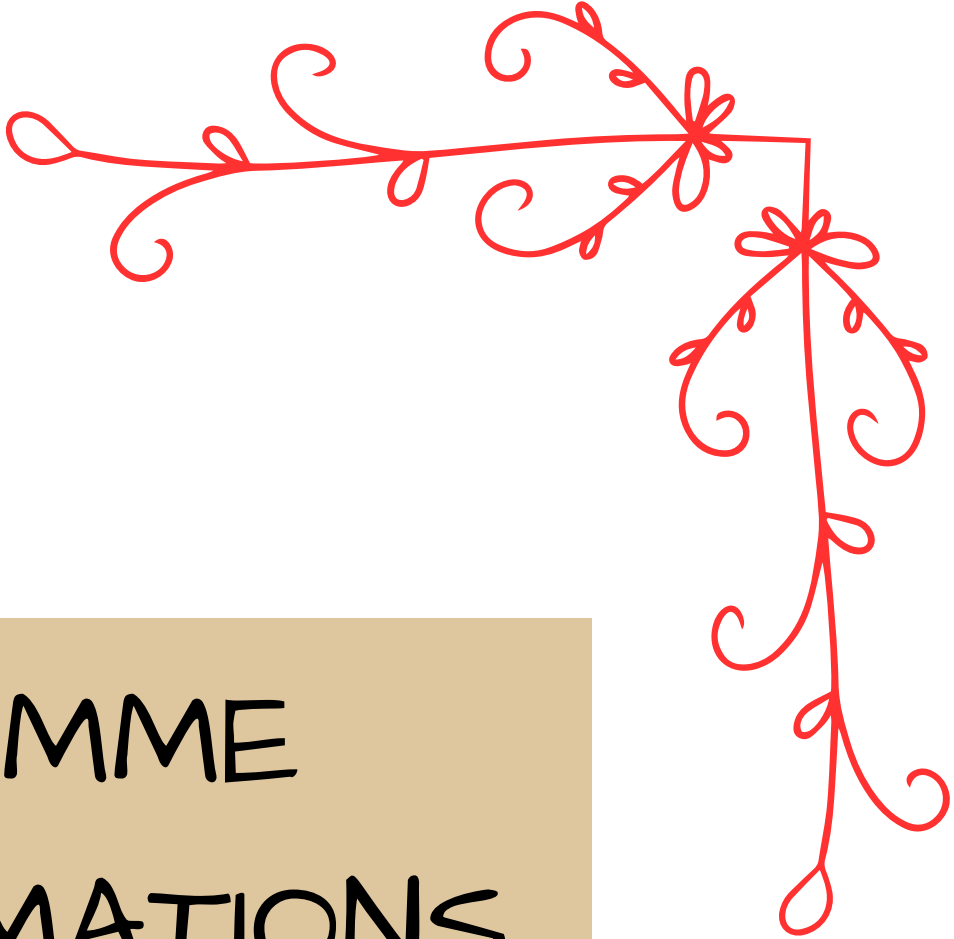




PROGRAMME DES ANIMATIONS

PROPOSÉES PAR LA BIBLIOTHÈQUE

Année scolaire
2023 - 2024



Chaque classe peut bénéficier en fonction de son niveau d'une animation à la bibliothèque. Les enseignant.e.s sont amené.e.s à choisir parmi les propositions ci-dessous.

	PS	MS	GS	CP	CE1	CE2	CM1	CM2
Visite lecture								
Livres extraordinaires								
Jouons autour des contes								
Découverte d'un illustrateur								
Jeu du rallye								
Exploration des contes								
Musée idéal								
À la découverte de la BD !								
Jouons avec la poésie !								

À noter : l'animation "Découverte d'un illustrateur", "Musée idéal", "À la découverte de la BD !" et "Jouons avec la poésie !" se font sous forme de parcours, soit 2 séances.

En complément de ces accueils, les enseignants peuvent solliciter la bibliothèque afin de bénéficier d'une sélection de documents en lien avec les thématiques travaillées en classe. Ces dernières doivent cependant être communiquées en amont afin de permettre aux bibliothécaires de faire venir des livres de la Bibliothèque départementale de prêts (BDLA) - cf charte.

Dans le cadre de cet accueil, un temps de lecture d'albums en classe entière sera proposé par les bibliothécaires autour de nouveautés, de coups de cœur ou d'une sélection thématique.

Les élèves disposeront par la suite d'un temps de lecture autonome afin de découvrir les collections et s'approprier les lieux.



DURÉE

ENV. 45 MIN/1H



EMPRUNT
POSSIBLE

- OBJECTIF -

Découvrir la bibliothèque et ses collections de manière autonome.



Dans le cadre de cet accueil, un premier temps de lecture en classe entière sera proposé.

La classe sera divisée par la suite en plusieurs groupes afin de pouvoir bénéficier d'un temps de lecture autonome dans l'espace jeunesse, de manipuler des livres atypiques et de découvrir une lecture en réalité augmentée.

À noter : un tapis de lecture provenant de la bibliothèque départementale de Loire-Atlantique pourra être exploité si l'accueil est programmé en 2024.



DURÉE

ENV. 1H



EMPRUNT
POSSIBLE

- OBJECTIF -

**Découvrir et manipuler des livres atypiques :
livres pop-up, livres tactiles, kamishibai,
livres en réalité augmentée...**



- JOUONS AUTOUR DES CONTES -

NIVEAU
PS-MS-GS

Dans le cadre de cet accueil, quatre propositions de jeux autour des contes sont proposées, induisant quatre séances différentes dans sa version complète.

La classe sera divisée en deux groupes : un groupe en lecture dans l'espace jeunesse et un groupe en activité.

Toutes les séances ne sont pas obligatoires, elles sont au choix de l'enseignant.e parmi les propositions ci-dessous :

Jeu 1 : Jeu de Recherche & Trouve

Jeu 2 : Jeu de société adapté du jeu du "Verger" (version "Hansel et Gretel")

Jeu 3 : Remets le conte dans le bon ordre !

Jeu 4 : Associe les éléments au bon conte

À noter : pour les jeux 3 et 4, il est nécessaire d'avoir vu les contes en classe.



DURÉE

ENV. 45 MIN/1H



EMPRUNT
POSSIBLE



- OBJECTIF -

**Faire découvrir différents contes
de manière ludiques**

- DÉCOUVERTE D'UN ILLUSTRATEUR -

NIVEAU
GS-CP

Dans le cadre de cet accueil, les élèves sont amenés à découvrir le travail de l'autrice-illustratrice Céline Lamour-Crochet.

Séance 1 : présentation de l'autrice-illustratrice Céline Lamour-Crochet et lecture de ses ouvrages. Suivi d'un temps de lecture en autonomie.

Séance 2 : Rencontre avec l'autrice-illustratrice **le jeudi 18 avril 2024** avec atelier créatif "à la manière de..."



DURÉE

2 SÉANCES
ENV. 1H



EMPRUNT
POSSIBLE

- OBJECTIF -

Découvrir le travail d'un illustrateur (ses techniques, ses œuvres...) et développer la créativité chez les enfants.



Dans le cadre de cet accueil, les élèves vont pouvoir découvrir la bibliothèque de manière ludique.

Le but du jeu ? Par groupe de trois ou quatre, les élèves doivent retrouver des documents correspondant à la description notée sur les cartes distribuées.

À noter : des accompagnateurs sont à prévoir pour encadrer les groupes.



DURÉE

ENV. 1H



EMPRUNT
POSSIBLE

- OBJECTIF -

Découvrir la bibliothèque, ses collections et son mode de classement de manière ludique.

Trouver une BD dont le titre commence par la lettre M



- EXPLORATION DES CONTES -

NIVEAU
CEI-CM2

Dans le cadre de cet accueil, nous proposons aux élèves une plongée au cœur des contes.

Après un temps de lecture en classe entière, les élèves seront divisés en deux groupes. Un groupe sera en lecture autonome dans l'espace jeunesse tandis que le deuxième (de nouveau divisé par petits groupes de 3/4 enfants) sera amené à inventer un conte à l'aide d'un tarot des contes.

En fin de séance, chaque groupe racontera son conte à la classe.

À noter : des accompagnateurs sont à prévoir pour encadrer les groupes.



DURÉE

ENV. 1H30-2h



EMPRUNT
POSSIBLE

- OBJECTIF -

**Aborder les contes et leur construction,
travailler l'expression orale et stimuler
l'imagination.**



Dans le cadre de cet accueil, les élèves vont être amenés à découvrir des œuvres d'art de manière ludique.

Séance 1 : lecture en classe entière suivie d'une activité où les élèves devront retrouver le titre des œuvres présentées et choisir leur préférée.

Séance 2 : atelier créatif à la manière d'un peintre.



DURÉE

2 SÉANCES
ENV. 2h



EMPRUNT
POSSIBLE

- OBJECTIF -

Découvrir et sensibiliser à l'art (peintures, sculptures) et développer l'argumentation.



- À LA DÉCOUVERTE DE LA BD ! -

NIVEAU
CMI-CM2

Dans le cadre de cet accueil, nous proposons aux élèves d'explorer l'univers de la bande dessinée.

Séance 1 : découvrir le lexique de la BD.

Séance 2 : création d'une planche de BD par groupe à l'aide d'une application.



DURÉE

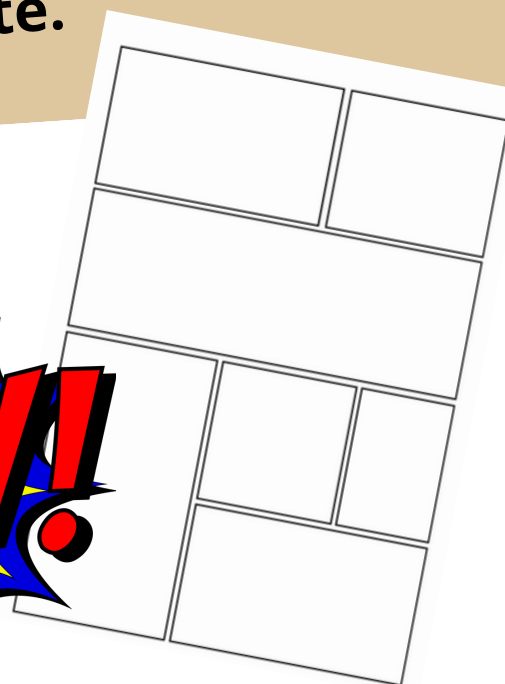
2 SÉANCES
ENV. 1h30/2h



EMPRUNT
POSSIBLE

- OBJECTIF -

Découvrir les origines de la BD/son lexique et développer la créativité.



Dans le cadre de cet accueil, nous proposons aux élèves de découvrir et de jouer autour des mots et des sonorités.

Séance 1 : sensibilisation à la poésie de manière ludique.

Séance 2 : les élèves seront amenés à inventer un texte à partir de différentes illustrations. Ceux qui le souhaitent pourront partager leur texte lors d'un temps de restitution en fin de séance.



DURÉE

2 SÉANCES
ENV. 1h30/2h



EMPRUNT
POSSIBLE

- OBJECTIF -

**Découvrir et jouer avec les mots/les sonorités
et développer la créativité.**

