

Nom de l'outil + public	Descriptif	Avantages	Inconvénients	Variantes possibles
<p>LES MOTS DU CHAPEAU</p> <p>Public : CP CE1</p>	<p>1. collecter des mots (en visite pour les mots de la ville, possibilité en amont pour le reste : exemple verbes en lien avec des actions réalisées à l'école : découper, etc.).</p> <p>2. écrire les mots sur des morceaux de papier puis répartir dans des chapeaux : chapeau des verbes, chapeau des mots du cœur (adjectif liés aux émotions, etc.), chapeau des mots de la ville (matériaux, lieux, formes...), etc.</p> <p>3. choisir des mots : chaque élève tire un mot dans chaque chapeau puis rédige une phrase en les incluant.</p> <p>4. création d'un texte collectif</p>	<p>> Écriture aléatoire permettant de libérer l'esprit des contraintes d'écriture</p> <p>> Processus collectif dynamique, idéal pour lancer une démarche</p>	<p>> Écriture nécessitant une sensibilisation au côté symbolique</p>	<p>> Test avec public adultes (atelier JNArchitecte dans architecture contemporaine)</p>
<p>CARNET DE L'ECRIVAIN</p> <p>Public : cycle 3</p>	<p>1. Découverte d'un lieu/monument : visite guidée 1 lieu = 1 personnage associé = 1 objet = 1 événement</p> <p>2. Ecriture/dessin spontané. Chaque enfant retient les éléments qu'il souhaite en les notant dans son carnet</p>	<p>> Liberté. Chaque enfant ne garde que les éléments qui l'ont marqué.</p> <p>> Appropriation = toutes les pages du livret sont complétées par les enfants</p>	<p>> Quelques fois les éléments ne sont pas exploitables</p> <p>> Qqs enfants étaient (au début) perturbés de ne pas avoir de consignes plus précises -> déblocage rapide</p>	<p>Adaptation avec tous types de public</p>
<p>CONSIGNES D'ÉCRITURE EN LIEN AVEC LE PATRIMOINE</p> <p>Public : à partir du CE</p>	<p>> Écrire une page du journal intime d'un monument/paysage en imaginant ce qu'il voit, sent, entend, ressent, etc.</p> <p>> Écrire une lettre à un monument /paysage comme s'il s'agissait d'un ami intime en lui déclarant ton amitié (décrire les ressentis, décrire ses qualités, des souvenirs communs, etc.).</p>	<p>> Textes avec forte valeur ajoutée (description des caractéristiques architecturales, etc.).</p> <p>> Travail autonome qui laisse du temps au participant dans le lieu (observation, rêverie, etc.)</p>	<p>> Nécessite une immersion et du temps</p>	<p>Possibilité de consignes express, en groupe : portrait chinois, devinette, charade, etc. (seulement à l'oral sur le terrain, ou en tirant des papiers et en terminant la phrase) => diversifier, surprendre.</p>
<p>DÉ</p> <p>Public : dès 5 ans</p>	<p>> Sur un dé personnalisable, chaque face comprend un monument de la cité médiévale, un personnage ou un événement.</p> <p>> Chaque enfant lance le dé et inclut dans l'histoire l'élément.</p> <p>https://toutpourlejeu.com/fr/des-neutres-a-personnaliser/2828-de-10-cm-avec-pochettes-sur-les-faces-pour-personnalisation-5420057023923.html</p>	<p>> Aspect ludique</p> <p>> Idée de hasard : les enfants doivent utiliser le lieu/personnage qui est sorti. Pas de négociation possible. Met un terme aux débats qui n'aboutissent pas = gain de temps</p>	<p>> Ne permet pas de travailler sur la notion de « se mettre d'accord dans un groupe »</p> <p>> Certains enfants peuvent faire un blocage car leur idée n'a pas été retenue</p>	<p>Dé déjà créé ou personnalisable</p> <p>https://www.hoptoys.fr/des-jeux-pour-inventer-des-histoires-c-3405.html</p>
<p>CARTES</p> <p>Public : dès 5 ans</p>	<p>> Cartes personnalisées : chaque carte comprend un monument de la cité médiévale ou un personnage historique lié à la ville</p> <p>> Chaque enfant peut tirer une carte</p> <p>> Permet d'avoir plusieurs catégories (lieux, objets, personnes...)</p>	<p>> Aspect ludique</p> <p>> Idée de hasard : les enfants doivent utiliser le lieu/personnage qui est sorti. Pas de négociation possible. Evite les blocages quand chacun à son idée</p> <p>> Possibilité d'avoir plus de catégories que le dé (6 faces)</p>	<p>> Ne permet pas de travailler sur la notion de « se mettre d'accord dans un groupe »</p> <p>> Certains enfants peuvent faire un blocage car leur idée n'a pas été retenue</p>	<p>Cartes déjà créées (nombreux modèles sur internet) ou personnalisables</p>
<p>SENSORIEL</p> <p>Public : tous</p>	<p>> Idée de faire sentir, toucher ou observer des choses en lien avec le patrimoine</p> <p>> Ex : sentir les odeurs des halles, toucher les matériaux d'une maison à pan-de-bois, regarder un détail d'architecture...</p>	<p>> Ludique</p> <p>> Permet de mettre en avant le vécu des enfants et non les acquis scolaires</p>	<p>> Quelques fois appréhension à l'idée de toucher ou sentir quelque chose qu'ils ne voient pas</p>	<p>Introduction idéale pour l'écriture (dvpv les ressentis)</p>
<p>Tapis de lecture/ Tablier de lecture</p> <p>Public : de 0 à 7 ans</p>	<p>https://bibliopole.maine-et-loire.fr/outils-d-animation/tablier-de-lecture-la-ferme</p> <p>https://mediatheque.var.fr/mobile/index.php?option=com_content&view=article&id=792:tapis-de-lecture-la-ville&catid=35:les-tapis-de-lecture&Itemid=78</p>	<p>> Par la fiction, développer une curiosité pour le cadre de vie chez les plus jeunes</p>	<p>Pas encore testé, projet à venir !</p>	
<p>Les formes expérimentées : conte, forme épistolaire, kamishibai, poésie (haïku, etc.), charade, devinette...</p>				