

Annexes

Fiches activités



Annexes du rapport « Lecture loisir » BAFA/BAFD

Sommaire

Appropriation par les activités plastiques

1. Sortir les personnages de l'album : théâtre d'ombre ou personnages en papier	3
2. Livre collectif	4
3. De l'illustration à mon visage	5
4. Jaspage et jaquette	6

Appropriation par le jeu

5. Fabriquer des jeux à partir d'albums jeunesse	7
6. Histoire avec des dés	8

Jouer à créer des récits

7. Livre collectif : Caviardage	9
8. Faire une bande dessinée	10

Jouer à partir de supports numériques

9. Illustrer en GIF	11
---------------------------	----

1. Sortir les personnages de l'album

Théâtre d'ombre ou personnages en papier



Tout public
à partir de 6/7 ans



Après un ou des temps
de découverte d'albums
et de jeux



4 à 20
personnes



2h à 3h

Matériel

Théâtre d'ombre :

- Papier type cartoline noire ou de couleur sombre
- Feuilles type intercalaires plastiques pour les transparences
- Ciseaux, cutter et support à découper
- Colle, scotch
- Bâtonnets (type pique à brochettes)
- Castelet d'ombre (un drap d'ombre, et des supports pour monter le castelet, 2 grands tasseaux et des grosses pinces, ou un portant)
- Spot assez puissant
- Tissus sombre (facultatif gants noirs)

Personnage en papier :

- Papiers type cartoline de différentes couleurs
- Laine, ficelle, scotch, agrafeuses
- Ciseaux, cutter et support à découper
- Colle, grosses agrafeuses
- Tissus sombres ou neutres pour mettre sur les tables

Séquence

- Lecture des albums, choix et constitution des groupes : 20'
- Réalisation des personnages et/ou du décor : 1h/1h30
- Choix des histoires, des rôles et répétitions : 20' à 40'
- Présentations : 15' à 30'

Objectifs

- Utiliser un album jeunesse et une histoire comme point de départ à une mise en scène.
- Développer le sens créatif et l'imaginaire.
- Mêler différents types d'activités : la lecture, l'expression théâtrale, la création manuelle et plastique.
- Mettre en œuvre des capacités manuelles et plastiques pour réaliser les personnages.
- Faire des choix, structurer son histoire en utilisant le livre, inventer d'autres histoires.
- Travailler en groupe et présenter son travail devant un public.

Préparation

- Sélectionner des albums jeunesse qui racontent des histoires avec des illustrations qui ne sont pas des volumes photographiés, des reliefs, des assemblages de matériaux, des traits.

- Exemples d'albums : «Les trois brigands» d'Ungerer, «C'est moi le plus beau» de Ramos, «Stéphanie Blake Simon lapin», «Cornebidouille» de Pierre Bertrand, «La moufle» de Florence Desnouveaux...
- Préparer le matériel et les matériaux.
- Préparer la salle pour favoriser des petits groupes de travail, de préférence avoir plusieurs salles.
- Préparer les groupes de travail (par choix d'albums, par proximité, au hasard...).

Consignes

- Il est possible de laisser le choix aux participants de faire de l'ombre ou des personnages de papier, mais cela demande plus de matériel et une certaine organisation. Il est préférable de choisir l'une ou l'autre entrée.
- Les groupes doivent être de 3 ou 4 personnes (5 au maximum) car il faut que chacun ait un rôle en manipulant un ou deux personnages ou celui du narrateur.
- Faire le choix d'un album parmi ceux proposés, en lire plusieurs en entier puis choisir et constituer les groupes.
- Les personnages qui vont sortir de l'album et seront en ombre ou en papier doivent être des personnages qui jouent un rôle dans l'histoire.
- Se mettre d'accord sur le choix des personnages et les réaliser, soigner la réalisation.
- Il est possible de réaliser un décor.
- Se mettre d'accord sur l'histoire : il y a un narrateur qui lit le début et/ou des morceaux de l'histoire. À un moment donné, le ou les personnages sortent de l'histoire et prennent vie, ils vivent autre chose, imaginer ce qui se passe.
- Mettre en scène l'histoire et s'entraîner.
- À la fin, chaque groupe présente aux autres sa production. (Cette présentation peut être décalée dans le temps).

CONSEILS

- ❗ **Bien sélectionner les livres** pour ne pas mettre les participants en difficulté.
- ❗ **Préparer le castelet pour le théâtre d'ombres avant** si le temps est compté et les tables pour les personnages en papier, **prévoir des tissus sombres** et/ou neutres pour couvrir les tables.
- ❗ **Montrer des exemples** de personnages réalisés.
- ❗ **Faire des essais** de jeux d'ombre et de jeux sur table.

2. Livre collectif

 À partir de
8 ans

 Se réunir
pour un moment convivial

 2 à 8
personnes

 1h30 à 2h
selon le nombre

Matériel

- Vieux journaux
- Papier
- Feutres
- Ciseaux
- Tubes de colle
- Table
- Chaises

Objectifs

- Développer l'imaginaire.
- Susciter l'envie d'inventer une histoire par l'activité manuelle.
- Partager un temps de lecture.

Préparation

- S'installer autour d'une grande table où tout le matériel est accessible pour tous au centre. Ne pas hésiter à agrandir la table si l'on est nombreux, car on doit tous être autour.

Consignes

- Chaque participant fabrique un mini livre avec la feuille A4, soit 10,5 cm x 7 cm (voir fiche : faire un mini-livre). Le livre comprend 8 pages, dont la première et la quatrième de couverture.
- Chacun réalise le montage de la première de couverture et donne un titre à son livre. Il/elle tourne ensuite la page et inscrit dessus un titre de chapitre et passe son livre à son voisin.
- Le voisin s'inspire du titre et du texte précédent pour écrire la suite sur cette page, ainsi qu'un montage graphique. Sur la page d'à côté, il/elle met un titre et passe le livre à son voisin... et ainsi de suite jusqu'à la quatrième de couverture qui finit l'histoire.
- Quand tous les livres sont terminés, chacun récupère son livre et on procède à une lecture à voix haute de chaque histoire en faisant le tour des participants, un par un autour de la table.

Variante ou prolongements possibles

- Au lieu de se passer les mini livres à chaque page à son voisin, on peut demander à quelqu'un du groupe que l'on choisit de continuer son histoire et de reprendre la suite une fois sur deux.
- Chacun réalise le montage de la première de couverture et donne un titre à son livre. Il/elle tourne ensuite la page et inscrit dessus un titre de chapitre et passe son livre à son voisin.
- Le voisin s'inspire du titre et du texte précédent pour écrire la suite sur cette page, ainsi qu'un montage graphique. Sur la page d'à côté, il/elle met un titre et passe le livre à son voisin... et ainsi de suite jusqu'à la quatrième de couverture qui finit l'histoire.
- Quand tous les livres sont terminés, chacun récupère son livre et on procède à une lecture à voix haute de chaque histoire en faisant le tour des participants, un par un autour de la table.

Faire un mini-livre

1. Prendre une feuille A4.
2. Plier la feuille en 2 dans la largeur.
3. Plier encore en 2 dans la largeur.
4. Plier encore en 2 dans la largeur.
5. Déplier la feuille.
6. Faire remonter les 2 pliures centrales.
7. Couper la partie relevée au centre.
8. Écarter les 2 parties séparées...
9. ...pour réaliser une étoile.
10. Rabattre les 4 feuilles pour avoir 8 pages : 1^{re} de couverture, page 1, page 2, page 3, page 4, page 5, page 6, 4^e de couverture.

CONSEILS

- Si chaque participant a un ciseau et de la colle, il n'y a pas d'attente et la progression est plus dynamique.
- On peut mettre de la musique de fond au centre avec une enceinte Bluetooth, ce qui permet à chacun de partager ce qu'il/elle aime et de découvrir de nouveaux univers musicaux.

3. De l'illustration à mon visage



Tout public



Début de séjour



4 à 6
personnes



20 min

Matériel

- Maquillage à l'eau de plusieurs couleurs + des pinceaux
- Miroirs individuels
- Bandeaux pour les cheveux
- Démaquillant + crème hydratante
- Livres illustrés

Objectifs

- S'immerger dans un livre.
- S'approprier un livre (un personnage, forme).

Préparation

- Disposer le maquillage, les pinceaux, les verres d'eau, serviettes... sur une table.
- Disposer les livres illustrés sur la table.

Consignes

- Chacun choisit une illustration dans un livre, qu'il va reproduire sur son visage.
- Puis il s'installe et «reproduit» l'illustration sur son visage.

CONSEILS

- ▣ **Le meneur doit déculpabiliser** : l'idée n'est pas de reproduire parfaitement l'illustration, mais se l'approprier.

4. Jaspage et jaquette


À partir
de 9 ans


15 - 20
personnes


30 - 45 min

Matériel

- Papier de verre
- Chiffon
- Feutres de couleurs
- Livres
- Crayon noir
- Gomme

Objectifs

- S'approprier le livre, en faire un bel objet.
- Décorer les tranches pour camoufler les salissures et embellir.

Préparation

- Sélectionner des livres format poche, dont on connaît un peu le texte.
- Réunir le matériel.

Consignes

- Avec le papier de verre, en tenant le livre serré au maximum, poncer les tranches pour obtenir une surface le plus lisse possible. Essuyer.
- Protéger la couverture avec un papier.
- Choisir un motif adapté au texte.
- Dessiner au crayon à papier ou se lancer directement dans le coloriage, en tenant toujours le livre très serré (avec un poids, ou des serre-joints).

Variante ou prolongements possibles

- Utiliser un aérographe, des feutres blow-pen ou projeter une fine couche de peinture avec une brosse à dents (tremper la brosse à dents dans la peinture, égoutter un peu sur du papier brouillon, gratter avec une allumette vers soi).
- Utiliser des pochoirs et appliquer la peinture à l'éponge (peinture peu liquide en couche fine).
- Ajouter une jaquette : couper un papier suffisant pour envelopper la couverture plus deux rabats d'au moins la moitié de la largeur de la couverture. Décorer en reproduisant la couverture ou en inventant un motif.

CONSEILS

- ⚠ **Éviter les couvertures cartonnées** (accès plus difficile à la tranche).
- ⚠ **Veiller à serrer au maximum le livre** (si possible entre des serre-joints et des planches) pour que la couleur ne s'insère pas dans les pages.
- ⚠ **Faire des dessins assez simples** ou juste des couleurs juxtaposées, superposées...

5. Fabriquer des jeux à partir d'albums jeunesse



Tout public
à partir de 8 ans



Après un ou des temps
de découverte d'albums
et de jeux



4 à 20
personnes
(et plus)



45 min à 1h30

Matériel

- Des albums jeunesse
- Petit matériel : ciseaux, colle, scotch, agrafeuse, cutter, feutres, crayons de papier, attaches parisiennes, trombones...
- Papiers de couleurs, et blanc de type et d'épaisseur différents ; cartons ; cartoline, feutrine, tissus

Objectifs

- À travers des jeux, mieux connaître les spécificités des albums jeunesse dans le but de créer son propre jeu.
- Utiliser les spécificités des albums jeunesse pour créer et inventer des jeux.
- Favoriser une approche ludique du livre et désacraliser l'objet.
- Réfléchir à des coins d'activités et installation pérennes livres/jeux.

Préparation

- Installer un nombre conséquent d'albums jeunesse variés.
- Proposer des jeux à vivre ensemble (la cocotte, le rallye, le domino, le bowling/livres...).
- Préparer et mettre à disposition le matériel.

Consignes

- Par groupe, en utilisant des albums mis à disposition et en s'appuyant sur les jeux vécus, réfléchir à la création d'un jeu.
- Le jeu peut s'appuyer sur un seul album ou sur une série d'albums.
- Le jeu peut être utilisé librement avec des consignes ou avec une personne qui anime.
- Le jeu doit avoir un lien avec les livres, la lecture.
- Les outils et matériaux utilisés sont au choix.

CONSEILS

- **Accompagner les groupes au cours de la conception, valider les projets avant la réalisation.**

6. Histoire avec des dés

 À partir de
8 ans

 Propice à
l'humour

 4
personnes

 20 min

Matériel

- Un jeu de dés (Story Cubes)
- Papier
- Crayon
- Table
- Chaises

Objectifs

- Développer l'imaginaire.
- Susciter l'envie d'inventer une histoire par le jeu.
- Partager un temps de lecture.

Préparation

- S'installer autour d'une table, bien assis.
- Un participant peut se désigner pour être le scribe.

Consignes

- Lancer les 9 dés pour découvrir les 9 faces dessinées qui seront des déclencheurs d'histoires.
- Un premier participant débute l'histoire. Le second participant doit amorcer sa partie de l'histoire en disant « heureusement » ce qui mène l'histoire vers une situation positive.
- Cependant, le troisième participant doit commencer sa partie avec « malheureusement », ce qui amène un dénouement négatif.
- Et ainsi de suite, les « heureusement » et « malheureusement » s'enchaînant d'un joueur à l'autre.
- Pour aller un peu plus loin dans cet exercice, on pourrait aussi le faire en action, soit avec les « malheureusement » et les « heureusement » ou encore avec des phrases qui vont faire automatiquement changer la position d'une façon positive ou négative.

Variante ou prolongements possibles

- Au lieu de lancer d'un coup tous les dés et de choisir l'ordre des dés pour inventer une histoire, on peut suivre une chronologie imposée par les dés en jouant un dé chacun à son tour et imaginer la suite de l'histoire au fur et à mesure que les faces dessinées se dévoilent.

CONSEILS

- Plusieurs groupes peuvent jouer en parallèle et s'échanger leurs histoires.
- On peut partir du principe que celui pour qui c'est le tour d'imaginer la suite de l'histoire, **les autres participants apportent de l'aide avec des détails.**

7. Livre collectif : Caviardage



À partir
de 12 ans



Adaptable à différents
contextes



À partir de
2 personnes



≈ 1h

Matériel

- Livres ou magazines pouvant être coloriés ou transformés
- Stylos ou feutres

Objectifs

- Transformer, désacraliser le rapport au livre.
- Jouer et détourner les mots et les messages.
- Se réapproprier une oeuvre.

Préparation

- S'installer dans un espace et disposer le matériel (livres ou magazines, stylos, feutres) de manière accessible.

Consignes

- Les participants choisissent un support (livre ou magazine) et prennent le temps de le feuilleter.
- Une page est choisie (par hasard, à l'aide d'une plouf, en décidant la page en additionnant des chiffres donnés par les membres du groupe, ou autre).
- Chaque participant va ensuite lire sans prêter trop d'attention sa page, et garder seulement les mots qui l'intéresseront pour créer une nouvelle phrase, un poème ou une micro histoire avec eux, en transformant le texte initial. Il est possible de limiter le nombre de mots (seulement 10 ou 15) pour faciliter le choix.
- Ensuite, il s'agit de refaire la page à l'aide des stylos ou des feutres, en occultant les mots et ne laissant visibles que ceux qui ont été choisis par le participant : en dessinant et barrant le reste du texte, en faisant ressortir les mots retenus, en créant des chemins pour lire le nouveau sens et les nouvelles relations créées entre les mots.

Variante ou prolongements possibles

- Établir un thème commun (assez large) pour faciliter le choix des mots et avoir plusieurs aperçus du thème à partir de la diversité des textes caviardés.

CONSEILS

Ne pas hésiter à partager l'histoire du caviardage !

Il s'agit au début d'une technique de censure (rendre illisible un message en noircissant les passages non approuvés), reprise pour en faire un outil de détournement et création. Cela permet aussi d'engager une discussion sur la censure, la liberté de création et d'information.

8. Faire une bande dessinée



Préados,
ados



Un premier temps de
découverte de BD, mangas,
comics et romans graphiques,
avec un repérage sur ce qui
correspond au public, les
constantes, les particularités



4 à 12
personnes
(ou plus)



2h à 3h

Matériel

- BD, mangas, comics, romans graphiques
- Fiche personnage
- Planches vierges avec des cases pour les BD en format A3
- Personnages de différentes BD dans des postures, actions différentes, photocopiés et découpés
- Petit matériel : ciseaux, colle, scotch, feutres fins, crayons de papier, de couleurs, crayons aquarelles...
- Papiers de couleurs et blanc, calque

Durée

- 15/20' pour le premier temps de découverte
- 40/45' pour la création de personnages et d'histoires à plusieurs
- 1h à 2h pour la réalisation des planches de BD

Objectifs

- Découvrir d'autres catégories de livres de l'univers des préados/adolescents.
- Créer une histoire structurée type récit avec un point de départ, une fin, des étapes, seul ou à plusieurs.
- Comprendre l'univers de la bande dessinée.
- Aborder la notion de personnage, héros/anti-héros.
- Réaliser au moins une planche.
- Négocier, décider à plusieurs.

Préparation

Temps 1 :

- Installer différents types de livres pour des jeunes de 10 à 14 ans : mangas, BD, romans graphiques, comics.
- Temps de découvertes et lecture.

Temps 2 :

- Créer son personnage à l'aide d'une fiche d'identité.
- Échanger par petits groupes et présenter son personnage.
- Imaginer une histoire en se donnant les grands axes du récit.
- Réaliser sa BD soit en dessinant (support d'autres BD, des images d'internet, des dessins) ou en assemblant et collant des personnages prédécoupés.
- Proposer différentes planches avec des cases pour réaliser la BD.
- Réaliser les éléments autour des personnes.
- Puis ajouter les bulles, un titre.

Projection : Réaliser un petit livre avec les différentes planches.

Consignes

- Il est important d'avoir les axes de l'histoire avant de commencer.
- Choisir ses personnages, tester.
- Utiliser le crayon de papier dans un premier temps, s'il y a du collage essayer avant de coller.
- Réaliser la planche sans les bulles dans un premier temps.
- Réaliser les bulles après, d'abord écrire et faire la bulle ensuite, elles peuvent être collées.

CONSEILS

- **Souligner l'importance des « aides »** (personnages découpés, calques, modèles de personnages, BD de référence, la planche vierge...) pour permettre à chacun et chacune d'aller au bout de la réalisation sans être bloqué.

9. Illustrer en GIF



Adolescents,
adultes



Milieu de séjour
(c'est bien que le groupe se
connaisse déjà un peu)



≈ 15 personnes
(réparti par binômes)



2h à 2h30

Matériel

- Un ou plusieurs textes courts (type Nouvelle) imprimés sur un support qu'on pourra manipuler et découper
- Des feuilles de couleur format raisin
- Des feuilles de couleurs format A4 ou A3 avec un grammage léger
- Des tassots de bois de 80 cm environ (les lattes de lit fonctionnent parfaitement)
- Des ciseaux
- De la colle en stick
- Des élastiques
- Du gros scotch (gaffer ou scotch brun)
- Des lampes de chevet (optionnel)
- Un téléphone chargé équipé d'une application de GIF animés (Créateur - éditeur GIF pour Android, une page) pour chaque binôme

Objectifs

- Faire le pont avec les supports familiers et moins familiers.
- « Dessiner » pour visualiser une lecture ou un récit oral.
- S'autoriser à laisser court à son imaginaire.

Préparation

- Imprimer ou photocopier un texte, y découper plusieurs phrases simples et imagées, au moins une pour chaque groupe.
- Pour chaque binôme, installer un espace de prise de vue.
- Réaliser des assortiments de 4 papiers de couleur (une couleur de fond (le papier format raisin), et trois papiers de couleurs à découper (les formats A4 ou A3)).

Consignes

1. Expliquer au groupe ce qu'est un GIF et comment on en réalise un.
 - Un GIF animé (Graphics Interchange Format) est un format de fichier incluant une série d'images qui s'enchaînent créant l'impression qu'elles s'animent.
2. Par groupe de deux :
 - Piocher une phrase découpée du livre.
 - Choisir une série d'assortiment de papier (un fond ainsi que trois couleurs).
 - S'installer dans un espace de prise de vue en fixant son téléphone.
3. Toujours par groupe, réaliser un GIF animé illustrant la phrase piochée.

- Pour ce faire, commencer par fabriquer les éléments à prendre en photo, en tenant compte des contraintes suivantes :
 - Choisir une action courte qui illustre le passage du texte.
 - Choisir une action qui doit pouvoir être lue en boucle : le début et la fin de l'action doivent être les mêmes afin que le GIF puisse être lu indéfiniment.
 - Ne pas fabriquer de décors, seuls des objets, et des personnages, le décor sera un fond neutre.
 - Fabriquer les éléments en papier découpé avec le papier A3 ou A4.
 - Ne pas dessiner, les éléments doivent être directement découpés dans le papier de couleur.
 - Ne pas tout coller, en effet si un élément est amené à bouger lors de l'animation il doit être amovible.
- Puis, disposer les éléments sur le papier de fond, et effectuer les prises de vue.
 - Entre chaque photo on décale les éléments en papier de quelques millimètres.
 - L'appareil photo ne doit surtout pas bouger pendant la prise de vue.
- Ensuite, importer les photos dans l'application.
 - Dans l'application on peut régler la vitesse, la couleur, le sens de lecture...
 - Enfin, exporter le GIF de l'application.

4. Organiser une exposition des GIFs.

- Chaque groupe installe son téléphone ainsi que le texte correspondant et le montre aux autres.
- Si les phrases proviennent du même texte de départ, on organise le sens de visite de l'exposition dans le sens du texte.

CONSEILS

- Ouvrir l'application pour manipuler les fonctionnalités en amont permet de pouvoir accompagner au mieux les participants.
- Les phrases sélectionnées doivent être courtes et actives afin qu'elles soient faciles à illustrer.
- Des extraits de nouvelles, des poésies peuvent être utilisés pour cette activité.
- Les contraintes graphiques sont ici données à titre d'exemple, il est bien sûr possible de les adapter en fonction du matériel à disposition et du groupe.