

Bibliothèque municipale Isidore Rollande

11, cours Carnot - BP 29

13838 CHÂTEAURENARD CEDEX

Tél. : 04 90 24 20 80 - Fax : 04 90 24 25 52

E-mail : bmchateaurenard@wanadoo.fr

PROPOSITIONS D'ANIMATIONS POUR LES SCOLAIRES 2007/2008

La bibliothèque municipale reçoit les classes, en visite libre ou pour des activités destinées à sensibiliser à la lecture et à faire connaître les ressources de son fonds documentaire. Chaque classe peut emprunter des livres, à raison d'un par enfant.

Afin de préparer au mieux la venue des classes, nous demandons aux enseignants de nous informer à l'avance de l'animation choisie pour leur visite. Un délai minimum d'1 mois entre 2 visites devra être respecté.

A noter :

- Pour les besoins spécifiques d'un travail suivi, ces visites ou un certain nombre d'entre elles pourront être concentrées sur une période plus courte.

- Les maternelles bénéficient de l'intervention d'une bibliothécaire dans leurs classes pour des lectures et des dépôts de livres.

C'est pourquoi l'accueil de ces classes à la bibliothèque est limité à 3 créneaux maximum dans l'année et ce, après examen du projet de l'enseignant et l'étude des possibilités d'intégration au planning.

**L'accueil des classes se fait par séance d'une heure
aux jours et horaires suivants :**

Jeudi et vendredi

de 9h à 10h

de 10h30 à 11h30

de 14h à 15h

Renseignements et réservation au 04 90 24 20 82

SOMMAIRE

<p>Découvrir la bibliothèque</p> 	1. Visite libre	Pour tous	p.3	
	2. Visite de présentation	Pour tous	p.3	
<p>Devenir autonome à la bibliothèque</p> 	1. Jeux de classement	Maternelles	p.4	
	2. Visite détaillée	à partir du CE2	p.4	
	3. Safari-lecture	*à partir fin CP (version couvertures livres) *à partir du CE2 (version énigmes)	p.4	
	4. Le catalogue qui sait tout	à partir du CE2	p.4	
<p>Le livre dans tous ses états</p> 	1. Atelier reconnaître les livres	Pour les enfants à partir du CP	p. 5	
	2. Chercher l'intrus	Pour les enfants de CP, CE1 et CE2	p. 5	
	3. Jeu du domino	Maternelles, CP, CE1	p. 5	
	4. A la pêche aux informations	à partir du CE2	p. 6	
	5. Vocabulaire du livre	à partir du CE1	p. 6	
<p>Les livres en jeu</p> 	1. Défi lecture	Pour les enfants de CE2, CM1 et CM2	p. 7	
	2. Jeu textes-images	à partir de la maternelle	p. 8	
	3. Jeu des références	Maternelle grande section, CP, CE1	p. 8	
<p>Moi aussi j'écris, moi aussi j'illustre</p> 	1. Contes à la carte	Pour tous	p. 9	
	2. Kamishibai	Pour tous	p. 9	
<p>Lire en fête 2007 Fête de la science</p> 	1. Malle démonstration Agora des sciences	à partir du CE2	p.10	
	2. Safari lecture spécial Sciences		p.10	
	3. A la pêche aux informations			



« Découvrir la bibliothèque »

Objectifs communs :

- ▣ Développer son goût de la lecture et l'envie de fréquenter la bibliothèque individuellement
- ▣ Découvrir la diversité des supports et la multiplicité des usages possibles de la bibliothèque (comme lieu de détente, de loisir, d'information, d'apprentissage, de connaissance...)

1. Visite libre

Public visé : Pour tous

Déroulement: Au cours de cette visite, les enfants peuvent librement fureter dans la section jeunesse de la bibliothèque, s'installer tranquillement pour lire, faire des recherches et, s'ils le souhaitent, écouter les histoires lues par la bibliothécaire dans l'auditorium.

2. Visite de présentation

Public visé : Pour tous

Déroulement: Par le biais d'histoires sur la lecture, les bibliothécaires font découvrir la richesse des livres aux enfants. C'est aussi prétexte à aborder avec eux les règles de vie et le fonctionnement de la bibliothèque.

[NB: Pour cette visite les parents sont les bienvenus.]



« Se repérer dans la bibliothèque »

Objectifs communs :

- ▣ Se repérer dans les rayons et devenir plus autonome
- ▣ Utiliser les outils permettant de retrouver les documents

1. Jeux de classement

Public visé : Maternelles

Déroulement : Pendant qu'une moitié de la classe écoute des histoires dans l'auditorium, l'autre moitié est répartie en petits ateliers : les enfants sont amenés à classer et à ranger des livres selon leurs caractéristiques physiques (format, livre cartonné ou souple, titre de la collection, héros...). Puis les groupes sont inversés.

2. Visite détaillée

Public visé : à partir du CE2

Déroulement : Le système de classement des documents en section jeunesse est présenté aux enfants. Puis un petit guide rappelant l'essentiel de ce classement leur est distribué.

Enfin, la séance se termine par un jeu permettant de mettre en pratique ce qu'ils ont appris.

3. Safari-lecture

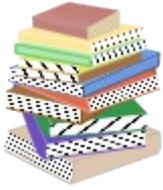
Public visé : à partir de la fin du CP (version couvertures livres), à partir du CE2 (version énigmes)

Déroulement : Par équipe de 3 ou 4, les enfants essayent de retrouver des livres dans la bibliothèque, soit à partir de la reproduction de leur couverture, soit à partir d'une énigme qu'ils auront tirée au sort.

4. Le catalogue qui sait tout

Public visé : à partir du CE2 (les enfants doivent avoir fait préalablement la visite détaillée)

Déroulement : La classe est divisée en deux groupes auxquels on explique le fonctionnement du catalogue de la bibliothèque (recherche sur les postes de consultation informatiques par titre, auteur, sujet...). A l'issue de cette démonstration, on distribue aux enfants un petit jeu d'application, le « Qui cherche, trouve » .



« Le livre dans tous ses états »

Objectifs communs :

- Découvrir l'objet livre : ses caractéristiques, son organisation, son contenu...
- Découvrir les différents intervenants de sa création, sa fabrication et sa diffusion

1. Atelier reconnaître les livres

Public visé : Pour les enfants à partir du CP

Déroulement : A partir de photocopies de pages extraites de romans, d'albums, de documentaires, de dictionnaires, de revues, de pièces de théâtre..., les enfants essaient de déterminer à quelle catégorie de livres appartient chaque page puis ils doivent trouver les livres correspondants parmi ceux exposés sur des tables.

2. Chercher l'intrus

Public visé : Pour les enfants de CP, CE1 et CE2

Déroulement : Par groupe, les enfants examinent des piles de documents comprenant chacune des livres appartenant à la même catégorie (recueils de poésie, romans policiers, livres de recettes, BD...) et un intrus. Pour chaque pile, les enfants essaient de trouver le point commun et l'intrus.

3. Jeu du domino

Public visé : Pour les enfants de maternelle, CP et CE1

Déroulement : En partant d'une sélection d'une trentaine de livres, les enfants doivent former un « domino de livres ». Chaque enfant à son tour va placer un livre en expliquant quel point commun il a avec le précédent (par exemple : le format, un personnage sur la couverture, un mot du titre, le nom de l'éditeur, etc.). Pour corser l'activité, on peut demander aux enfants de ne pas utiliser deux fois de suite le même point commun.

4. A la pêche aux informations

Objectif spécifique : S'initier à la recherche documentaire

Public visé : à partir du CE2

Déroulement : Après une brève présentation méthodologique, les enfants reçoivent un petit questionnaire ludique auquel ils devront répondre en exploitant les différents outils de recherche à leur disposition (dictionnaires, encyclopédies, atlas, etc.) et en utilisant les accès à l'information (sommaire, index...).

5. Le vocabulaire du livre

Objectif spécifique : Découvrir les mots liés au livre (auteur, éditeur, collection, dos, couverture, etc.) et apprendre à les utiliser comme outils ou critères : de recherche d'ouvrages dans les rayons de la bibliothèque , de sélection pour effectuer ses propres choix de lecture

Public visé : à partir du CE1

Déroulement : Par équipe , les enfants reçoivent plusieurs livres et un petit questionnaire ludique auquel ils devront répondre en exploitant toutes les informations que l' « objet livre » leur fournit. Les questionnaires distinguent 2 niveaux (CE/CM). Le questionnaire propose également aux enfants de retrouver des livres en rayon en fonction de différents critères (auteur, cote...),



« Les livres en jeu »

Objectif commun :  Approfondir la lecture

1. Défi-lecture

Objectifs spécifiques :  Découvrir une nouvelle motivation à la lecture par le jeu et la compétition
 S'exercer à la prise de parole

Public visé : Pour les enfants de CE2, CM1 et CM2

Déroulement : Deux équipes sont constituées.

L'animation se déroule sur 3 séances :

1ère séance : Les bibliothécaires présentent aux enfants les livres qui feront l'objet du défi (albums, pièces de théâtre, contes, romans, bandes dessinées). Chaque équipe repart avec un lot de livres à lire et à propos desquels les enfants devront rédiger des questions (qu'ils poseront le jour du défi à l'autre groupe).

2ème séance : Les enfants rapportent à la bibliothèque les questions qu'ils ont rédigées. Celles-ci sont examinées, triées, validées. Les 2 lots de livres changent de groupe. Les enfants repartent avec pour mission de lire le maximum de livres du lot avec beaucoup d'attention afin d'être capables le jour du défi de répondre aux questions posées par leurs « adversaires ».

3ème séance : Le défi proprement dit est organisé à la bibliothèque ; les équipes posent une question à tour de rôle ; l'équipe qui a répondu correctement au plus de questions remporte ce « match amical ».

2. Jeu textes/images

Objectif spécifique :  Découvrir les relations entre le texte et l'image dans l'album

Public visé : Pour les enfants à partir de la maternelle

Déroulement : Pour les enfants de maternelle :

La bibliothécaire lit un album à la classe sans en montrer les images. Puis chaque enfant reçoit la photocopie d'une illustration de cet album. L'animateur lit ensuite chaque page de texte (sans nécessairement suivre la chronologie du récit) : l'enfant qui pense être détenteur de l'image correspondante doit alors se manifester et expliquer son choix. Le jeu se termine quand chaque page de texte a retrouvé son illustration.

Pour les plus grands :

L'activité se déroule comme pour les enfants de maternelle, à ceci près que les pages illustrées et les pages de texte sont distribuées aux enfants. Chaque enfant détenteur d'un texte doit le lire et attendre qu'un camarade propose une illustration qui puisse lui correspondre.

3. Jeu des références

Objectifs spécifiques :  Jouer à identifier les références culturelles que l'auteur utilise

 Manipuler des livres sur l'art (pour la version 2)

Public visé : Maternelle grande section, CP, CE1

Déroulement : *version 1 : lecture d'un conte détourné et confrontation avec la version originale

*version 2 : lecture d'un album dont l'illustration contient de nombreuses références aux arts plastiques. Dans un premier temps, les enfants repèrent, grâce à leur photocopie, les œuvres dont l'illustrateur s'est inspiré. Dans un deuxième temps, ils cherchent ces œuvres dans les documentaires d'art mis à leur disposition. Enfin, une discussion peut s'engager sur la façon dont l'illustrateur a détourné les œuvres d'art.



« Moi aussi j'écris, moi aussi j'illustre »

- Objectifs communs :**
- Développer l'imaginaire
 - Se familiariser avec la structure d'un conte ou d'un récit
 - Découvrir des techniques d'illustration

1. Contes à la carte

Public visé : Pour tous

Déroulement : La séance commence par une lecture de contes et se poursuit par le tri d'un jeu de cartes illustrées selon qu'elles représentent un personnage, un lieu, un objet ou un événement. En équipe, les enfants tirent au hasard des cartes de chaque catégorie. A partir de ces éléments, **en classe**, chaque groupe élabore une histoire qu'il met ensuite « en livre ».

Enfin, les enfants viennent raconter à la bibliothèque et devant un public (autre classe, parents...) leur histoire, qui viendra, s'ils le souhaitent, enrichir le fonds de la bibliothèque.

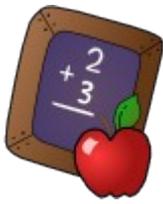
2. Kamishibai

Public visé : Pour tous

Déroulement : La séance commence par la lecture d'une histoire sous forme de kamishibai (petit théâtre de bois d'origine japonaise qui permet de raconter à un groupe des histoires sous forme de planches). Des albums sur le livre, l'illustration, la lecture, le plaisir d'écrire... pourront également être lus afin de donner des idées aux enfants.

Ensuite, **en classe**, chaque groupe invente une histoire qu'il met « en planches » et en images.

Au terme de cette création, les enfants viennent raconter à la bibliothèque et devant un public (autre classe, parents...) leur kamishibai, qui viendra, s'ils le souhaitent, enrichir le fonds de la bibliothèque.



« Lire en fête 2007 :

Fête de la Science »

1. Malle démonstration « Jeux de lumière » (L'Agora des sciences)

présente dans nos locaux

du 8 au 20 octobre 2007

**NB : Possibilités exceptionnelles de RDV pendant cette quinzaine :
le mardi, le mercredi, le jeudi, le vendredi et le samedi.**

Public visé : à partir du CE2

Qu'est-ce qu'une source de lumière, un spectre de couleurs, un rayon lumineux ? Pourquoi le ciel est-il bleu ? Et rouge au coucher du soleil ?

« **Jeux de lumière** » est une malle démonstration qui propose une série d'expériences amusantes et étonnantes pour découvrir les propriétés fondamentales de la lumière.

De la perception à l'illusion jouez-vous de la lumière !

**Pendant le 1er trimestre les animations suivantes
vous sont également proposées :**

2. Safari-lecture Enigmes (spécial sciences)

3. A la pêche aux informations (spécial sciences)