



LA MAISON D'ARTHUR

Présentation :

La maison d'Arthur est gérée par l'association BAVAR (Bibliothèques Associatives de Villeneuve d'Ascq Réunies).

Conçue au départ de façon très artisanale par une animatrice- lecture soucieuse d'amener le livre aux tout-petits.

Les personnages ont été consolidés de différentes matières (pâte à bois, résine, latex...) avant d'être en bois, le plus solide au final.

La maison se compose de différentes parties et se présente sous la forme d'une valise en bois contenant les personnages, accessoires, décors, jeux et livres nécessaires à son utilisation.

Cet outil de sensibilisation est destiné à toutes structures accueillant des enfants entre 1 et 8 ans.

Principe d'animation :

La malle, une fois ouverte, se transforme en maison divisée en 14 appartements. Chaque pièce réunit un personnage et trois de ses objets favoris, directement sortis du livre. Cet outil permet à l'animateur de proposer un jeu de va et vient entre les livres et la maison.

Durée d'une animation : de 15 minutes à 1 heure, selon la maturité des enfants. L'animation s'effectue avec le nombre d'enfants présents à ce moment là, de préférence accompagnés de leurs parents. Animations annoncées, date et heure précises, inscriptions possibles.

1. Phase de découverte

La maison est ouverte à 180°, les portes fermées.

Les livres correspondant aux personnages sélectionnés sont au pied de la maison, sur le côté ; en fonction de l'animation, il y aura en sus les accessoires.

De l'autre côté, l'animateur est face aux enfants.

On ouvre les portes pour faire découvrir appartements et personnages. C'est une phase pendant laquelle on laisse s'exprimer les enfants sur ce qu'ils voient et ressentent.

L'animateur présente Arthur : c'est un petit garçon qui vit avec ses amis, et on va les découvrir ensemble. Puis il fait la lecture du livre d'Arthur face aux enfants et introduit le principe du va et vient entre la maison et le livre :

- Qui a reconnu Arthur ?
- Quel est son appartement ?
- On va chercher les accessoires, on se les passe d'un enfant à l'autre, on compare le personnage en volume et le décor avec les détails des illustrations du livre.

2. Phase d'appropriation

3 à 5 séances sont nécessaires à un même groupe pour connaître et relire les histoires. A l'issue de cette phase, l'enfant a repéré les différents personnages et leurs caractéristiques.

Il a établi la relation entre la maison et le livre.

3. Phase d'associations

Des séries d'erreurs d'associations, de repérages, de différences sont proposées par l'animateur ou même les enfants.

Exemple : remettre dans son appartement un personnage ou un objet égaré.

4. Phase de re- création, d'invention

A ce stade, l'enfant a acquis une certaine aisance et une autonomie qui peuvent lui permettre de créer ou d'inventer de nouvelles histoires avec les personnages existants.

Il peut aller jusqu'à créer une histoire ou un personnage pour les appartements vides.

5. Phase de retour à la présentation à plat

Une série de jeux sur planche est proposée avec la maison : reconstituer les paires couverture du livre/personnage, ou personnage/accessoire.

6. temps de retour au livre

on terminera systématiquement chaque séance

, quelle qu'elle soit, par un temps de lecture au sol devant la maison.

C'est un temps de repos, de détente, qui permet une relation privilégiée avec l'animateur ou un temps de lecture individuel pour chacun si les enfants sont plus grands. Ce moment est très apprécié des enfants.

CONSEILS PRATIQUES

L'animateur doit bien connaître les livres et les histoires : il s'aidera de l'inventaire pour connaître parfaitement le personnage, son décor et les accessoires correspondant à chaque livre qu'il projette de présenter.

Age des enfants : le matériel convient tout particulièrement aux 3/6 ans.

Toutefois, l'expérience prouve que les petits, dès 1 an, aiment reconnaître les personnages, les nommer, les retrouver dans les livres et que l'intérêt reste intense jusqu'à 8/9 ans.

Nombre d'enfants : de 1 à 15. le nombre idéal se situe autour de 6, l'écoute, le suivi des réactions, la possibilité de manipulation et d'expression y est alors meilleure.

Néanmoins, les animations sont possibles avec un plus grand groupe.

On conseillera alors l'intervention de deux animateurs : l'un lira les histoires, l'autre canaliserà le va et vient des enfants avec la maison.

ORGANISATION GENERALE

- Choisir un endroit et un moment calme.
- Installer la maison à portée des yeux des enfants : au sol pour les petits, surélevé de 20 cm pour les autres.
- Prévoir un tapis et des coussins pour installer les enfants à 1m50 environ de la maison. -L'animateur sera face aux enfants. Au fil de l'animation, les enfants se rapprochent de la maison, se l'approprient.
- nombre et choix des personnages : on peut utiliser la totalité des personnages mais pour faciliter la démarche, il est préférable d'installer 7 à 8 personnages avec leurs accessoires. Bien entendu, le choix tiendra compte des repères supposés des enfants et de leur âge. On peut aussi limiter le choix des personnages à 3 ou 4 pour les tout- petits.
- durée des séances : de 15 à 45 minutes, parfois plus. On s'adaptera toujours aux enfants, à leur capacité d'attention et de concentration.

Exemple de déroulement :

Les enfants et l'animateur sont installés

- qu'est-ce que vous voyez ? C'est une maison
- on ouvre la maison ? Le jour se lève
- Est-ce que vous connaissez Arthur ? Montrer Arthur dans son appartement
- Est-ce que vous le voyez sur un des livres ?
- Puis lire l'album Il est important de toujours citer les nom et prénom de l'auteur concerné.
- Refaire le lien personnage/livre puis personnage/accessoire, comparer les objets avec le livre, etc. Lorsque l'enfant se trompe, il ne faut jamais se contenter de lui dire « non », mais toujours justifier.

Il est important de faire parler les enfants, le plus possible, et inviter chacun d'eux à s'exprimer en stimulant les plus timides.

Intérêt de sélectionner les ouvrages en fonction de l'âge des enfants, par exemple :

Pour les tout-petits :

Arthur travaille, Helen Oxenbury

L'anniversaire de petit lapin, Marie Wabbes

Pour les plus grands :

Ninon et le papillon, Nadja

Les fantômes à la cave, Jacques Duquennoy

Sans le livre, le personnage n'existerait pas : « je crois qu'Arthur a envie qu'on lui raconte une histoire... »

A la fin, inviter les enfants à se retourner.

Mélanger les personnages dans les pièces ; les enfants doivent les remettre à la bonne place.

Ou jouer au memory (jeu de memory + retrouver le livre avec l'image).