



CATALOGUE DES ANIMATIONS

Visites de classes – Animations

Les visites de classes à la bibliothèque représentent des occasions privilégiées pour les élèves de se familiariser avec les espaces et les ressources documentaires de leur bibliothèque. Les visites, qui poursuivent l'objectif de conjuguer détente et découverte, se déroulent en principe sur une période, à l'exception de quelques animations, et selon le modèle suivant : une animation ou une histoire (album ou kamishibai), suivie d'un moment consacré au prêt.

Le catalogue d'animations

Dans ce catalogue, vous trouverez une sélection d'animations classées par degré scolaire. Elles sont adaptées au niveau et à l'expérience des enfants, et certaines nécessitent une préparation (une première visite de la bibliothèque par exemple).

Ce catalogue n'est pas figé : la bibliothécaire se réjouit d'imaginer de nouvelles propositions en fonction de vos besoins et du programme de votre classe.

Quel est le rôle de l'enseignant ?

Les animations sont généralement préparées par la bibliothécaire, parfois en collaboration avec l'enseignant selon le thème choisi. Pendant l'animation, l'enseignant assure surtout la gestion de la classe et apporte la continuité pédagogique. Selon les besoins, il peut aussi animer un atelier ou accompagner un demi-groupe.

Degré	Titre	Période	Description	Objectifs
1-2P	Ami des livres	1	Présentation de la bibliothèque et des livres. Animation avec la comptine « Amis des livres » pour sensibiliser les enfants à la manipulation soigneuse des livres.	- Découvrir la bibliothèque et ses livres - Apprendre à manipuler les livres soigneusement
1-2P	Dans l'univers de ... Hervé Tullet	1	Les élèves découvrent la créativité colorée d'Hervé Tullet par le biais de différentes activités et lectures.	- Découvrir l'univers et le style d'Hervé Tullet - Stimuler la créativité par des expériences artistiques - Favoriser la coopération et le plaisir de jouer
1-2P	La technique de l'éléphant	1	Les élèves explorent la bibliothèque à la recherche de documents autour d'un thème choisi, par exemple les éléphants. Ils se retrouvent ensuite pour comparer la variété des ouvrages découverts : formats, types de supports, genres, publics visés, illustrations, etc. Cette activité leur permet de distinguer un album de fiction d'un documentaire.	- Explorer la diversité des livres en bibliothèque - Comprendre le classement et l'organisation des rayons - Distinguer fiction et documentaire
1-2P	Domino des livres	1	Les élèves créent un domino de livres en associant une série d'albums mis à leur disposition.	- Observer et comparer les couvertures d'albums - Jouer à relier les livres entre eux - Exprimer ses émotions et ses liens personnels

1-2P	Le partage des couleurs	2	La lecture du kamishibai "Splash !" invite les élèves à découvrir la richesse d'un monde multiculturel. Ensuite, un coloriage collectif leur permettra d'expérimenter l'importance de la collaboration et de l'entraide.	- Découvrir la richesse du monde multiculturel à travers la lecture du Kamishibai "Splash !" - Expérimenter la coopération et l'entraide lors du coloriage collectif inspiré de K. Haring - Valoriser la créativité et le travail collectif en participant à la réalisation d'une fresque commune
1-2P	Merci le vent!	1	Lecture de l'album "Merci, le vent !" d'Édouard Manceau, puis feuilletage d'albums et collage avec des morceaux de papier.	- Découvrir l'album et son illustrateur - Créer un collage inspiré de l'histoire
1-2P	La symphonie des animaux	1	Les élèves identifient les instruments présents dans l'album <i>La Symphonie des animaux</i> de Dan Brown et exécutent une chorégraphie sur la musique.	- Découvrir l'histoire et les personnages du livre « La symphonie des animaux ». - Associer musique et mouvement en créant une chorégraphie liée aux extraits musicaux et aux animaux. - Exprimer sa créativité et ses impressions à travers la danse et l'écoute collective
2P	Fiction ou documentaire ?	1	Les élèves distinguent les fictions (album, conte, bande dessinée) et les non-fictions (documentaire, magazine) et expliquent les caractéristique de chacun.	- Distinguer fiction et documentaire - Classer et repérer les livres en bibliothèque - Relier fiction et réalité
1-2P + 3P	La couleur des émotions	1	Découverte de La Couleur des émotions , en discuter, puis associer des situations du quotidien (représentées en images) aux différentes émotions (personnages).	- Identifier les émotions - Comprendre les situations et interpréter les images correspondantes

1-2P+ 3P	La grosse faim du p'tit bonhomme	1	Découverte de " La grosse faim du p'tit bonhomme" de Pierre Delye, restituer la trame narrative, tout en passant en revue les étapes de la fabrication du pain	- Identifier les personnages de l'histoire, ainsi que leurs besoins - Constater la composante logique de la trame narrative
3-4P	Noël dans le monde	1	Autour de l'album " <i>Noël dans le monde</i> ", nous découvrons le Noël des enfants de différents pays du monde.	- Découvrir les traditions de Noël à travers le monde - Voyager par l'écoute de musiques de Noël variées - Éveiller la curiosité et l'ouverture culturelle
3-4P	La légende du colibri	1	Cette animation permet aux élèves de découvrir la collection "Contes" de la Bibliothèque au travers de "La légende du colibri". Cette dernière leur est présentée sous différentes formes (chantée, lue, illustrée de façon variée, ...).	- Découvrir une histoire sous différentes formes (lecture, chanson, images). - Développer la compréhension et la mémorisation en reconstituant et racontant le récit - Comparer deux versions d'un même conte pour identifier similitudes et différences
3-4P	Histoire en désordre	1	Découverte d'un auteur-illustrateur à travers un type de document : l'album. Les élèves classent dans l'ordre les illustrations d'une histoire. A choix : · Le tunnel d'Anthony Browne · Plouf de Philippe Corentin · Dada de Germano Zullo et Albertine Prérequis : connaissances en lecture	- Développer la compréhension narrative - Renforcer les compétences de lecture et d'expression orale - Découvrir et valoriser une autrice ou un auteur de littérature jeunesse

3-4P	Invente une histoire	1	Les élèves choisissent au fur et à mesure du récit les personnages et les actions pour créer leur propre histoire (en suivant le schéma narratif du conte).	- Découvrir la structure d'un récit : comprendre et utiliser le schéma narratif du conte pour inventer une histoire - Stimuler l'imagination et la créativité : inventer collectivement un personnage, des épreuves et une aventure - Favoriser la coopération et l'expression orale : créer ensemble
3P	Le vocabulaire du livre	1	Les élèves acquièrent le vocabulaire de base spécifique au livre (titre, couverture, page, etc.) et se questionnent sur l'utilité de la lecture.	- Connaître les parties d'un livre et leur vocabulaire : identifier et nommer la couverture, le dos, les pages, la 4e de couverture et leurs fonctions - Comprendre les informations utiles sur un livre : repérer le titre, l'auteur·rice, l'illustrateur·rice, l'éditeur·rice et le résumé - Développer le goût de la lecture
4P	Les métiers du livre	2	Par groupes, les élèves identifient les différents acteur·rices de la chaîne du livre, et classe les étapes de fabrication du livre.	- Découvrir la chaîne du livre : identifier les différents acteurs et actrices et comprendre leur rôle. - Comprendre les étapes de fabrication d'un livre - Développer la curiosité et le plaisir de lire

4P	Fiction/non-fiction	1	Les élèves distinguent les fictions (album, conte, bande dessinée) et les non-fictions (documentaire, magazine) et expliquent les caractéristique de chacun.	- Savoir distinguer fiction et non-fiction - Apprendre à utiliser la couverture comme indice - Découvrir l'organisation d'une bibliothèque
5-6P	Au secours ma BD est muette!	1	Les élèves, de manière individuelle, doivent réinventer les textes d'une bande dessinée.	- Découvrir les codes de la BD : comprendre les notions de case, planche et bulle, et leur rôle dans la narration - Développer la créativité et l'expression écrite - Favoriser la lecture et la prise de parole
5-6-P	Le point commun	1	Les élèves identifient le point commun d'une pile de documents. Ils justifient leur réponse en utilisant le vocabulaire adéquat.	- Apprendre à classer et catégoriser des documents : identifier leurs points communs - Acquérir du vocabulaire lié au livre et à la bibliothèque - Développer l'esprit d'analyse et de coopération

6, 7 et-8P	Dégustalivres	1	Les élèves "dégustent" des livres à la bibliothèque, afin d'élargir leur horizon de lecture et affiner leurs goûts. Pour l'occasion, la bibliothèque devient un restaurant, proposant des espaces de lectures agrémentés de nappes et de menus. Les livres seront dégustés grâce à des marques-pages et un chronomètre !	- Découvrir la diversité des genres littéraires et explorer différents univers de lecture - Stimuler la curiosité et l'envie de lire - Apprendre à faire un choix de lecture personnel
7-8P	Haïkus	1	Présentation du genre Haïku et ses caractéristiques (rythme, vers, syllabes). A la façon du jeu « cadavre exquis » les élèves construisent un haïku avec des thématiques imposées. Ensuite on pourra tester leur connaissance sur la culture du conte en faisant deviner les titres de contes qui font référence des haïkus. S'ils le souhaitent ils peuvent faire un nouveau tournus de « cadavre exquis » avec les thèmes qu'ils auront choisi.	- Découvrir et reconnaître différents contes - Comprendre les caractéristiques du haïku - Développer la créativité et l'expression écrite
7-8P	La réponse est dans les documentaires	2	L'objectif est de découvrir comment chercher dans les documentaires de la bibliothèque.	- Découvrir et comprendre la classification des livres - Apprendre à utiliser les outils d'un livre : sommaire, index, glossaire pour trouver rapidement l'information. - Développer l'autonomie dans la recherche documentaire

8P	Jeu de l'oie de la bibliothèque	1	Pour la dernière visite des 8H à la bibliothèque, les élèves participent à un jeu de l'oie - quizz de la bibliothèque qui reprend des notions vues lors de leurs différentes visites de classe à la bibliothèque.	- Renforcer les connaissances sur les livres et la lecture - Développer la coopération et l'esprit d'équipe - Apprendre en s'amusant
----	---------------------------------	---	---	--