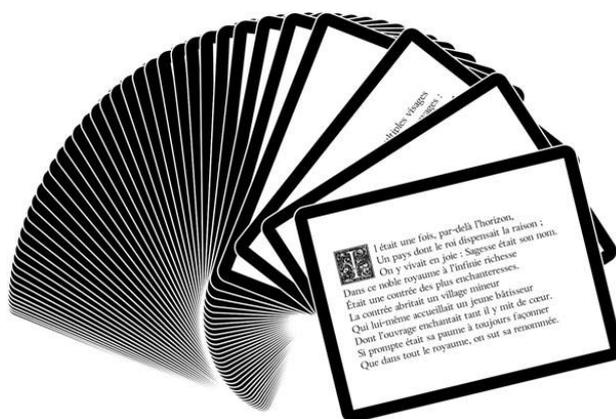
Les jeux permettent d'encren le conte et ses messages dans l'esprit tout en faisant travailler selon le jeu : la **mémoire**, la **logique**, les **réflexes**, le **vocabulaire** et l'**imagination**.

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

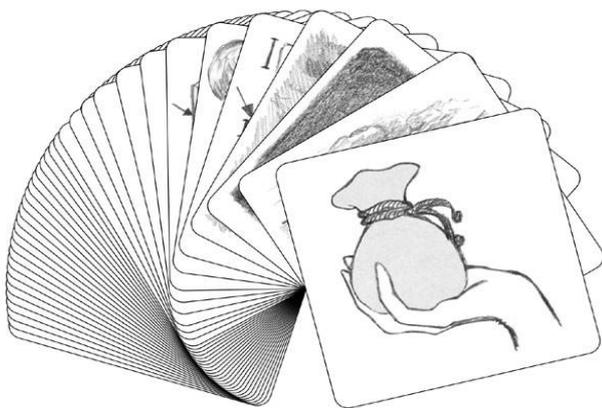
Le jeu de cartes **Histoire** est composé de 26 cartes représentant les 26 illustrations du conte sur une face et leurs textes correspondant sur l'autre face.

Voilà plusieurs jeux possibles ☐

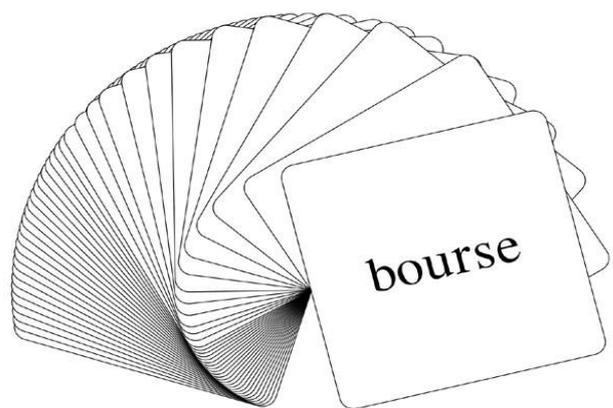
- ☐ **PARTIE 1 Histoire** | Mélangez les cartes **Histoire** et les éparpiller autour du plateau du jeu, face illustration visible. Avec seulement les illustrations, retrouver l'ordre du récit et réorganisez les cartes chronologiquement sur le plateau (mémoire visuelle, logique). Je donne des indices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

3 – Ateliers d'écriture / d'illustration, 1^{re} moitié

Dans cette partie, les enfants mettent en application ce qu'ils ont appris en cours pour créer un texte et / ou des illustrations.

On va aborder les grandes étapes d'une création littéraire : message, plan, personnages, forme du conte, etc.

De la même manière, les apprentis illustrateurs recevront des informations sur ce qu'ils peuvent faire et comment (forme des illustrations, combien, mise en page des illustrations, point de vue, outils, etc.). Des feuilles de repères seront distribuées à ces élèves, et de la même manière qu'il est possible de faire intervenir l'enseignant d'éducation civique ou d'histoire dans ce projet, il est possible de solliciter l'enseignant d'art plastique pour, par exemple, travailler sur les ombres chinoises, le style silhouette, les artistes qui l'utilisent ou l'ont utilisé, etc.

Les enfants partiront avec un travail terminé ou en passe de l'être avec l'enseignant.

- Écrire collectivement ou individuellement (selon le niveau de la classe et les désirs de l'enseignant) une fin alternative au conte. Cette partie est au préalable préparée par l'enseignant pour que les enfants puissent avoir une idée de la fin qu'ils souhaitent avoir.
 - Pour les participants préférant l'expression graphique à l'expression écrite, faire les illustrations en style silhouette / ombre chinoise.

- Ou écrire collectivement ou individuellement (selon le niveau de la classe et les désirs de l'enseignant) un module supplémentaire au conte (personnage + thématique choisie dans celles citées dans les débats). Un module fait 4 paragraphes. Cette partie est au préalable préparée par l'enseignant pour que les enfants puissent avoir une idée du module qu'ils souhaitent avoir.
 - Pour les participants préférant l'expression graphique à l'expression écrite, faire les illustrations en style silhouette / ombre chinoise.

Présenter les autres modules optionnels dans le conte pour illustrer ce qu'est un module.

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 : des feuilles et stylos chacun, fournis par mes soins, des crayons et crayons de couleurs pour les illustrateurs, fournis par vos soins. Des repères graphiques (proportions, points de vue, etc.).

Durée : 1 h environ. Atelier long en fonction de l'avancement des participants. Certains ateliers peuvent être développés plus longuement en fonction des souhaits de l'enseignant / animateur. Ne pas excéder 1 h sans pause.

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

4 – Jeu bonus : Trouver l'erreur !

Au retour de la pause, activité bonus ! Une deuxième erreur s'est glissée dans le conte. Sauvez-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.

 uand il ouvrit, il vit son père encore en nage
Se présenter à lui, vêtu de son lainage :
*« Bâtitseur, 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

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

6 ans

 uand il ouvre, son père se tient devant lui :
*« Bâtitseur, 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

5 – Ateliers d'écriture / d'illustration, 2^e moitié

Suite et fin de l'atelier d'écriture.

- Écrire collectivement ou individuellement (selon le niveau de la classe et les désirs de l'enseignant) une fin alternative au conte. Cette partie est au préalable préparée par l'enseignant pour que les enfants puissent avoir une idée de la fin qu'ils souhaitent avoir.
 - Pour les participants préférant l'expression graphique à l'expression écrite, faire les illustrations en style silhouette / ombre chinoise.

- Ou écrire collectivement ou individuellement (selon le niveau de la classe et les désirs de l'enseignant) un module supplémentaire au conte (personnage + thématique choisie dans celles citées dans les débats). Un module fait 4 paragraphes. Cette partie est au préalable préparée par l'enseignant pour que les enfants puissent avoir une idée du module qu'ils souhaitent avoir.
 - Pour les participants préférant l'expression graphique à l'expression écrite, faire les illustrations en style silhouette / ombre chinoise.

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.

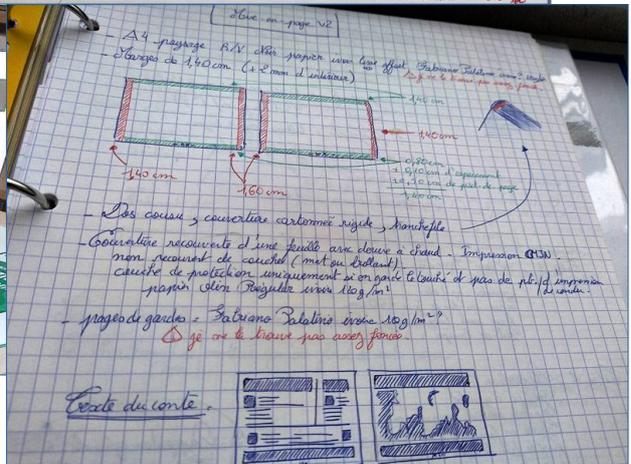
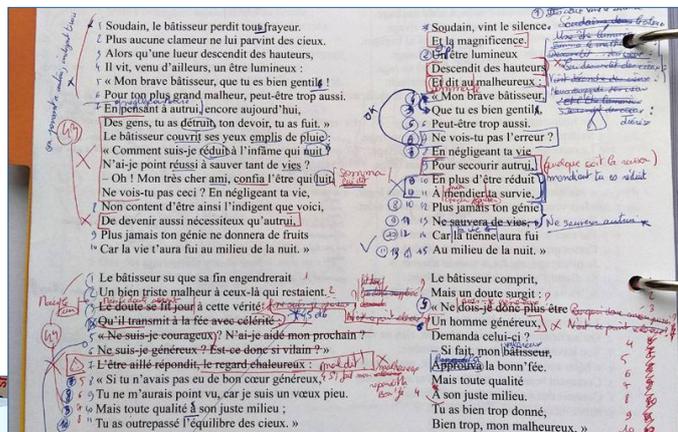
Matériel nécessaire : des feuilles et stylos chacun, fournis par mes soins, des crayons et crayons de couleurs pour les illustrateurs, fournis par vos soins. Des repères graphiques (proportions, points de vue, etc.).

Durée : 1 h environ. Atelier long en fonction de l'avancement des participants. Certains ateliers peuvent être développés plus longuement en fonction des souhaits de l'enseignant / animateur. Ne pas excéder 1 h sans pause.

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

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

- La conception de l'idée
- L'écriture
- La correction
- L'illustration
- Les paratextes
- La mise en page
- Le fichier pour l'impression



Cette partie permettra de déboucher sur la partie suivante : le circuit du livre, ou bien être traitée en même temps.

Nombre de participants : pas de limite.

Âges d'accès : à partir de 8-9 ans. Le contenu est adapté en fonction de l'âge des élèves.

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

Matériel nécessaire : Mes dossiers de travail sur le livre à présenter et plusieurs livres du conte à faire tourner dans le groupe, prêtés par mes soins.

7 – Le circuit du livre

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

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

1. Présentation du circuit traditionnel du livre

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

2. Les alternatives au circuit traditionnel du livre

- a) l'auto-édition
- b) le financement participatif, mécénat, don...
- c) l'édition à compte d'auteur
- d) Le fanzinat, pratique amateur, associatives

Discussion / débat sur des thèmes de société :

- Quelle différence entre un livre édité à compte d'éditeur et un livre édité à compte d'auteur ?
- Est-il préférable de se faire éditer ou de s'auto-éditer ?
- Circuit traditionnel du livre ou circuit alternatif, quelles conséquences pour les acteurs du circuit traditionnel ? Quelles conséquences pour la société ? Quelles conséquences pour l'auteur ?

Nombre de participants : pas de limite.

Âges d'accès : à partir de 8-9 ans.

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

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

8 – Le livre de conte

Deux livres sont offerts à la classe.

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

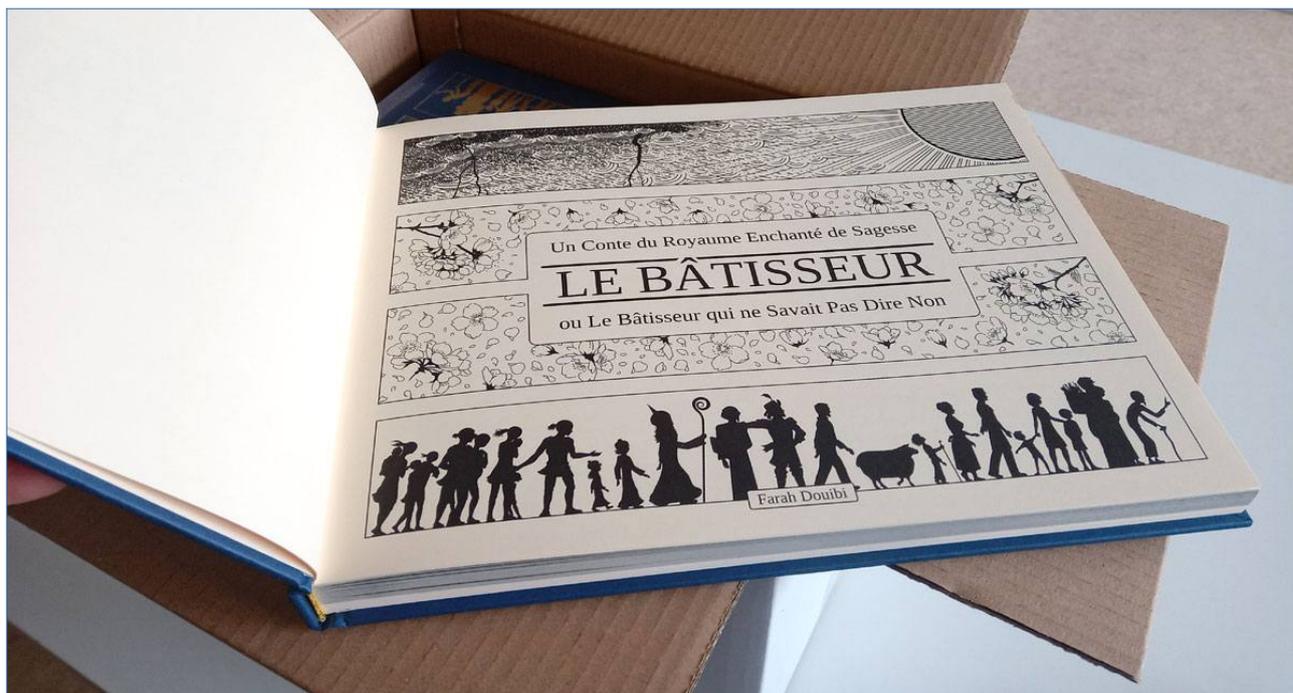
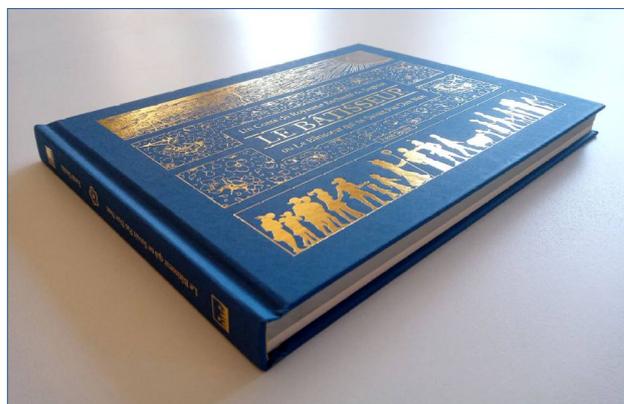
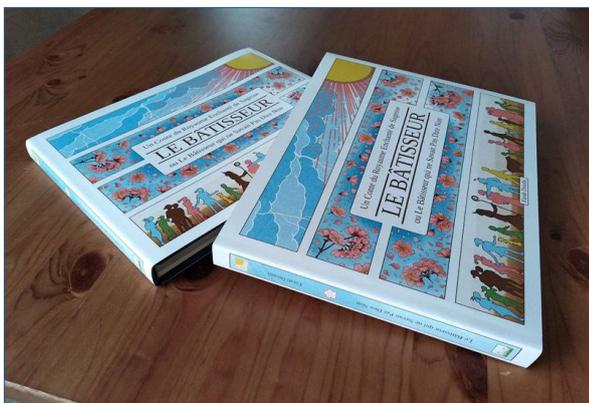
Nombre de participants : pas de limite.

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.



9 – Fin et avenir

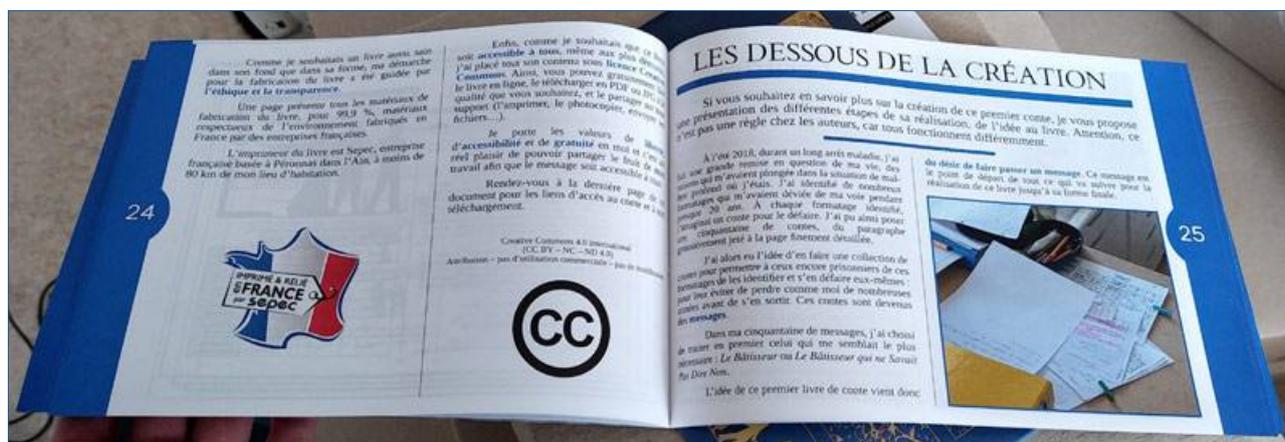
À la fin de l'activité, je remets à chaque enfant un livret de 36 pages couleurs composé d'un extrait du conte, de sa partie explicative et de la partie « *les dessous de la création, de l'idée au livre* ». Support qui leur permettra de garder une trace de cette intervention.

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

Âges d'accès : à partir de 5 ans.

Durée : 5 minutes.

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



À eux à présent d'écrire leur propre histoire, leur propre poésie, de transmettre leurs messages avec leurs mots.

Pour la suite, voir avec les concours d'écriture pour les primaires et enfants, notamment en bibliothèque, etc. pour rediriger les enfants qui veulent aller plus loin.

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, etc.