

ANIMATIONS SCOLAIRES

Médiathèques Caux Seine agglo

Bolbec

Lillebonne

Notre-Dame-de-Gravenchon/Port Jérôme sur Seine

Caudebec-en-Caux/Rives-en-Seine

La Mailleraye-sur-Seine/Arelaune-en-Seine

Ce document a été réalisé par les médiathécaires dans le cadre des objectifs d'accueils de classes des médiathèques Caux Seine agglo afin de proposer des animations qui ont pour but de :

- Découvrir les médiathèques
- Sensibiliser à la lecture, sensibiliser aux ressources numériques et leurs utilisations
- Approcher la culture de façon ludique

Ce dernier est susceptible d'évoluer selon les besoins et demandes

Proposition d'accueil sur l'année scolaire pour chaque classe de la manière suivante :

Une séance découverte avec une animation le matin, suivie, si vous le souhaitez, d'une à trois visites en autonomie l'après-midi selon les créneaux disponibles.

Ce document regroupe les animations proposées par niveau de classe.

Merci de vous inscrire avant le 31 octobre par retour de mail.

ACCUEIL PETITE SECTION

LE MATIN A 9H30 OU 10H30

Accueil découverte

accompagné ou non d'une animation

Atelier numérique/ Cherche et trouve/Kamishibaï

L'APRES-MIDI A 14H

Accueil en autonomie

EXPOSITION

Visite sur proposition ponctuelle de la médiathèque avec animations

ACCUEIL MOYENNE SECTION

LE MATIN A 9H30 OU 10H30

Accueil découverte

accompagné ou non d'une animation

**Atelier numérique / Chasse aux livres / Cherche et trouve / Emotions /
Kamishibaï**

L'APRES-MIDI A 14H

Accueil en autonomie

EXPOSITION

Visite sur proposition ponctuelle de la médiathèque avec animations

ACCUEIL GRANDE SECTION

LE MATIN A 9H30 OU 10H30

Accueil découverte

accompagné ou non d'une animation

Atelier numérique/Chasse aux livres / Cherche et trouve /

Domino de livres/Emotions/

Kamishibaï/Point commun & intrus / Texte & images

LE MATIN A 9H30 OU 10H30

Bee-bot (initiation à la programmation et à la robotique)

L'APRES-MIDI A 14H

Accueil en autonomie

EXPOSITION

Visite sur proposition ponctuelle de la médiathèque avec animations

ACCUEIL CP

LE MATIN A 9H30 OU 10H30

Accueil découverte

accompagné ou non d'une animation

Atelier numérique /Chasse aux livres/

Domino de livres/Emotions/Kamishibaï/Point commun & intrus /

Texte & images

LE MATIN A 9H30 OU 10H30

Bee-bot (initiation à la programmation et à la robotique)

L'APRES-MIDI A 14H

Accueil en autonomie

EXPOSITION

Visite sur proposition ponctuelle de la médiathèque avec animations

ACCUEIL CE1

LE MATIN A 9H30 OU 10H30

Accueil découverte

accompagné ou non d'une animation

**Atelier numérique/Domino de livres/ Point commun & intrus / Qui suis-je ? /
Texte & images**

LE MATIN A 9H30 OU 10H30

Bee-bot (initiation à la programmation et à la robotique)

L'APRES-MIDI A 14H

Accueil en autonomie

EXPOSITION

Visite sur proposition ponctuelle de la médiathèque avec animations

ACCUEIL CE2

LE MATIN A 9H30 OU 10H30

Accueil découverte

accompagné ou non d'une animation

Atelier numérique / Haïkus / Point commun & intrus / Qui suis-je ? /

Safari lecture

LE MATIN A 9H30 OU 10H30

Bee-bot (initiation à la programmation et à la robotique)

L'APRES-MIDI A 14H

Accueil en autonomie

EXPOSITION

Visite sur proposition ponctuelle de la médiathèque avec animations

ACCUEIL CM1 ET CM2

LE MATIN A 9H30 OU 10H30

Accueil découverte

accompagné ou non d'une animation

Atelier numérique / Haïkus / Recherche documentaire / Safari lecture

LE MATIN A 9H30 OU 10H30

Bee-bot (initiation à la programmation et à la robotique)

L'APRES-MIDI A 14H

Accueil en autonomie

EXPOSITION

Visite sur proposition ponctuelle de la médiathèque avec animations

DECOUVERTE DE LA MEDIATHEQUE

PS AU CM2

OBJECTIFS

Découvrir le lieu, les espaces et les ressources

Donner des repères pour s'orienter

Donner l'envie de revenir à la médiathèque

NIVEAU

PS au CM2

DUREE

$\frac{3}{4}$ d'heure à 1 heure

DEROULEMENT DE LA SEANCE

Présentation de la médiathèque et de ses collections

Explication du fonctionnement

Emprunt de documents possible

ATELIER NUMERIQUE

ANIMATION LUDIQUE - PS AU CM2

OBJECTIFS

Faire découvrir aux enfants la bibliothèque numérique et le plaisir de la lecture

Découvrir les animations numériques

DÉROULE DE L'ANIMATION

En classe entière avec projection sur grand écran, découverte de la bibliothèque numérique et audio Storyplay'r pour lire ou écouter une histoire et participer aux activités (quiz, images mélangées, textes mélangés, etc....) en lien avec l'histoire.

CHASSE AUX LIVRES

ANIMATION LUDIQUE - MS et CP

OBJECTIF

Se familiariser avec l'objet livre

DÉROULE DE L'ANIMATION

Travail en groupes

Chaque groupe a la photocopie de la couverture d'un livre

Le groupe doit retrouver le livre en question dans les bacs ou rayonnages

Lecture d'un ou plusieurs des livres retrouvés

CHERCHE ET TROUVE

ANIMATION LUDIQUE – PS A GS

OBJECTIF

Développer le sens de l'observation

DÉROULE DE L'ANIMATION

Les enfants sont répartis en petits groupes

Des objets sont cachés dans un sac. Sur une table, il y a autant de livres que d'objets cachés. Chaque groupe feuilleste les livres puis retire un objet du sac afin de retrouver quel livre s'accorde avec l'objet qu'ils ont.

DOMINO DE LIVRES

ANIMATION LUDIQUE - GS/CP/CE1

OBJECTIF

Faire découvrir et mettre en valeur le fonds

Développer les qualités d'observation et d'analyse

Aborder le livre par des contenus variés

DÉROULE DE L'ANIMATION

Une trentaine de livres avec un point commun (même titre, même collection, même élément d'illustration, etc....) sont présélectionnés par la médiathécaire

La médiathécaire pose le 1er livre du domino et donne à chaque enfant un livre qui constituera la suite du jeu

A tour de rôle, chaque enfant associe un livre avec le précédent en expliquant quel est le point commun trouvé

Lecture d'un ou plusieurs des livres du domino



EMOTIONS

ANIMATION LUDIQUE - MS/GS/CP

OBJECTIF

Echanger avec les enfants sur le sujet et mettre des mots bien précis sur des situations

DÉROULE DE L'ANIMATION

Lecture du livre La couleur des émotions

Echange avec les enfants sur les différentes émotions que l'on peut rencontrer

Les enfants tirent au sort un papier "émotions", lecture de celui-ci, puis les enfants montrent sur la roue des émotions le personnage auquel l'émotion correspond selon leurs ressentis



HAIKUS

ANIMATION LUDIQUE – CE2 au CM2

OBJECTIF

Aborder du vocabulaire essentiel de la poésie

Découvrir la poésie japonaise

DEROULE DE L'ANIMATION

Découverte des haïkus

A partir de la lecture d'un haïku du livre "Il était une fois : contes en haïkus", les enfants doivent retrouver le conte auquel le haïku fait référence

KAMISHIBAI

ANIMATION LUDIQUE – PS AU CP

OBJECTIF

Présenter une forme originale de lecture

Sensibiliser à l'écoute d'une histoire

DÉROULE DE L'ANIMATION

Présentation du kamishibaï et du butaï

Lecture d'histoires kamishibaï



POINT COMMUN & INTRUS

ANIMATION LUDIQUE – GS/CP

OBJECTIF

Faire découvrir les formes et les genres littéraires

DÉROULE DE L'ANIMATION

Plusieurs piles de livres sont constituées, chaque pile contient des livres ayant un point commun mais aussi un intrus

Les enfants doivent retrouver les points communs et les intrus

QUI SUIS-JE ?

ANIMATION LUDIQUE – CE1/CE2

OBJECTIF

Attirer l'attention des enfants sur des livres présents à la médiathèque

Faire connaître un auteur, une collection...

DÉROULE DE L'ANIMATION

Lecture d'une histoire avec le titre caché

Les enfants doivent retrouver ou imaginer le titre du livre, pour cela ils doivent poser des questions auxquelles on répondra uniquement par oui ou non

RECHERCHE DOCUMENTAIRE

ANIMATION LUDIQUE - CM1 ET CM2

OBJECTIFS

Jeu de recherche documentaire associé à la connaissance des contes traditionnels

Découvrir les différents types de documents (documentaires et fictions)

Découvrir la classification Dewey (documentaires)

Découvrir le système de cotation (fictions)

DÉROULE DE L'ANIMATION

Explication de la classification des documents

Rechercher 1 album + 1 roman + 1 documentaire à partir de la cote du livre

Sur chaque titre des livres trouvés un mot est surligné, il faut retrouver le conte auquel les 3 mots font référence

Découverte des contes associés à la recherche effectuée auparavant

SAFARI LECTURE

ANIMATION LUDIQUE – CE2 AU CM2

OBJECTIF

Exploration de la bibliothèque par les enfants

DÉROULE DE L'ANIMATION

Explication du rangement et de la cotation des livres

Les enfants sont répartis en petits groupes. Des énigmes papier sont distribuées à chaque groupe afin de retrouver le document dans la médiathèque

TEXTE & IMAGES

ANIMATION LUDIQUE – GS au CE1

OBJECTIF

Rétablissement une chronologie

Comprendre la structure d'un récit

DÉROULE DE L'ANIMATION

Lecture d'une histoire sans montrer les images

Distribution aux enfants d'une copie des images pour leur faire reconstituer l'histoire

BEE-BOT

ANIMATION LUDIQUE – GS AU CM2

OBJECTIF

Programmer les déplacements d'un robot

Utiliser et manipuler Bee-bot pour coder

DÉROULE DE L'ANIMATION

Les enfants sont répartis en 3 groupes avec 1 adulte par groupe autour d'un tapis (thème des gallo-romains)

Chacun leur tour, les enfants programment le bee-bot pour effectuer le parcours demandé



ACCUEIL EN AUTONOMIE

PS AU CM2

OBJECTIF

Familiariser l'enfant avec le lieu

Aider l'enfant à se repérer

Emprunt d'un document par chaque enfant

DÉROULE DE L'ANIMATION

L'enseignant gère la séance

Circulation libre dans l'espace enfance de la médiathèque

La médiathécaire est disponible pour les prêts/retours et les renseignements