

## ORGANIGRAMME POUR LA MISE EN PLACE D'UN CERCLE D'ENFANTS CONTEURS

Structure de base non figée sauf ouverture et fermeture du cercle et des contes qui doivent tout le temps être présentes (passage, porte entre le monde réel et le cercle conteur)

1. Ouverture du cercle
2. Comptines ou jeux de doigts ou vire-langues ou vire-oreilles ou devinettes ou charades ou chansons à gestes
3. Conte
  - a. Ouverture du conte (Formulette)
  - b. Fermeture du conte (Formulette)
4. Comptines ou jeux de doigts ou vire-langues ou vire-oreilles ou devinettes ou charades ou chansons à gestes
5. Conte
  - a. Ouverture du conte (Formulette)
  - b. Fermeture du conte (Formulette)
6. Comptines ou jeux de doigts ou vire-langues ou vire-oreilles ou devinettes ou charades ou chansons à gestes
7. Conte
  - a. Ouverture du conte
  - b. Fermeture du conte
8. Fermeture du cercle (retour au monde réel)