



1

De la fabrication du livre à sa présentation en bibliothèque

Objectif

Découvrir la fabrication du livre

Public

6H-11H

Nombre de participants

groupe de 6 personnes

Durée de l'animation

2 x 1h00

Nombre d'animateurs et rôles respectifs

Bibliothécaire et enseignant collaborent à la rédaction des questions.

Matériel nécessaire

un lot de cartes de couleur (une couleur pour chaque intervenant de la chaîne du livre : l'auteur, l'illustrateur, l'éditeur, l'imprimeur, le diffuseur, la bibliothèque)

Niveau de réalisation, de fabrication

facile à moyen (la préparation des questions demande réflexion)

Explications, règles du jeu

- Préparation en classe : quel est le parcours d'un livre, son origine, sa finalité... (1 heure)
 - chacun des intervenants de la fabrication du livre est représenté par 6 fiches, soit un jeu de 36 cartes (6 par intervenant)
 - chaque fiche comprend une question
 - classer les fiches selon la chaîne du livre (auteur, illustrateur, éditeur, imprimeur, diffuseur, bibliothèque)
 - En bibliothèque
 - disposer au centre d'une table une pile de question selon l'ordre de la fabrication du livre
 - chaque joueur prend une carte à tour de rôle, lit la carte à haute voix et répond à la question
 - si la réponse est bonne, il conserve la carte
 - si la réponse est fausse, un autre joueur peut répondre selon l'ordre établi des joueurs (déterminer cet ordre par exemple avec un dé)
 - lorsqu'un joueur a les 6 fiches métiers du livre, il a fabriqué son livre
- L'animateur (bibliothécaire ou enseignant) a la liste des réponses : il joue le rôle d'arbitre.

Remarque

Possibilités : fabriquer du papier, visiter une fabrique de papier, visiter une imprimerie...



6H-11H



2 x 1h00



facile à moyen



Fabrication du kamishibai

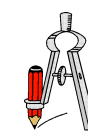
Objectif	Réaliser une histoire en kamishibai : dessin et écriture Visiter la bibliothèque
Public	5H-11H (on peut rendre l'activité plus complexe en fonction de l'âge des participants)
Nombre de participants	1 classe divisée en groupes
Durée de l'animation	variable selon ce que l'on demande : en général longue à réaliser en plusieurs séances ou à choisir comme activité du trimestre ou du semestre.
Nombre d'animateurs et rôles respectifs	de 2 à 4 : Enseignant <ul style="list-style-type: none">déterminer l'intérêt des élèves ou de la classe (ou groupe) Bibliothécaire <ul style="list-style-type: none">aide dans le choix des livres adéquats Professeur de dessin <ul style="list-style-type: none">aide dans l'illustration Professeur de travaux manuels <ul style="list-style-type: none">aide dans la réalisation
Matériel nécessaire	papier, carton, crayons de couleur, feutres, peinture, cutter, ciseaux...
Niveau de réalisation, de fabrication	moyen
Explications, règles du jeu	<ul style="list-style-type: none">se rendre en bibliothèque, choisir les livres, lire et sélectionner l'histoire à travaillerretour en classe : découpage du texte, travail de réécriture, réaliser les séquences illustréesmontage du kamishibaiprésentation du théâtre à une autre classe.



5H-11H



plusieurs séances



moyen



Le « Trivial Pursuit » des élèves

Objectif

Découvrir l'organisation de la bibliothèque, faire des recherches sur des sujets précis

Public

7H-11H

Nombre de participants

1 classe divisée en groupes

Durée de l'animation

1 après-midi

Nombre d'animateurs et rôles respectifs

- 1 enseignant et 1 bibliothécaire
- gérer les groupes
 - aider les élèves dans leurs recherches

Matériel nécessaire

papier, crayons, livres

Niveau de réalisation, de fabrication

facile

Explications, règles du jeu

- se rendre à la bibliothèque, présentation de l'organisation de la bibliothèque
- répartir les élèves par petits groupes (2-3 élèves)
- chaque groupe se voit attribuer un secteur de la bibliothèque
- consulter les livres sur des thèmes précis
- rédiger de nombreuses questions
- présenter les questions à l'enseignant et au bibliothécaire qui les corrigent et le classent par thèmes

Les questions du « Trivial Pursuit » sont prêtes.
Le jeu peut se jouer en classe ou en bibliothèque.



7H-11H



1 après-midi



facile



Reconstitution d'un livre

Objectif	Retrouver l'ordre chronologique d'une histoire
Public	1H-4H
Nombre de participants	1 classe
Durée de l'animation	1h00
Nombre d'animateurs et rôles respectifs	Enseignant ou bibliothécaire <ul style="list-style-type: none">photocopier entièrement l'ouvrage choisi permettant de reconstituer l'histoire (cf. références) Bibliothécaire <ul style="list-style-type: none">préparer un choix de livres du même genre
Matériel nécessaire	un livre se prêtant facilement à la photocopie
Niveau de réalisation de fabrication	facile
Explications, règles du jeu	<ul style="list-style-type: none">l'animateur ouvre l'ouvrage comme pour raconter une histoire aux enfantstoutes les pages photocopiées s'échappent du livrel'animateur demande aux enfants de reconstituer l'histoire à partir des photocopies dispersées sur le sol.d'abord en s'aidant seulement des illustrationspuis en ajoutant les textes, les enfants reconstruisent le livrel'animateur n'oublie pas de montrer le livre intact (!)il leur lit l'histoireil leur présente les ouvrages du même genre préparés par le bibliothécaire.
Références	<p><i>Propositions :</i> <i>Kemp Anna, Le Pire des chevaliers, Milan 2015, R008229726</i> <i>Localisation : MVs St-Maurice ; Monthey</i></p> <p><i>Lallemand Orianne, Le loup qui voulait être un artiste, Auzou [2013], R007249814</i> <i>Localisation : MVs Sion, MVs Martigny, MVs St-Maurice, Charrat, Monthey, Bibliothèques du. Chablais et du Val d'Illeiz</i></p>



1H-4H



1h00



facile



Spectacle de marionnettes

Objectif	Visiter la bibliothèque, choisir un livre, réaliser un spectacle à présenter à d'autres classes
Public	5H-11H (on peut rendre l'activité plus complexe en fonction de l'âge des participants)
Nombre de participants	1 classe divisée en groupes et 1 public à choix (autre classe, parents...)
Durée de l'animation	variable selon ce que l'on demande : en général longue. à réaliser en plusieurs séances ou à choisir comme activité du trimestre ou du semestre, voire de l'année.
Nombre d'animateurs et rôles respectifs	de 2 à 4 : Enseignant <ul style="list-style-type: none">déterminer l'intérêt des élèves ou de la classe (ou groupe) Bibliothécaire <ul style="list-style-type: none">aide dans le choix des livres adéquats Professeur de dessin <ul style="list-style-type: none">aide dans l'illustration Professeur de travaux manuels <ul style="list-style-type: none">aide dans la réalisation
Matériel nécessaire	papier, carton, crayons de couleur, feutres, peinture, cutter, ciseaux, bois, fil de fer, outils divers...
Niveau de réalisation, de fabrication	élevé, car les élèves utilisent le cutter, les ciseaux, la peinture... Séances de travaux manuels à prévoir.
Explications, règles du jeu	<ul style="list-style-type: none">se rendre en bibliothèque, choisir les livres, lire et sélectionner l'histoire à travaillerretour en classe : découpage du texte, travail de réécriture, composition des dialoguesfabriquer les décors, les marionnettes..présentation du théâtre à une autre classe, aux parents...



5H-11H



plusieurs séances



élevé



Jeu des dictionnaires

Objectif

Découvrir les dictionnaires, les manipuler

Public

5H-11H

Nombre de participants

1 classe divisée en groupes

Durée de l'animation

1 cours de 50 à 60 minutes

Nombre d'animateurs et rôles respectifs

1 animateur par groupe

Matériel nécessaire

papier, crayons, dictionnaires

Niveau de réalisation, de fabrication

facile

Explications, règles du jeu

- présenter les différents dictionnaires (cf. **Ch1-9 Je découvre ma bibliothèque (6H)**)
- former les deux groupes
- un élève choisit un dictionnaire, l'ouvre au hasard et sélectionne un mot dont il ignore la définition
- il propose ensuite ce mot à ses camarades : tous doivent en ignorer la définition, il leur demande donc d'en proposer une par écrit
- mise en commun de toutes les définitions
- les élèves essaient de découvrir la définition correcte
- donner la bonne définition si celle-ci n'a pas été trouvée
- répétition à loisir du jeu.



5H-11H



1h00



facile



Jouer avec les mots ou atelier d'écriture

Objectif	Développer l'imagination, jouer avec les mots, sensibiliser à la richesse de la langue (découvrir la poésie ou la musique des mots), composer des textes
Public	5h-11h
Nombre de participants	1 classe divisée en groupes
Durée de l'animation	1 cours de 50 à 60 minutes
Nombre d'animateurs et rôles respectifs	Enseignant <ul style="list-style-type: none">• gérer les groupes Bibliothécaire <ul style="list-style-type: none">• monter une exposition sur le thème souhaité par l'enseignant
Matériel nécessaire	papier, crayons, dictionnaire, tableau, boîte
Niveau de réalisation, de fabrication	facile
Explications, règles du jeu	<ul style="list-style-type: none">• choisir 5 mots présentant des particularités• créer des phrases avec ces mots ou <ul style="list-style-type: none">• écrire des mots sur des billets• les mettre dans une boîte• les tirer au sort• former des phrases avec ces mots• essayer de rédiger un texte cohérent avec ces phrases mises bout à bout.
Remarque	Activité sans rapport direct avec la bibliothèque On peut cependant réaliser une exposition en bibliothèque présentant des écrivains ayant travaillé dans ce sens ex. les Surréalistes, l'Oulipo, Queneau, Puis partant de là, organiser cette activité...



5H-11H



1h00



facile



Le conte

Objectif	Découvrir la création et la structure d'un conte
Public	5H-11H
Nombre de participants	1 classe
Durée de l'animation	1h00 en classe, 1h00 en bibliothèque (2 séances d'une heure)
Nombre d'animateurs et rôles respectifs	2 personnes Enseignant <ul style="list-style-type: none">étudier en classe la structure d'un conte Bibliothécaire <ul style="list-style-type: none">préparer les fiches en collaboration avec l'enseignant
Matériel nécessaire	<ul style="list-style-type: none">1 jeu de cartes sur lesquelles se trouve une propositionles cartes sont regroupées par catégories permettant la création du conte Exemple : Un jeu de 40 cartes réparties en 5 catégories : héros, anti-héros, quêtes, lieux, objets magiques.pour chaque catégorie, 8 propositions sont données : Héros : Prince, princesse, enfant, animal, etc.
Niveau de réalisation. de fabrication	facile
Explications, règles du jeu	<ul style="list-style-type: none">présentation en bibliothèque par l'enseignant des catégories de cartesles enfants tirent au sort quelques cartes par catégorie.ils inventent un conte assistés par les animateursles enfants illustrent le contepossibilité de présenter le conte à d'autres classes
Remarque	Prolongement possible pour les plus grands : rédaction d'un ou plusieurs contes



5H-11H



2 séances de 1h00



facile



L'illustration

Objectif	Travailler sur l'illustration à partir d'un thème et réaliser un album avec les enfants
Public	1H-11H
Nombre de participants	10 enfants (moitié d'une classe)
Durée de l'animation	plusieurs séances
Nombre d'animateurs et rôles respectifs	<p>Enseignant</p> <ul style="list-style-type: none">• choisir des livres avec un même thème• lire les livres aux enfants ou les enfants lisent seuls• montrer différentes techniques d'illustration (ex : fusain, aquarelle, gouache, collages...) <p>Bibliothécaire</p> <ul style="list-style-type: none">• proposer de nouveaux ouvrages sur le même thème• organiser par exemple une exposition sur le thème• inviter un illustrateur
Matériel nécessaire	<ul style="list-style-type: none">• choix des livres sur le thème• différents types d'illustrations, de techniques• crayons couleurs, feutres ou autres techniques• colle• papiers
Niveau de réalisation, de fabrication	facile à moyen (carton, bristol, « bricolage »)
Explications, règles du jeu	<p>Les enfants prennent connaissance de plusieurs histoires sur un même thème soit par le maître d'école (écoute), soit par eux-mêmes (lecture).</p> <p>A partir de là, l'enfant peut :</p> <ul style="list-style-type: none">• créer les décors de l'histoire• composer des illustrations pour en faire un livre• réaliser un personnage, un paysage ou un instant de l'histoire avec différentes techniques. <p>Suites possibles</p> <ul style="list-style-type: none">• expositions en bibliothèque• raconter son histoire à une classe plus jeune en montrant les illustrations.



1H-11H



plusieurs séances



facile à moyen



10

Virelangues, contrepèteries ou mots tordus

Objectif	Jouer avec les mots
Public	5H-8H
Nombre de participants	1 classe
Durée de l'animation	1h00
Nombre d'animateurs et rôles respectifs	1 animateur Enseignant <ul style="list-style-type: none">• animation (lecture) Bibliothécaire <ul style="list-style-type: none">• infrastructure (local, livres...)
Matériel nécessaire	un livre adapté à cette animation : par exemple les ouvrages de Pef
Niveau de réalisation de fabrication	facile
Explications, règles du jeu	<ul style="list-style-type: none">• lire le livre à l'ensemble de la classe• faire découvrir aux élèves les expressions• proposer d'autres possibilités (animateur et élèves).
Références	Pef La belle lisse poire du prince de Motordu Gallimard jeunesse, 2009 <i>Localisation : MVs Sion (avec CD) ; Vionnaz ; Val d'Illeiz</i> Pef Le dictionnaire des mots tordus Gallimard, 2014 <i>Localisation: MVs Sion ; Monthey ; Collombey, Le Bouveret,; St-Gingolphe,</i>



5H-8H



1h00



facile