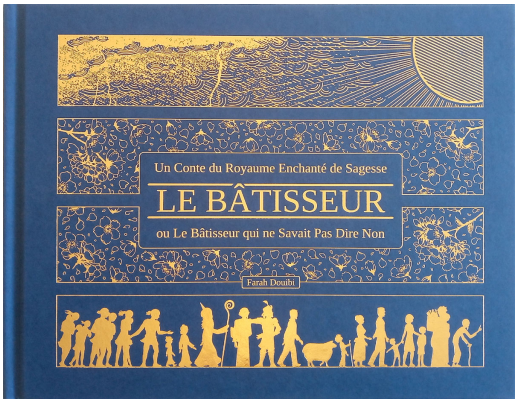
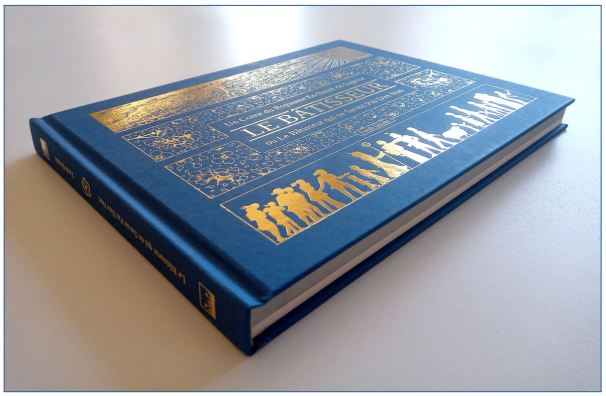
Journée d’activité autour du livre
Le Bâtisseur qui ne Savait Pas Dire Non

Auteure – illustratrice – éditrice
Farah Douibi
Adresse : 10 Allée du Mont d’Or – 21000 DIJON
Mail : contact@farahdouibi.fr
Site : https://www.farahdouibi.fr
Page du conte : https://www.farahdouibi.fr/index.php?page=8&id_titres=13
Téléphone fixe : 09.50.70.52.34
Téléphone portable : 07.66.72.32.31





Accéder à la lecture en ligne : https://www.farahdouibi.fr/index.php?page=8&id_titres=13
Accéder au livre en PDF ou en JPG sur la même page (bouton TÉLÉCHARGER).

SOMMAIRE

Comment lire ce document....2
Le Livre....3
- - - - - - - - -
1 – Présentations....7
2 – Mise en situation préalable....8
3 – Lecture....9
4 – Questions / Débat....10
5 – Jeux de cartes....11
6 – Mise en situation finale....13
Bonus – Trouver l’erreur !....14
- - - - - - - - -
7 – Le circuit du livre....15
- - - - - - - - -
A – Création d’un module personnalisé....16
B – Création d’une fin alternative....17

Comment lire ce document

a) Les activités proposées sont de deux ordres.

Il y a les activités pour la demi-journée comprenant :

1 – Présentations
2 – Mise en situation préalable
3 – Lecture
4 – Questions / Débat
5 – Jeux de cartes
6 – Mise en situation finale
Bonus – Trouver l'erreur !

L'activité pour une autre demi-journée :

7 – Le circuit du livre

Et les activités proposées aux enseignants et autres personnels encadrant qui n'ont pas pour but que j'intervienne, mais uniquement donner des pistes d'activités pour aller plus loin avec les élèves :

A – Création d'un module personnalisé
B – Création d'une fin alternative

Les âges d'accès, durées et autres informations sont disponibles dans les descriptions d'activité. Bien sûr, si vous le souhaitez, je peux intervenir si vous le jugez pertinent.

b) Certaines activités que je propose en intervention ne sont pas obligatoires pour la compréhension, mais permettent à l'intervention d'être optimale pour les enfants, tels que :

4 – Questions / Débat
5 – Jeux de cartes
Bonus – Trouver l'erreur !

D'autres activités peuvent être pratiquées seules, sans prérequis, tels que :

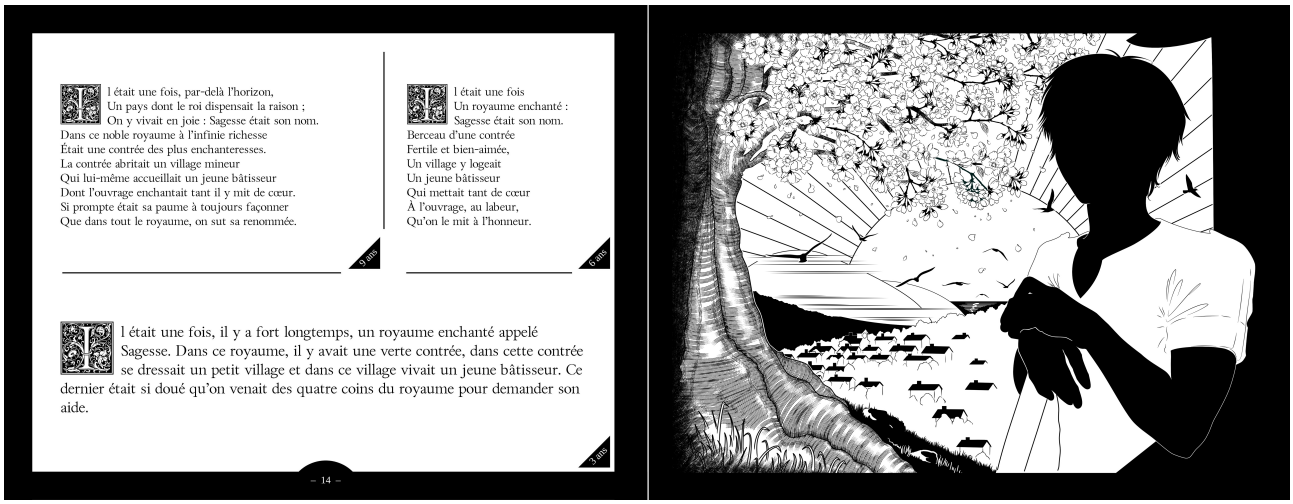
3 – Lecture
7 – Le circuit du livre

c) Enfin, avant de présenter les différentes activités pour les enfants, adolescents et adultes, je vous propose de faire un tour d'horizon du livre, sa structure, ses parties.

Le Livre

Le corps du conte est composé, pour sa version longue, de **47 double-pages** toutes avec la même présentation :

- sur la page de gauche, trois blocs de textes,
- sur la page de droite, l'illustration se rapportant fidèlement au texte.



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

9 ans

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

6 ans

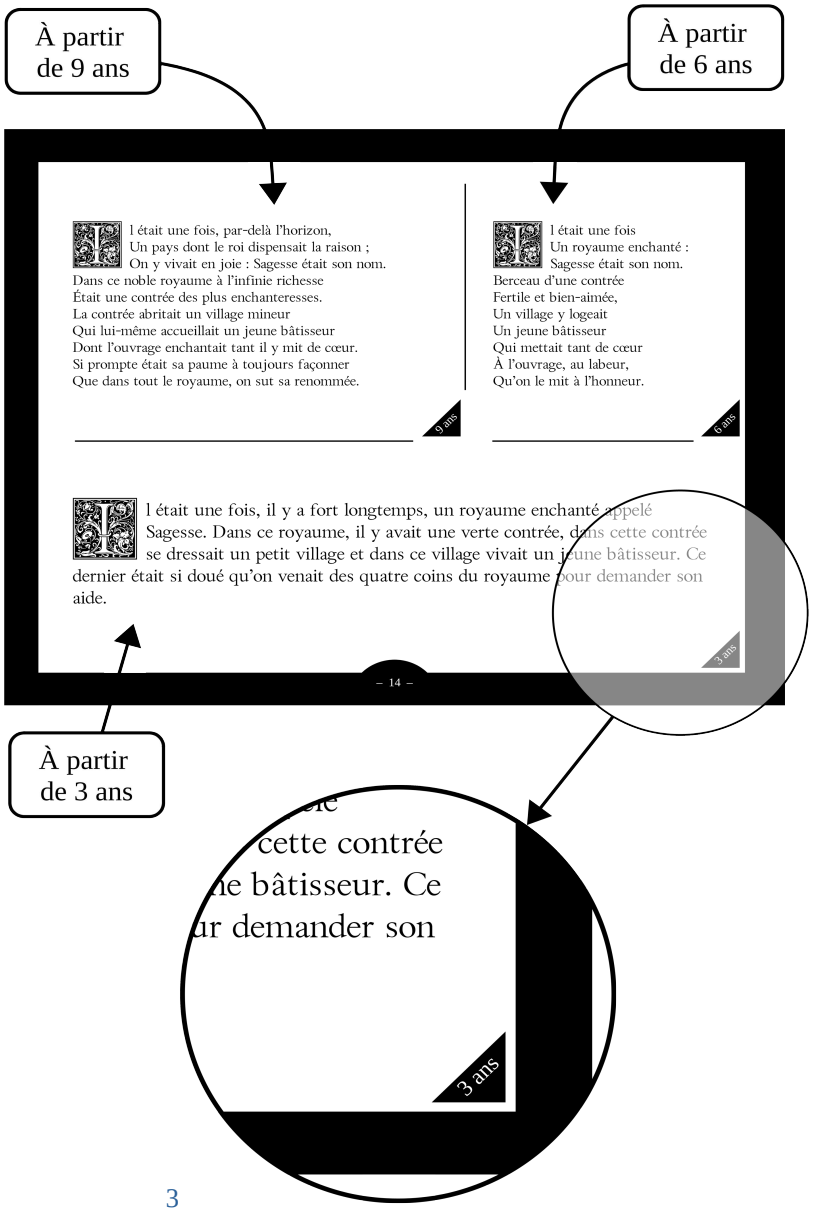
Il était une fois, il y a fort longtemps, un royaume enchanté appelé Sagesse. Dans ce royaume, il y avait une verte contrée, dans cette contrée se dressait un petit village et dans ce village vivait un jeune bâtisseur. Ce dernier était si doué qu'on venait des quatre coins du royaume pour demander son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

3 ans

– 14 –

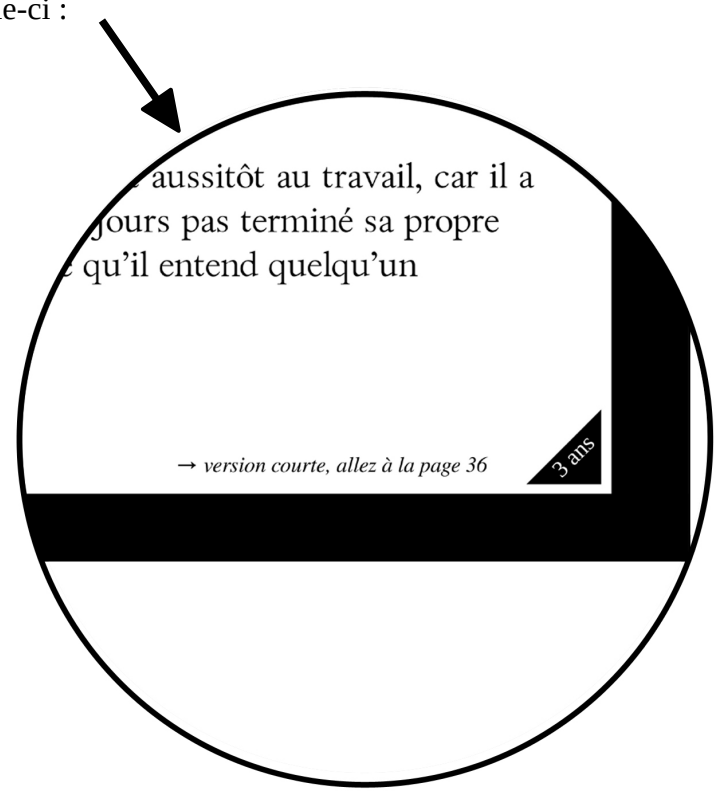
La page de gauche est composée de trois textes qui content la même histoire et qui ne sont pas tous à lire. Chaque texte a été composé en fonction d'un niveau d'écoute :

- **le texte tout en bas**, en plus gros caractère, est à écouter à partir des plus jeunes, les enfants de maternelle et les premières années de primaire. Il est en prose, au présent et ne présente pas de difficulté de vocabulaire ;
- **le texte en haut à droite** est à destination des enfants de primaires. Il est en hexasyllabes et au passé simple avec un peu de vocabulaire ;
- enfin, **le texte en haut à gauche** est à destination des collégiens, lycéens et adultes. Il est en alexandrins et au passé simple, en plus de contenir une bonne somme de vocabulaire.



Un petit triangle au coin de chaque partie donne l'âge de première écoute proposé. Ce n'est bien sûr qu'un âge indicatif. Des enfants de 3 ans ont déjà écouté la version des plus grands sans être gênés, et on peut à tout âge lire la version des plus petits.

En plus de l'âge à choisir, qui permet de raccourcir la lecture substantiellement, il est également possible de réduire presque de moitié le nombre de page en choisissant de lire la **version courte** du conte. Pour ce faire, il suffit de vous reporter en bas de page où certaines pages présenteront une note semblable à celle-ci :



Toutes ces versions par âge et longueur (courte, longue) permettent d'avoir une lecture comprise **entre 5 – 7 minutes** pour les plus courtes **et 15 – 20 minutes** pour les plus longues.

Si les enfants auditeurs sont très jeunes, moins de 3 ans, une lecture graphique est possible car pour la quasi-totalité des illustrations, elles représentent une unité d'action, de lieu et de temps. Dans ce cas, il vous suffit de suivre la version courte et de ne dire que quelques mots par page. La lecture ne prendra pas plus d'**une à deux minutes**.

Après le conte, sept planches de **morales** suivent. Elles sont toutes composées de la manière suivante :

- une morale en alexandrins, comme Perrault faisait, est encadrée et illustrée ;
- puis sa traduction en termes simples est présentée ;
- son application dans le conte est expliquée ;
- quelques citations de grands hommes de toutes les époques et du monde entier sont proposées, citation qui disent la même chose mais différemment, afin d'intégrer toutes les sensibilités ;
- enfin, pour grandir dans son âme, des mots positifs inspirants qui découlent de la morale sont égrenés.

Morale principale

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

Explication

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

Dans le conte

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

Ils l'ont aussi dit

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

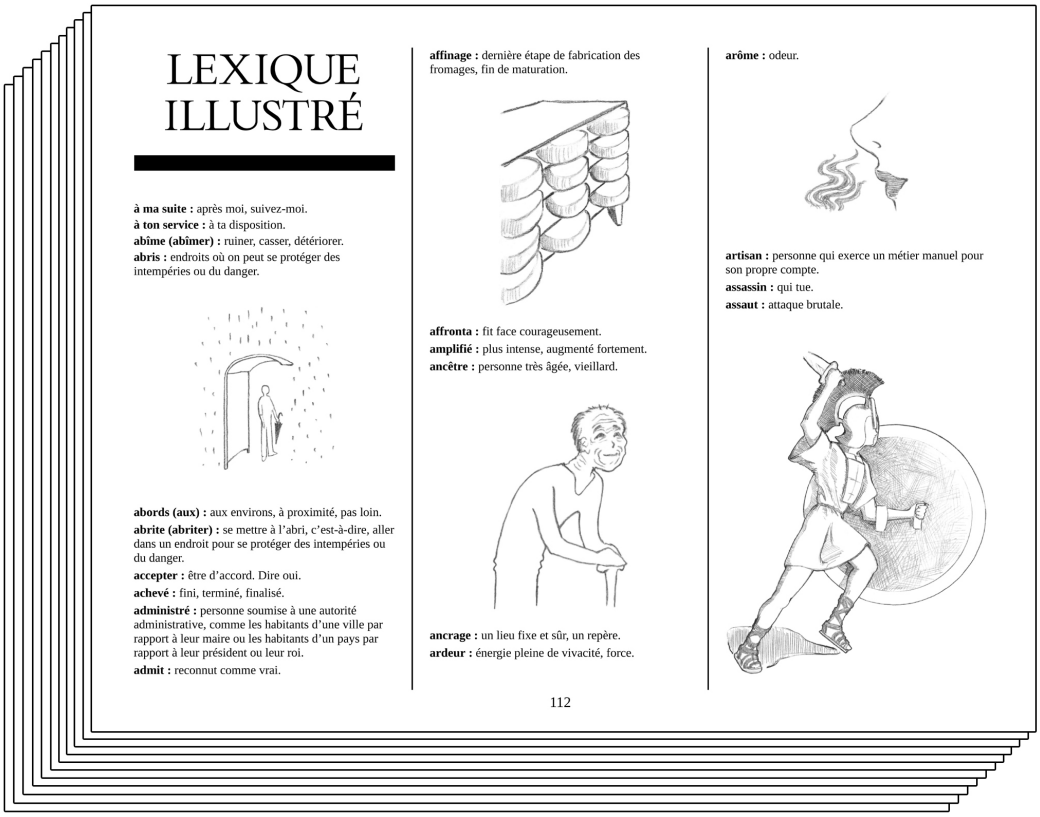
Mots clés positifs

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

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

100

Un **lexique illustré** conséquent propose de lever les difficultés langagières rencontrées dans le conte. Il répertorie 282 définitions et 76 illustrations. Tous les mots ne sont pas complexes car le but de ce lexique est qu'il soit accessible aux tout petits ainsi qu'aux personnes souhaitant apprendre la langue française. À utiliser avec parcimonie pour garder une lecture ludique et fluide.



LEXIQUE ILLUSTRÉ

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

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

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

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

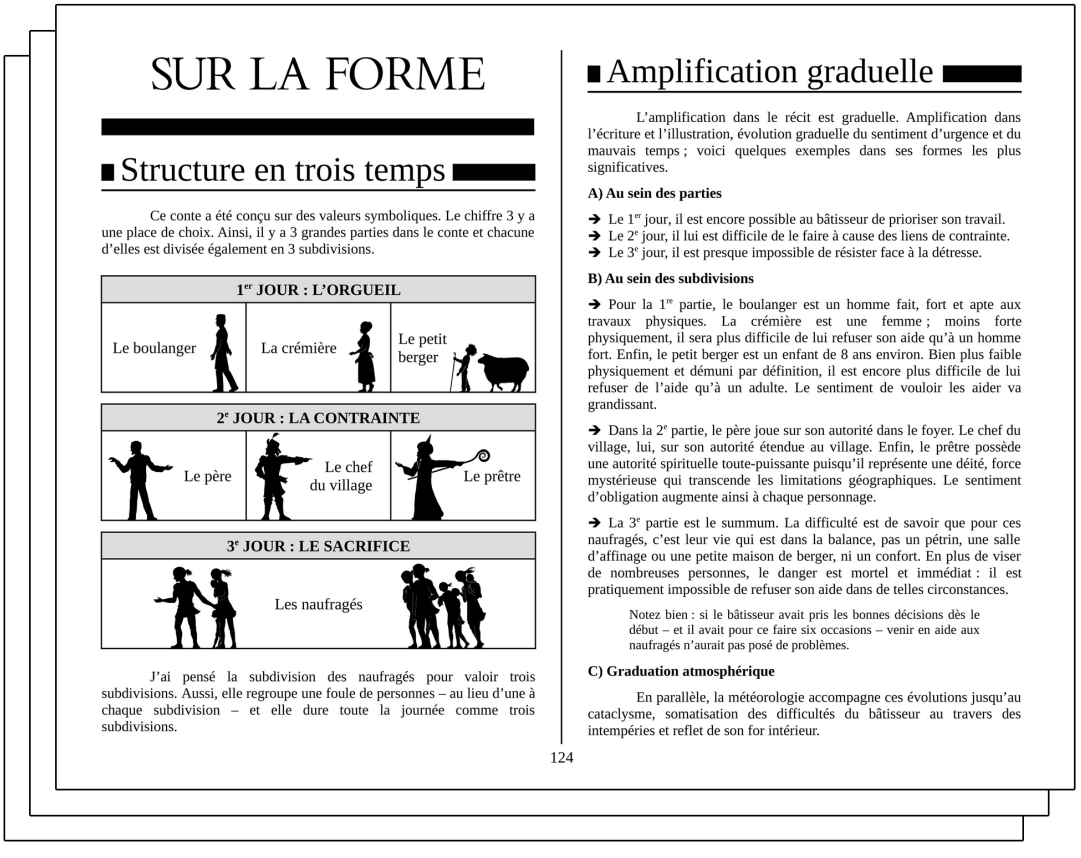
ancrage : un lieu fixe et sûr, un repère.
ardeur : énergie pleine de vivacité, force.

arôme : odeur.

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

112

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



SUR LA FORME

Structure en trois temps

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

1er JOUR : L'ORGUEIL		
Le boulanger	La crémière	Le petit berger

2e JOUR : LA CONTRAINTE		
Le père	Le chef du village	Le prêtre

3e JOUR : LE SACRIFICE	
Les naufragés	

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

Amplification graduelle

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

A) Au sein des parties

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

B) Au sein des subdivisions

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

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

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

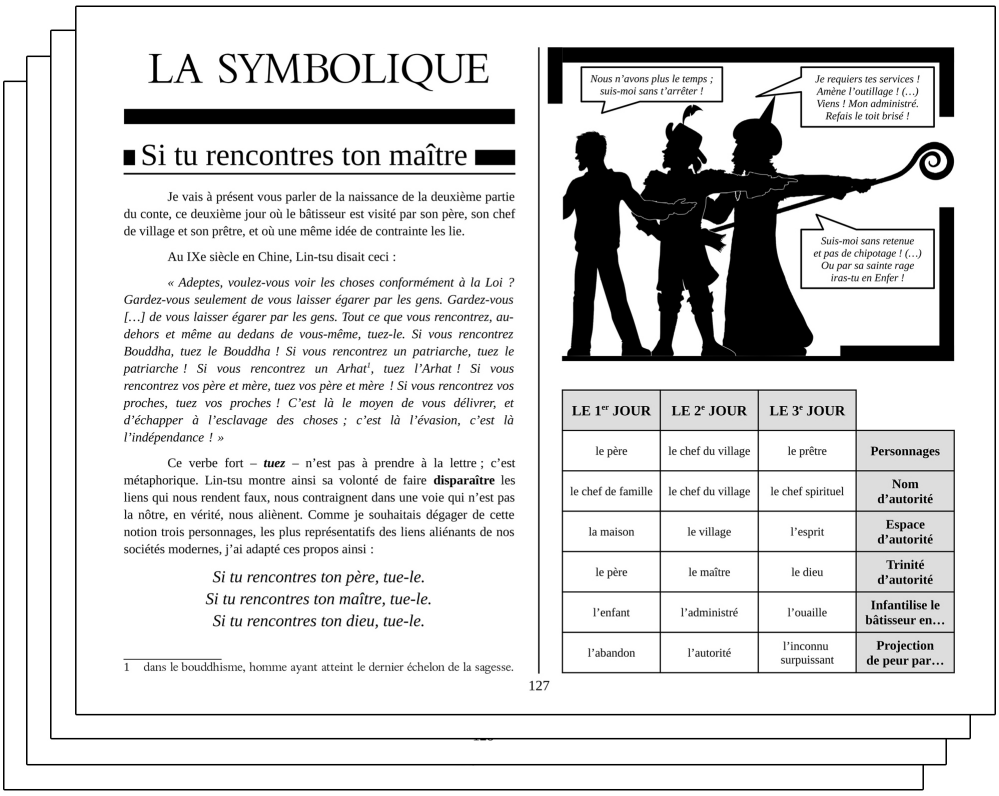
> Notez bien : si le bâtisseur avait pris les bonnes décisions dès le début – et il avait pour ce faire six occasions – venir en aide aux naufragés n'aurait pas posé de problèmes.

C) Graduation atmosphérique

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

124

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



LA SYMBOLIQUE

Si tu rencontres ton maître

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

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

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

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

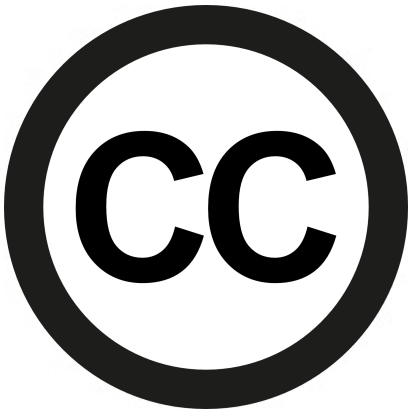
Si tu rencontres ton père, tue-le.
Si tu rencontres ton maître, tue-le.
Si tu rencontres ton dieu, tue-le.

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

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

127

Comme je souhaitais un livre aussi sain dans son fond que dans sa forme, ma démarche pour la fabrication du livre a été guidée par **l'éthique et la transparence** : une page présente tous les matériaux de fabrication du livre : pour 99,9 % matériaux respectueux de l'environnement fabriqués en France par des entreprises françaises, et l'imprimeur du livre : Sepec, entreprise française basée à Péronnas dans l'Ain, à 100 Km de mon lieu d'habitation.



Enfin, comme je souhaitais que ce livre soit accessible à tous, même aux plus démunis, j'ai placé tout le contenu de ce livre sous **licence Creative Commons**. Ainsi, vous pouvez gratuitement lire le livre en ligne, le télécharger en PDF ou JPG à la qualité que vous souhaitez, et le partager sur tout support (l'imprimer, le photocopier, envoyer les fichiers…). Je porte les valeurs de **liberté**, d'**accessibilité** et de **gratuité** en moi et c'est un réel plaisir de pouvoir partager le fruit de mon travail afin que le message soit accessible à tous.
Vous avez le lien de la page de lecture et des téléchargements sur la première page de ce document.

À présent, je vous propose de découvrir les activités proposées.

1 – Présentations

Je me présente 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 et ce qu'ils aiment le plus faire. Chacun peut rajouter ce qu'il veut et qu'il estime important que je sache.

Cette partie est importante pour l'activité 2.

Nombre de participants : à partir de 3.
Âges d'accès : dès 6 ans.
Durée : en prenant une moyenne de 15 à 20 participants, cela peut prendre entre 20 à 45 minutes environ en fonction de la loquacité des élèves.
Matériel nécessaire : un chevalet en carton chacun pour le nom des participants, une feuille chacun et un gros feutre noir, fourrnis par mes soins. De quoi écrire.

2 – Mise en situation préalable

Avant la lecture du conte, je propose une mise en situation de la problématique du conte dans la classe afin de planter la graine de la réflexion et permettre à chaque enfant d'avoir un avis qui lui est propre, vierge de toute influence du conte, pour pouvoir y revenir à la fin de l'atelier. Cela leur fera prendre du recul sur eux-mêmes et les invitera à être plus compréhensifs et tolérants les uns envers les autres, quelle qu'ait été la réponse de chacun.

Cette mise en situation prend la forme d'un jeu de rôle. Les enfants se mettent dans la peau de certains personnages et sont confrontés à différentes problématiques afin d'y apporter une réponse. Les enfants sont ainsi plongés dans une action collective en jouant un rôle puis en interprétant leur solution.

Il n'y a pas de mauvaise réponse. Chaque enfant à sa propre approche du problème et sa propre façon d'y répondre. Les enfants notent leur choix sur une feuille prévue à cet effet et la mettent de côté.

Nombre de participants : de 3 à une trentaine de personnes.
Âges d'accès : dès 8/9 ans.
Durée : cela dépend du temps dont chacun a besoin. Cela peut prendre jusqu'à 20 minutes.
Matériel nécessaire : une feuille prévue à cet effet fournie par mes soins et de quoi écrire.

Pause de quelques minutes. Je prépare le matériel de lecture. Les enfants peuvent parler de leur réponse les uns avec les autres s'ils le souhaitent.

3 – Lecture

Cette animation est centrée sur la lecture du conte. Je privilégie la version courte du livre qui garde l'intégralité du sens principal du conte sans les longueurs qui peuvent lasser les enfants.

Des trois niveaux de lecture possible (3 ans, 6 ans, 9 ans+), tous sont compréhensibles à partir de 3 à 5 ans en fonction de l'éveil des tout-petits. Le choix pourra être fait par les enfants au moyen du vote ou bien par l'enseignant s'il souhaite travailler une forme en particulier.

- Pour les enfants qui abordent la poésie, les versions 6 ans et 9 ans+ peuvent être plus intéressantes, celles-ci étant respectivement en hexasyllabes et alexandrins.
- Pour les tout petits de 2 à 4 ans, je peux faire une lecture graphique en résumant chaque page en quelques mots.

Je fais la lecture au moyen d'un exemplaire grand format A3 du conte afin de présenter pendant la lecture les illustrations correspondantes à la classe.

Nombre de participants : à partir de 3 personnes.
Âges d'accès : à partir de 2/3 ans.
Durée : cela dépend de la version et des âges de l'auditoire :

- Pour la version graphique résumée des tout-petits de 2 à 4 ans, entre 3 et 7 minutes environ.
- Pour la version 3 ans et plus, 10 minutes environ.
- Pour la version 6 ans et plus, entre 7 et 10 minutes environ.
- Pour la version 9 ans et adultes, entre 10 et 15 minutes environ.

Matériel nécessaire : aucun.

4 – Questions / Débat

Un premier temps sera consacré aux questions de toutes sortes sur le conte : vocabulaire, sens de certaines parties, etc.

Un deuxième temps sera l'occasion 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 ? Cela permettra d'ouvrir le débat du troisième temps.

Enfin, ce troisième temps ouvrira sur un débat, orienté ou non en fonction de ce que souhaite l'enseignant. Peuvent être proposés ces thématiques, en fonction de l'évolution de l'échange avec les enfants ou d'une orientation voulue :

- ☐ L'estime de soi (entre orgueil, respect de soi et mésestime) ;
- ☐ L'autorité et les liens contraignants (du désir de faire ce que l'on veut aux nécessités de la vie en société) ;
- ☐ Les différences entre don de soi et sacrifice. Les raisons qui nous poussent à aider les autres, parfois au point de se faire du mal (orgueil, autorité, intention pure, mésestime de soi, formatages de l'enfance, sentiment de culpabilité, etc.) ;
- ☐ Quelles sont les raisons qui pourraient nous empêcher de dire non lorsque cela est nécessaire ?
- ☐ Toute autre thématique que souhaiteraient aborder les enfants autour du conte (sujets libres).

Cette activité permet d'apprendre à se connaître mieux pour savoir où se situer vis-à-vis de ces thématiques, des autres, et de la société.
On peut bien sûr aborder plusieurs thématiques.

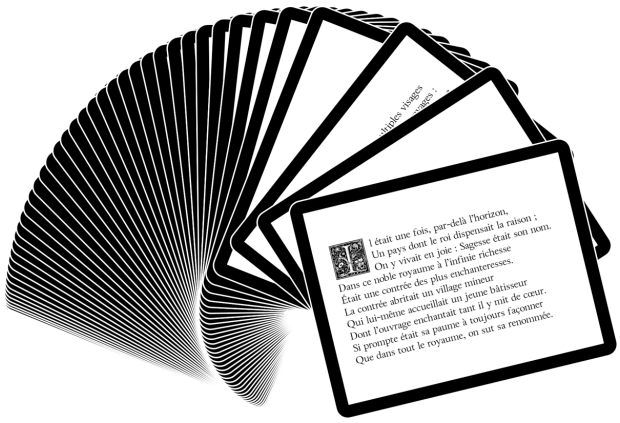
Nombre de participants : à partir de 3 personnes.
Âges d'accès : à partir de 8/9 ans.
Durée : cela peut aller de 15/30 minutes à 1 ou 2 heures environ en fonction de l'intérêt des participants aux débats.
Matériel nécessaire : aucun.

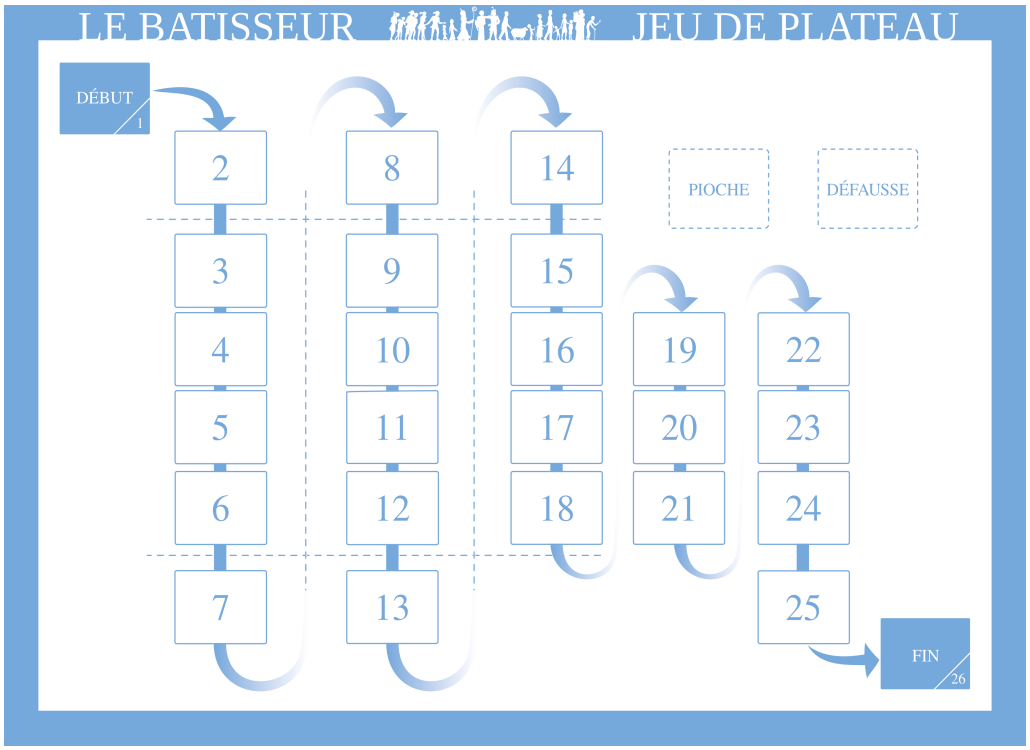
Pause de quelques minutes.

5 – Jeux de cartes

Voilà plusieurs jeux possibles ☐. 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, les connaissances et l'imagination, est de pratiquer l'entre-aide, la cohésion de groupe, le travail ensemble pour un but commun : terminer le jeu.

- Avec le jeu ***Histoire***. 26 cartes, face = illustration, dos = texte, et son plateau.





☐ **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). Difficulté niveau 1 ;
Temps moyen : 5 à 10 minutes.

☐ **PARTIE 2 |** Variante : mélangez les cartes et poser le tas sur la pioche du plateau de jeu, faces visibles. Chacun tire à son tour une carte et doit trouver sa place

chronologiquement sur le plateau avec seulement l'illustration (mémoire visuelle, logique). Difficulté niveau 1 ;
Temps moyen : 10 à 15 minutes.

- ☐ **PARTIE 3 |** Mélangez les cartes et les éparpiller autour du plateau du jeu, dos visibles. Avec seulement les textes, retrouver l'ordre du récit et réorganisez les cartes chronologiquement sur le plateau. Pour les plus grands (mémoire auditive, logique). Difficulté niveau 3 ;
  Temps moyen : 10 à 15 minutes.
- ☐ **PARTIE 4 |** Variante : mélangez les cartes et poser le tas sur la pioche du plateau de jeu, dos visible. Chacun tire à son tour une carte et doit trouver sa place chronologiquement sur le plateau avec seulement le texte. (mémoire auditive, logique). Difficulté niveau 3 ;
  Temps moyen : 10 à 15 minutes.
- ☐ **PARTIE 5 |** Placez les cartes ordonnées chronologiquement, faces illustrées visibles, sur le plateau de jeu. Je prends au hasard une page du conte et la lis. Les élèves installés autour du plateau doivent retrouver la carte correspondante au texte lu le plus vite possible et la saisir avant la fin de la lecture (mémoires + réflexes). Difficulté niveau 2 ;
  Temps moyen : 15 minutes.
- ☐ **PARTIE 6 |** Variante : mélangez les cartes et les éparpiller autour du plateau du jeu, faces illustrées visibles. Je prends au hasard une page du conte et la lis. Les élèves installés autour du plateau doivent retrouver la carte correspondante au texte lu le plus vite possible et la saisir avant la fin de la lecture (mémoires + réflexes). À l'aide des autres enfants, la carte doit trouver sa place sur le plateau de jeu. Difficulté niveau 2.
  Temps moyen : 20 minutes.

Tous les jeux ne doivent pas être réalisés dans la même journée pour éviter la surcharge mentale et la lassitude. Je propose de réaliser la PARTIE 1 et la PARTIE 5 qui suffisent à bien ancrer le texte dans les mémoires et termine l'atelier par une note ludique.

Nombre de participants : de 3 à une trentaine.
Âges d'accès : à partir de 6 ans, en fonction des parties.
Durée : cela dépend du ou des parties sélectionnées. Les durées sont signifiées dans la présentation de chaque partie. En partant sur la base des deux parties proposées, on peut prendre une moyenne d'une demi-heure pour inclure une petite pause.
Matériel nécessaire : le jeu de 26 cartes, le plateau de jeu et le livre, fournis par mes soins.

Pause de quelques minutes

6 – Mise en situation finale

Retour sur les choix qu'on fait chaque enfant lors de la toute première activité : *Mise en situation préalable*. On refait le tour des questions posées, mais cette fois, avec un œil nouveau sur la problématique.

Les élèves notent sur la feuille de la première activité le choix qu'ils feraient à présent, qu'il soit identique ou différent du choix initial.

Ce sera aussi l'occasion d'échanger avec les enfants sur le conte, ce qu'ils en ont compris finalement et ce qu'ils en retiendront.

Le petit mot de la fin.

Nombre de participants : de 3 à une trentaine de personnes.
Âges d'accès : à partir de 8/9 ans.
Durée : cela dépend du temps dont chacun a besoin. Cela peut prendre de 10 à 15 minutes.
Matériel nécessaire : la petite feuille de la première activité et de quoi écrire.

Bonus – Trouver l’erreur !

Activité bonus ! Une erreur s’est glissée dans le conte. Qui saura la trouver ?
Possibilité de donner des indices en fonction du niveau des participants.

Nombre de participants : de 3 à une trentaine de personnes.
Âges d’accès : à partir de 10/11 ans.
Durée : 5 à 10 minutes maximum.
Matériel nécessaire : une page du livre imprimée par mes soins pour chacun.

Fin de la demi-journée d’activité comprenant :
1 – Présentations
2 – Mise en situation préalable
3 – Lecture
4 – Questions / Débat
5 – Jeux de cartes
6 – Mise en situation finale
Bonus – Trouver l’erreur !

7 – Le circuit du livre

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

Quelques parties du plan de l'intervention.

1. Présentation du circuit traditionnel du livre
2. Les acteurs du livre
3. Le droit d'auteur
   a) le droit intellectuel et moral
   b) le droit patrimonial
      - le droit d'exploitation
      - le droit de représentation
4. Les alternatives au circuit traditionnel
   a) Pour l'écrivain
      - l'auto-édition
      - le financement participatif, mécénat, don…
      - les formules mixtes
      - l'édition numérique
   b) Pour l'éditeur
      - édition participative
      - édition subventionnée par l'État
      - édition à compte d'auteur ou à compte mixte

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 ?
- ☐ Livre papier ou livre numérique, quelles différences ? Avantages et inconvénients.
- ☐ Circuit traditionnel du livre ou circuit alternatif, quelles conséquences pour la société ? Quelles conséquences pour les acteurs du circuit ?
- ☐ Toute autre thématique que souhaiteraient aborder les participants sur le circuit du livre (sujets libres).

Nombre de participants : à partir de 3. Pas de limite
Âges d'accès : à partir de 11 ans. Pas de limite. Le contenu est adapté en fonction de l'âge.
Durée : une demi-journée.
Matériel nécessaire : quelques livres, brochures et copies de textes à faire tourner dans la classe, prêtés par mes soins. Quelques photocopies seront distribuées à chaque participant, fournies par mes soins.

Fin de la demi-journée d'activité comprenant :
7 – Le circuit du livre

A – Création d’un module personnalisé

Ce module fait travailler l’imagination des participants et leur rédaction / élocution ou dextérité.

Proposition de projet pédagogique pour l’enseignant.
Je n’interviens pas ici, normalement.
Bien sûr, si vous le souhaitez, je peux intervenir.

Le conte est fait sous forme de module. Chaque personnage que le héros rencontre constitue un module de 4 double-pages. L’activité proposée est de créer un personnage qui corresponde au souhait de la classe et développer le module affairant (les 4 textes du module, au choix en prose, hexasyllabes ou alexandrins). Il est également possible de créer les quatre illustrations de ce module pour les participants préférant l’expression graphique à l’expression écrite.

Si les participants ont plus de 11 ans, proposer que chacun crée son propre personnage et écrive ses propres textes du module personnalisé, et s’il le souhaite, illustre ses textes. Les illustrations, comme les textes, peuvent faire l’objet d’un travail commun ou de l’aide peut être apportée par d’autres participants, le maître mot restant l’entraide.

Nombre de participants : de 3 à une cinquantaine.
Âges d’accès : à partir de 8/9 ans. Pas de limite.
Durée : plusieurs séances de l’enseignant.
Matériel nécessaire : le livre, éventuellement un dictionnaire, un dictionnaire des synonymes, nuances et contraires, un dictionnaire des rimes et assonances. Des feuilles lignées et un stylo pour la partie écrite, des feuilles blanches et de quoi dessiner pour la partie graphique.

RESTITUTION – VALORISATION
Au sein d’un événement :

- présentation des textes et illustrations réalisées ;
- lecture d’un module.

Édition d’un livret avec les modules réalisés et les illustrations s’il y a. Je vous fournis sur simple demande un fichier Libre Office avec la mise en page du corps du conte afin que vous puissiez coller les textes des élèves dedans si vous le souhaitez.
Publication d’un article sur le travail réalisé dans le journal de l’école, de la ville, etc. Si vous le souhaitez, je peux également publier un article sur le travail réalisé par la classe sur mon site pour la valoriser.

B – Création d’une fin alternative

L’activité proposée est de créer une fin alternative à celle du conte. Cette activité fait travailler l’imagination des participants et leur rédaction / élocution ou dextérité.

Proposition de projet pédagogique pour l’enseignant.
Je n’interviens pas ici, normalement.
Bien sûr, si vous le souhaitez, je peux intervenir.

Les élèves vont créer une fin qui corresponde au souhait de la classe et développer cette fin en rédigeant les textes (au choix en prose, hexasyllabes ou alexandrins). Il est également possible de créer les illustrations correspondantes pour les participants préférant l’expression graphique à l’expression écrite.

Si les participants ont plus de 11 ans, proposer que chacun crée sa propre fin et écrive ses propres textes, et s’il le souhaite, illustre ses textes. Les illustrations, comme les textes, peuvent faire l’objet d’un travail commun ou de l’aide peut être apportée par d’autres participants, le maître mot restant l’entraide.

Nombre de participants : de 3 à une cinquantaine.
Âges d’accès : à partir de 8/9 ans. Pas de limite.
Durée : plusieurs séances de l’enseignant.
Matériel nécessaire : le livre, éventuellement un dictionnaire, un dictionnaire des synonymes, nuances et contraires, un dictionnaire des rimes et assonances. Des feuilles lignées et un stylo pour la partie écrite, des feuilles blanches et de quoi dessiner pour la partie graphique.

RESTITUTION – VALORISATION
Au sein d’un événement :

- présentation des textes et illustrations réalisées ;
- lecture d’une fin.

Édition d’un livret avec les fins proposées et les illustrations s’il y a. Je vous fournis sur simple demande un fichier Libre Office avec la mise en page du corps du conte afin que vous puissiez coller les textes des élèves dedans si vous le souhaitez.
Publication d’un article sur le travail réalisé dans le journal de l’école, de la ville, etc. Si vous le souhaitez, je peux également publier un article sur le travail réalisé par la classe sur mon site pour la valoriser.