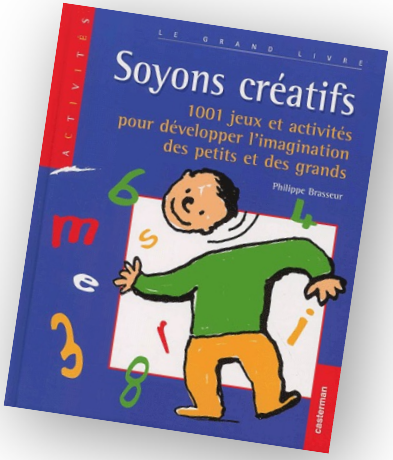
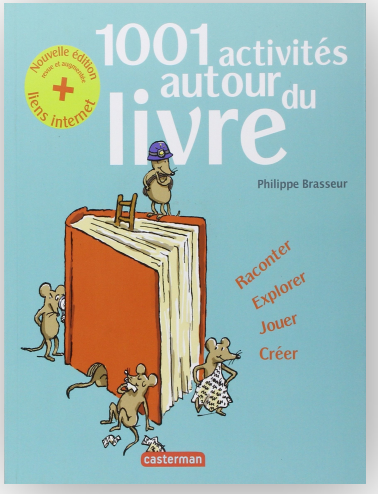
Jouons avec les livres , ça fait grandir!

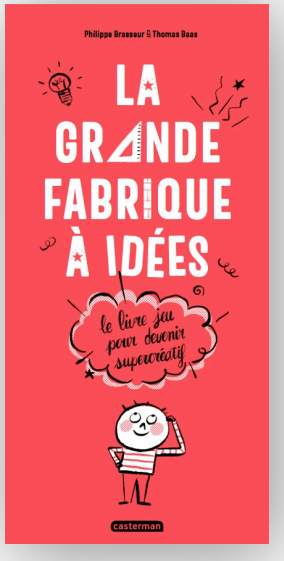
Philippe BRASSEUR

« Tout le monde lit »

CRIAC, Charleroi 28.10.21

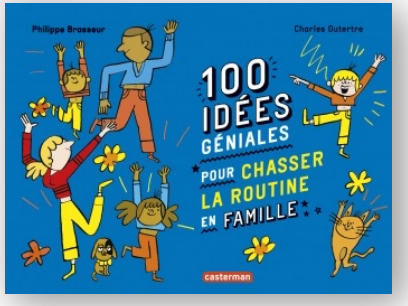






Philippe Brasseur

Cultivateur d'idées



Objectifs

- Découvrir que, par le jeu, l'interaction et le plaisir, l'enfant peut cultiver un lien positif avec le livre et développer :
  - des **compétences fines de lecteur**
  - de multiples **compétences langagières**, mais aussi **scientifiques, logico-mathématiques, artistiques** etc
  - des **compétences transversales instrumentales** (être curieux, se poser des questions, chercher l'information, la traiter et la structurer, communiquer)
  - des **compétences inter – et intra-personnelles**

© Philippe Brasseur

Déroulement

- Explorer, et jouer avec les livres sous 5 angles très différents
  - Si j'avais une baguette magique
  - Domino de livres
  - Invention d'histoire
  - Cercle de lecture
  - « Donner envie » de lire un livre

- Questionner les compétences qui sont en jeu
  - Compétences transversales
  - Compétences en français

© Philippe Brasseur

Si j'avais une baguette magique...

... En quoi aimerais-je me transformer?

- Chacun choisit, dans un livre, l'image d'un personnage, animal, objet en quoi il.elle aimerait se transformer...
- Partage à deux (ou plus): si je pouvais me transformer en (...), voici ce que je ferais...
- Après: possibilité d'écrire, de dessiner, de mettre en scène ce qu'on a imaginé

© Philippe Brasseur

Un livre peut être pour chacun…

un miroir

dans lequel il

se reconnait

une fenêtre

ouverte sur un ailleurs:

autre temps, lieu,

état intérieur…

un porte-voix

qui donne une forme

à ce qu'il ressentait,

sans pouvoir l'exprimer

(d'après Jean Fabre)

© Philippe Brasseur

Domino de livres

Objectif : explorer tous les aspects du livre : illustration, titre, maison d'édition, auteur, genre etc.

Règles du jeu :

- Posez un premier livre
- Invitez un enfant à poser son livre et à citer un point commun avec le livre précédent.
- Continuez ainsi, jusqu'à ce que chaque enfant ait posé son livre. Important: on ne peut pas citer deux fois le même commun

Conseil: après quelques tours, interdisez de parler de l'illustration de couverture. Cela poussera les enfants à explorer d'autres critères.

© Philippe Brasseur

Invention d'histoire

1. **L'héroïne / le héros :** quel est son nom? Quel est son trait de caractère principal?
2. **La quête :** que désire notre personnage? Pourquoi en a-t-il absolument besoin?

3. **L'adjuvant :** en quoi va-t-il aider notre personnage?

4. **L'obstacle:** en quoi va-t-il gêner notre personnage?
5. Et ainsi de suite... (recommandation: limiter à 6 livres)

© Philippe Brasseur

Les cercles de lecture

(d'après A. Lafontaine, S. Vanhulle et S. Terwagne)

1. Comment vous êtes-vous senti.e pendant la lecture?
2. Qu'est-ce qui vous frappe, vous touche?
3. Qu'est-ce que vous aimez / n'aimez pas?
4. A quoi vous fait penser ce livre? (autre livre, film, expérience vécue...)
5. Vous reste-t-il des questions?

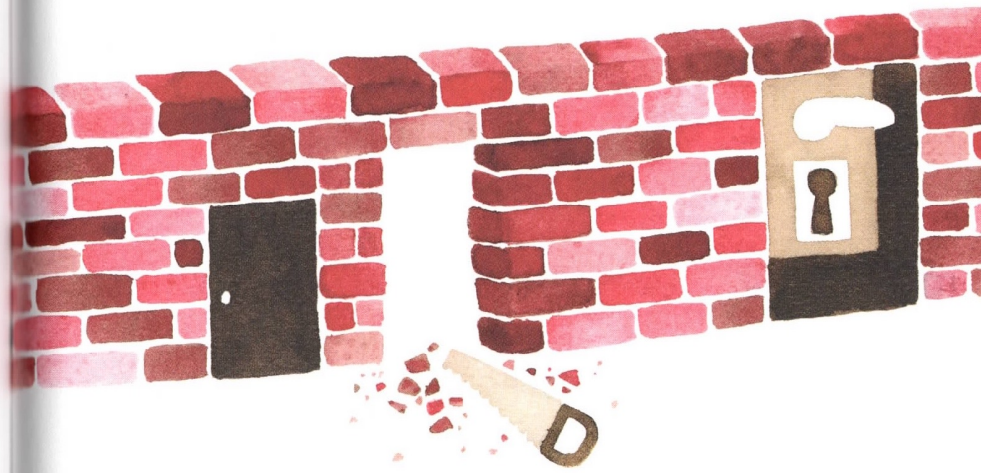
© Philippe Brasseur

José Parrondo

Histoires à emporter

L'Association

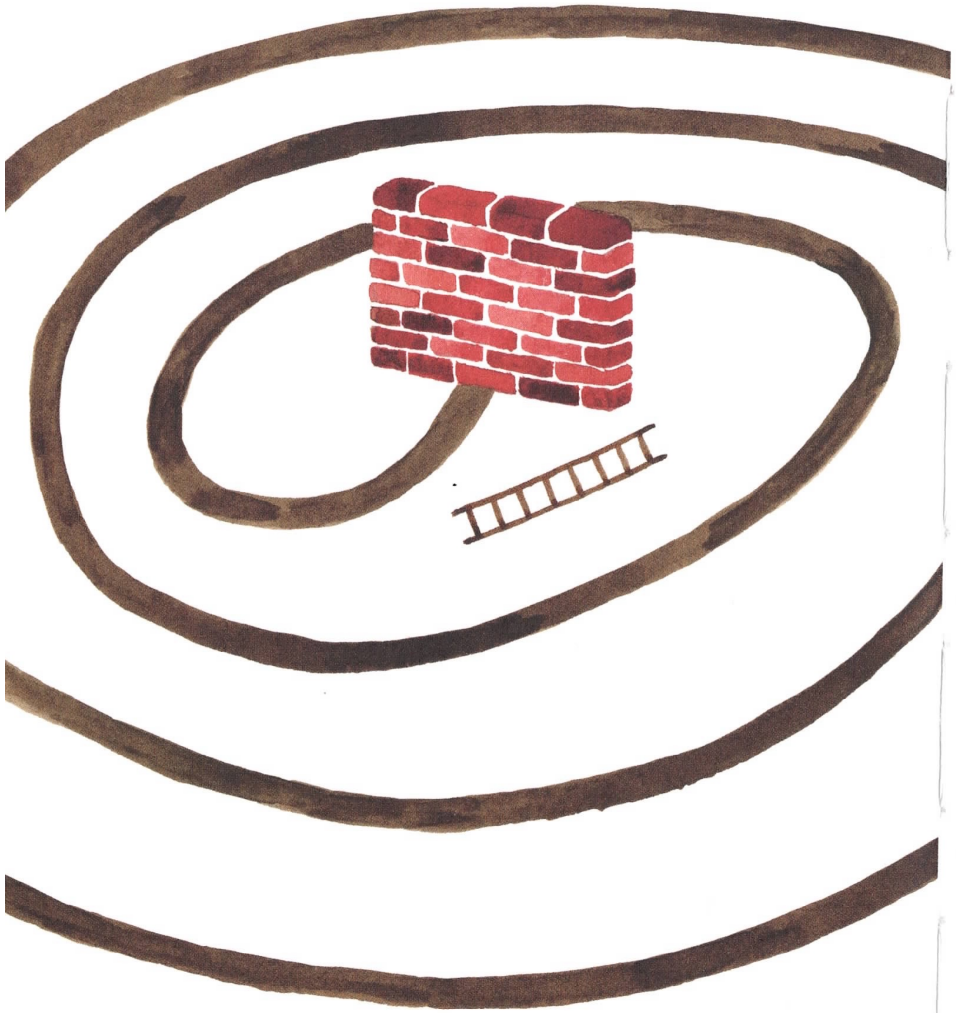
Il était une fois une histoire avec trois portes,
si on prenait la première on rentrait dans l'histoire,
si on prenait la seconde on en sortait, si on prenait
la troisième c'était une toute autre histoire.



Il était une fois une histoire dans un château en ruine habité par un roi et une reine très pauvres qui avaient vendu tous leurs meubles ainsi que le reste de l'histoire.

Il était une fois un enfant qu'on racontait
aux histoires avant d'aller dormir.

Il était une fois une histoire pas finie
qui fut prise dans un courant d'air
et s'envola de plus en plus haut.
On n'en sut pas la chute.



Il était une fois une histoire qui pouvait
se terminer là mais non, c'était elle qui décidait,
elle voulait rester encore un peu, un tout petit peu
et elle se termina ici.

6 manières de « donner envie » de lire un livre

1. Lisez-nous un **extrait**
2. Partagez toutes les **émotions** que vous a fait vivre ce livre
3. Présentez **l'héroïne**/le **héros** comme si c'était un.e **ami.e**
4. Partagez votre amour pour la **forme**, **l'image** du livre...
   sans parler du texte!
5. On disait que « **VOUS êtes l'auteur.e** du livre ». Racontez-nous pourquoi ce livre est important pour vous, et tient une place dans votre œuvre.
6. Pourquoi prendriez-vous ce livre **sur une île déserte**?

© Philippe Brasseur

Une consigne qui stimule la créativité

« OUVERTE »

- permet plusieurs « bonnes » réponses
- va vers l'inconnu
- permet une réponse « personnelle »
- encourage recherche & expérimentation
- utilise le jeu, l'humour, la surprise …

&

« CADRÉE»

- fixe des limites
  - temps
  - matériel
  - «règles », etc.
- tient compte des limites (personnelles, matérielles…)

© Philippe Brasseur

Les 4 postures du créatif

d'après Roger VON OECH

Explorateur

Est curieux, observe, aime l'inconnu, la nouveauté, se pose des questions, oublie ce qu'il sait

Artiste

Expérimente, se trompe, crée, invente, imagine, fait le « fou », change les règles...

Juge

Esprit critique, évalue en + et -, pose un regard « méta », organise, structure, développe un projet

Conquérant

Déterminé, se donne des défis, réalise un projet, persévère, communique, savoure sa victoire

© Philippe Brasseur

Les 4 postures… de l'apprenant

Explorateur	Artiste	Juge	Conquérant
Est curieux, observe, se pose des questions	Expérimente, cherche la solution par essai et erreur	Evalue ses idées, traite et structure l'information	Communique ce qu'il a appris, découvert

© Philippe Brasseur

Nous avons joué à ...

- Si j'avais une baguette magique
  - CT : Connaissance de soi, relation avec l'autre
  - FR: savoir parler, élaborer des contenus imaginatifs... Établir un lien personnel/affectif avec le livre

- Domino de livres
  - CT : (explorateur) Etre curieux, se poser des questions
  - FR : Découvrir les paratextes; entrer en relation avec l'univers du livre

- Invention d'histoire
  - CT : (artiste) Etre créatif, imaginatif et capable de co-créer
  - FR: savoir parler, élaborer des contenus

- Cercle de lecture
  - CT : (juge) Développer son esprit critique, développer un avis personnel, faire des liens
  - FR : savoir lire

- « Donner envie » de lire un livre
  - CT : (conquérant) Communiquer, argumenter, partager ses connaissances de manière perso.
  - FR: savoir parler

© Philippe Brasseur

Ecole communale
de Philippeville 1

© Philippe Brasseur

Ecole communale
de Philippeville 1

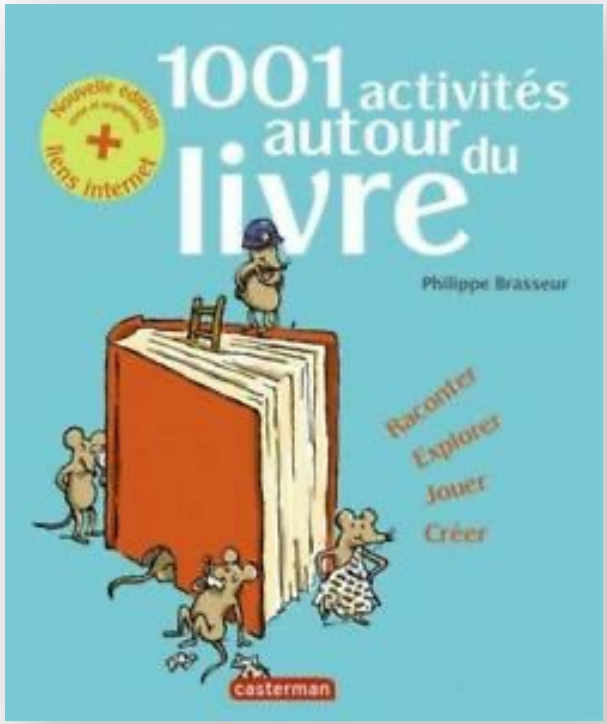
questions

réactions

réflexions

© Philippe Brasseur

Pour aller plus loin



Quelques livres de Philippe Brasseur :

- 1001 activités autour du livre, Casterman
- 100 idées géniales pour chasser la routine en famille, Casterman
- La grande fabrique à idées, Casterman
- Manuel de pensée géniale, Casterman
- Le petit livre rouge, Pastel
- Eurêk'Art, Palettes

Site internet :
www.philippebrasseur.be

Contact :
info@philippebrasseur.be

© Philippe Brasseur