ATELIER VIVRE UN CONTE INTERACTIF

« CRÉATION DE PERSONNAGE »

Avec la conteuse Céline Lafontaine - Les contes inversés

Groupe visé par l'activité :
1ère à 6ème année, maternelle

Durée de l'activité :
1 h 30

Thématique :
Moi je rêve d'être ...

Mots clés :
Lecture, conte, interactivité, marionnette, création, bricolage, improvisation, prise en main, prise de décision, création de personnage, médaillon, marionnettes.

Contenu de l'activité :
Les enfants viennent à la rencontre d'une conteuse et vont devenir des personnages à part entière de l'histoire qu'elle va leur raconter. Lecture de livre sur la thématique choisie, bricolage et histoire dont ils vont être les héros.

Déroulement de l'acticité :
Espace lecture :
20 minutes

1. Introduction de la conteuse et du principe de ses histoires.
2. Courte discussion sur la thématique choisie.
3. Lecture de 2 à 3 livres (selon l'appétit des enfants !), parmi une sélection d'albums jeunesse.
4. Présentation du bricolage « création de personnage ».

Espace Bricolage :
30 à 40 minutes

5. Distribution du matériel pour que chaque enfant invente et dessine son personnage sur un médaillon qu'ils pourront ensuite se mettre autour du cou.
6. Création des personnages, on peut les aider à inscrire le nom de leur personnage au dos du médaillon.
7. Ceux qui terminent plus vite seront invités à dessiner la maison où vit leur personnage. Des livres jeunesses sur le thème de l'atelier seront aussi disponibles en lecture libre.

Espace lecture :
30 à 40 minutes

8. Présentation du personnage de chaque enfant.
9. Explication du mode de fonctionnement d'une histoire dont ils sont les héros.
10. Histoire dont ils sont les héros, improvisation en fonction des personnages inventés par les enfants.
11. Jeux avec la/les marionnette(s) que les enfants auront rencontrés pendant le conte

ATELIER VIVRE UN CONTE INTERACTIF

Avec la conteuse Céline Lafontaine - Les contes inversés

Matériel Pédagogique : Pistes et propositions

Avant l'activité :

1. **Préparer les enfants à créer un personnage qui leur ressemble**
   Soit par une discussion sur le thème « si je me réveillais différent, en quoi aimerai-je être transformé ? ».
   Soit à partir de la fiche que vous trouverez en annexe 1 de ce document.

2. **Préparer les enfants à faire des choix en groupe : le vote**
   Organiser un petit jeux de question sur le thème du rêve et de la métamorphose, vous pouvez vous baser sur les exemples en annexe 2 de ce document. Il n'y a pas de bonne ou mauvaise réponse, faites voter les enfants puis vous pouvez discuter avec eux des résultats et des tendances !

3. **Introduire la notion de marionnette**
   Soit par la discussion, soit par la création de marionnettes.

Après l'activité :

1. ***Récupérer les médaillons à la fin de l'atelier* et les réutiliser en classe**
   Si vous êtes à l'aise, vous pouvez continuer l'aventure à votre manière dans votre classe !

2. ***Récupérer les médaillons à la fin de l'atelier* et les mettre en valeur dans la classe**
   Par exemple, vous pouvez créer de petits mobiles avec les personnages, ou bien des guirlandes. Vous pouvez aussi les afficher sur de grandes feuilles colorées et y ajouter des dessins, des explications pour partager votre aventure avec les autres classe.

3. **Créer des marionnettes des personnages créés par les enfants**
   Les marionnettes batôns sont très simples à fabriquer et peuvent permettre de faire autant des être humains que des monstres ou des animaux. Pour des idées, suivez le lien ci dessous :
   https://fr.wikihow.com/fabriquer-des-marionnettes

4. **Mettre en scène les marionnettes ou les médaillons**
   En vous basant sur le principe du théâtre d'objet, les enfants apprécieront mettre en scène leur marionnettes ou médaillon. Pas besoin d'une mise en scène complexe, vous pouvez simplement les laisser improviser par petits groupes, ou en représentation devant la classe. Vous pouvez vous baser sur l'aventure qu'ils ont vécu pour leur donner des idées.

5. **Illustrer l'histoire dont ils ont été les héros**
   Après s'être remémoré l'aventure dont ils ont été les héros, invitez-les à dessiner leur passage préféré, ou celui qui leur a fait peur, ou qui les a fait rire. Selon la finalité de l'histoire, vous pouvez aussi les inviter à imaginer la suite de leur histoire et à la dessiner.

ANNEXE 1
QUESTIONS POUR S'AMUSER À CRÉER SON PERSONNAGE

Qu'est-ce qui te représente le mieux ?
(Il n'est pas nécessaire de compléter toutes les catégories, seulement celles qui te correspondent)

- Un animal : ……..
- Une couleur : ……..
- Un élément (eau, terre, air ou feu) : ……
- Un personnage : ……..
- Un objet : ……..
- Un sport : ……..
- Un astre (lune, soleil, étoile ou plantète…) : ……..
- Une plante (arbre, fleur, algue…) : ……..
- Ou autre chose (un pays, une recette, jeux…) : ……

Quel nom veux-tu donner à ton personnage ?
……

Ton personnage a-t-il des pouvoirs magiques ?
……

Ton personnage a-t-il des objets ou attributs particuliers ?
……

Où habite ton personnage ?
……

Y a t-il des choses qu'il apprécie beaucoup ? D'autres qui lui font peur ?
……

ANNEXE 2
EXEMPLES DE QUESTIONS POUR FAIRE VOTER LES ENFANTS

Voici une liste de questions pour faire voter les enfants, vous pouvez piocher 5 questions dans celles-ci ou trouver celles qui sont le splus appropriées à votre groupe d'enfant !

1. La nuit quand tu dors, est-ce que tu rêves ?
   A. Oui, beaucoup !
   B. Oui, un peu (ou je ne sais pas)
   C. Non pas du tout

2. Est-ce que quand tu te réveilles tu te rapelles bien de tes rêves ?
   A. Oui
   B. Parfois (ou je ne sais pas)
   C. Non

3. Est-ce que tu aimes raconter tes rêves aux autres ?
   A. Non, c'est secret
   B. Oui, quand ils sont trop rigolos... ou trop effrayants
   C. Je ne sais pas

4. Est-ce que tu aimes rêver de ...
   A. Voler
   B. Te transformer en un animal
   C. Manger toutes choses que tu apprécies

5. Est-ce qu'il t'arrive de faire des mauvais rêves ?
   A. oui parfois
   B. non pas du tout !

6. Est-ce que tu fais des rêves rigolos ?
   A. Oui tout le temps !
   B. Pas assez souvent à mon goût...

7. Est-ce que tu aimes te déguiser ?
   A. Oui !
   B. Ah non !

8. Est-ce que tu aimes te transformer en ...
   A. Quelque chose de gigantesque
   B. Quelque chose qui fait peur
   C. Quelque chose très poilu

9. En quoi aimerais-tu que ton enseignant-e se change ?
   A. En dinosaure
   B. En chat
   C. En poisson