

Malle thématique créative

CONTES AUTOUR DU MONDE



Cette fiche a été élaborée à partir du questionnaire destiné à **recueillir vos expériences à la suite de l'emprunt d'un outil d'animation** de la MCO et à les partager aux bibliothèques du réseau et à nos différents partenaires.

- **Exemples d'animation :**

- **Contes à la carte**

Objectifs : découvrir des contes traditionnels, incarner des personnages, inventer des contes détournés, développer son imaginaire, écrire des histoires...

Matériels : des albums de contes, un jeu de carte "contes à la carte" (fourni dans la malle), du papier, des crayons de couleur ou feutres, un paperboard ou un tableau blanc (facultatif)

Âge : à partir de 5 ans

Nbre de participants : selon espace, âge, nombre d'encadrants

Durée : 1 heure minimum, plusieurs séances si l'on veut développer, illustrer, et exposer le texte réalisé.

Déroulé : faire choisir 1 carte lieu, 1 carte objet magique et 2 cartes personnages. Inventer 1 histoire autour de ces 4 éléments.

Si les enfants ne connaissent pas un des éléments tiré au sort, raconter une histoire qui s'y rapporte, à l'aide des ouvrages fournis dans la malle, ou à partir des livres de la bibliothèque. Faire appel aux contes connus des enfants, pour inventer une nouvelle version.

Une personne est chargée de noter ce que proposent les enfants (feuille ou tableau), après 1 temps déterminé, stopper les recherches d'idées, et passer à l'écriture. D'abord un scénario, puis le texte. L'histoire doit commencer par « Il était une fois », ou une formule similaire, et se terminer par « Et ils vécurent heureux » ou une formule similaire.

Mettre au propre (sur ordinateur par exemple) et réaliser des illustrations. Afficher l'histoire dans la bibliothèque.

- La ronde des contes

Objectif : inventer une histoire.

Matériel : papier épais ou carton, attache parisienne, feutres, feuilles et stylos

Déroulé : Fabriquer trois cercles en papier assez épais de tailles différentes (petit, moyen et grand), les attacher ensemble avec une attache parisienne pour les faire tourner. Sur le petit cercle, écrire des lieux (dans une grotte, au pôle nord,...), sur le deuxième des personnages (sorcière, sirène, prince, ogre, ...) et sur le troisième des repérages dans le temps (à minuit, en 2028, au Moyen-Âge...) ; ne pas oublier de faire une flèche sur la ronde.

Répartir les enfants en groupe et faire tourner la roue dans chaque groupe. À partir d'un lieu, un temps et un ou deux personnages, si on choisit de la faire tourner 2 fois pour les personnages, chaque groupe invente une histoire dans laquelle on doit retrouver ces 3 critères, plus un début et une fin comme dans un conte (il était une fois, dans un pays lointain ; ils vécurent heureux, on entendit plus jamais parler d'eux...), et donne un titre à l'histoire.

Les plus grands écrivent leur histoire en groupe, et les plus jeunes sont accompagnés d'un scribe !

À la fin, les histoires sont lues devant l'ensemble des participants.

Ensuite, mettre les histoires au propre, les faire illustrer par les enfants, enfin les afficher à la bibliothèque.

- **Exemple d'interventions :**

- **Site Internet ou autres ressources**

- **Exemple de documents réalisés par d'autres bibliothèques :**

Dernière mise à jour : le 09 mai 2023