

ANIMER LA LECTURE



Kim TORAND

Amélie GUILLETTÉ

2006

« CES CONSEILS DE LECTURE NE VISENT PAS À DÉCOURAGER CEUX QUI DÉSIRENT ANIMER UNE HISTOIRE. « L'ART DE CONTER » S'ACQUIERT RAPIDEMENT PAR LA PRATIQUE. IL FAUT TOUT SIMPLEMENT OSER ET AVOIR CONFIANCE DANS SES POSSIBLITÉS. IL NE FAUT PAS OUBLIER QUE L'ENFANT EST FACILE À CONQUÉRIR. CHAQUE LECTURE, PEU IMPORTE L'APPROCHE UTILISÉE, PEUT DEVENIR UNE FÊTE DU LIVRE, UNE FAÇON, À CHAQUE FOIS, D'ENTRER DANS L'UNIVERS DU « SPECTACLE », UN SPECTACLE ANIMÉ, LE SPECTACLE DE LA LECTURE. »

Différentes approches possibles pour l'animation de la lecture

Une approche de lecture se choisit selon sa personnalité et ses aptitudes.

1- L'histoire racontée avec le livre :



sécurise l'adulte-lecteur;



nécessite une bonne connaissance de l'histoire (intrigue, épisodes, conclusion);



permet d'exploiter les illustrations;



incite les enfants à associer une image au texte;



limite la gestuelle en raison de la manipulation du livre.

2- L'histoire racontée sans le livre :



favorise un contact visuel constant avec l'enfant;



permet d'observer simultanément la réaction de l'enfant;



nécessite un récit bien maîtrisé;



facilite une meilleure gestuelle.

3- L'histoire racontée avec effets visuels ou sonores :



Captive les enfants;



provoque des réactions positives;



crée une atmosphère spéciale.

**L'utilisation de matériel peut enrichir cette approche :*

- *mascotte, marionnettes* (la marionnette ou les costumes peuvent permettre de présenter le personnage principal aux enfants. Ce personnage peut venir leur rendre visite et même animer un jeu en lien avec le thème de l'histoire. Les enfants aiment beaucoup le côté visuel qu'apporte ce type de matériel);
- *agrandissement des illustrations ou du personnage principal;*
- *reproduction ou photocopie de la page couverture;*
- *enregistrement de la voix sur support audiovisuel;*
- *chevalet, lutrin.*

« UNE HISTOIRE SE RACONTE AVEC LES YEUX, AVEC LE VISAGE ET AVEC LES GESTES TOUT AUTANT QU'AVEC LA VOIX. LES ENFANTS LISENT VOTRE VISAGE, VOS MAINS ET VOS YEUX TOUT AUTANT QU'IL ÉCOUTE LE TEXTE ! »



Les qualités et les habiletés requises pour faire entrer les enfants dans le monde imaginaire d'une histoire :



La confiance en soi

- se fier à ses ressources personnelles et à ses compétences ;
- se rappeler qu'aucune animation n'est parfaite et que chaque expérience est l'occasion de progresser.



L'authenticité

- rester naturel;
- ajuster ses paroles et ses comportements à ses sentiments;
- verbaliser ses sentiments.



L'écoute active

- être attentif aux enfants;
- percevoir les sentiments exprimés;
- comprendre ce qu'ils disent et laissent sous-entendre.



Le jugement

- savoir intervenir au moment approprié avec doigté;
- prévoir l'effet d'une intervention à effectuer.



La positivité

- croire aux enfants, miser sur le potentiel de chacun;
- utiliser les forces et les énergies présentes chez les enfants;
- adopter une attitude positive dans toutes les situations qui se présentent.



Exploiter au maximum ses habiletés de conteur

- en développant son expression corporelle par le biais de sa mimique, de ses gestes et de ses déplacements;
- en imitant si possible les caractéristiques émotives (drôle, colérique) et physiques (bégaiement, surdité);
- en utilisant toutes les ressources de sa voix (ton, débit, volume);
- parler fort pour bien se faire entendre de tous les enfants;
- respecter le rythme de l'histoire;
- prendre le temps de raconter l'histoire, sans précipitation, en faisant des pauses entre les différentes séquences du livre, pour que l'enfant savoure l'histoire.

« MOI, JE LIS POUR RIRE, POUR PLEURER, POUR PARTIR EN VOYAGE, POUR RÊVER, POUR M'ÉTONNER ET POUR AVOIR ENVIE DE FAIRE PLEIN DE CHOSES ET DE RENCONTRER DES GENS. » - JEAN CLAVERIE

Si vous utilisez un livre... ne pas oublier ces trois règles

d'or du conteur...



- ne pas apprendre par cœur;
- prendre son temps et faire des pauses;
- ne pas lire mais conter, laisser place à l'imagination.

ACTIVITÉS

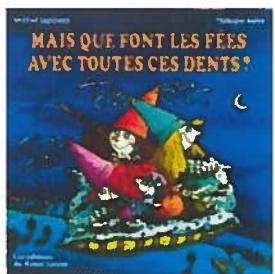
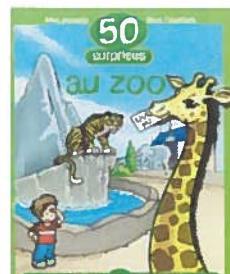
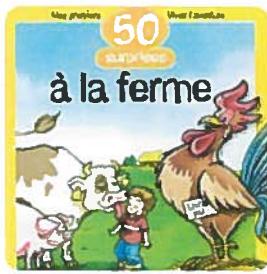
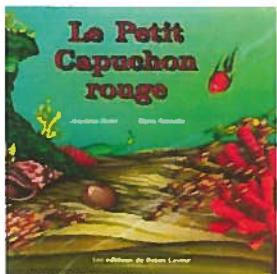


Voici maintenant quelques idées d'activités concernant l'animation lecture à faire avec vos jeunes. Ayez aussi toujours en tête qu'on peut lire pour le simple plaisir de lire. Les livres peuvent être une très bonne base pour les gens qui ne se sentent pas encore prêt pour improviser devant un groupe. Nous aimons tous, se faire raconter une histoire et ce, peu importe l'âge. Amusez-vous! N'ayez pas peur des livres, et encore moins des mots... 



1. Le livre un objet magique...

Il ne s'agit pas ici d'une activité, c'est simplement pour réaliser que le livre peut facilement servir d'amorce pour une activité. On peut utiliser le livre comme un outil magique qui nous a été transmis par quelqu'un qui veut parler de son histoire aux enfants. Tout dépendant de la thématique, il est possible de trouver un conte, une histoire qui permettra aux enfants de voyager vers l'endroit où vous voulez les amener. Par exemple, vous pourriez avoir trouvé le journal d'un jeune Inuit qui a dû se battre contre un phoque des mers!! On peut arriver le matin en trouvant un livre aux pages blanches, qu'est-ce qui pourrait bien se retrouver dans ce livre ? Bien sûr, seuls les animateurs du CVJ connaissent ce qui se trouve dans ces pages étranges.



2. Sauve qui peut (6 à 10 ans).

L'animateur réfléchit au préalable à l'histoire à raconter. Les joueurs se placent en rang à une dizaine de mètres d'un mur ou d'un but, derrière une ligne de départ. Ils se répartissent en deux équipes. L'animateur raconte une histoire dont le « leitmotiv » est la phrase « sauve qui peut ». À ces mots, les joueurs doivent essayer d'atteindre le but et de revenir le plus vite possible à la ligne de départ. Le premier arrivé gagne un point pour son équipe. La réussite du jeu dépend de la façon de lire de l'animateur. À lui d'induire en erreur son auditoire en prononçant une phrase contenant « sauve »...mais qui ne se termine pas par « qui peut » et ainsi de susciter des faux départs. À lui de passionner ses auditeurs en racontant une histoire angoissante ou irrésistibles de telle sorte que les enfants oublieront de courir vers le but !

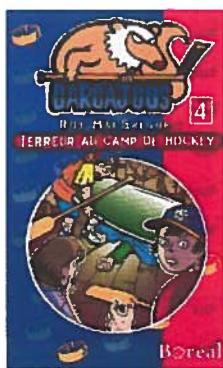
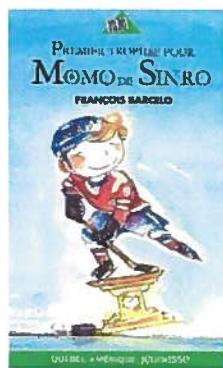
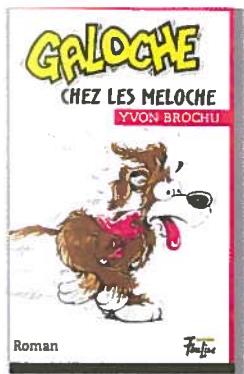
3. L'histoire de mots (8 à 12 ans)

- Diviser les participants en 4 équipes

- Matériel : enveloppes ayant 5 ou 6 mots chaque, les mêmes pour chaque enveloppe.

Chaque équipe prend une enveloppe et doit faire une histoire sans faire d'énumération.

Elle doit avoir une suite logique et intégrer tous les mots de l'enveloppe. L'équipe peut choisir de faire une mini pièce de théâtre ou simplement de raconter l'histoire. Il est intéressant d'ajouter un mot inconnu pour voir ce que chaque équipe donnera comme sens à ce mot. Il n'est pas nécessaire de faire de concours, mais simplement de faire remarquer aux jeunes que chaque équipe a fait une histoire différente tout en ayant les mêmes mots.



4. À qui le titre

Ce jeu peu ressembler à un jeu de mémoire. En effet, vous avez besoin d'autant de livres que vous le voulez et de leur titre sur des bouts de papiers. Vous devez donc cacher les titres des livres et étaler les bouts de papiers des titres de ces mêmes livres. Les enfants doivent donc jumeler le bon titre au bon livre. Soyez originaux et trouvez plusieurs variantes à ce jeu simple et facile de préparation.

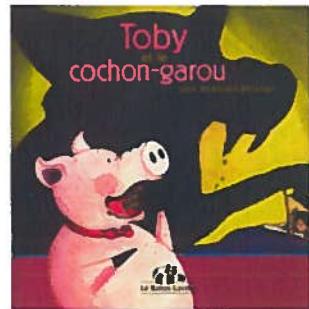
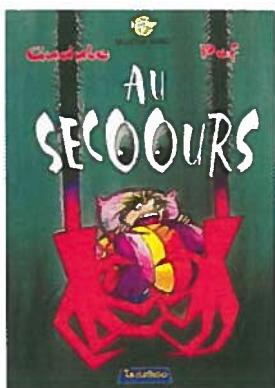
5. Donne-moi un titre, je t'invente une histoire

Pour ce jeu, vous devez mettre des titres d'histoires, de livres, etc. sur des bouts de papiers et les mettre dans une boîte. Vous pouvez placer les enfants en petites équipes, les faire piger un titre pour qu'ils inventent une histoire à partir du titre pigé.

Ou encore, vous pouvez placez les enfants de façon à former 2 équipes et faire une partie d'improvisation ayant pour thème les titres qui sont dans la boîte. Si vous voulez aider les enfants, vous pouvez apporter les livres pour leur montrer l'image de la page couverture, ainsi ils auront plus de facilité à situer l'action de leur récit.

6. Je veux ma page couverture

Dans ce jeu, les enfants sont amenés à associer la page résumé à la page couverture du même livre. Ce jeu peut également ressembler à un jeu de mémoire et il peut tout aussi bien avoir plusieurs variantes toutes aussi intéressantes les unes que les autres.



7. Table des matières Cherche page couverture

Voici une variante du jeu *Je veux ma page couverture*. Effectivement, les enfants doivent, dans ce jeu, associer les tables des matières avec les pages couvertures.

8. Histoire en chaîne

Pour faire ce jeu, vous devez séparer votre groupe en petites équipes de 2 à 4 personnes. Chaque équipe doit composer un chapitre d'un roman qu'ils inventeront. On s'entend, le chapitre n'est pas obligé d'être très long. Lorsque le chapitre est terminé, ils le remettent à l'équipe suivante et ainsi de suite, jusqu'à ce que toutes les équipes aient écrit leur chapitre.

Vous pouvez également faire composer un chapitre à toutes les équipes en même temps, de cette façon vous aurez plusieurs histoires toutes aussi farfelues les unes que les autres. Ce jeu ressemble donc au cadavre exquis qui donne des résultats tous aussi différents chaque fois.

9. Pauses publicitaires

Ce jeu consiste à faire créer des publicités par les enfants dans le but de vendre un livre de leur choix. Ils peuvent très bien écrire le scénario de leur pub, le jouer et se faire filmer. Vous pourriez très bien présenter par la suite toutes les publicités aux autres enfants du parc.

Livres de contes

MASSON, A. 1994. *Mille ans de contes de mer*. France : Éditions Milan. (*Il y a toute une collection de mille ans de contes... pour rire, du Québec, de mythologie et plus encore !*)

CASTOR, P. 2004. *100 extraordinaires histoires du Père Castor*. Paris : Éditions Flammarion. (*Ne sous-estimez pas la force du mot extraordinaire...ces histoires le sont vraiment !*)

Les trois grains de riz

10 min



1 humain



conte



5 ans

6



Agnès Bertron

Ce matin, Petite Sœur Li a mis sur son dos un sac de toile brune. Dans ce sac se tiennent bien serrés tous les grains de riz que ses parents ont récoltés précieusement dans la plaine, à côté du grand fleuve.

Et Petite Sœur Li est partie en courant, pour vendre ce riz au marché.

Petite Sœur Li court, court...

Mais soudain, un canard sauvage se pose devant elle :

— Petite Sœur Li, Petite Sœur Li, donne-moi du riz. Moi, avec le riz, j'efface les ennuis !

Petite Sœur Li ne doit pas gaspiller ce riz ; elle doit le vendre, car ses parents ont besoin d'argent. Mais elle trouve extraordinaire qu'un canard soit capable de tant de bonté !

Alors elle ouvre doucement le sac de toile brune, et c'est avec plaisir qu'elle offre une petite poignée de riz à un canard si gentil.

Et le canard s'envole en lui disant merci.

Les trois grains de riz

À l'entrée de la forêt de bambous, Petite Sœur Li court toujours quand, soudain, un panda se présente devant elle :

– Petite Sœur Li, Petite Sœur Li, donne-moi du riz ! Moi, avec le riz, je combats les méchants.

Petite Sœur Li trouve formidable qu'un panda soit capable de tant de courage !

Alors elle ouvre une nouvelle fois le sac de toile, et c'est avec joie qu'elle offre une petite poignée de riz à un panda si courageux.

Et le panda se sauve en lui disant merci.

Petite Sœur Li court au milieu des bambous, quand un singe l'interpelle :

– Petite Sœur Li, Petite Sœur Li, donne-moi du riz ! Moi, avec le riz, je fabrique des trésors.

Petite Sœur Li trouve incroyable qu'un singe soit si doué.

Alors elle ouvre une nouvelle fois le sac de toile, et c'est avec admiration qu'elle offre une petite poignée de riz à un singe aussi adroit.

Et le singe se sauve en lui disant merci.

Mais quand Petite Sœur Li traverse le pont, le dragon du fleuve bondit en rugissant :

– Petite Sœur Li, Petite Sœur Li, donne-moi du riz, ou je t'avale !

Petite Sœur Li a tellement peur du dragon, qu'elle lui jette une énorme poignée de riz pour qu'il la laisse tranquille.

Mais le dragon ne dit pas merci. Vraiment pas du tout. Au contraire, il se fâche de plus belle, et il rugit :

– Petite Sœur Li, tu te moques de moi ! Une poignée ne suffit pas, je veux tout ton riz ! Donne-le moi !

– Ah non, répond Petite Sœur Li, tu exagères ! Ce riz, je dois le vendre au marché.

Les trois grains de riz

Petite Sœur Li accroche le bateau au ponton, et elle court chez elle pour voir si ses parents n'ont pas été emportés par l'eau du fleuve. Quand elle les aperçoit, bien vivants sur le seuil de leur maison, le cœur de Petite Sœur Li se soulève de joie.

Hélas, Petite Sœur Li n'a ni riz ni argent ! Elle a peur de se faire gronder, car elle revient les mains vides. Elle a tout perdu !

Enfin... c'est ce qu'elle croit.

Mais le singe saute autour d'elle.

— Petite Sœur Li, Petite Sœur Li, moi aussi, pour toi, j'ai gardé un grain de riz.

Et il le tend à Petite Sœur Li en chantant :

Petit grain de riz, transforme-toi en trésor pour Petite Sœur Li !

À peine le grain de riz est-il dans les mains de Petite Sœur Li, qu'il devient d'un bleu profond, et se met à briller. Il se transforme en un énorme saphir.

Alors Petite Sœur Li court offrir cette pierre précieuse à ses parents, et se jeter dans leurs bras.

Quelle joie pour les parents de Petite Sœur Li de retrouver leur fille !

Mais, aujourd'hui encore, ils n'ont pas vraiment compris comment Petite Sœur Li a pu leur rapporter un tel trésor à la place d'un seul sac de riz, ni comment un canard sauvage, un panda et un singe sont devenus, ce jour-là, ses amis pour la vie !



Et Petite Sœur Li court de l'autre côté du pont.
Le dragon est furieux. Il se dresse pour cracher sa colère contre Petite Sœur Li.

Il lance des serpents de flammes qui transforment le ciel en brasier.
Il avale l'eau du fleuve, et la recrache pour noyer Petite Sœur Li.
L'eau du fleuve monte aux pieds de Petite Sœur Li, à ses mollets, à sa taille. Petite Sœur Li est secouée par le courant. Elle essaie de nager, elle lutte pour ne pas se noyer.

Mais, hélas, son sac se déchire, et les grains de riz sont emportés par l'eau en furie.

Petite Sœur Li s'agrippe à une branche de bambou.
Petite Sœur Li a froid, Petite Sœur Li a peur, Petite Sœur Li a tout perdu.
Enfin... c'est ce qu'elle croit.

Mais le canard sauvage passe au-dessus d'elle.

– Petite Sœur Li, Petite Sœur Li, pour toi j'ai gardé un grain de riz.
Et il le crache dans l'eau en chantant :

Petit grain de riz, efface les ennuis de Petite Sœur Li !
Au contact de l'eau, le grain de riz grossit. Il se transforme en un bateau de nacre. Vite, Petite Sœur Li monte dedans.
Hélas, Petite Sœur Li ne sait pas naviguer, elle va droit vers le dragon qui la regarde arriver, prêt à la croquer.
Petite Sœur Li a froid, Petite Sœur Li a peur, Petite Sœur Li va mourir.
Enfin... c'est ce qu'elle croit.

Mais le panda surgit, à travers des branches de bambous.

– Petite Sœur Li, Petite Sœur Li, pour toi j'ai gardé un grain de riz.
Vite, il le lance dans la gueule du dragon en chantant :

Petit grain de riz, sauve Petite Sœur Li du méchant dragon !
Aussitôt, le grain de riz devient long et piquant. Il se transforme en une immense épine, qui fonce comme une flèche, et vient se planter dans la gorge du monstre.
Et voilà le dragon qui bâille et s'endort. Il se couche au fond du fleuve, et toute l'eau le suit et rentre dans son lit.

Zine et Kaki

Texte de Régine Pascale, publié dans le magazine Wakou, n° 29 (août 1991).



À partir de
3 ans



2 min



Mer
île



Tortue
Perroquet

Il était une fois une tortue bleue et un perroquet vert. La tortue vivait dans la mer. Le perroquet dans un palmier sur une île déserte. Ils ne s'étaient donc jamais rencontrés. Mais un jour Zine, la tortue, sortit de l'eau et se retrouva sur la plage de l'île : « Voilà un bon endroit pour pondre mes œufs », pensa-t-elle.

À peine avait-elle fini qu'elle vit Kaki, le perroquet, qui la regardait :

– Pourquoi es-tu toute bleue ? demanda-t-il.

– Sans doute parce que j'habite dans la mer, répondit-elle.

ZINE ET KAKI

Puis elle éclata de rire avant de questionner à son tour.

— Et toi ? Pourquoi es-tu tout vert ?

— Sans doute parce que j'habite dans un palmier, répondit-il.

Puis il éclata de rire.

Alors ils décidèrent de devenir amis.

— Viens chez moi, je t'invite à déjeuner, proposa Kaki.

Zine hésita :

— Je dois retourner à l'eau maintenant, le soleil tape trop fort ici.

— Je t'en prie, juste un petit moment...

Bon. Zine se mit en route vers le palmier. Elle n'avancait pas vite et laissait des traces sur le sable.

Mais la chaleur était trop grande. Soudain elle s'arrêta net, et ne bougea plus.

Kaki s'affola. Que faire ?

Il ne pouvait quand même pas porter dans son bec une tortue qui pesait il ne savait combien de kilos.

Il ne pouvait pas non plus la laisser là, en plein soleil.

Alors il eut l'idée d'arracher cinq feuilles de palmier. Avec les trois premières il fabriqua un parasol qu'il piqua sur la plage. Zine se retrouva à l'ombre. Avec la quatrième il fit un éventail dont le souffle léger réveilla la tortue. Enfin, avec la cinquième, il lui confectionna un chapeau dans lequel il alla d'abord mettre de l'eau.

— Merci, dit Zine. Tu m'as sauvée !

Ainsi protégée elle réussit à retourner dans la mer.

Maintenant Kaki ne la voyait plus mais il savait qu'elle était encore là :

— Mon idée de déjeuner était stupide, dit-il.

— Non, non, ne t'inquiète pas. Tu es mon copain.

Du bout du bec, Kaki ramassa le chapeau qui flottait sur l'écume de la dernière vague. Puis il alla le ranger dans son palmier. Au loin il entendait encore le rire de Zine.

« Elle reviendra, c'est sûr », pensa-t-il.

Mais tout de même, une tortue qui rit ça fait un drôle de bruit...

Et il rit aussi.