

## Module d'animation « Quand Turlututu fait Blop »

### Bibliographie :

- « Comment j'ai sauvé ma maman », Seuil Jeunesse, 1997 ;
- « Coucou Turlututu ! », Seuil Jeunesse, 2004 ;
- « A toi de gribouiller ! », Bayard Jeunesse, 2007 ;
- « Livre de coloriages », Bayard Jeunesse, 2009 ;
- « Bataille de couleur : un livre pour jouer », Bayard Jeunesse, 2010 ;
- « Atelier dessin », Bayard Jeunesse, 2010 ;
- « Moi, c'est Blop ! », Bayard Jeunesse, 2011 ;
- « Le livre avec un trou », Bayard Jeunesse, 2011.

### Quelques conseils pour une séance d'animation :

D'abord, une lecture.  
L'univers de Turlututu : c'est magique.  
Puis, présentation des livres.

On enlève ses chaussures si les plaques sont posées au sol : attention, on ne marche pas dessus !

Présentation d'Hervé Tullet : on lit les plaques et on monte une sculpture.

On distribue un livre à chaque enfant ou groupe d'enfants, et ils doivent retrouver le jeu qui correspond.

Puis commence la découverte.

Certains jeux sont plus longs que d'autres !

#### Jeux longs :

Atelier dessins ;  
Coucou Turlututu !  
Champ de Blop (peut faire l'objet d'un atelier à lui tout seul).

#### Jeux courts :

Livres de coloriage ;  
Le labyrinthe ;  
Le livre avec un trou ;  
A toi de gribouiller !  
Comment j'ai sauvé ma maman.

Les « passe-tête » : si vous avez un appareil-photo, les enfants seront ravis de poser puis de voir leur photo à la bibliothèque ensuite.

On finit les activités par la lecture de livres.