

1

## L'heure du conte

### Objectif

Valoriser les enfants ou adolescents en difficulté de lecture  
Découvrir et partager des intérêts divers grâce à la lecture

### Public

Dès 7H

### Nombre de participants

deux classes de degrés différents divisées en groupes

### Durée de l'animation

1h00 au plus ou un cours de 50 minutes

### Nombre d'animateurs et rôles respectifs

2 enseignants : un par classe

- repérer les enfants/ados en difficulté de lecture
- préparer la classe à ce genre d'animation et former des groupes au préalable
- choisir des livres avec le bibliothécaire et demander aux enfants/ados de préparer l'histoire qu'ils liront

Bibliothécaire

- sélectionner les livres
- aider lors de l'activité

### Matériel nécessaire

livres de contes, différents albums

### Niveau de réalisation, de fabrication

facile

### Explications, règles du jeu

- réunir deux classes de degrés différents à la bibliothèque
- répartir les élèves en groupes (responsabilité des enseignants)
- chaque élève en difficulté de lecture devient le centre du groupe à qui il lira l'histoire (les plus âgés font la lecture aux plus jeunes)
- faire tourner les groupes.



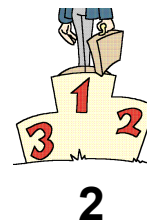
Dès 7H



1h00



facile



2

## Quand les ados s'en mêlent

<b>Objectif</b>	Motiver à la lecture, favoriser l'échange et l'expression orale, entraîner la lecture.
<b>Public</b>	9H-11H (adaptation possible pour les classes primaires dès la 5H)
<b>Nombre de participants</b>	une classe à diviser en deux (pour une meilleure gestion des groupes)
<b>Durée de l'animation</b>	1h00 à 2h00, selon le travail demandé aux élèves
<b>Nombre d'animateurs et rôles respectifs</b>	<p>Enseignant</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• déterminer l'intérêt des élèves</li><li>• répertorier auprès des élèves un ou plusieurs thèmes qui les passionnent</li></ul> <p>Bibliothécaire</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• sélectionner, repérer les livres en fonction des intérêts (travail du bibliothécaire)</li><li>• préparation commune (avec l'enseignant) des livres selon la liste des sujets motivant les élèves</li></ul>
<b>Matériel nécessaire</b>	livres divers
<b>Niveau de réalisation, de fabrication</b>	facile
<b>Explications, règles du jeu</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• se rendre en bibliothèque</li><li>• les élèves recherchent* des livres sur les sujets qu'ils ont choisi en classe (découverte de la bibliothèque)</li><li>• les élèves prennent les livres sélectionnés auparavant (plus rapide)</li><li>• lecture personnelle du livre, choix d'un passage, préparation d'une présentation pour l'échange</li><li>• lecture devant le groupe puis échange/débat</li></ul>
<b>Remarque</b>	* ceci présuppose que les élèves connaissent le fonctionnement de la bibliothèque (si non au préalable, présentation de la bibliothèque et de son fonctionnement par le bibliothécaire).



9H-11H



1h00-2h00



facile



3

## Rencontre

*avec un écrivain, un illustrateur, un dessinateur de bandes dessinées*

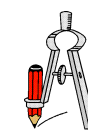
<b>Objectif</b>	Rencontrer un écrivain (...) dans un cadre précis : exposition, travail sur un thème
<b>Public</b>	tout public (si scolaire : déterminer à quel niveau scolaire s'adressent l'auteur ou l'illustrateur dans ses oeuvres en général)
<b>Nombre de participants</b>	dépend de l'envergure donnée à la réception de ce personnage (présentation par classe, par niveau scolaire : ceci est favorable lorsque les degrés scolaires inclus les tous petits et les plus grands ; le niveau d'attention n'est pas le même)
<b>Durée de l'animation</b>	1h00 (dépend du cadre de la rencontre)
<b>Nombre d'animateurs et rôles respectifs</b>	<p>Bibliothécaire</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• peut être chargé d'inviter, accueillir et présenter l'auteur</li></ul> <p>Enseignant</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• préparer les élèves à cette rencontre</li><li>• stimuler leur curiosité à l'égard de l'invité (la personne, son oeuvre...)</li></ul>
<b>Matériel nécessaire</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• une salle pour recevoir la personne et le public souhaité</li><li>• envisager des micros si la salle est très grande (1 micro au minimum pour la « scène », un micro au min pour le public)</li><li>• <i>présentoir (pour montrer physiquement les oeuvres de l'invité)</i></li><li>• <i>grilles d'expositions (si dessins ou illustrations de l'auteur)</i></li><li>• <i>rétroprojecteur ou vidéo</i></li></ul> <p>Les trois points ci-dessus dépendent du type d'invité et de ses besoins pour cette rencontre.</p>
<b>Niveau de réalisation, de fabrication</b>	<p>facile à moyen</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• intégrer la rencontre dans un cadre précis : exposition, travail sur un thème</li><li>• prendre contact suffisamment tôt avec la personne que l'on souhaite inviter (prendre contact par exemple avec une maison d'édition, une association d'écrivains ou l'auteur lui-même)</li><li>• envisager les frais<ul style="list-style-type: none"><li>• d'animation : besoin en matériel</li><li>• de déplacement : transport de l'invité</li><li>• de défraiement : si honoraires demandés par l'invité</li><li>• d'hébergement, de repas...</li></ul></li></ul>
<b>Explications, règles du jeu</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• préparation en classe de la venue de l'invité : étude de l'auteur, lecture de ses oeuvres, analyse de ses illustrations</li><li>• prévoir une exposition au sein de la bibliothèque : mettre en avant les oeuvres de l'auteur (mise en valeur de ses ouvrages, agrandissement des illustrations par exemple), et présenter la personne (établir des fiches résumées de sa biographie, des critiques)</li></ul>



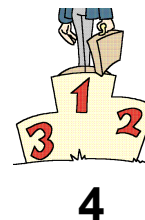
tout public



1h00



facile à moyen



4

## Rencontre Lecture

<b>Objectif</b>	Motiver les enfants à la lecture par des concours
<b>Public</b>	5H-11H
<b>Nombre de participants</b>	1 classe
<b>Durée de l'animation</b>	toute l'année scolaire ou 1 trimestre
<b>Nombre d'animateurs et rôles respectifs</b>	1 enseignant, 1 bibliothécaire <ul style="list-style-type: none"><li>• choisir des documents</li><li>• coordonner les activités autour des livres</li></ul>
<b>Matériel nécessaire</b>	une quinzaine de livres pour la classe
<b>Niveau de réalisation. De fabrication</b>	élevé un projet d'envergure qui demande beaucoup d'investissement en temps, dans la classe et à la bibliothèque
<b>Explications, règles du jeu</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• lecture de livres par les élèves tout au long de l'année ou du trimestre</li><li>• narration de ces livres à leurs camarades</li><li>• présenter des jeux relatifs aux histoires lues</li><li>• effectuer des recherches sur les lieux et les personnages</li><li>• mimer des scènes de théâtre</li><li>• travailler sur les illustrations.</li></ul>
<b>Remarque</b>	Cette activité est proche du "Virus lecture" (3-4H, 5-6H, 7-8H) proposé par BouC'S du bureau romand de l'ISJM.



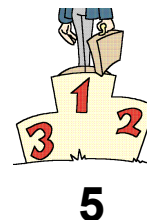
5H-11H



sur l'année



élevé



## Défi lecture

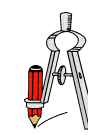
<b>Objectif</b>	Confronter les élèves sur la connaissance des livres qu'ils auront lus durant l'année scolaire Cette confrontation se fait sur le mode d'un concours-jeu.
<b>Public</b>	5H-11H
<b>Nombre de participants</b>	Plusieurs classes (dans un même centre scolaire, ou divers centres)
<b>Durée de l'animation</b>	1/2 journée
<b>Nombre d'animateurs et rôles respectifs</b>	1 enseignant par classe <ul style="list-style-type: none"><li>• choix des documents étudiés en commun par les classes</li><li>• préparer en classe les questionnaires pour la classe adverse en catégorisant les questions (ex : personnages, déroulement de l'histoire, auteur et sa biographie, bibliographie...)</li></ul> 1 bibliothécaire <ul style="list-style-type: none"><li>• fournir si possible la documentation relative aux ouvrages étudiés</li><li>• préparer et organiser la journée dans ses locaux (dans la mesure du possible)</li></ul> 1 meneur de jeu <ul style="list-style-type: none"><li>• jouer le rôle d'arbitre</li></ul>
<b>Matériel nécessaire</b>	un décor pour la mise en scène du jeu des questionnaires.
<b>Niveau de réalisation. de fabrication</b>	moyen
<b>Explications, règles du jeu</b>	Sur le thème et les livres lus durant l'année, deux ou plusieurs classes se rencontrent pour répondre à un questionnaire Animation sur le modèle de "Questions pour un champion" <ul style="list-style-type: none"><li>• limitation du temps de réponse</li><li>• affrontement par groupe d'élèves représentant leur classe (les classes peuvent choisir leurs représentants)</li><li>• arbitrage par le meneur de jeu (pouvant s'accompagner d'un jury pour lever tout doute sur la fiabilité d'une réponse).</li></ul>
<b>Remarque</b>	Voir la fiche 4 <b>Rencontre lecture</b> - pour l'organisation durant l'année : le <b>Défi lecture</b> en est le point final. Les classes participantes reçoivent un prix (à décider entre les organisateurs)



5H-11H



½ journée



moyen