

Les Murmures de Sous-Racine

Un dispositif de médiation par la lecture pour les enfants de 6 à 10 ans

Des histoires, des découvertes naturalistes et des jeux pour créer des occasions de se parler autrement entre enfants et adultes, au sein des structures comme dans les familles.



Conçu par une assistante sociale, pour les structures de l'enfance, du social et de l'éducation.

L'idée en un coup d'œil

Les Murmures de Sous-Racine sont un dispositif conçu pour les professionnels qui accompagnent des enfants et des familles.

L'idée est simple : mettre à disposition un support que le professionnel peut introduire dans la relation, puis laisser vivre au-delà de sa présence.

Une histoire peut être lue en entretien ou en atelier, puis reprise à la maison.
Une découverte naturaliste peut devenir un sujet de conversation.
Une métaphore peut revenir quelques jours plus tard.
Un jeu peut créer un moment partagé.

Les Murmures ne remplacent pas la relation professionnelle : ils lui donnent de nouveaux chemins.

Pourquoi ce dispositif ?

Dans l'accompagnement des enfants, il n'est pas toujours utile, ni toujours possible, de demander directement :

« Qu'est-ce que tu ressens ? »

Certains enfants répondent volontiers.
D'autres ont besoin d'un détour.

Les Murmures proposent de passer par une histoire, un animal, une découverte ou un jeu, suffisamment éloigné de la situation réelle pour que l'enfant puisse s'en saisir librement.
Il peut parler du personnage.
Faire un rapprochement avec ce qu'il connaît.
Poser une question.
Raconter quelque chose.
Ou simplement écouter.

Un outil pour les professionnels

Un support qui circule jusqu'aux familles.

Les Murmures ont été pensés pour répondre à une réalité du terrain : un professionnel n'est pas présent dans toutes les familles, ni à tous les moments où une relation peut se jouer.

Le dispositif permet donc de prolonger les possibilités de rencontre au-delà du rendez-vous.

Dans votre structure

Les professionnels disposent de ressources pour leurs entretiens, ateliers ou temps collectifs.

Dans les familles

Les parents disposent d'un accès simple à des histoires et à des jeux à partager avec leur enfant.

Entre deux rencontres

Le support peut continuer à circuler : une histoire lue le soir, une métaphore reprise autour de la table, une découverte faite dehors.

Le professionnel introduit le support. La relation fait le reste.

Ce que contient le dispositif

01 — Les histoires

Des contes courts inspirés de situations de la vie quotidienne : changement, colère, séparation, peur, différence, place dans le groupe...

Les situations sont racontées à travers des personnages et des créatures du monde vivant.

L'objectif n'est pas de donner une morale ni d'obtenir une réponse de l'enfant. L'histoire ouvre simplement un espace.

02 — La Boîte à détours

Des ressources pensées pour les professionnels

La Boîte à détours rassemble des histoires, des métaphores et des ressources inspirées du vivant pour offrir une autre manière d'aborder ce qui peut être difficile à dire.

Pour chaque détour, une fiche professionnelle propose notamment :

- la métaphore mise en scène ;
- les échos possibles dans les situations rencontrées ;
- des pistes pour reprendre ou prolonger le détour ;
- les ressources associées.

Un professionnel peut s'en servir en entretien individuel, en accompagnement familial ou en atelier collectif.

Il ne s'agit pas d'appliquer un protocole, mais de disposer de matière pour inventer son propre détour.

03 — L'Encyclopédix

Parce que les animaux des histoires existent vraiment.

Les Murmures ne s'arrêtent pas à la métaphore.

Après avoir rencontré une créature dans une histoire, l'enfant peut découvrir son véritable comportement, son habitat et ses particularités.

Une histoire peut ainsi donner envie d'observer.

Une observation peut donner envie de chercher.

Et une découverte peut devenir un nouveau prétexte pour échanger.

04 — Des espaces à partager

Des jeux sans score, sans compétition et sans bonne réponse permettent de prolonger le moment ensemble.

Ils peuvent être utilisés avec un professionnel, en famille ou simplement entre enfants.

L'application n'impose pas un parcours unique : elle propose des portes d'entrée.

Ce que contient le dispositif

Les Murmures ont été conçus pour ne pas devenir un outil supplémentaire à administrer.

Pour votre structure

Vous choisissez un volume d'accès familles.

Vous recevez :

- un guide professionnel pour vos équipes ;
- les ressources de la Boîte à détours ;
- des guides familles prêts à remettre ;
- les codes d'activation correspondants ;
- l'accès aux ressources professionnelles.

Pour vos familles

Les familles créent leur accès en autonomie avec leur adresse e-mail, le prénom de l'enfant et le code remis par votre structure.

Vous n'avez pas à créer les comptes.

L'application n'a pas besoin de plus de données pour fonctionner.

Vous distribuez les accès au fil de vos accompagnements, selon vos besoins. Chaque accès famille est valable 12 mois à compter de son activation.

Votre structure n'a pas accès aux données personnelles des familles.

Un dispositif né du terrain

Les Murmures de Sous-Racine sont nés après quinze années d'expérience en protection de l'enfance et en travail social.

Sur le terrain, une même question revenait :

comment créer un autre chemin lorsque la parole directe ne suffit pas ?

Le projet s'est construit autour d'une idée : parfois, plutôt que de demander à l'enfant de parler de lui, on peut commencer par parler d'autre chose.

Une tortue.

Une fourmi.

Un hérisson.

Une forêt.

Une histoire.

Puis voir où ce détour nous mène.

Les Murmures s'inspirent ainsi de la logique des objets flottants : introduire un tiers dans la relation pour permettre à chacun de se déplacer, de regarder autrement et, parfois, de trouver ses propres mots.

Sans protocole lourd. Sans questionnaire. Sans bonne réponse.

À qui s'adresse le dispositif ?

Les Murmures peuvent être déployés dans des structures qui accompagnent les enfants et les familles, notamment :

Écoles et structures éducatives

- Centres sociaux et structures de proximité
- Services et établissements de protection de l'enfance
- Structures de parentalité
- Structures médico-sociales
- Collectivités et dispositifs locaux

Le contenu est destiné aux enfants de 6 à 10 ans.

Combien coûte le déploiement ?

Chaque formule comprend l'accès aux ressources professionnelles et les supports nécessaires au déploiement, ainsi qu'un volume défini d'accès familles.

50 accès familles 179 € / an

100 accès familles 299 € / an

250 accès familles 499 € / an

Au-delà de 250 accès : formule sur mesure

Les accès familles sont distribués au fil de l'année et restent valables 12 mois après leur activation.

Vous souhaitez savoir si Les Murmures ont leur place dans votre structure ?

Vous n'avez pas besoin de monter un projet complexe avant de nous contacter.

Présentez-nous simplement votre structure, votre public et ce que vous aimeriez en faire.

Nous pourrions vous expliquer le fonctionnement, répondre à vos questions et vous indiquer la formule correspondant à votre besoin.

SCANNEZ POUR NOUS CONTACTER



Les Murmures de Sous-Racine
contact@lesmurmuresdesousracine.fr
www.lesmurmuresdesousracine.fr



Pour une expérience complète..

Dans un village minuscule, caché dans les racines d'un très vieil arbre, vivent les Murmurins.

Un peuple coloré qui aime les petites choses, les grandes découvertes et les histoires que l'on se raconte quand on prend le temps de regarder le monde.

Mais depuis quelque temps, quelque chose a changé.

Une étrange Ombre grise semble s'être répandue à l'extérieur du village. Elle vole les couleurs, l'émerveillement... et l'envie de regarder autour de soi.

Alors les Murmurins ont fermé les portes de Sous-Racine.

Tous... sauf un.

Siléa est convaincu qu'il existe encore, quelque part dehors, des histoires capables de faire revenir les couleurs.

Des histoires oubliées.

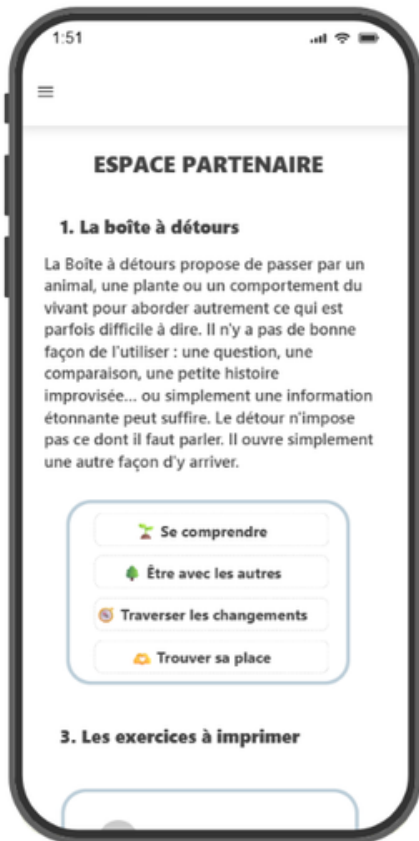
Celles que l'on se racontait autrefois assis dans l'herbe, au détour d'un chemin, dans un jardin, autour d'une confiture ou en regardant un petit insecte.

Alors Siléa décide de partir à leur recherche.

L'interface commune partenaire - famille



Espace partenaire



L'espace partenaire met simplement des supports que vous pouvez utiliser, adapter ou laisser circuler, selon les situations et selon votre manière de travailler.

Vous y trouverez deux espaces :



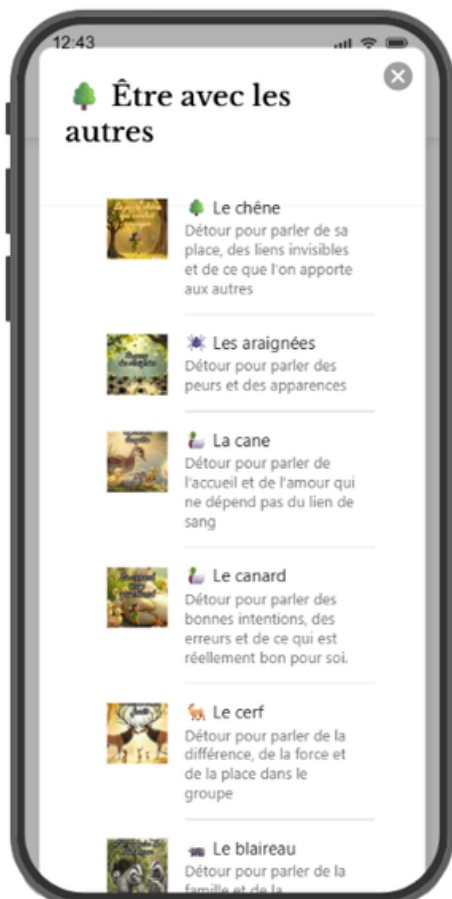
La Boîte à détours

Quand vous cherchez une autre façon d'aborder une situation.



Les jeux à imprimer

Quand vous avez envie de faire autrement que parler.



Le grimoire des histoires oubliées

Le Grimoire rassemble les histoires oubliées retrouvées par Siléa, Pilou et Lumi.



Mais elles ne sont pas classées par âge, par niveau, ou par thème... Elles sont classées par situations émotionnelles du quotidien.

- Difficulté à trouver sa place.
- Changement.
- Acceptation de soi.
- Différence.
- Émotions qui débordent.
- Confiance en soi.
- Séparation.
- Peur de l'inconnu.
- Envie de grandir, sans savoir encore comment.

Le Grimoire fonctionne comme une ressource que l'on ouvre quand on en a besoin. L'enfant peut choisir seul, accompagné d'un adulte, ou être guidé vers une histoire à partir de ce qu'il traverse.

**On lit. On écoute. On imagine.
Puis, si l'enfant en a envie, on en parle.**

Le conte devient **un objet flottant** : il permet de parler de quelque chose de difficile sans avoir à parler directement de soi.

Pour l'enfant... et pour celui qui l'accompagne

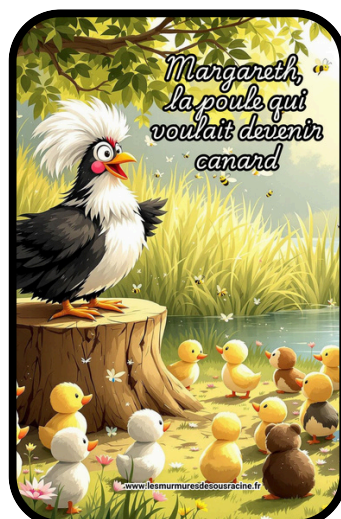
Le Grimoire a été pensé pour être utilisé en duo.

Un parent peut proposer une histoire sans avoir besoin de trouver les bons mots.

Un professionnel peut s'en servir comme support lors d'un accompagnement.

Et l'enfant peut simplement écouter une histoire parce qu'elle lui plaît.

On ne demande jamais à l'enfant de raconter ce qu'il ressent. On lui offre un détour pour pouvoir le faire, s'il le souhaite. Les histoires ne donnent pas de leçon. Elles ouvrent une porte.

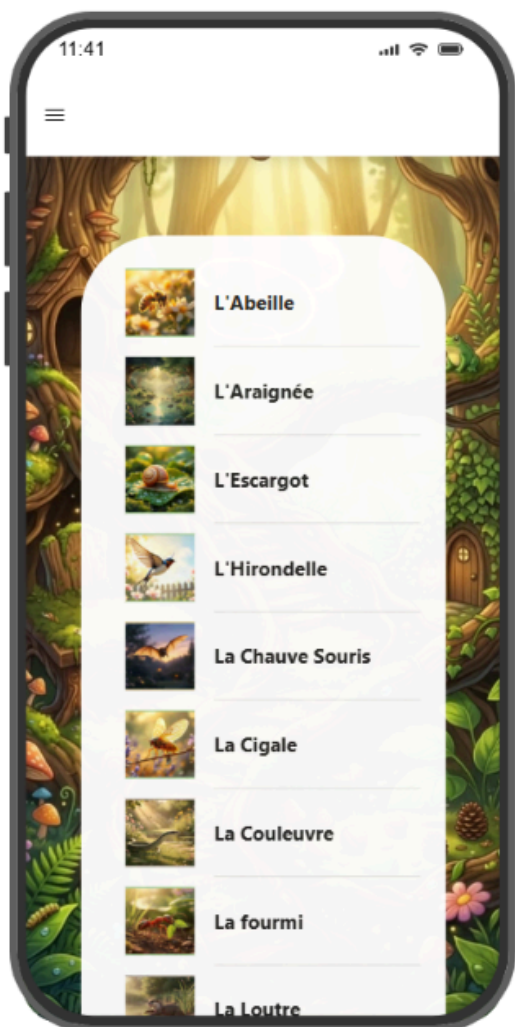




L'Encyclopédix

Dans les histoires, les enfants rencontrent de petites créatures bien réelles.

L'Encyclopédix leur permet de prolonger cette rencontre.



Chaque animal découvert ouvre une fiche nature :

- ses particularités,
- ses super-pouvoirs,
- ses fragilités,
- où le rencontrer,
- comment l'observer
- et comment le respecter.

De la découverte à l'expérience

Mais l'Encyclopédix ne s'arrête pas à la connaissance.

Une fois l'animal rencontré, l'enfant peut retrouver sa fiche dans son propre Encyclopédix et y conserver ses traces d'exploration :

- Où l'a-t-il rencontré ?
- Qu'a-t-il observé ?
- Qu'a-t-il ressenti ?
- Quelle réaction a-t-il eue ?
- Que souhaite-t-il retenir de cette rencontre ?

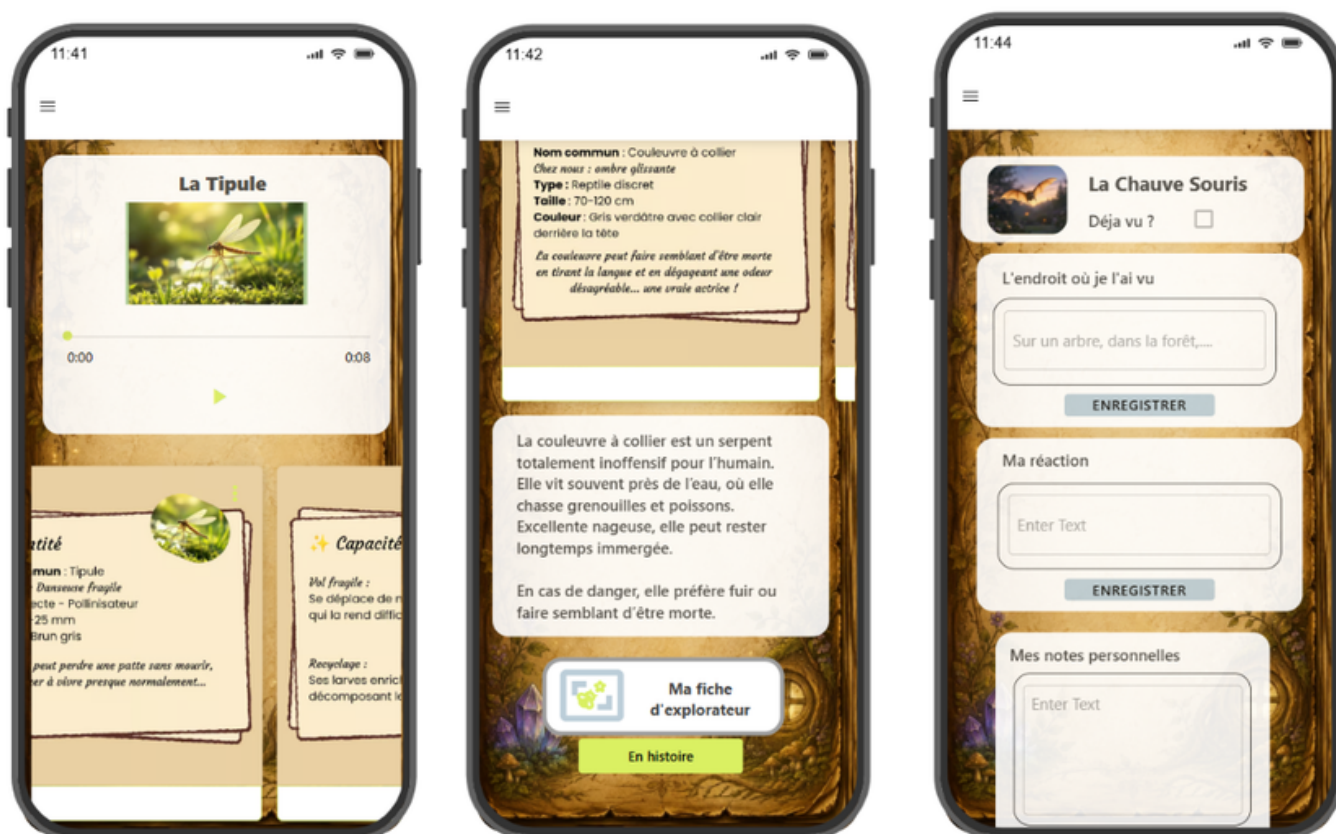
Il peut annoter sa fiche, ajouter ses propres observations et construire progressivement **son encyclopédie personnelle du vivant**.

Une autre façon d'apprendre

L'objectif est de créer un mouvement :

Une histoire → une rencontre → une curiosité → une observation → une expérience personnelle.

L'enfant ne se contente plus de découvrir un animal dans une application : il peut avoir envie de le retrouver dehors.
Et au fil des explorations, l'Encyclopédix devient la mémoire de ce qu'il a réellement rencontré.



La connaissance vient après la curiosité.

L'expérience vient après l'histoire.

Et chaque découverte peut laisser une trace.



Les refuges - jeux à imprimer

Les Murmures ont aussi été pensés pour ces petits moments où le temps s'étire.



- Une salle d'attente.
- Un trajet.
- Un temps calme.
- Quelques minutes avant un rendez-vous.

Un moment partagé où l'on aimerait parler... mais où les mots ne viennent pas.

Les mini-jeux transforment ces temps vides en occasions de lien. Pas besoin de préparer une activité, de trouver une question ou de savoir comment commencer.

On ouvre l'application, on pioche une carte, on joue, on se raconte.

**Quelques minutes peuvent suffire
pour faire émerger une conversation.**

💛 Les défis d'empathie

Des situations simples pour apprendre à regarder une situation depuis le point de vue de quelqu'un d'autre.

- Que pourrait ressentir cette personne ?
- De quoi pourrait-elle avoir besoin ?
- Comment pourrais-je l'aider ?

L'enfant n'apprend pas une « bonne réponse » : il découvre que plusieurs façons de ressentir et de voir le monde peuvent exister.

🌳 L'Arbre de ma tribu

Une façon ludique de représenter les personnes qui comptent.

- Qui me réconforte quand ça ne va pas ?
- Avec qui j'adore jouer ?
- À qui puis-je demander de l'aide ?
- Avec qui est-ce que je me sens bien ?
- L'enfant construit peu à peu sa propre carte des liens qui l'entourent.

2:24

☰

L'arbre de ma Tribu

Enregistrer mes réponses

Celui qui me protège et me rassure quand j'ai peur 🧡

Ma réponse

Celui qui me fait rire et me redonne de l'énergie 🧡

Ma réponse

Celui qui m'apprend des choses nouvelles et m'inspire. 🧡

Ma réponse

Celui qui m'aide à me calmer quand je "bouillonne". 🧡

Ma réponse

Celui qui prend soin de moi (bisous, dodo, petits plats). 🧡

Ma réponse

Celui avec qui j'adore inventer des jeux et...

Raconte-moi

On pioche une carte et chacun répond à son tour.

- Quel a été ton moment préféré aujourd'hui ?
- Qu'aimerais-tu faire cet été ?
- De quoi es-tu fier ?
- Si tu pouvais apprendre quelque chose de nouveau, ce serait quoi ?

Des questions simples, parfois légères, parfois surprenantes, qui créent surtout une occasion de se parler autrement.



Il est impossible de tout dire ici...
Le mieux est de partir à la découverte.

Le code est valable une année dès son activation (et pas avant)

Belle aventure à Sous Racine



Scannez et entrez dans l'application