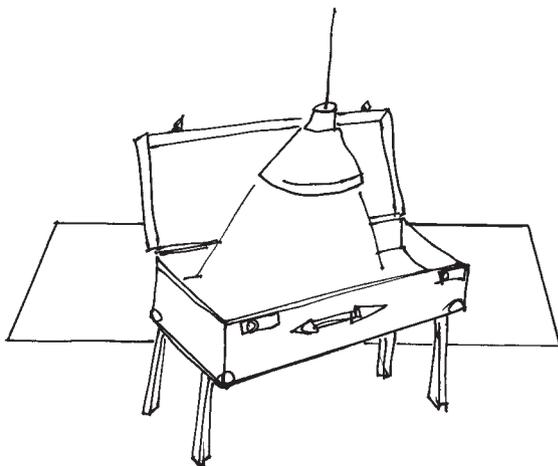


« Vous avez une valise et un(e) bibliothécaire pour vous aider à la garnir. Votre bagage à la main, mettez-vous en recherche du lieu adéquat qui se cache dans votre CVL. Arrivé à bon port, posez et ouvrez votre bibliothèque portative pour, en compagnie des enfants, découvrir les trésors qui s'y cachent et aménager le lieu. Cela serait bien la mer à boire si l'occasion de leur proposer quelques jeux et activités ne se présentait pas »

Un aménagement pour les livres



© : Abby Kraft

Des questions à se poser

- Les conditions nécessaires à l'installation matérielles des livres.
- Comment mon aménagement va-t-il permettre que l'on respecte les livres ?
 - Nombre limité de places.
 - Espaces de mise en valeur et de rangement.
- Activités libres ou organisées.
- Réfléchir aux livres que je mets dans ce coin.

Des éléments de réponse

- Coin calme, lumineux confortable et adaptable.
- Contacts facilités avec les livres.

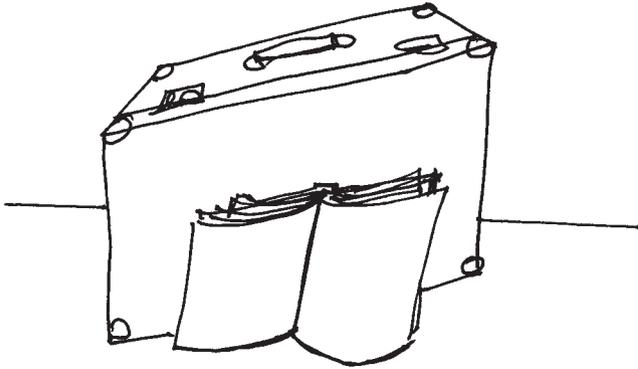
NB.

- Aménager sans décorer, faire utile plutôt que beau ; le beau sera une question à poser dès l'arrivée dans le lieu. Il sera l'objet d'un premier projet de jeunes : s'approprier un lieu.

- Faire avec le matériel pris sur place. Ne pas hésiter à déplacer le coussin d'une classe, le banc d'une autre, un matelas des lieux d'hébergement... à replacer ensuite.

- Au plus simple, utiliser la valise. Son couvercle ouvert sert de présentoir, sa caisse permet de ranger les ouvrages.

Avec les titres des livres



© : Abby Kraft

Objectifs

- Découvrir le contenu de la valise,
- Jouer, lire et écrire.

Le jeu consiste à écrire une phrase / une histoire en utilisant les couvertures des livres mises bout à bout.

On peut ajouter des petits mots de liaison sur de petits papiers.

Deux équipes peuvent s'affronter et donner des résultats différents à partir de la même liste d'ouvrages.

La lecture des histoires montre les différences.

Suites possibles

- Ecrire (ou faire écrire pour les plus petits) ces histoires pour mémoire ou pour les jouer par la suite.
- Illustrations différentes de ces histoires.

Jeux de relais

Objectifs

- Jouer ensemble.
- Changer les niveaux de lecture (images, mots, sens).

Relais des livres

2 équipes.

1 meneur de jeu.

Des livres disposés sur une table dont la hauteur est adaptée ou aux publics ou au sol.

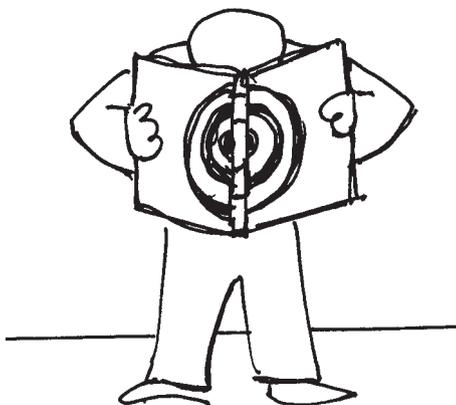
Déroulement

- Le meneur (qui a préparé sa liste en regardant les livres) propose un mot ou une image aux deux premiers joueurs.
- Course vers la table.
- Le premier qui trouve cet élément dans un livre marque. (La longueur de la course est variable).

Cible à lire

2 équipes.

1 meneur de jeu.



© : Abby Kraft

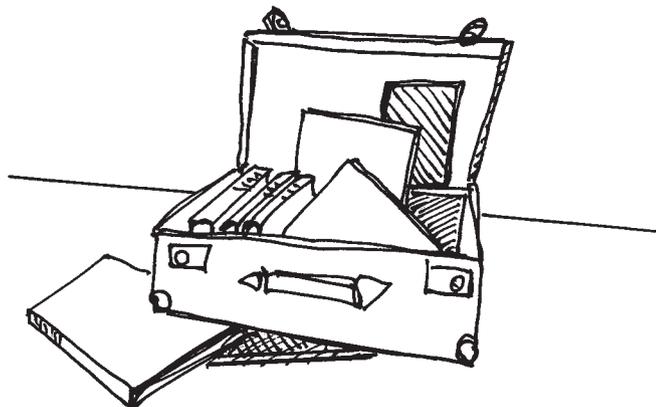
Des livres disposés au sol, rapprochés les uns des autres.

Un objet à lancer qui ne rebondit pas (chaussettes, boule de tissus, sachet lesté).

Déroulement

- Le lanceur 1 jette « la balle » sur les livres.
- Le meneur lui demande de retrouver selon l'âge du joueur :
 - un mot,
 - une image,
 - un mot commençant par une lettre précise,
 - un personnage...
- Le lanceur cherche l'indice demandé dans le livre choisi par la balle.
- Il gagne en le trouvant.

Pour raconter des histoires



© : Abby Kraft

Conditions

- Bonne installation matérielle et spatiale.
- Coin calme.
- Regroupement du public en petit nombre.
- Connaissance du livre, de l'histoire au préalable.
- S'entraîner auparavant.

Faire parler le public sur la couverture du livre

- De quoi cela va-t-il parler ?
- Quel personnage voit-on ?
- Que déduit – on ?

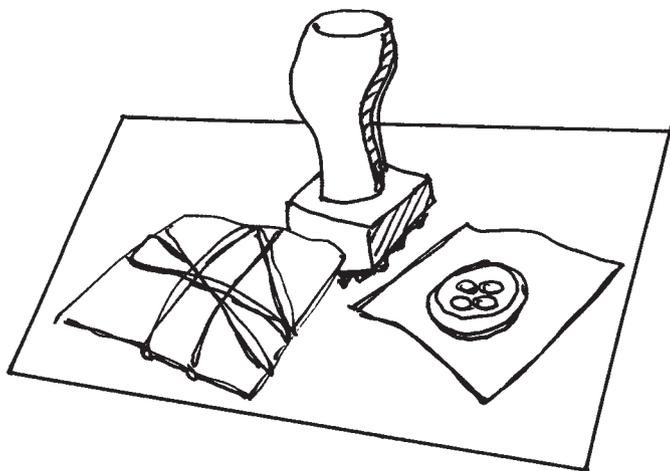
Lecture de l'histoire

Lire, mettre le ton, changer de voix selon les personnages, l'histoire, marquer des pauses, laisser le public réagir sans le laisser interrompre la lecture...

Suites possibles

- Faire raconter l'histoire qui vient d'être lue par le public (mémoire collective).
- ou
- Parler de l'histoire ; pourquoi tel ou tel personnage fait-il ceci ? Qu'auriez-vous fait à sa place ?
- ou
- Le public peut, à son tour, aussi lire une histoire.

Pour écrire et illustrer une histoire



© : Abby Kraft

Objectifs

- Composer, écrire en commun.
- Discuter, argumenter.

Matériel

- Des journaux (quotidiens, régionaux)
- Colle et papiers.

Déroulement

Chaque participant choisit une image qui lui plaît dans un journal et la déchire de manière précise : le ballon de foot, le joueur avec le ballon de foot, le terrain avec le joueur au ballon de foot...

Mise en commun des images choisies pour écrire l'histoire, enchaînement des images, premiers ajouts de texte (mots de liaison, verbes conjugués, prénoms ou noms).

Collage des images sur une bande de papier, relectures, écriture (ou faire écrire pour les plus petits) de l'histoire obtenue sur une autre feuille.

Suites possibles

- Suites de l'histoire (avant ou après la série de photos).
- Fabrication personnelle des images (voir p.24).
- Mises en valeur, lecture...

Objectifs

Découvrir des techniques d'impression liées à l'imprimerie et aux livres.

Le monotype

Définition

C'est une image unique dont les qualités et le rendu sont ceux d'une image imprimée.

Matériel

Du papier journal,
de la gouache,
1 brosse,
1 pinceau fin,
Des feuilles (A4 ou plus selon).

Déroulement

- Découper le journal en quatre afin de constituer un matelas à imprimer.
- Etendre une couche de peinture avec la brosse (ni trop peu, ni trop). Sans eau. Uniformément.
- Avec l'extrémité de bois du pinceau fin, réaliser le dessin sur le principe de la réserve (l'image apparaît en clair).
- Recouvrir délicatement la peinture et le tracé d'une feuille de papier. Frotter partout avec la paume de la main.
- Décoller aussitôt la feuille et laisser sécher. Phase d'expérimentation ; vous allez certainement devoir recommencer l'opération sur une autre page de journal et faire des essais !

NB.

Pour obtenir des écritures lisibles ; faire un contre-type en plaçant immédiatement une nouvelle feuille sur la précédente avant séchage.

Empreintes et tampons

Ils permettent d'obtenir un certain nombre d'exemplaires imprimés de la même image.

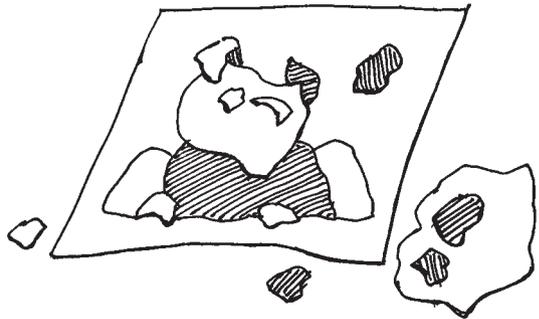
Empreintes réalisées avec

- Les doigts, les mains, les pieds,
 - des objets divers,
 - des éléments naturels...
- Trempés dans la peinture et appliqués sur une feuille.

Tampons réalisés

- En gravant un faible relief dans des bouchons, des légumes, des cartons, des gommes.
- En enroulant des élastiques sur des bouts de carton, en collant des morceaux divers sur des petites pièces de carton...
- et achetés dans le commerce.

Faire des images



© : Abby Kraft

Papiers déchirés

Objectifs

Faire facilement des images avec des formes colorées.

Illustrer le texte que l'on vient d'écrire ou que l'on a choisi.

Matériel

- Papier affiche (verso coloré / recto blanc).
- Colle en bâton.
- Papier support (minimum A3).

Déroulement

- Déchirer des morceaux de papier affiche de différentes couleurs :
 - au hasard,
 - en formes géométriques simples,
 - vers le haut, de façon à faire apparaître un liseré blanc ducôté de la couleur.

- Composer une image (personnage, animal) par combinaison et superposition des couleurs et des formes.
- Coller sur un fond.

Et après :

Illustrer le texte qu'on vient d'écrire.

ou

A plusieurs, créer une histoire avec les différentes réalisations et donner un titre.

Choisir une réalisation pour le groupe et faire varier la taille (loin, zoom, gros plan) et les éléments (yeux ouverts ou fermés, sourire... vue de dos ou de profil) pour raconter quelque chose de plus précis.

Pour construire un livre

Objectifs

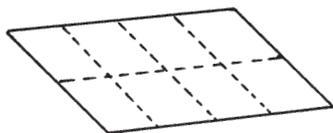
Réaliser un « objet-livre » par pliage.
Aborder son contenu ; rapports texte / images.

Matériel

Une feuille rectangulaire (dimensions A3 pour apprendre, tout autre ensuite).
Colle et ciseaux.

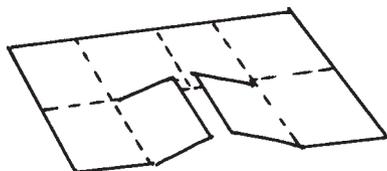
Déroulement

Marquer les pliages de la feuille en huit parties égales. Il est important de casser les fibres du papier par un pliage des deux côtés.



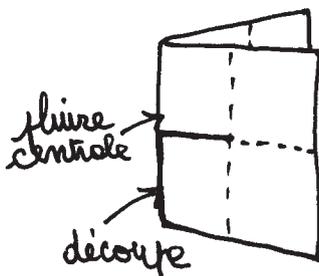
© : Abby Kraft

Découper un T central en suivant les pliures.



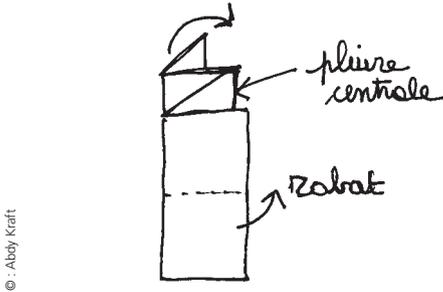
© : Abby Kraft

Plier la feuille en deux. S'il y a une image, celle-ci doit se trouver à l'extérieur.

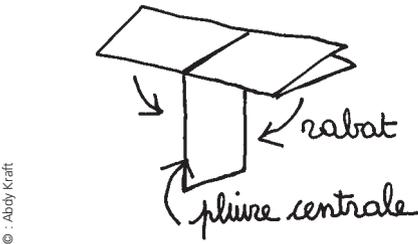


© : Abby Kraft

Rabattre les bords vers la pliure centrale de chaque côté.

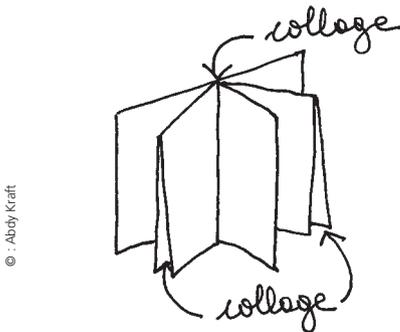


Rabattre chaque demi segment vertical vers le bas et de chaque côté.



Un livret de quatre doubles pages est réalisé.

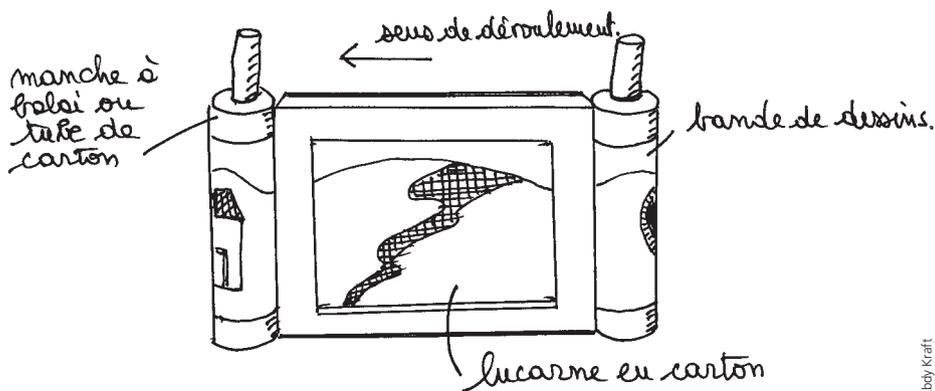
Coller deux à deux les feuilles pour le confectionner. S'il y a une image, c'est plus facile car on colle les parties blanches les unes aux autres.



Renforcer la couverture en collant une nouvelle feuille qui englobe le livret.

Illustrations, écritures d'histoires.

Pour interpréter une histoire



© : Abby Kraft

Objectifs

- S'approprier une œuvre.
- Interpréter texte et images autrement.
- Réaliser un projet, faire des choix...
- Présenter aux autres, « spectacle vivant ».

Il existe de nombreuses façons d'interpréter une histoire ou un album.

Film fixe et sonorisation

C'est le principe des diapos qui bougent un peu. Ce n'est pas encore un dessin animé. Une bande de papier défile devant les spectateurs pendant que l'histoire est jouée, racontée et sonorisée.

Matériel

- Du papier kraft blanc en rouleau.
- Crayons, feutres, encres ou peintures.
- Un grand carton de récupération pour les contours de l'écran
- 2 tubes de carton ou 2 manches à balai.

Déroulement

- Choisir un album, une histoire.
- Repérer les moments les plus importants, les personnages qui mènent le récit.
- Sélectionner des éléments pour illustrer ces passages.
- Les dessiner ou peindre sur le rouleau, par sections successives de la taille de l'écran.

- Prévoir des voix, des éléments de sonorisation (un bac d'eau pour la mer, du papier à froisser pour les feuilles de la forêt...), des petits éléments qui peuvent se déplacer devant ou derrière l'écran (oiseau en papier, nuage...)

- Dérouler la bande de papier à mesure que se joue l'histoire.

Jouer, répéter plusieurs fois avant de se montrer aux autres.

Il est possible de placer un spot ou une fenêtre derrière l'écran pour accentuer l'effet de lucarne magique ou d'ombres chinoises..

Les marionnettes

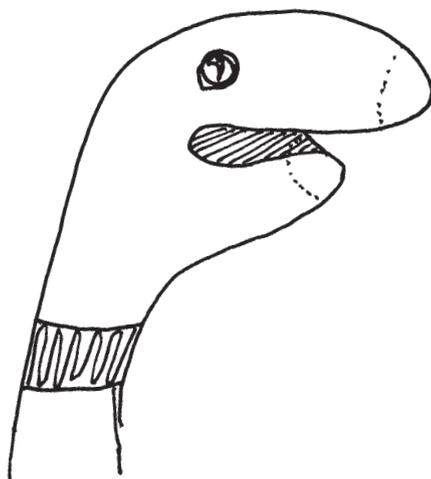
Il en existe de toutes sortes et de très complexes...

Privilégier pour interpréter une histoire, la forme simple des marionnettes à gaine fabriquées à partir de chaussette ou gant de toilette et de fabrication rapide.

Le texte est mis en valeur plutôt que l'esthétique de la marionnette.

Peu de choses suffisent à faire de l'effet.

Quelques éléments d'accessoire visualiseront mieux les personnages.



© : Abby Kraft

La chaussette pouvant à la fois être un personnage, un animal réaliste ou non.

Le jeu sera simple mais demandera aussi quelques répétitions.

NB. En cas de représentation, il est important de réfléchir aux conditions de présentation de ces activités au groupe.