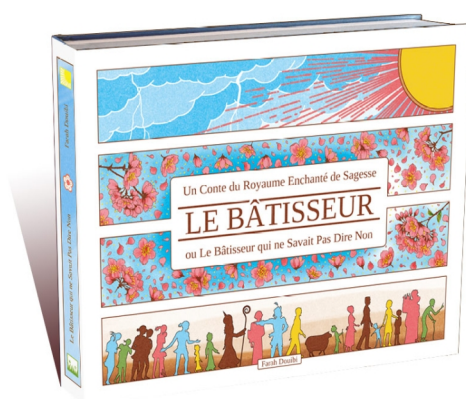
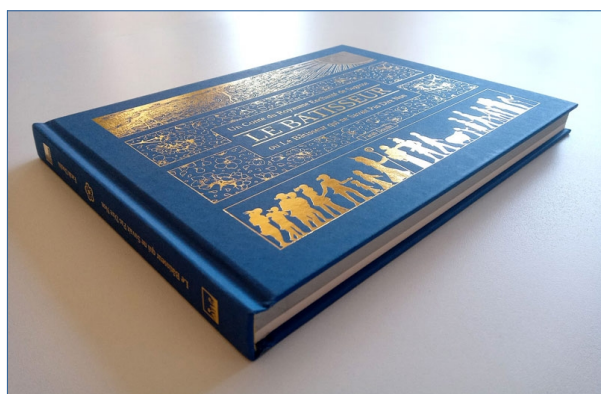


Le Bâtitseur qui ne Savait Pas Dire Non

Intervention courte à destination des maternelles (5 ans et +)



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

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

SOMMAIRE

1 – Lecture kamishibai.....	2
2 – Jeux de cartes.....	3
3 – Le livret couleur extrait du conte.....	6

Intervention d'une durée de 30 à 60 minutes environ, en fonction du temps imparti.

1 – Lecture kamishibai

Cette activité est centrée sur la lecture du conte et accompagnée. Pour cette partie, il faut un espace assez calme.

Je me présente avec le livre et je présente l'activité à venir aux enfants.

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

Puis je fais la lecture au moyen d'un exemplaire grand format (A3) du conte, de type Kamishibai, avec son support butai personnalisé afin de présenter pendant la lecture les illustrations correspondantes aux enfants.

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

On prend le temps d'échanger sur ce que les enfants ont aimé et pourquoi, puis sur ce qu'ils n'ont pas aimé et pourquoi. Qu'auraient-ils fait, eux, à la place du bâtisseur ?

Nombre de participants : à partir de 3 personnes, pas de maxi.

Durée : 15 à 20 minutes.

Matériel nécessaire : le kamishibai (28 planches) et son butai, une guitare et des accessoires liés au conte, fournis par mes soins.



2 – Jeux de cartes

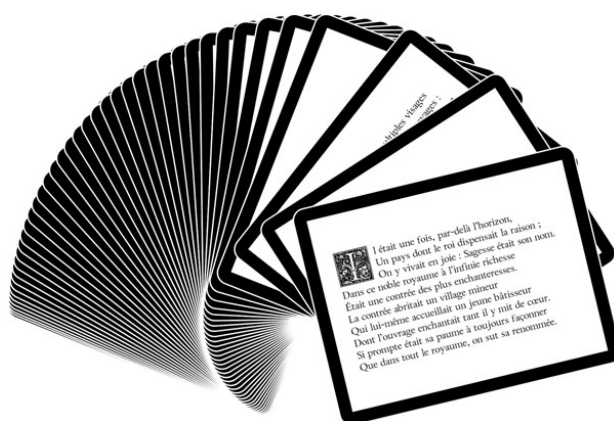
Les jeux permettent d'encren le conte et ses messages dans l'esprit.

Il n'y a pas de gagnants ou de perdants. Le but, en plus de faire travailler selon le jeu : la **mémoire**, la **logique**, les **réflexes**, le **vocabulaire** et l'**imagination**, est de pratiquer l'**entraide**, la **cohésion de groupe**, le **travail ensemble** pour un but commun : terminer le jeu.

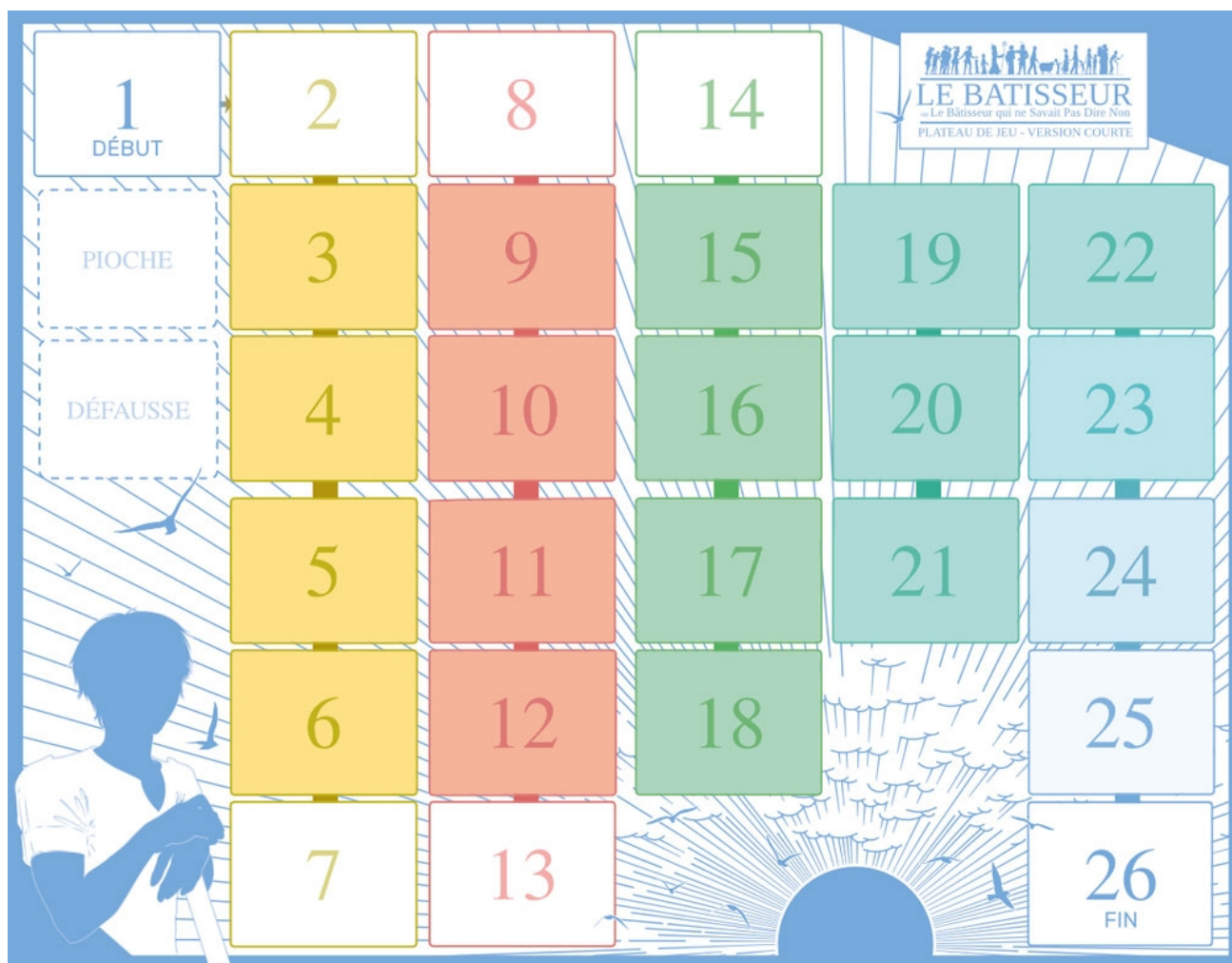
- Avec le jeu *Histoire*. 26 cartes



face = illustration



dos = texte



plateau du jeu (format A1)

- **PARTIE 1** | Mélangez les cartes et les éparpiller autour du plateau du jeu, faces visibles. 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 des difficultés des enfants. **Difficulté niveau 1** ;
Temps moyen : 10 minutes environ.

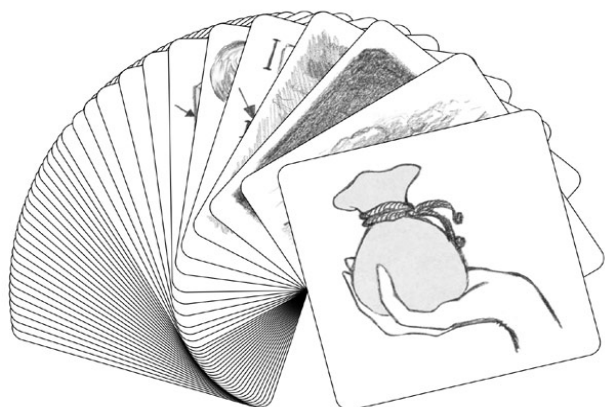
Nombre de participants : de 3 à 12 par plateau de jeu. Deux plateaux de jeu possibles, 24 enfants maxi.

Durée : 10 minutes environ.

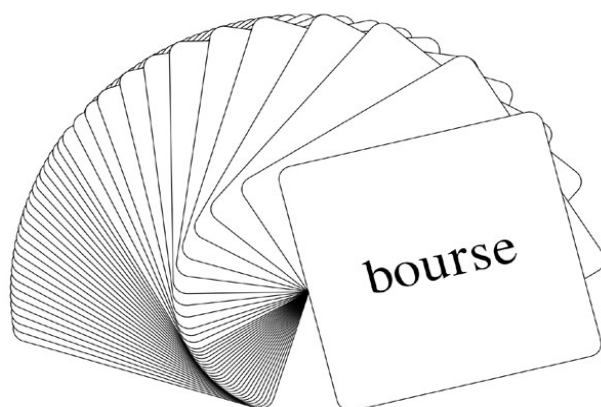
Matériel nécessaire : les jeux de cartes, le(s) plateau(s) de jeu et le livre, fournis par mes soins. Deux tables collées pour former un carré ou un tapis pour déposer le plateau et permettre la réunion autour.

Si le niveau des enfants s'y prête, il est possible d'augmenter le jeu en combinant à ces parties le jeu vocabulaire.

- Avec le jeu **Vocabulaire**. 86 cartes



face = illustration



dos = nom

- **PARTIE 2 variante vocabulaire** | Depuis la fin de la première partie, réunir les enfants autour des cartes **vocabulaire** face illustration visibles. Pendant que je lis les pages du conte au hasard, je marque bien les mots présents parmi les cartes **vocabulaire**. Les enfants doivent se saisir du plus de cartes **vocabulaire** entendues possibles. Attention, prendre des cartes non légitimes oblige à la poser et à déposer également une carte légitime déjà prise en malus (mémoires + réflexes + vocabulaire). **Difficulté niveau 2** ;
Temps moyen : 10 à 15 minutes.

Nombre de participants : de 3 à 24.

Durée : cela dépend du ou des parties sélectionnées.

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.

Deux ou quatre tables collées pour former un ou deux carrés, ou un grand tapis pour déposer le plateau et permettre la réunion en deux points.



3 – Le livret couleur extrait du conte

Les enfants peuvent me poser des questions sur mon métier et sur le livre.

À la fin de l'activité, je remets à chaque enfant un livret couleur de 36 pages contenant un extrait du conte, les différentes parties du livre ainsi que la partie « *les dessous de la création* » qui explique les étapes importantes de réalisation d'un livre.

Nombre de participants : de 3 à une trentaine de personnes.

Âges d'accès : à partir de 5/6 ans.

Durée : variable en fonction du temps restant.

Matériel nécessaire : le livret couleurs extrait du conte.

