



union **Épière** Robert Monnier
pour agir ensemble

LE PIED À L'ENCRIER ÉCRIRE AUX ECLATS

ECLATS DE REVES, ECLATS DE VIE, ECLATS DE VOIX...

MALLETTE PEDAGOGIQUE

2021 – 2022

Sommaire

Présentation de la mallette pédagogique	2
Présentation des fiches pédagogiques.....	5
Fiche 1 : La boîte à histoires	7
Mon mémo : La boîte à histoires.....	11
Fiche 2 : Il était une fois un petit livre... - Enfants	12
Mon mémo : Il était une fois un petit livre... - Enfants	14
Fiche 3 : Il était une fois un petit livre... - Adultes.....	15
Mon mémo : Il était une fois un petit livre... - Adultes	18
Fiche 4 : Le jeu des cinq noms !.....	19
Mon mémo : Le jeu des cinq noms !	21
Fiche 5 : La cocotte	22
Mon mémo : La cocotte	25
Fiche 6 : Portrait caché, portrait rêvé.	26
Mon mémo : Portrait caché, portrait rêvé	28
Fiche 7 : Kamishibai	29
Mon mémo : Kamishibai	32
Fiche 8 : Les mots mêlés.....	33
Mon mémo : Les mots mêlés.	35
Fiche 9 : Je ris, je pense, j'écris.....	36
Mon mémo : Je ris, je pense, j'écris.	38
Annexes	39
Remerciements	40

Présentation de la mallette pédagogique

Cette mallette pédagogique s'adresse aux structures participant à l'action Le Pied à l'Encrier et souhaitant mettre en place des ateliers d'écriture afin d'accompagner au mieux le public dans l'apprentissage du français, dans l'éveil aux langues et dans l'ouverture aux cultures.

Elle a pour vocation d'être un outil de réflexion et de participation. Notre objectif est de proposer des pistes de réflexion pouvant ouvrir les échanges et les questionnements des acteurs du Pied à l'Encrier.

Vous remarquerez tout au long de la lecture que nous avons fait le choix de féminiser le discours employé. La majorité d'intervenant.e.s étant des femmes, il nous semble pertinent et conforme à la réalité de féminiser nos écrits et d'employer le terme « animatrice ».

En 2022, la thématique choisie fait part à une émotion motrice de l'écriture : la joie ! C'est donc sur la thématique « Ecrire aux éclats : éclats de rire, éclats de vie, éclats de voix ... » que nous vous souhaitons une bonne lecture !

1. Qu'est-ce qu'un atelier d'écriture (AE) ?

L'atelier d'écriture est un espace-temps pour s'exprimer, créer, écrire, lire et écouter librement. C'est un enchaînement d'invitations à l'écriture réfléchies et travaillées en amont de façon évolutive : nous pouvons prendre comme modèle le triptyque suivant : dire, écrire, lire (et parfois réécrire).

L'AE est un espace de cocréation et d'expérimentation. Les participant.e.s imaginent, écrivent et lisent ensemble et chacun.e à son rythme. Ils.elles peuvent emprunter des textes à leurs camarades et faire lire leurs textes à d'autres.

L'AE n'est pas un espace de formation ni d'apprentissage du français. Il est important de le prendre en compte, spécialement si le public retrouve des difficultés avec la langue française.

L'élément plaisir est toujours présent. C'est presque la finalité de l'AE. Le public renoue avec l'écriture et la lecture en s'amusant. Il recherche, il essaie et réessaie librement, en prenant plaisir.

Dans un AE nous allons écrire mais pas que ! Nous allons aussi dire, lire, écouter. Le travail de l'oralité est aussi important que le travail de l'écrit et c'est une étape indispensable et tout à fait légitime de l'AE. Surtout quand nous travaillons avec un public peu ou pas lecteur/scripteur.

L'atelier d'écriture est plurilingue. Il n'y a pas d'obligation d'écrire et/ou de lire en français. Nous pouvons croiser plusieurs langues (tant à l'oral qu'à l'écrit) et rendre l'AE un espace de partage où toutes les langues sont valorisées. C'est une opportunité d'explorer et de découvrir les langues environnantes et de s'autoriser à s'exprimer dans sa/ses langues première/s (si différente.s au français), tout en valorisant le répertoire plurilingue du groupe.

L'AE représente une possibilité de transformer le rapport à la lecture/écriture. Nous ne sommes plus dans l'attente d'une production qui sera reconnue et/ou évaluée. L'AE est un espace d'expression et d'ouverture au monde, aux cultures et à la diversité.

L'AE s'appuie sur la composante émotionnelle du langage. L'oralité et l'écriture déposent et posent des émotions qui seront la matière et la ressource de l'AE. Nous vous invitons à les considérer et même à les mobiliser car elles peuvent être le moteur de l'expression et de l'écriture.

2. Caractéristiques générales d'un atelier d'écriture.

La mise en place d'un atelier d'écriture nécessite une ambiance de bienveillance, de confiance, de respect et de tolérance. Tout le monde a le droit de dire et de ne pas dire. Nous avons tous le droit d'écrire, d'entendre, d'écouter. Ainsi, se tisse un travail de coopération et de co-construction.

Le cadre de l'AE est souple. Il s'adapte et peut être modifié en fonction du groupe, des circonstances, des évolutions ... Il n'y a pas d'obligation de lecture. Il n'y a pas d'obligation d'écriture ni de respect de la grammaire et/ou de l'orthographe. Chacun écrit comme il/elle écrit : écrire trois mots c'est déjà écrire. Il n'y a pas d'attente sur la quantité de mots écrits. L'objectif est de faire des propositions facilitant la lecture et l'écriture progressive. Ce sont des invitations où il ne s'agit pas de « bien » faire, mais de se laisser porter avec plaisir.

Les participant.e.s et l'animatrice sont dans une posture d'écoute active. Il s'agit d'écouter attentivement et sans jugement. Ecouter l'autre et les textes de l'autre est aussi un savoir-faire à travailler dans l'AE.

L'absence de jugement est un élément indispensable de l'AE. C'est-à-dire, nous allons nous concentrer sur le texte, sur sa forme et sa sonorité, sur sa poésie et son rythme. L'attention peut aussi être portée sur les ressentis des participant.e.s à l'écoute des textes proposés. L'AE est donc un espace de création, d'ouverture, de sensorialité, de partage et non de critique de textes. L'animatrice peut être amenée à gérer le jugement des uns envers les autres.

L'AE est un espace-temps confidentiel. Le public peut y dire, y écrire, y lire ayant la certitude que c'est un espace sécurisant. L'animatrice peut créer et installer un rite de début et de fin de séance. Ceci permet d'installer l'ambiance nécessaire, ainsi que de préparer le corps, le cœur et la volonté.

3. Posture de l'animatrice.

Le travail de l'animatrice est de donner le goût de la langue, le plaisir d'inventer, d'écrire, de lire pour soi et à voix haute, et de présenter une histoire. Elle a une attitude positive, elle dégage de l'énergie, elle est motrice.

Elle propose des activités, des jeux, des exercices qui permettront au public de se sentir à l'aise et en confiance progressivement. Elle facilite la réflexion et invite le public à trouver des mots, des idées, des phrases. Elle valorise la parole et garantit un traitement égal de pour toutes les langues et cultures.

Dans l'AE, la correction est à éviter. L'animatrice peut reformuler des phrases à l'orale afin de proposer des alternatives et de nouvelles idées. Dans la reformulation, nous pouvons ajouter une idée/un élément supplémentaire à ce que le/la participant.e propose. Ceci permet d'enrichir et d'ouvrir les possibilités.

L'animatrice intervient pour redynamiser les échanges et elle peut s'effacer quand la dynamique de travail fonctionne bien. Si les participant.e.s du groupe sont débutant.e.s (à l'oral et/ou à l'écrit), la posture change et l'animatrice sollicite, elle impulse, elle invite, elle questionne, etc.

Afin de ne pas bloquer la créativité ni l'envie des participant.e.s de se lancer dans l'écriture, l'animatrice ne propose donc pas de modèle de réalisation écrite. Elle peut toujours s'appuyer sur le récit oral afin de solliciter le groupe et d'aider ceux.celles qui auraient des difficultés à démarrer. Elle peut aussi passer par des activités ludiques et des jeux avant de proposer d'écrire. Bien évidemment, elle pourra juger pertinent d'écrire en fonction des groupes, des circonstances et de ses objectifs. Elle pourrait même estimer intéressant de participer à l'atelier au même titre que les participant.e.s.

Présentation des fiches pédagogiques

Nous vous proposons des fiches pédagogiques qui vous serviront à mettre en place des ateliers d'écriture. Elles permettent de s'adresser à un public très divers, toujours dans une posture pédagogique et andragogique.

Les interactions sociales et communicatives de ces propositions sont riches et variées. Elles ouvrent des portes à la communication et à l'expression, faisant de la langue non pas un but à atteindre mais un chemin à parcourir. Il s'agit d'outils ludiques, valorisant l'oralité et invitant le public à oser et à s'amuser.

Nous souhaitons faire de ce travail une ressource interactive et même collaborative. Vous pourrez ainsi vous l'approprier à votre manière : mettre en place ce que les fiches proposent, les adapter et modifier, les souligner, les questionner, etc. Nous vous invitons fortement à participer. Pour ceci, vous trouverez à la fin de chaque fiche un espace permettant la prise de notes, les commentaires, les réactions, les questionnements, les bonnes pratiques à noter, les notes à ne pas oublier, les ressources à ajouter, etc. Toutes les idées sont les bienvenues et viendront nourrir la réflexion des acteurs du Pied à l'Encrier.

Les fiches pédagogiques se présentent de la façon suivante :

-Titre de l'activité proposée.

-Tableau général : Il propose une vue d'ensemble, rapide et concise.

-Introduction : Présentation et description rapide de l'activité.

-Ce que l'activité favorise/permit : Mise en avant de ce que l'activité apporte (expression, communication, dépassement de soi, confiance, cohésion de groupe, lecture, écriture, etc.).

-Déroulement et consignes : Explication pas à pas de la mise en route de l'activité. Les consignes sont notées en cursive et entre guillemets pour guider la lecture. L'animatrice pourra décider d'énoncer la consigne telle qu'elle est présentée ou de l'adapter en fonction du public et des objectifs de l'atelier.

-Documents et liens utiles : Nous vous proposons des documents et des liens qui pourraient alimenter vos ateliers d'écriture et qui proposent des nouvelles ressources, etc. Vous trouverez des documents nécessaires à la réalisation des activités en annexe (dossier zip).

-Proposition pour la suite : Des suggestions, des prolongements à mettre en place au sein de l'atelier d'écriture et/ou dans un autre cadre (dans un atelier FLE, ASL ou Alpha, dans une autre activité de la structure, etc.)

-Proposition de travail hybride : Des suggestions qui serviront à redynamiser le groupe et le travail d'une séance à l'autre. Ces idées permettront aussi au public adulte de se familiariser à l'outil numérique. Nous faisons le choix de ne pas proposer de travail hybride au public jeune puisque l'utilisation des outils numériques pendant l'enfance ne fait pas l'unanimité. Libre à vous d'en créer si vous l'estimez adapté et nécessaire.

Des petits conseils avant de découvrir les fiches pédagogiques :

Il sera parfois nécessaire d'adapter ces outils/ressources. En fonction du public, il conviendra de les modifier, compléter, simplifier ou complexifier. Il sera important de prendre en compte l'âge, les besoins et le niveau de compétences en français.

Les durées proposées ont été réfléchies. Vous constaterez qu'il s'agit d'indications puisque tout dépendra du groupe : nombre de participant.e.s, besoins, niveau de compétences en langue française, nombre d'heures de l'AE par semaine, etc.

L'espace de la salle d'activités peut être redéfini. La disposition des meubles peut être modifiée (table ou pas de table, écrire debout ou par terre, etc.). L'AE peut aussi avoir lieu ailleurs, à l'extérieur, lors d'une promenade, dans une médiathèque, sur une scène, etc.

Il est intéressant de garder les productions des participant.e.s (écrites, orales, artistiques) d'une séance à l'autre. Nous pouvons même envisager de les accrocher quelque part, d'en faire un support/cahier, etc.

Les travaux manuels et les pratiques artistiques font aussi partie de l'AE. La réalisation manuelle laisse une trace de notre imagination et elle peut impulser et motiver le récit. L'écriture peut ainsi être suggérée à partir d'autres matériaux que le langage : des images, des photos, des vidéos, des chansons, des visites, etc. en lien avec le thème souhaité.

Maintenant, allons découvrir les fiches pédagogiques

Fiche 1 : La boîte à histoires

	Titre : La boîte à histoires.	Durée :	Objectifs : Créer une histoire collective.	Modalité :	Matériel :	Public :
Séance 1		15'	-Découvrir la Boîte à histoires (BH). -Ecouter une histoire.	-Collective	-1 BH à constituer en fonction du public (intérêts, besoins, etc.), à préparer en amont de l'atelier. Possibilité d'utiliser les fiches /cartes proposées.	-Enfants 6-12 -Adolescents 12-17 -Adultes
		10' 20' 15'	-Manipuler la BH. -Préparer l'histoire. -Raconter une histoire.	-2-3 sous-groupes	-2-3 BH à constituer adaptées au public.	
Séance 2		30' 15'	-Ecrire une histoire. -Raconter son histoire.	-2-3 sous-groupes	-2-3 BH les mêmes de la séance précédente.	

INTRODUCTION

La Boîte à histoires est un outil qui sert à raconter une histoire en s'appuyant sur les éléments qui symbolisent des personnages, des actions, des décors, etc. d'une histoire.

Elle permet de rentrer en contact avec la langue du récit de manière ludique et participative, et de s'approprier la langue par une expérience créative.

Elle peut se présenter comme une étape de transition entre la langue orale et la langue écrite. L'introduction d'objets/cartes favorise la compréhension, éveille l'imagination et encourage la parole.

La Boîte à histoires favorise :

- L'imagination.
- Le goût pour les histoires et récits.
- La mise en scène d'une histoire.
- La valorisation de l'oralité et le passage doux et ludique à l'écriture.
- La sensibilisation à de nouveaux sons (pour le public adulte).
- Le développement et l'enrichissement du langage.
- L'implication des apprenants et le travail collaboratif.
- L'écoute attentive, la tolérance.
- L'organisation du discours, le réajustement du discours entre pairs.

COMPOSITION DE LA BOITE A HISTOIRES

- 1 jolie boîte en carton (boîte de chaussures customisée ou autre).
- 1 tissu/gaze/foulard qui sert à la couvrir et découvrir à chaque début et fin d'histoire.
- 1 clochette pour marquer le début et la fin de l'histoire.
- Proposition de base : cartes - images symbolisant des personnages, des actions, des métiers/occupations, des paysages, des éléments de la météo, etc.

Il est indispensable de l'enrichir avec les éléments suivants :

- Des éléments de la nature : des pommes de pin, des glands, des feuilles d'arbres, des bout/bâtons en bois, des cailloux, des plumes, des noix, des fruits, coquillages.
- Des éléments de jeux si public jeune : figurines en bois/plastique (type Playmobil, des lego, etc.).
- De la laine, des bouchons en liège, un briquet, un stylo, un paquet de mouchoirs, un masque, une bougie, un emballage alimentaire (bocal de sauce, paquet de biscuits, brique de lait).
- Des éléments de la vie quotidienne : carte bancaire, carte vitale, ticket de transports, jeu de clés, téléphone portable, agenda, portefeuille, ticket de caisse, document en lien avec une situation de communication intéressante à travailler (par exemple : lettre de motivation/CV, offre d'emploi, fiche de poste, ordonnance médicale, courrier d'une administration, avis d'imposition, etc.). Il est

important de mélanger ces éléments à d'autres proposés dans les précédentes catégories pour rester dans la « magie des histoires ».

-Chaque animatrice peut enrichir sa boîte en fonction de son public. Elle peut aussi créer des objets et inviter les participant.e.s à en créer et/ou à en apporter d'autres.

DEROULEMENT

Séance 1

L'animatrice présente la boîte à histoires. Elle la manipule avec délicatesse, c'est un objet précieux. Elle est couverte par un foulard/bout de tissu, il faut la découvrir pour l'ouvrir. A l'ouverture, le premier objet qui sort c'est une cloche qui servira à marquer le début et la fin de chaque histoire. C'est aussi un appel à l'écoute, la magie opère et le public est doucement captivé. Ensuite, chaque objet sort de manière douce afin de contribuer à la magie du moment. La conteuse commence son histoire. Elle peut s'arrêter pour solliciter les stagiaires, elle peut faire des pauses « respirations » si l'histoire devient longue, elle peut poser et/ou répondre à des questions si elle l'estime pertinent. La technique est simple mais il est important de s'entraîner avant de le faire la première fois. Nous invitons les animatrices à garder en tête l'idée de la magie des histoires qui émerge de la boîte afin de submerger les participant.e.s dans cette ambiance.

1. Consigne : « *Observez et écoutez bien ce qui va se passer* ». Raconter l'histoire.

Echange après le récit :

-Qu'est-ce que c'est cet objet ? Est-ce que vous le connaissez/ avez déjà vu ?

-A quoi ça sert ? D'où viennent ces objets/images/etc. ?

-Quels sont les personnages ? Les décrire. Où sont-ils.elles ? Décrire les lieux. Qu'est-ce qu'ils.elles font ? Pourquoi ? Qu'est-ce qui se passe ? Comment ? Qui apparaît dans cette histoire ? Comment se déroule la fin ? Etes-vous d'accord ? Proposition d'autres fins pour l'histoires ?

Afin de tisser l'imaginaire commun, l'animatrice peut poser des questions qui sollicitent l'imagination/création/fantaisie: *Comment avez-vous imaginez ce personnage ? Comment le voyez-vous dans votre tête ?*

2. Consigne : « *Mettez-vous en sous-groupes (2 groupes de 4-5 personnes). Vous aurez une boîte à histoires par groupe. Regardez-la, manipulez-la. Chaque participant.e pioche un élément de la boîte. Vous imaginez une histoire en vous aidant de chacun de ces éléments. Vous improvisez, vous dites une phrase qui fera partie de l'histoire. A la fin du tour, le groupe organise les 4-5 phrases. Ne les oubliez pas ! Vous refaites un tour, vous inventez de nouvelles phrases. Vous les organisez. Vous continuez ainsi jusqu'à la fin de votre histoire* ». L'animatrice est un soutien présent qui aide d'abord à l'organisation de chaque groupe (compréhension de consignes, mise en route de l'activité) et ensuite à l'organisation des phrases (du discours). Elle peut inviter à repenser la syntaxe, lexicale, etc. si elle l'estime nécessaire. Par exemple : « *Je ne comprends pas très bien..., qu'est-ce que vous voulez dire par... ? , Est-ce que vous avez d'autres idées/propositions ?* ».
3. Consigne : « *Réorganisez votre boîte. N'y mettez que les éléments qui vous ont aidés à construire votre histoire* ». « *Racontez votre histoire, simplement, doucement, sans vous presser. Utilisez la clochette pour le début et la fin* ».

4. Consigne : « Pour la prochaine séance, pensez à apporter des éléments pour enrichir vos boîtes et vos histoires. Vous allez retravailler sur vos récits ».

Séance 2

1. Consigne : « Reformez les mêmes sous-groupes de la séance précédente. Reprenez votre boîte à histoires. Vous y trouverez les éléments que vous avez piochés la fois précédente. Racontez votre histoire une fois, entre vous. Ceci vous aidera à reprendre le travail. Ensuite, écrivez l'histoire ». Possibilité de proposer des « fiches coup de pouce » présentant des éléments linguistiques qui permettent d'organiser un discours/texte. L'animatrice représente un soutien et une présence pour guider l'écriture, inviter à réfléchir, à repenser la syntaxe et le lexique utilisé.
2. Consigne : « Chaque groupe lit son histoire à voix haute. Entraînez-vous (2-3 fois). Présentez /racontez votre histoire au reste de la classe/du groupe. Utilisez votre boîte à histoires, le tissu, la cloche et tous les éléments piochés + ceux que vous avez apportés ».

DOCUMENTS ET LIENS UTILES :

-Fiches/cartes pour la Boîte à histoires en annexe.

-1 fiche idée pour mettre en place des fiches « coup de pouce ».

PROPOSITION POUR LA SUITE :

-Présenter la boîte à histoires à un autre groupe de la structure/association/centre social/etc. Pensez à créer une histoire et à choisir les éléments de la boîte en fonction du public (enfants, jeunes, adultes).

PROPOSITION DE TRAVAIL HYBRIDE.

Prérequis : Cette proposition nécessite d'avoir un groupe WhatsApp créé au préalable.

1. L'animatrice envoie des éléments trouvés pour enrichir la BH et/ou l'histoire de chaque sous-groupe.
2. L'animatrice demande de chercher/ fabriquer un élément pour la BH, d'envoyer la photo et de la sous-titrer.
3. L'animatrice demande d'envoyer un audio pour dire le nom de la photo « Mon objet s'appelle ... ».
4. L'animatrice demande d'envoyer un message écrit ou audio (en fonction de ce qu'elle veut faire travailler) pour expliquer pourquoi il.elle souhaite ajouter l'objet en question à la BH.

Mon mémo : La boîte à histoires

--

✓
✓
✓
✓
✓

Fiche 2 : Il était une fois un petit livre... - Enfants

	Titre : Il était une fois un petit livre...	Durée :	Objectifs : Réaliser un petit livre et lire son histoire.	Modalité :	Matériel :	Public :
Séance 1		15'	-Réaliser un pliage pour rentrer dans une approche manuelle et ludique.	-Sous-groupes de 3-4 participant.e.s	-Des feuilles blanches A4. -Modèle petit livre.	Enfants 6-12 ans.
		25'	-Jouer et dessiner pour inspirer/faciliter l'écriture.	-Sous-groupes de 3-4 participants	-Tableau/plateau imprimé et de dé. -Des crayons/feutres de couleur.	
		25'	-Ecrire son histoire en s'appuyant sur les dessins.	-Individuelle		
		15'	- Lire son histoire au groupe. Partager sa création.	-Collective		

INTRODUCTION

Le jeu « Il était une fois un petit livre » représente une opportunité de créer des phrases et des textes de façon ludique et dynamique. Les joueurs.joueuses ont du temps pour dessiner et petit à petit voir comment leur histoire se trace.

Le petit livre (pliage+dessins) est un support d'expression orale et écrite, réalisé par les participant.e.s, ce qui peut être très valorisant. Il peut être retravaillé d'une séance à l'autre, enrichi et complété.

Cette activité favorise :

- La concentration. Le pliage et le dessin = je me pose, je manipule, je crée.
- La créativité.
- Le développement et l'enrichissement du langage.
- L'écoute attentive et respectueuse.

DEROULEMENT

L'animatrice présente l'activité. D'abord, le petit livre et ensuite le tableau. Elle explique l'activité rapidement : Réalisation du petit livre + jeu « Il était une fois » afin de créer une histoire. Les participant.e.s seront invité.e.s à enrichir leurs histoires en ajoutant des idées, des mots, des phrases. Le but est d'écrire une histoire simple et d'y prendre plaisir.

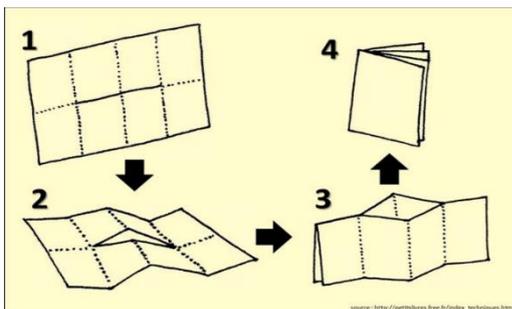
Séance 1

1. Consigne : « Prenez une feuille blanche et pliez-la pour créer votre petit livre. Suivez le modèle proposé ». L'animatrice montre comment faire et accompagne la réalisation.
2. Consigne : « Mettez-vous en sous-groupe (3-4 personnes). Installez-vous autour du tableau. Le/la plus jeune participant.e commence. Lancez le dé pour le premier chapitre « il était une fois » et dessinez sur votre livre ce qui s'est passé avec le lancement de dé. Il/elle passe le dé au prochain joueur.joueuse et ainsi de suite. Ce sera le premier chapitre de votre histoire. Recommencez avec le deuxième chapitre et jusqu'à la fin, complétant ainsi chacun.e son histoire ».
3. Consigne : « Vous avez fini toutes les lignes. Finissez vos dessins, coloriez-les. Ecrivez la/les phrases et/ou textes de chaque ligne correspondant à vos dessins. Ajoutez des détails de votre choix pour rendre l'histoire à votre image ». Il s'agit ici de relier les énoncés proposés sur le tableau (il était une fois, qui habitait, etc.) aux dessins, et d'ajouter des éléments afin d'enrichir l'histoire. Les participant.e.s font appel à leur créativité.
4. Consigne : « Lisez et présentez votre histoire au groupe ».

DOCUMENTS ET LIENS UTILES :

-Des exemples de petits livres : <http://www.lespetiteshistoires.fr/lire-et-imaginer/les-petites-histoires>

-Comment plier un petit livre : <https://www.youtube.com/watch?v=3D5zYoa217Y&t=68s>



PROPOSITION POUR LA SUITE :

-Possibilité de retravailler sur les livres créés : Enrichir son histoire.

-Possibilité de refaire d'autres livres thématiques en utilisant le support « petit livre ».

Mon mémo : Il était une fois un petit livre... - Enfants

--

✓
✓
✓
✓
✓

Fiche 3 : Il était une fois un petit livre... - Adultes

	Titre : Il était une fois un petit livre...	Durée :	Objectifs : Réaliser un petit livre et raconter son histoire.	Modalité :	Matériel :	Public :
Séance 1		15'	-Dessiner pour inspirer/faciliter la création d'une histoire. -Présentez et décrivez vos dessins/créations.	-Individuelle	-Des feuilles blanches A4. -Des crayons/feutres de couleur.	-Adulte, ateliers d'alphabétisation.
Séance 2		20'	-Présentez et décrivez vos dessins/créations.	-Individuelle	-Des dessins/créations individuelles.	
		15'	-Réaliser un pliage pour rentrer dans une approche manuelle et ludique.	-Individuelle	-Des feuilles blanches A4, des ciseaux. -Modèle petit livre.	
		25'	-Jouer et dessiner pour inspirer/faciliter la création d'une histoire.	-Collective	-Tableau de jeu préparé en amont et accroché au mur (collé sur du papier cartonné) et un dé. -Pate adhésive (type patafix) pour coller les dessins au tableau. -Des crayons/feutres de couleur.	
		25'	-Raconter son histoire en s'appuyant sur les dessins.	-Collective	-Petit livre créé par chaque participant.e.	

INTRODUCTION

Le jeu « Il était une fois un petit livre » représente une opportunité de créer des phrases et des textes de façon ludique et dynamique. Les joueurs.joueuses ont du temps pour dessiner et petit à petit voir comment leur histoire se trace.

Le petit livre (pliage + dessins) est un support d'expression orale et écrite, réalisé par les participant.e.s, ce qui peut être très valorisant. Il peut être retravaillé d'une séance à l'autre, enrichi et complété.

Ce jeu favorise :

- La concentration. Le pliage et le dessin = je me pose, je manipule, je crée.
- La créativité.
- Le développement et l'enrichissement du langage.
- L'écoute attentive et respectueuse.
- Un travail fin sur les compétences de la communication orale : organisation du discours, prise de parole, prononciation et articulation.
- Le passage d'une création commune à un travail individuel. Cette progression peut être rassurante pour le travail de l'oralité.

DEROULEMENT

Séance 1

Réalisation du tableau. Les participant.e.s dessinent les éléments constitutifs du tableau. Il s'agit d'un travail en amont du jeu. Cette activité propose un travail sur les compétences de communication orale et peut s'inscrire dans un atelier de français classique (Atelier sociolinguistique, atelier d'alphabétisation, etc.).

1. Consigne : « *Dessinez des personnages, des lieux, des métiers, des objets de la vie quotidienne, des monuments, des villes, des éléments de la nature/météo, des paysages, des aliments, etc. Ensuite, présentez-les à l'oral devant le groupe. Décrivez-les, dites à quoi votre dessin vous fait penser, etc.* ». Ces dessins viendront constituer le tableau pour jouer plus tard. Il s'agira d'un grand tableau à accrocher au mur que l'animatrice prépare en amont. Le public viendra coller dessus leurs créations (S'inspirer du modèle proposé en fiche 2).

Séance 2

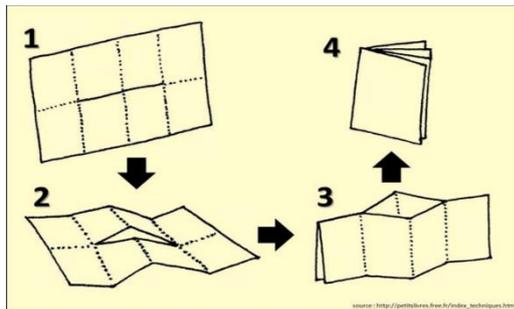
1. Consigne : « *Présentez à nouveau vos créations/dessins. Décrivez-les, donnez des détails* ». L'animatrice peut poser des questions : Qui sont ces personnages, quels sont les lieux et les actions représentées ? Le public, présente, nomme, décrit, pose des questions, etc.
2. Consigne : « *Prenez une feuille blanche et pliez-la pour créer votre petit livre. Suivez le modèle proposé* ». L'animatrice montre comment faire et accompagne la réalisation.
3. Consigne : « *Maintenant, on joue. Lancez le dé!* ». L'animatrice explique les règles et le groupe découvre le jeu. Les images/dessins sont collées au tableau. Place au jeu... en collectif ! Le jeu se poursuit comme pour le public enfant (fiche 2). A chaque lancement de dé effectué par un.e participant.e, tout le groupe dessine sur leurs livres les différents chapitres de l'histoire collective (dessin individuel mais tous en même temps).
4. Consigne : « *Vous avez fini toutes les lignes. Finissez vos dessins, coloriez-les. Si vous voulez, écrivez le/les mots et/ou phrases de chaque ligne correspondant à vos dessins. Ajoutez des*

détails de votre choix pour rendre l'histoire à votre image ». Il s'agit ici d'imaginer une histoire de manière individuelle, d'organiser les idées et les différentes parties de l'histoire. Les participant.e.s font appel à leur créativité et l'animatrice les soutient. L'animatrice peut aussi imaginer un récit collectif (si c'est votre cas pensez à adapter l'activité).

DOCUMENTS ET LIENS UTILES :

Des exemples de petits livres : <http://www.lespetiteshistoires.fr/lire-et-imaginer/les-petites-histoires>

Comment plier un petit livre : <https://www.youtube.com/watch?v=3D5zYoa217Y&t=68s>



PROPOSITION POUR LA SUITE :

-Possibilité de retravailler sur les livres créés : Ecrire son histoire. Proposez un travail sur les compétences de l'écrit en atelier de français (ASL, alpha, etc.) pour ensuite passer à l'écrit progressivement en atelier d'écriture. Travaillez sur des phrases simples, très structurées. Suite à un travail de systématisation, les participant.e.s pourraient noter des mots/phrases pour leurs histoires. Dans un deuxième temps, s'entraîner à les lire.

PROPOSITION DE TRAVAIL HYBRIDE.

Prérequis : Cette proposition nécessite d'avoir une groupe WhatsApp créé au préalable.

1. Les participant.e.s envoient à l'animatrice un audio où ils s'enregistrent en racontant leur histoire.
2. L'animatrice envoie individuellement une correction en audio.
3. Les participant.e.s s'engagent à renvoyer deux fois par semaine un message audio avec l'histoire corrigée.

Mon mémo : Il était une fois un petit livre... - Adultes

--

✓
✓
✓
✓
✓

Fiche 4 : Le jeu des cinq noms !

	Titre : Le jeu des 5 noms !	Durée :	Objectifs : Jouer et noter des phrases.	Organisation :	Matériel :	Public :
Séance 1		15'	-Fabriquer les éléments du jeu.	-Sous-groupes de 4-5 personnes.	-Documents imprimés (2xA4 pour le plateau/ grand papier cartonné/ planche de carton), des feuilles A4 pour le dé et pour les pions). -Des ciseaux et de la colle.	-Enfants 6-12 ans -Jeunes 12-17ans. -Adultes
		25'-30'	-Lire des mots simples.	-Sous-groupes de 4-5 personnes.	-Jeu (plateau, pions, un dé). -Possibilité : Des images pour expliquer certaines cases (par exemple, romans, actrices, chanteuses, écrivains français), à préparer en amont.	
		20'	-Ecrire des souvenirs en fonction des cases/noms choisis.	-Individuelle	-Cahier, stylo.	

INTRODUCTION

Le jeu de 5 noms est un parcours ludique qui peut s'adapter à différents publics et besoins. Il cherche à installer une ambiance décontractée qui permette aux participant.e.s de se sentir en confiance, d'être à l'aise au moment de leur tour. Ils.elles pourront ainsi oser nommer des objets/personnages/animaux/etc. plus facilement et se confronter à l'erreur ou à l'incompréhension de ce qui est demandé sans stress et même dans l'humour.

Le jeu de 5 noms permet :

- D'enrichir le vocabulaire.
- D'apprendre à suivre les consignes et à respecter le tour de parole (pour les plus jeunes).
- De compter en se déplaçant sur le parcours.
- De stimuler la mémoire.
- De s'entraider quand un.e participant.e se retrouve dans le blanc, ne sait plus quoi dire.

DEROULEMENT

Séance 1

Chaque groupe s'installe autour du plateau. Ils.elles installent leurs pions et déterminent qui commence le jeu et qui suit. Le jeu termine quand tous les participants sont dans la case arrivée.

1. Consigne : « *Installez-vous autour du plateau. Un joueur lance le dé et déplace son pion. Une fois arrivé.e.s sur la case, nommez les 5 choses mentionnées. Ainsi continue le reste du groupe* ». L'animatrice se déplace entre les groupes pour soutenir la mise en route du jeu et la compréhension des cases. Elle peut mettre à disposition un éventail d'images servant à expliquer les mots sur les cases.
2. Consigne : « *Choisissez 6 cases du plateau et deux noms par case. Réfléchissez aux souvenirs que cela vous évoque. Ecrivez-les* ».
Par exemple : « Je me souviens de...
Quand j'étais petit.e j'aimais bien aller à et à
Avant, je n'aimais pas manger les Maintenant j'aime bien les ».

DOCUMENTS ET LIENS UTILES :

Plateau, pions et dé à fabriquer, en annexe.

PROPOSITION DE TRAVAIL HYBRIDE.

Prérequis : Cette proposition nécessite d'avoir un groupe WhatsApp créé au préalable.

1. L'animatrice envoie une image sur le groupe WhatsApp et demande à chaque personne de choisir un mot qui lui vient en tête en regardant l'image.
2. Chaque personne écrit ensuite ce mot et un souvenir, une envie, une anecdote en lien avec le mot évoqué par l'image.
3. Les participant.e.s peuvent alors proposer d'autres images, etc.

Mon mémo : Le jeu des cinq noms !

--

✓
✓
✓
✓
✓

Fiche 5 : La cocotte

	Titre : La cocotte	Durée :	Objectifs : Jouer à la cocotte et créer un texte.	Organisation :	Matériel :	Public :
Séance 1		15'	-Découvrir le jeu de la cocotte. Démonstration par l'animatrice et un.e participant.e.	- Collective	-Eventail de jeux de cocottes. Choisir les cocottes à proposer en fonction du public. Enfants 6-12 ans : il est conseillé d'utiliser la cocotte des émotions. -Modèle pliage de la cocotte.	-Enfants 6-12 ans -Jeunes 12-17ans. -Adultes
		10'	-Réaliser une cocotte (pliage).	- En binôme	-Feuilles cocottes, des ciseaux.	
		15'	-Jouer à la cocotte. Noter ses réponses.		- Crayons/ feutres de couleur.	
		20'	-Mettre les réponses en commun. Créer un texte.			

INTRODUCTION

Le jeu de la cocotte est un jeu facile et très connu. Il est rapide à réaliser. Il propose de répondre à des questions simples qui peuvent porter sur la vie quotidienne, sur les intérêts de chaque participant, sur les émotions, etc. Cette interaction jeu-réponse constitue un travail de communication orale plus ou moins exigeant en fonction du public. Il nécessite d'une ambiance de respect et de collaboration.

Il s'agit un jeu de transition entre le travail de la communication orale et le passage à la lecture-écriture.

Le jeu de la cocotte favorise :

- La réalisation manuelle (le pliage et la découpe) et la concentration.
- La coordination entre mouvement et parole.
- Le développement et l'enrichissement du langage.

-L'implication des apprenants et le travail collaboratif.

-L'écoute attentive.

-La créativité.

DEROULEMENT

L'animatrice présente la cocotte choisie (Elle en choisit une en fonction de son public : enfant, jeune, adulte. Elle peut en fabriquer une.s). Elle demande à un.e participant.e de choisir un nombre entre 1 et 10. Puis, de choisir une couleur. Ensuite, de répondre à la question correspondante à la couleur choisie. Finalement, d'écrire la réponse au tableau. « *Ces cocottes nous permettront de créer et d'écrire des textes* ».

Le passage à l'écriture peut nécessiter d'un accompagnement plus ou moins important de la part de l'animatrice. Il s'agit de solliciter l'imagination de participant.e.s, de donner des idées et d'inviter à trouver des réalisations linguistiques pour soutenir l'écriture de textes.

Séance 1

1. Consigne : « *Observez et écoutez bien. Participant.e 1, choisis un numéro entre 1 et 10. Choisis une couleur. Réponds à la question s'il te plaît. Ecris ta réponse au tableau* ». Continuer ainsi avec 2-3 participant.e.s. Demander au groupe d'inventer une histoire avec les éléments écrits au tableau.
2. Consigne : « *Mettez-vous en binôme. Pliez vos cocottes en suivant le modèle. Jouez-y. Ecrivez vos réponses* ».
3. Consigne « *Utilisez vos réponses pour créer et écrire un texte commun. Soyez créatifs* ». L'animatrice accompagne l'écriture.
4. Consigne : « *Lisez vos textes* ».

DOCUMENTS ET LIENS UTILES :

Des exemples de cocottes, une cocotte vierge et le modèle de pliage de la cocotte, en annexe.

PROPOSITION POUR LA SUITE :

-Possibilité de fabriquer une cocotte d'A à Z. Pliage, découpage, coloriage, écriture des questions. Ensuite, jouer et créer un nouveau texte. Utiliser la cocotte vierge.

-Il est possible de faire créer une cocotte selon ce que l'on veut travailler (lexique simple, structures langagières, etc.). Utiliser la cocotte vierge.

PROPOSITION DE TRAVAIL HYBRIDE.

Prérequis : Cette proposition nécessite d'avoir un groupe WhatsApp créé au préalable.

1. L'animatrice propose une visioconférence courte. Elle communique le rendez-vous (date + heure) et appelle tout le groupe. Elle propose de réaliser le pliage d'une cocotte ensemble et invite les participant.e.s à la colorier + à en faire une photo + à envoyer la photo.

2. L'animatrice propose d'écrire /noter des questions dans la cocotte et d'envoyer une photo au groupe.

3. L'animatrice propose un appel en visioconférence pour jouer à la cocotte ensemble.

4. Autre possibilité : Chacun a sa cocotte à la maison. L'animatrice propose au groupe de choisir un numéro et une couleur et lui envoyer par message écrit ou oral. Par exemple : rouge + 8. Elle pose alors la question au groupe : Chaque participant doit lui envoyer une réponse écrite ou orale à la question. L'animatrice désigne ensuite un.e participant.e qui doit proposer sa propre cocotte et demander aux autres de choisir une couleur, un numéro, etc.

Mon mémo : La cocotte

--

✓
✓
✓
✓
✓

Fiche 6 : Portrait caché, portrait rêvé.

	Titre : « Portrait caché, portrait rêvé ».	Durée :	Objectifs : Créer son portrait.	Modalité :	Matériel :	Public :
Séance 1		25'	-Compléter les phrases proposées.	-Individuelle/ Binôme.	-Feuilles de papier. -Des étiquettes à piocher.	-Enfants 6-12 ans -Jeunes 12-17ans. -Adultes
		15'	-Lire les portraits. -Deviner à qui correspondent les portraits.	-Collective		
		30' 20'	-Dessiner et écrire son portrait. -Présenter son portrait.	-Individuelle	-Des exemples de portraits. -Des feuilles, des feutres/crayons de couleur.	

INTRODUCTION

« Portrait caché, portrait rêvé » est un jeu facile qui permet d'écrire sur soi, de mieux comprendre la personnalité des joueurs.joueuses et de connaître leurs goûts et intérêts. Les participant.e.s peuvent même s'étonner parfois des réponses !

Cette activité favorise :

- Le plaisir d'écrire sur soi.
- Des formes poétiques d'écriture.
- La confiance au sein du groupe.
- L'humour.

DEROULEMENT

L'animatrice invite les participant.e.s à compléter les phrases qu'elle dira /notera au tableau. Ce sont des phrases qui permettront de se décrire en se comparant à un objet, sentiment, élément, etc.

Séance 1

1. Consigne : « Complétez les phrases qui vous permettront de vous décrire. Trouvez des réponses en lien avec votre personnalité ».

L'animatrice pioche des étiquettes proposant de débuts de phrases comparatives « *Si j'étais un paysage, je serais...* » qu'elle lit et note au tableau. L'animatrice peut demander aux participant.e.s de les noter. Si le public est très débutant à l'écrit, il convient de réaliser l'activité à l'oral et en binôme. Le travail de création/ le dessin permettra d'ancrer la description du portrait et le passage à l'oral pourra se faire accompagné par l'animatrice.

2. Consigne : « Echangez vos feuilles et lisez le portrait que vous avez dans vos mains. Le groupe essaiera de deviner à qui correspond chaque portrait ».
3. Consigne : « Dessinez votre portrait de manière créative. Inspirez-vous des exemples proposés. Dessinez et notez vos phrases ».
4. Consigne : « Présentez votre portrait au groupe en justifiant/expliquant vos caractéristiques ». Les participants qui le souhaitent, présentent leur travail « *Si j'étais un arbre, je serai un chêne parce que j'aime bien sa couleur* ».

DOCUMENTS ET LIENS UTILES :

Des exemples de portraits, un document avec des phrases à découper pour préparer les étiquettes, en annexe.

PROPOSITION POUR LA SUITE :

-Il serait intéressant d'exposer les portraits de participant.e.s dans la structure, association, centre social, etc., et d'organiser un temps convivial et festif autour de l'exposition. Pour l'organisation de ce temps : présentation de l'animatrice + présentation orale de quelques portraits des participant.e.s.

PROPOSITION DE TRAVAIL HYBRIDE.

Prérequis : Cette proposition nécessite d'avoir un groupe WhatsApp créé au préalable.

1. L'animatrice envoie une série de phrases à compléter (suivant le même modèle travaillé en présentiel) → Propositions qui n'ont pas été travaillées lors de l'atelier:

Si j'étais un métier... je serais... /Si j'étais un arbre, je serais...

2. Les participant.e.s envoient une photo de leur travail écrit. L'animatrice envoie en retour un message audio avec les phrases rédigées.
3. Les participant.e.s s'enregistrent et envoient un message audio avec leurs productions orales à l'animatrice.

Mon mémo : Portrait caché, portrait rêvé.

--

✓
✓
✓
✓
✓

Fiche 7 : Kamishibai

	Titre : Kamishibai	Durée :	Objectifs : Créer un Kamishibai collectif.	Modalité :	Matériel :	Public :
Séance 1		15'	- Découvrir le Kamishibai.	-Collective	-1 butai. - 1 livret de Kamishibai.	-Enfants 6-12 ans. -Jeunes 12-17ans.
		15'	-Mettre les planches dans l'ordre. Imaginer l'histoire.	-2 sous-groupes.	-2 livrets de Kamishibai sans texte.	-Adultes
		30'	-Ecrire l'histoire.	-2 sous-groupes.	-Des feuilles blanches pour écrire l'histoire.	
		20'	-Présenter le Kamishibai.	-2 sous-groupes.	-1 butai.	
Séance 2		1h	-Fabriquer un butai.	-2 sous-groupes.	-Voir les liens utiles.	
		40'	-Créer un livret de kamishibai.	-2 sous-groupes.	-Feuilles, crayons / feutres de couleur, stylos.	
		20'	-Présentez votre Kamishibai	-Sous-groupes.	-Un butai fabriqué.	

INTRODUCTION

Kamishibai signifie « théâtre de papier » en japonais. C'est une sorte de théâtre ambulant utilisé par les conteurs de rue au Japon, au début du 20^e siècle (Ses origines remontent véritablement au XII^e siècle). Le « gaito » utilise un castelet en bois appelé « butai » pour raconter des histoires. Il y fait défiler des planches. Sur le côté recto on retrouve les illustrations de l'histoire et sur le côté verso un texte simple et court.

Le Kamishibai appelle la magie. C'est une façon unique d'interagir avec un public. C'est une fenêtre sur l'imagination qui représente un outil de socialisation et d'apprentissage. Il représente une possibilité de rencontre plurilingue et multiculturelle, puisque la lecture de contes plurilingues est facilitée par le modèle de présentation d'histoire.

Le Kamishibai favorise :

- L'expression orale, écrite et artistique.
- Le développement de l'imagination.
- La communication et la collaboration.
- L'éveil aux langues et à la culture.
- Le plaisir de lire à voix haute.

DEROULEMENT

Séance 1

L'animatrice s'installe derrière le butai avec toutes les planches à disposition. Elle ouvre le butai et les fait défiler doucement, en même temps qu'elle lit les textes. L'histoire et la magie se mettent en place. La technique est simple mais il est important de s'entraîner avant de le faire la première fois.

1. Consigne : « *Nous allons découvrir le Kamishibai. Je vais vous présenter une histoire. Ecoutez attentivement* ». L'animatrice choisit une histoire en fonction du public, âge, intérêts, etc. A la fin, elle revient sur l'histoire uniquement si le public le souhaite (s'ils posent des questions, s'ils manifestent de l'incompréhension, etc.). Il est conseillé de laisser le public dans la rêverie. L'histoire fera son travail...
2. Consigne : « *Faites deux grands groupes. Choisissez un livret de Kamishibai (livret de kamishibai = ensemble de planches racontant une histoire). Mettez les planches dans l'ordre correct et imaginez une histoire* ». Livrets de Kamishibai à télécharger en liens utiles.
3. L'animatrice accompagne les groupes et les encourage à s'exprimer tout en laissant de la place à l'imagination. Si le public a des difficultés à s'exprimer, orientez-le en posant des questions simples: *qu'est-ce qui se passe dans cette image/planche ? Qu'est-ce que vous y voyez ? Où se passe l'histoire ? Combien de personnages y a-t-il ? Quels sont les personnages ?*
4. Consigne : « *Ecrivez l'histoire que vous avez imaginée. Ecrivez quelques lignes par planche. Numérotez les planches* ».
5. Consigne : « *Présentez votre Kamishibai* ». Lecture à plusieurs → répartition de planches en amont de la présentation.

Séance 2

1. Consigne : « *Fabriquez un butai. Suivez le pas à pas proposé* ». Voir documents et liens utiles.
2. Consigne : « *En groupe, créez un livret de kamishibai, entre 5 et 10 planches illustrations + texte* ».
3. Consigne : « *En groupe, présentez votre Kamishibai* ». Lecture à plusieurs → répartition de planches en amont de la présentation).

DOCUMENTS ET LIENS UTILES :

-Télécharger des livrets de Kamishibai :

<https://kamishibaiblog.over-blog.com/2021/06/kamishibais-imprimables-gratuitement.html#A2>

<https://kamilala.org/ressources-pedagogiques-6-10-ans/>

Plusieurs médiathèques proposent des Kamishibais dans leurs catalogues. Pensez à vous renseigner dans votre quartier/ ville.

-Illustrer un Kamishibai : https://kamishibai-universe.com/fr/blog/7_comment-illustrer-une-histoire-kamishibai-pro-diy-sans-etre-john-lasseter.html

-Des conseils pour raconter un Kamishibai : <https://www.youtube.com/watch?v=6NZ8lgW5jpg>

-Fabriquer un butai en bois contreplaqué : <https://www.lejardindekiran.com/fabriquer-un-butai-modele-pour-kamishibai-traditionnel/>

-Fabriquer un butai en carton : https://www.youtube.com/watch?v=5G3X_mmDg6l

<https://www.titoudou.com/fabriquer-un-butai-theatre-dhistoires-pour-les-enfants/#:-:text=%20R%C3%A9alisation%20du%20butai%20%20%20Commencez%20par,votre%20buta%C3%AF%20%28en%20position%20couch%C3%A9%29%20%3A...%20More%20>

-Acheter un butai :

<https://www.callicephale.fr/fr/boutique/kamishibai/butai-en-bois/>

-Acheter des Kamishibais :

<https://www.callicephale.fr/fr/boutique/collection/kamishibai/>

http://www.pemf.fr/kamishibai/index.php?clef=KAMI_HISTOIRE

PROPOSITIONS POUR LA SUITE :

-Présenter le Kamishibai à un autre groupe de la structure/association/centre social/etc.

PROPOSITION DE TRAVAIL HYBRIDE.

Prérequis : Cette proposition nécessite d'avoir un groupe WhatsApp créé au préalable.

1. L'animatrice propose un jeu : elle écrit une phrase simple qui reprend une des histoires racontées par l'un des groupes. Les autres doivent trouver de quelle histoire il s'agit. Une fois identifiée, l'animatrice propose de se rappeler de l'histoire et de la réécrire ensemble sur WhatsApp. Chaque personne est invitée à continuer l'histoire grâce à la phrase supplémentaire et ainsi de suite.

Cette activité permet de solliciter la mémoire et de travailler le passage de l'oral à l'écrit. De plus, il demande aux stagiaires de s'habituer aux codes du message écrit numérique.

Mon mémo : Kamishibai

--

✓
✓
✓
✓
✓

Fiche 8 : Les mots mêlés.

	Titre : Mots mêlés	Durée :	Objectifs : Faire et créer des mots mêlés.	Modalité :	Matériel :	Public :
Séance 1		15'	-Faire des mots mêlés.	-Individuelle	-Des exemplaires de grilles mots-mêlés divers en complexité et thématiques (à choisir en fonction du public : adultes/ enfants).	-Enfants 6-12 ans. -Jeunes 12-17ans. -Adultes
		30'-45'	-Créer une grille de mots mêlés.	-Individuelle	-Feuilles blanches A4. -Stylo et règle.	
		15'	-Jouez-y.	-Individuelle		

INTRODUCTION

Créer une grille de mots mêlés peut être exigeant pour certain.e.s participant.e.s. L'animatrice les accompagne et rassure. Il s'agit d'un **JEU** d'écriture qui sollicite la créativité.

Le jeu mots mêlés-petit livre favorise :

- La concentration et la réflexion.
- La créativité.
- Le développement et l'enrichissement du langage.

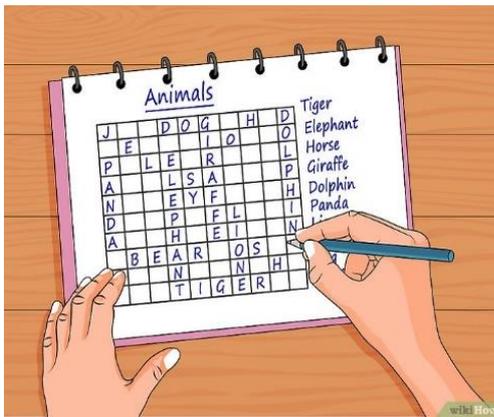
DEROULEMENT

Séance 1

1. Consigne : « Choisissez une grille de mots mêlés. Trouvez-y les mots de la liste. Encerchez-le ».
2. Consigne : « Vous allez créer une grille de mots mêlés. Choisissez le thème de votre grille. Choisissez les mots que vous voulez utiliser, entre 5 et 20. Ecrivez -les ».

3. Consigne : « Dessinez votre grille à la main (stylo, règle). Laissez une ligne en haut de la feuille pour le titre ».
4. Consigne : « Ecrivez tous les mots dans la grille. Notez une lettre dans chaque case. Vous pouvez les écrire pour former des mots de gauche à droite, de droite à gauche, en diagonale et verticalement ».
5. Consigne : « Créez une grille de solution : faites une copie du document original et surlignez tous les mots cachés ». Idéalement, l'animatrice fait des photocopies de documents originaux.
6. Consigne : « Remplissez les cases vides restantes avec des lettres au hasard ».
7. Consigne : « Echangez vos mots mêlés avec le reste du groupe ».

Voici un exemple :



Vous pouvez faire votre grille aussi grande ou petite que vous le souhaitez. Une grille standard de mots mêlés est de 10 x 10 cases. Possibilité de dessiner un carré de 10 x 10 cm + une ligne horizontale à chaque centimètre. Tracez de la même façon des lignes verticales.

DOCUMENTS ET LIENS UTILES :

Exemples de mots mêlés :

<https://fr.islcollective.com/francais-fle-fiches-pedagogiques/rechercher/mots+meles?page=2>

https://jeunes.amnesty.be/IMG/pdf/mots-me_le_s___dde.pdf

https://jeunes.amnesty.be/IMG/pdf/mots_me_le_s.pdf

https://jeunes.amnesty.be/IMG/pdf/fiche_jeux_-_mots_me_le_s_-_discriminations-def.pdf

PROPOSITIONS POUR LA SUITE :

-Créer un petit livre → Réaliser le petit livre-pliage (voir fiches pédagogiques 2 et 3). Y noter les mots des grilles créées (1,2,3 mots par page). Tracer des lignes, dessiner et colorier, noter des mots et écrire des phrases. Créer une histoire.

PROPOSITION DE TRAVAIL HYBRIDE.

Prérequis : Cette proposition nécessite d'avoir une groupe WhatsApp créée au préalable.

1. L'animatrice envoie des grilles de mots mêlés au groupe. Ils y jouent, trouvent tous les mots. En font une photo et les renvoient au groupe/à la formatrice.

Mon mémo : Les mots mêlés.

--

✓
✓
✓
✓
✓

Fiche 9 : Je ris, je pense, j'écris.

	Titre : « Je ris, je pense, j'écris ».	Durée :	Objectifs : Ecrire et mélanger des phrases afin de créer un texte simple.	Modalité :	Matériel :	Public :
Séance 1		25'	-Noter la fin des phrases proposées.	-Individuelle	-Des feuilles.	-Enfants 6-12 ans
		15'	-Lisez vos phrases à votre camarade.	-En binôme		-Jeunes 12-17ans.
		15'	-Mélangez les phrases pour en créer des nouvelles. Lisez-les.	-Individuelle		-Adultes

INTRODUCTION

« Je ris, je pense, j'écris » est une activité d'écriture qui consiste à compléter des phrases rapidement. C'est une activité d'écriture créative, rapide et spontanée.

Cette activité favorise :

- L'expression de la subjectivité.
- Le plaisir d'écrire.
- La satisfaction d'écrire et de dire rapidement, sans réfléchir.
- Le développement de la spontanéité.
- La confiance au sein du groupe.
- L'humour.

DEROULEMENT

L'animatrice invite les participant.e.s à répondre aux phrases qu'elle dira/notera de manière rapide. Le but est d'éviter l'autocensure.

Séance 1

1. Consigne : « Complétez ces phrases. Ne réfléchissez pas trop, dites ce qui vient ». L'animatrice dicte et/ou note les débuts de phrase au tableau. Les participant.e.s écrivent les suites.
2. Consigne : « Mettez-vous en binôme. Lisez vos phrases à votre camarade ».

3. Consigne : « Echangez vos feuilles. Mélangez les phrases que vous avez (celles de votre camarade) à votre goût. Notez-les. Lisez-les au groupe ».

L'animatrice propose des exemples : « Je pense quand je suis dans le bus. Je n'écris pas quand je suis pressé.e. Je ris quand j'entends mon frère rigoler ».

JE PENSE

-Je pense quand ...

-Je pense parce que...

-Je pense quand...

-Je ne pense pas ...

-Autrefois, je pensais ...

-Demain, je penserai...

JE RIS

-Je ris quand ...

-Je ris parce que ...

-Je ris quand je vois...

-Je ne ris pas quand...

-Avant, je riais ...

-Demain, je rirai...

J'ECRIS

-J'écris quand ...

-J'écris parce que ...

-J'écris quand je suis ...

-Je n'écris pas quand ...

-Autrefois, j'écrivais...

-Demain, j'écrirai...

PROPOSITION DE TRAVAIL HYBRIDE.

Prérequis : Cette proposition nécessite d'avoir un groupe WhatsApp créé au préalable.

1. L'animatrice envoie une série de phrases à compléter (suivant le même modèle travaillé en présentiel) → Proposition à adapter : Je déteste ... /J'adore... /J'ai ... /Je n'ai pas ... /Autrefois, j'étais ... / Demain, je serai... / Je rêve de... Les participant.e.s les complètent en écrivant sur le groupe WhatsApp.

2. Ensuite, c'est aux participant.e.s de proposer un début de phrase que les autres doivent compléter et envoyer par écrit.

3. Ils.elles notent leurs phrases, ils.elles en font une photo et l'envoient au groupe.

4. Les participant.e.s s'enregistrent et envoient un message audio avec leurs productions orales à l'animatrice (ils lisent les phrases).

Mon mémo : Je ris, je pense, j'écris.

--

✓
✓
✓
✓
✓

Annexes

1. La boîte à histoires : 1 fiche idée pour les fiches coup de pouce que l'animatrice pourrait proposer. Des images pour commencer à constituer la BH (Activités –métiers, images météo, paysages, personnages, divers).
2. Il était une fois un petit livre : modèle pliage petit livre, explication pliage petit livre, tableau jeu (pour enfants).
3. Le jeu des cinq noms ! : plateau, dé et pions à fabriquer.
4. La cocotte : plusieurs exemplaires cocotte, cocotte vierge, pliage de la cocotte.
5. Portrait rêvé, portrait caché : Etiquettes à découper « Si j'étais... », 4 exemples de portraits.
6. Les mots mêlés : grilles mots mêlés adultes et enfants.

Remerciements



Pour l'édition 2021-2022, nous remercions le soutien fidèle de nos partenaires financeurs.

