

les ateliers

livres

Jeux



Le public

- En classe : de la moyenne section jusqu'au CM2 voir début collège
- En groupe : dans le cadre d'une intervention en médiathèque ou dans des centres de loisirs (attention dans ce cas à l'écart d'âge qui ne doit pas être trop grand entre les participants)

La durée

La durée minimum est de 45 minutes. Idéalement, l'atelier nécessite environ 1h15-1h30. Il est possible de faire des ateliers plus longs afin d'approfondir l'histoire et l'approche du dessin. Une pause de 10 minutes entre deux séances est nécessaire pour installer l'atelier suivant.

Le matériel

- Sur place : des feutres et crayons de couleurs pour dessiner, un mur ou un système (chevalet avec une grande planche par exemple) pour accrocher une grande feuille de papier
- Emporté par les intervenantes : les loporellos déjà pliés, les pions et les couvertures, les cartes « support-histoire », le matériel de dessin d'Hélène

Tarifs 2018

- **Une journée ou demi-journée en médiathèque ou en centre de loisirs (maximum 6 groupes/jour) :**
Tarif charte des auteurs-illustrateurs par intervenante
- **3 à 5 jours d'intervention avec 4 ateliers (durée 1h15-1h30) par jour :** 300 euros / intervenante / jour
En plus des ateliers, nous vous proposons d'intervenir gratuitement une demi-journée (ou une soirée) dans le cadre de l'événement qui accueille pour expliquer/discuter autour du métier d'auteur-illustratrice ou de nos pratiques artistiques. Ce moment d'échanges pourra aussi être l'occasion d'une séance de dédicace

Les intervenantes

Hélène Humbert est illustratrice, artiste et graphiste. Sa pratique est pluridisciplinaire ; elle jongle entre le dessin, les installations participatives ou encore la micro-édition. En 2016, elle réalise une installation pour les ateliers jeunesse du Centre Pompidou Metz. Elle partage aujourd'hui son temps entre son atelier collectif et des projets en lien avec des associations de quartiers autour de l'appropriation de l'espace publique et de la signalétique. Elle a illustré plusieurs livres aux Éditions du Pourquoi pas dont les histoires de *Mi et Ma* ainsi que *Vivre Livres*.

Anne Maussion est auteure, illustratrice et graphiste. Que ce soit en dessins où avec des mots, elle se plaît à inventer des histoires sur toutes les petites choses qui peuvent l'inspirer au quotidien. Habitée à intervenir auprès de différents publics, elle aime créer des livres de A à Z avec eux. Elle a écrit *Mamie Voyage* et *La tête dans les nuages* aux Éditions du Pourquoi pas.

L'atelier

Connaissez-vous l'histoire de la princesse diplodocus qui fait un croche-cou à un fantôme et du prince coccinelle ? Et celle du chien indigo contre les voleurs d'herbes à la fraise et à la menthe ? Ou encore celle des mangeurs de cailloux buveurs d'arc-en-ciel ? (Ces exemples sont extraits d'ateliers réalisés en mai 2018 à Tarbes à l'occasion du Mai du Livre).

Non ? Ce n'est pas un problème, l'objectif de l'atelier étant de raconter collectivement une nouvelle histoire pour fabriquer un « livre-jeu ». Avec l'aide de Anne Maussion, les enfants inventent tous ensemble une histoire. Les seules règles du jeu : pas d'armes, pas de morts et surtout de l'imagination ! Les Batmans et autres héros déjà existants sont bannis de nos récits 100% inventés et 100% innovants. L'écoute est primordiale dans cette partie de l'atelier car le but est de créer une seule histoire conjointement en utilisant les idées des uns et des autres.

Des cartes « support-histoire » et du dessin en direct permettent au récit de prendre vie sous les yeux des participants. Pendant ce temps, Hélène Humbert illustre sur un grand leporello (un livre accordéon) le décor de l'histoire. En classe, nous privilégions le travail collaboratif et réalisons un seul grand livre collectif qui restera dans la bibliothèque commune de la classe. Lors d'ateliers en centre de loisirs, en périscolaire ou en médiathèque, Hélène dessine en même temps sur plusieurs petits leporellos que chacun ramènera ensuite à la fin de l'atelier.

Dans un deuxième temps, quand le récit est fini, les enfants dessinent sur des « pions de papier » les personnages de l'intrigue. À la façon d'un jeu de plateau, les pions-personnages pourront se déplacer dans le livre pour raconter l'histoire à nouveau ou, pourquoi pas, en inventer une autre, complètement différente ?