

! Des livres et...

11 séances 50 min

12 pers 7-11ans

■ Réaliser un livre-jeu dont vous êtes le-la héroïne.

Guidé-es par un livre-consigne créé pour l'atelier, le cycle amène les enfants à découvrir le principe du livre dont vous êtes le-la héroïne et les invite à concevoir, collectivement le leur.

Pour le créer les participant-es découvrent dans un premier temps toutes les spécificités d'un livre-jeu (choix multiples, petits jeux, etc.) en analysant des livres déjà existants.

C'est au travers du guide pédagogique qu'il-elle-s sont sensibilisé-e-s à l'égalité fille/garçon et aux stéréotypes de genre. Les enfants peuvent aussi découvrir différentes techniques graphiques. Grâce à leur imagination et leur créativité, il-elle-s pourront utiliser ces techniques pour leur propre histoire. À la fin du cycle, chaque participant-e repart avec un exemplaire du livre-jeu.

■ Objectifs

- Permettre aux participant-e-s de se questionner et de s'exprimer sur l'égalité fille-garçon et sur les stéréotypes de genre
- Découvrir des techniques et des outils graphiques (peinture, dessin, collages, fusain, marbling, etc.)
- Développer son imagination et organiser sa pensée
- Oser exprimer son point de vue et développer son sens critique
- Travailler en équipe
- Inviter au partage et à la coopération en proposant de mutualiser les travaux créés
- Savoir présenter son travail et le mettre en valeur
- S'approprier un outil pédagogique

Création et fabrication d'un livre-jeu collectif questionnant les stéréotypes de genre.

■ Protocole

1. Jouer pour se présenter soi-même, créer du lien dans l'équipe et présenter le cycle.
2. Découvrir plusieurs sortes de livres-jeux.
3. Réfléchir autour de l'égalité fille / garçon grâce au photolangage.
4. Créer le cadre de l'histoire : époque, lieu, personnages, objectifs...
5. Rédiger et illustrer l'histoire avec diverses techniques graphiques (marbling, feutres, encres liquides, etc.).
6. Créer la 1^{re} et la 4^e de couverture.
7. Présenter le livre.

■ Outils

- livre-consigne
- ciseaux
- exemples de livres jeux
- plaques de plexiglas

■ Matériaux périssables

- crayons, feutres, craies, stylos bille (outils pour dessiner)
- peinture, pinceaux
- colles, scotch
- mousse à raser et encres
- papiers

