

LA FABRIQUE A HISTOIRES

Public :

- Pour les enfants à partir de 6 ans

Durée :

- variable selon les activités choisies

Objectifs :

- découverte de livres autour du langage, des jeux de mots
- inventer des histoires
- réaliser un méli-mélo collectif

Matériel (pour l'atelier « méli-mélo ») :

- feuilles A4 de différentes couleurs
- ciseaux
- crayons de papier
- double-décimètres
- tubes de colles

L'idée de cette valise est née de ce bel album :

[-La grande fabrique de mots.- Agnès de Lestrade, Valéria Docampo.- Alice jeunesse, 2019](#)

Il existe un pays où les gens ne parlent presque pas. Dans cet étrange pays, il faut acheter les mots et les avaler pour pouvoir les prononcer. Le petit Philéas a besoin de mots pour ouvrir son cœur à la jolie Cybelle. Mais lesquels choisir ? Car, pour tout ce qu'il a envie de dire à Cybelle, il y en a pour une fortune ! Il ne faut pas se tromper... Un texte poétique, illustré avec talent et fantaisie. Une ode à la magie des mots.



[Vous pouvez commencer la séance en lisant cet album qui joue sur l'importance des mots.](#)

[Vous trouverez plusieurs idées d'ateliers à mettre en place selon vos envies et selon le public que vous souhaitez cibler. N'hésitez pas à nous transmettre ce que vous aurez mis en place afin d'enrichir cette valise.](#)

Atelier I : Jouer avec les mots

- Tout en rimes : 20 poèmes à compléter.- Bruno Gibert.- Seuil jeunesse, 2019

Plusieurs illustrations de l'album ont été scannées et les différents mots découpés et regroupés dans une pochette plastifiée au dos de chaque planche, permettant ainsi de manipuler les mots et créer de nouveaux poèmes à l'infini.



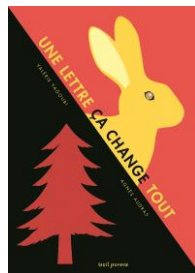
- Méli-mélo de mots.- Valérie Yagoubi, Agnès Audras.- Seuil jeunesse, 2020

Un livre-jeu qui permet de jouer avec les syllabes et avec les mots. De petites cartes sont regroupées dans une pochette à l'intérieur du livre.



- Une lettre ça change tout.- Valérie Yagoubi, Agnès Audras.- Seuil jeunesse, 2021

Un livre-jeu qui permet de jouer avec les syllabes et avec les mots. De petites cartes sont regroupées dans une pochette à l'intérieur du livre.



- Deux mots pour un autre.- Valérie Yagoubi, Agnès Audras.- Seuil jeunesse, 2019

Un livre-jeu qui permet de jouer avec les syllabes et avec les mots. De petites cartes sont regroupées dans une pochette à l'intérieur du livre.



Atelier 2 : Méli-mélo

Les livres « méli-mélo » ou « pêle-mêle » sont souvent divisés en 3 parties qui permettent de jouer avec les mots et les images à l'infini.

Déroulement de la séance :

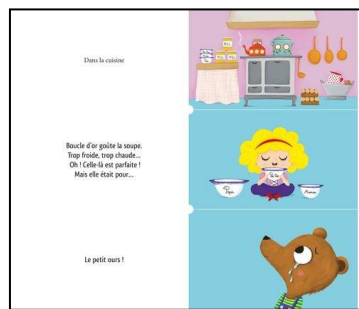
Dans un 1^{er} temps vous pouvez commencer par une présentation des différents ouvrages ci-dessous et les laisser manipuler aux enfants pour qu'ils comprennent le principe.

Dans un second temps vous pouvez faire un atelier créatif . Chaque enfant réalise un méli-mélo, vous rassemblez ensuite le tout et réalisez une couverture (tutoriel à la suite)

- Mélange monstres.- Michio Watanabe.- Hélium, 2020



- Conti-conta.- Coralie saudo, Mélanie Grandgirard.- Les p'tits bérets, 2020



- Il était 343 fois.- Dominique Ehrard, Anne-Florence Lemasson.- Les grandes personnes, 2021



- Les fabuleux farfelus vont au travail !.- Sandra Poirot Cherif.- Rue du monde, 2018



- Ré-créatures.- Cruschiform, Gallimard jeunesse.- 2010



- Ma petite fabrique à histoires.- Bruno Gibert.- Casterman, 2016



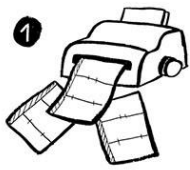
Exemple de méli-mélo réalisé lors de la rencontre CréAtelier du 24 mars 2022 (l'original figure dans le Kit)



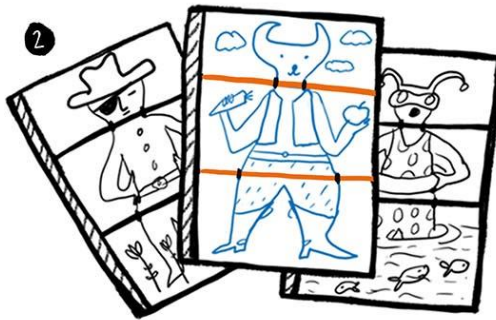
Tutoriel : réaliser un livre Pêle mêle

Ce tutoriel provient du site de l'auteur Sandra Poirot Chérif : www.sandrapoirotte.com

TON LIVRE PÊLE-MÊLE



1 Imprime quelques exemplaires du gabarit.



2 Dessine des nouveaux farfelus (ou des monstres ou des animaux ou les personnages qui te plairont, tu peux même dessiner les personnes de ta famille !) en respectant les trois règles d'or :

- 1 Le cou doit toujours passer sur les deux repères de la ligne du haut
- 2 Les hanches doivent toujours passer sur les deux repères de la ligne du bas
- 3 Aucun autre trait ne doit passer sur ces lignes, attention aux bras !



4 Rassemble toutes tes feuilles en plaçant ta couverture en premier et une feuille vide en dernier.



6 Découpe chaque page sur les lignes horizontales mais ne découpe surtout pas les deux couvertures !



3 Choisis un titre et dessine une belle couverture.



5 Agrafe toutes ces feuilles entre elles comme sur ce schéma.



7 Colle une bande de papier pliée en deux pour cacher les agrafes.



8 Bravo, ton livre est fini !

Si tu as envie, tu peux même essayer d'écrire une petite histoire en face de chacun des personnages...

Fabrication de Cartes Méli-mélo

Public :

- pour les enfants à partir de 6 ans

Durée :

- 1h00

Objectif :

- découverte des livres méli-mélo
- réaliser des cartes méli-mélo

Matériel :

- du papier épais de différentes couleurs
- ciseaux
- colle
- crayon de papier
- gomme
- double décimètre
- cutter (pour les adultes)

Déroulement de la séance :

- avec la règle séparer la feuille de couleur en 3 bandes égales
- tracer des repères symétriques sur les 2 lignes tracées
- reproduire exactement la même chose sur une feuille d'une autre couleur
- sur cette dernière feuille tracer une silhouette en suivant les repères, puis la découper
- coller la silhouette sur les repères
- dans du papier de couleur découper les différents détails pour créer le personnage (ces éléments ne doivent pas chevaucher les bandes)
- découper la carte en 3 parties en suivant les lignes que vous avez tracées

Pour créer un jeu de méli mélo, il faut créer plusieurs cartes sur le même principe en créant des silhouettes différentes, vous pourrez ainsi les mélanger pour composer plein de personnages amusants.

Atelier 3 : Et si on s'inventait des histoires...

Ces différents documents vous permettent de mettre en place un atelier autour de l'imagination, la création d'histoires. Vous pouvez répartir les différents ouvrages entre les participants afin qu'ils observent. Après 15 ou 20 minutes chaque groupe expose aux autres le livre qu'il avait à observer.

2 solutions :

- chaque groupe invente une histoire à partir du document qu'il a entre les mains

Ou

- Vous votez à main levée et tout le monde travaille en collaboration sur le même document.

A vous de voir selon votre groupe et d'adapter l'animation

Voici un descriptif des documents que vous pouvez utiliser :

- Une folle journée : myriorama.- Anne-Hélène Dubray.- L'Agrume, 2020



1 livre accordéon avec 2 histoires + 14 cartes illustrées pour inventer ses propres histoires. En assemblant les cartes dans l'ordre que vous voulez, vous pouvez composer un paysage et imaginer l'histoire qui s'y déroule.

- La tête dans les nuages.- Tom Schamp.- Little urban, 2019



1 immeuble, plusieurs histoires. Le lecteur doit suivre le Chaperon rouge mené par un lapin blanc dans tous les étages d'un immeuble fantastique.

Un livre sous forme de toise mesurant 2 mètres une fois déplié.

Vous pouvez demander aux enfants de s'installer au sol allongés confortablement pour observer et imaginer leur propre histoire.

- La malédiction des flamants roses.- Alice de Nussy, Janik Coat.- Grasset jeunesse, 2021



1 livre jeu humoristique et interactif qui place le lecteur au cœur de l'histoire.

A la fin du livre, vous pouvez scanner décors et personnages afin que les enfants créent leur propre mise en scène.

Un QR code vous permet également de télécharger tous les personnages et décors

- Pépé & Cracotte.- Adèle Massard.- les Grandes personnes, 2021



Un « Cherche et trouve » qui permet de découvrir la vie d'un quartier et de ses habitants.

Idéal pour les plus petits, à qui vous pouvez demander après avoir repéré les différents habitants, d'imaginer quelle est leur vie, leurs occupations, leurs métiers...

Vous pouvez également faire un atelier créatif autour du découpage et du collage (techniques utilisées dans cet album).

- Les trois frères d'or.- Olga de Dios.- Gallimard jeunesse, 2021



A partir du conte traditionnel de la Poule aux œufs d'or suivez l'aventure de ses 3 poussins à travers une société moderne.

Une fin qui permet d'ouvrir les portes de l'imagination et d'inventer une nouvelle histoire.

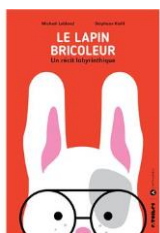
Faites une lecture collective de ce titre puis proposez aux enfants ou même adultes de réfléchir à ce que les 3 poussins vont mettre en place pour améliorer le monde dans lequel nous vivons.

- Le mystère de la basquette bleue : une enquête menée par Adèle, Hortense, Paul, Camille, Hugo et vous !.- André Bouchard.- Seuil jeunesse, 2019



Après une lecture de l'album, proposez aux enfants de trouver une solution au mystère de la basquette bleue, soit collectivement à l'oral, ou par écrit de manière individuelle (pour des plus grands à partir de 10 ans), ou en dessinant.

- Le lapin bricoleur : un récit labyrinthique.- Michaël leblond, Stéphane Kiehl.- E-toiles éditions, 2021

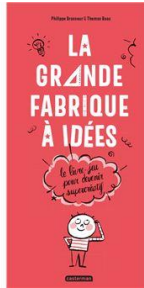


Une histoire à lire collectivement . Aidez le lapin à choisir entre une maison de brique ou une maison de bois, puis à choisir le toit de sa maison, puis la couleur de ses volets. Une séance basée sur l'interaction qui devrait ravir les enfants. A la fin proposez leur de dessiner la maison du lapin.

Atelier 4 : Et si on jouait...

La sélection ci-dessous vous permettra de mettre en place des jeux autour de la lecture, de dessiner également.

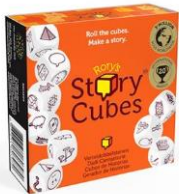
- La grande fabrique à idées.- Philippe Brasseur, Thomas Baas.- Casterman, 2018



Cet ouvrage vous servira à animer une séance super-créative grâce à 4 jeux :

- L'atelier des devinettes
- Le brigoleur d'histoires
- Le comparateur zinzin
- Le labo des inventions

- Story cubes



Lancez les dés puis racontez une histoire en utilisant les neuf symboles obtenus. Des millions de combinaisons sont possibles

- Imagidés : laissez parler votre imagination...



Quel que soit l'âge des joueurs, Imagidés est un moyen original et ludique de laisser libre cours à son imagination et d'encourager l'expression orale. Les images figurant sur les dés vous ouvrent un monde infini avec une multitude d'histoires à créer. Lancez les dés et créez ensemble un récit à partir des images révélées.

- Tourne la roue et dessine le monde des contes .- Larousse jeunesse, 2019



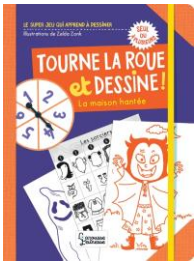
Un jeu qui apprend à dessiner.

Vous pouvez également utiliser ce jeu pour une séance autour des contes. Sélectionnez quelques contes ou pastiches à lire.

Présentez l'album « Conti-conta » vu ci-dessus

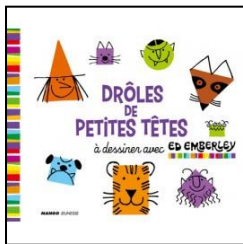
Proposez aux enfants de réaliser un méli mélo des contes et pour les aider à dessiner faites les tester l'ouvrage « Tourne la roue et dessine les contes »

- Tourne la roue et dessine la maison hantée.- Larousse jeunesse, 2019



Même principe que l'ouvrage ci-dessus

- Drôles de petites bêtes à dessiner avec Ed Emberley.- Mango jeunesse, 2017



Une méthode dessin simple et originale. Photocopiez les pages pour que les enfants s'entraînent à dessiner.