

∞ JEU DE CUBES ∞



MANUEL D'ACCOMPAGNEMENT

Créez l'évènement autour de « Jeu de cubes »

Dans le cadre du développement de l'aide aux animations, le service Action culturelle de la BDY vous propose ce livret en accompagnement de « Jeu de cubes ». Ce manuel a pour but de vous aider à la mise en place d'animations.

Pour accompagner ce jeu, vous trouverez une (ou plusieurs) malle(s) contenant 20 à 30 documents adulte et jeunesse. Cette sélection est l'occasion de mettre en évidence des ouvrages relatifs au thème. A cette occasion, nous vous suggérons de mettre en valeur les documents de votre fonds autour de ce thème.

Afin de vous aider dans votre projet, ce guide vous propose, à titre indicatif, une bibliographie sélective ainsi que des pistes d'animation que vous pourrez réaliser en parallèle du jeu.

Ce manuel propose tout d'abord un court descriptif du jeu, ainsi qu'une bibliographie. Ensuite, des conseils de base sur la pratique d'animations et quelques pistes d'activités sont présentés.

Nous espérons que ce livret vous aidera dans vos démarches et vous permettra de créer des temps forts dans la vie de votre bibliothèque. Nous mentionnons que les pistes d'animation proposées n'ont qu'une valeur de suggestion et ne remplacent en aucun cas les idées que vous pourriez avoir.

Le service Action culturelle

SOMMAIRE

INTRODUCTION

3

CONSEILS ET RECOMMANDATIONS

4

BIBLIOGRAPHIE

5

L'ANIMATION EN BIBLIOTHÈQUE

7

QUELQUES PISTES D'ANIMATION

9

INTRODUCTION

Une illustration est une représentation graphique ou picturale, servant à décrire un récit. Elle est réalisée par un dessinateur-illustrateur et recouvre plusieurs domaines : l'illustration littéraire (romans, récits, couverture de livres, etc.), l'illustration documentaire et technique (dictionnaires, encyclopédies, etc.), l'illustration de presse, l'illustration publicitaire et commerciale (affiches, cartes postales, etc.).

Sauf exception, l'illustration se distingue d'une œuvre d'art par le fait qu'elle accompagne un texte et qu'elle est reproductible en de multiples exemplaires, via les procédés de l'imprimerie ou de l'estampe.

L'origine de l'illustration se confond avec les premières représentations figurées : les enluminures réalisées au Moyen-âge et à la Renaissance.

Le XV^e siècle voit l'invention de l'imprimerie et les livres sont illustrés de gravures sur bois. Au cours des siècles suivants, les techniques de gravure ont évolué, passant de l'illustration sur bois à celle sur cuivre, puis, à la fin du XVIII^e siècle, à la lithographie.

La seconde moitié du XIX^e siècle est considérée, en Europe et aux Etats-Unis, comme "l'âge d'or de l'illustration". Le développement de l'édition grand public et l'apparition des magazines accentuent la diffusion des illustrations. L'invention de nouvelles techniques d'impression (notamment la photogravure) permet aux illustrateurs de réaliser les premières illustrations en couleurs.

Durant la seconde moitié du XX^e siècle, la presse magazine abandonne peu à peu l'illustration dessinée, au profit de la photographie. Toutefois, le travail de l'illustration reste actif dans les domaines de la publicité, de l'édition pour la jeunesse et de l'édition scientifique.

Ce jeu permet, grâce à 12 cubes, de découvrir des morceaux d'illustrations extraites de trois albums de Véronique Vernet. Associer des petites images, les assembler, construire un petit récit : autant d'ateliers qui peuvent être proposés avec ces cubes.

CONSEILS ET RECOMMANDATIONS

- Jeu

Le module se compose de 12 cubes en mousse (28 x 28 cm) à assembler afin de reconstituer des images. Chaque cube est fabriqué en mousse et recouvert de bâche imprimée.

Cet outil ne doit être utilisé dans la bibliothèque que lors des ateliers avec les enfants et **ne doit pas rester à la disposition du public** pour des raisons de fragilité.

Les cubes sont lavables. Toutefois, en cas de salissure, nous vous demandons de **ne pas utiliser de produit de nettoyage** (produit de vaisselle par exemple). Un seul coup d'éponge avec de l'eau suffit normalement à nettoyer les cubes.

En cas de détérioration d'un ou plusieurs cubes (tâches, rayures, trous), nous vous demandons de nous le signaler immédiatement et de ne pas tenter d'y remédier. Le ou les cubes devront nous être retournés en l'état afin d'être traités pas nos soins.

- Supports multimédia

Pour les documents audio et vidéo, il convient de respecter les droits d'auteurs et de diffusion liés à chaque support.

Pour des questions de droit de diffusion, la projection de DVD doit avoir lieu dans l'enceinte de la bibliothèque, avec un public restreint et uniquement pour les DVD munis de la mention "prêt et consultation" (mention portée sur la jaquette).

Nous vous rappelons également que pour pouvoir proposer légalement une animation sonore, vous devez payer des droits à la SACEM (Société des Auteurs, Compositeurs et Editeurs de Musique). Pour cela, nous vous invitons à prendre contact avec votre délégation SACEM (cf. site de la SACEM : <http://www.sacem.fr>) qui, moyennant une redevance forfaitaire, vous délivrera une autorisation pour la diffusion sonore. Attention, si vous ne déclarez pas votre manifestation préalablement, une tarification majorée pourra vous être appliquée.

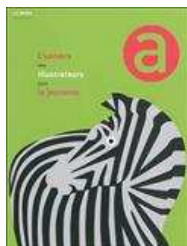
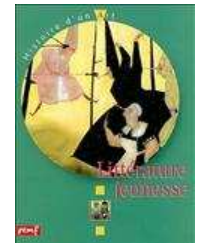
BIBLIOGRAPHIE

Coups de théâtre : scènes et tirades célèbres du répertoire classique français / Myriam Viallefont-Haas. - Mango jeunesse, 2004. - ISBN 2-913741-38-X : 34 €

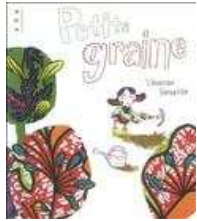
Lire l'album / Sophie Van der Linden. - L'atelier du poisson soluble, 2006. - ISBN 2-913741-38-X : 34 €
A travers de nombreux exemples, Sophie Van der Linden s'attache dans cet ouvrage, à définir les spécificités de l'album pour la jeunesse. Tout en replaçant ce support dans son contexte historique, elle en explique également certaines caractéristiques comme la relation texte-image, la matérialité du livre ou la mise en page. Trois albums (celui d'A. Brouillard, B. Poncelet et H. Riff) sont analysés.
(Documentaire - Adulte)



Littérature jeunesse / Karine Delobbe. - PEMF, 2002. - ISBN 2-84526-406-2 : 10 €
Cet ouvrage retrace l'histoire de la littérature de jeunesse à travers les questions de la représentation de l'enfant et de son imaginaire ; et montre comment cette littérature a évolué dans ses images, sa forme et ses thèmes.
(Documentaire - Jeunesse)



L'univers des illustrateurs pour la jeunesse - Autrement, 2009. - ISBN 978-2-7467-1373-4 : 20 €
Ce documentaire présente 40 portraits d'illustrateurs pour enfants, avec des interviews et des reproductions d'illustrations.
(Documentaire - Adulte)



Petite graine / Véronique Vernet. - Points de suspension, 2008. - ISBN 978-2-912138-64-4 : 12 €

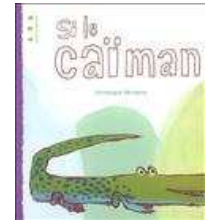
Le livre débute par une petite graine plantée par une petite fille. Cette graine s'enrichit au fil des pages d'encre de couleurs et de morceaux de tissus africains collés, afin de devenir un arbre pleins de vie et de surprises.

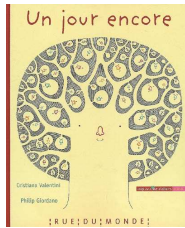
(Fiction - Album - Jeunesse)

Si le caïman / Véronique Vernet. - Points de suspension, 2008. - ISBN 978-2-912138-52-1 : 8 €

Si le caïman a beaucoup de dents, c'est pour apprendre aux enfants à compter jusqu'à cent. Si la girafe a un long cou, c'est ... Cette comptine mettant en scène des animaux est basée sur le principe des comptines étiologiques (histoire ayant pour but de donner une explication imagée à un phénomène dont on ne maîtrise pas scientifiquement l'origine).

(Fiction - Album - Jeunesse)





Un jour encore / Cristiana Valentini. - Rue du monde, 2009. - ISBN 978-2-35504-063-4 : 14 €

De petites graines rêvent de devenir des arbres. Un jour, le vent les emporte vers leur destin mais une petite graine réussit à s'accrocher à la branche du grand arbre de la colline. Celui-ci consent alors à la laisser rester encore un jour de plus...

(Fiction - Album - Jeunesse)

Un secret tout rond / Véronique Vernet. - Points de suspension, 2009. - ISBN 978-2-912138-72-9 : 8 €

Dans le ciel, un petit garçon pêche dans la mer, un petit poisson qui nage. Lorsque l'enfant tombe, le petit poisson le gobe. Mais un petit garçon dans un ventre de poisson, cela fait « un secret tout rond » : un petit secret qui va donner envie au poisson d'aller découvrir de nouvelles choses. Ce livre est une petite poésie où les illustrations mélangent dessins et composition de matières.

(Fiction - Album - Jeunesse)



L'ANIMATION EN BIBLIOTHEQUE

Généralités

- Pour qui ?

L'organisation d'animations dans votre bibliothèque est un moyen efficace pour attirer de nouveaux publics, valoriser votre fonds et sensibiliser votre public à la culture sous toutes ses formes.

S'il existe de nombreuses possibilités en matière d'animations, il est cependant nécessaire de prendre en compte les besoins du public. Pour le bon déroulement de ces animations, il est également indispensable d'évaluer au préalable, le nombre de personnes en charge de la réalisation de l'animation.

Ce projet, par exemple, peut faire l'objet de divers partenariats avec des structures locales (école de musique, associations, musée, etc.). N'hésitez donc pas à les contactez. Il est important que les partenaires s'entendent en amont sur les objectifs et les contraintes de chacun.

Les pistes d'animation proposées dans cette malle s'adressent à tous les publics. Selon la nature de l'animation, l'accueil d'enfants par petits groupes permet un travail plus efficace.

Lors des animations avec des classes, la présence des enseignants est recommandée car ils connaissent mieux les enfants et leurs difficultés (problèmes de discipline, timidité, ...). Ils doivent autant que possible s'impliquer pour le bon déroulement de l'évènement.

- Quand ?

Pour le bon fonctionnement des animations, il est important de mettre en place un programme d'animation en fonction des horaires de disponibilité des publics visés.

En ce qui concerne les accueils tout public, il est nécessaire de communiquer autour de l'évènement environ trois semaines à l'avance. Des affiches pourront être collées et des signets distribués à la bibliothèque, chez les commerçants, à l'école ou à la mairie. Si vous décidez d'organiser un vernissage, il est nécessaire d'envoyer (ou de distribuer) à vos lecteurs des invitations. Ces outils de communication devront contenir les informations indispensables : titre de l'évènement, lieu, date, heure, principaux centres d'intérêt. Par ailleurs, il est aussi possible de passer une annonce dans le journal de la commune ou dans la presse locale.

En ce qui concerne l'accueil de classe, il est important de planifier les rencontres avec l'équipe pédagogique (hebdomadaires, mensuelles, ...).

- Où ?

Pour que l'évènement soit réussi, il est essentiel d'évaluer ses besoins en termes d'espace et de mobilier disponibles. Il faut donc faire une étude préalable du lieu (espace de lecture, salle de projection, salle de spectacle, espace d'exposition, espace de travail...) et du matériel nécessaire (tables, chaises, coussins, papiers, crayons ...).

- Quoi ?

L'organisation d'animation est, entre autres, l'occasion pour une bibliothèque de mettre en valeur son fonds en adéquation avec l'exposition. Pour cela, évaluez vos ressources et complétez votre fonds si le besoin est nécessaire.

En parallèle de l'exposition, vous pouvez organiser des activités manuelles et/ou artistiques.

Dans le cadre d'un accueil de classes, il est important de s'entendre sur le contenu de l'évènement avec les enseignants.

QUELQUES PISTES D'ANIMATION - Généralités -

Nous vous proposons à titre d'exemples, quelques pistes d'animation liées à "Jeu de cubes".

Tout d'abord, en ce qui concerne la réalisation d'invitations pour le vernissage ou de l'affiche liée à l'animation, vous pouvez les faire réaliser par un groupe d'enfants (ou par une classe). Ce travail préparatoire permettra de leur expliquer le thème du jeu et de les amener à réfléchir sur le sujet. L'invitation pourra, par exemple, être accompagnée d'une illustration qui pourra faire l'objet d'un concours où le gagnant verra son dessin reproduit sur le carton ou l'affiche.

Vous pouvez également faire une table de présentation de documents de votre fonds en lien avec le thème et en présenter une sélection de 5 à 10 ouvrages lors d'un accueil de classes. Les enseignants ou les enfants intéressés pourront ainsi les emprunter.

QUELQUES PISTES D'ANIMATION

- Animation avec les cubes -

On peut faire plusieurs manipulations avec les différentes faces des cubes.
Quelques pistes d'animation vous sont donc ici proposées.

La mise en place de ces ateliers varie bien évidemment selon l'âge des enfants et les objectifs souhaités par l'adulte (assembler, associer, construire, etc.). Les cubes peuvent être disposés à l'horizontal à même le sol mais également à la verticale.



- **1^{er} cas : Assembler les cubes afin de construire une illustration extraite de l'album avec les 12 faces appropriées**
 - Soit l'adulte lit aux enfants un des trois albums de Véronique Vernet. Les enfants doivent ensuite repérer parmi les trois visuels mis à leur disposition (planche plastifiée au format A3) lequel correspond au livre dont ils viennent d'écouter l'histoire. Enfin, ils doivent enfin assembler les cubes afin de reconstituer l'illustration en entier.
 - Soit les enfants manipulent les cubes selon leur convenance afin de construire une illustration complète, puis font l'association entre cette image et les albums mis à leur disposition. Enfin, l'adulte termine la séance en lisant l'album.

- **2^{ème} cas : Associer des images entre elles afin de reconstituer l'ordre chronologique d'une histoire**
[Cet atelier est basé sur les albums *Petite graine* et *Un secret tout rond*]
L'adulte lit l'histoire aux enfants qui doivent ensuite repositionner les cubes en fonction de l'ordre chronologique de l'histoire. Attention, pour chacune des deux histoires, il y a des illustrations qui ne sont pas présentes dans les albums. Aux enfants de retrouver lesquelles !
Pour plus de facilité dans le repérage de la structure du récit, les enfants peuvent dans un premier temps associer les vignettes (cf. jeux *Petite graine* et *Un secret tout rond* présents dans la malle) avant d'utiliser les cubes.



- **3^{ème} cas : Associer des images entre elles en fonction d'un point commun**

[Cet atelier est basé sur les albums *Petite graine* et *Si le caïman*]

Les enfants doivent associer les images entre elles en fonction d'un point commun. Soit l'adulte donne au préalable aux enfants les points communs, soit il les laisse chercher par eux-mêmes.

Pour le jeu *Si le caïman*, il s'agit d'associer les images trois par trois en fonction des points communs : les taches, les yeux, les fleurs et la bouche.

Pour le jeu *Petite graine*, il s'agit d'associer les images quatre par quatre en fonction des points communs : la petite fille, les animaux et les végétaux (fleurs, graines, etc.)



- **4^{ème} cas : Construire un petit récit à partir d'images (imaginer une histoire)**

Les enfants choisissent des images puis construisent un petit récit à partir des illustrations qu'ils auront choisies. L'enfant s'inspire de la structure du récit de chacun des albums de Véronique Vernet mais il peut également mélanger les images des différents albums afin de créer un récit plutôt humoristique.

QUELQUES PISTES D'ANIMATION

- Animation autour de l'exposition -

A l'occasion de cette exposition, vous pouvez proposer des ateliers d'illustrations. Ces ateliers pourront être réalisés par vos soins ou avec à la présence d'un illustrateur. Ils permettront d'appréhender les techniques de l'illustration comme le travail du trait, de la couleur ou de la répartition des images.

Comme il existe différentes techniques, vous pouvez par exemple présenter un travail autour des différents types de traits. Pour cela, suggérez le dessin de trois visages avec trois types de crayons : un bien taillé, un autre moins bien taillé et un troisième pas du tout.

Cet exercice permet de montrer que le type de trait dépend de l'outil utilisé : le crayon pointu sert à dessiner avec précision tandis que le crayon usé facilite les flous.

Pour les plus initiés aux techniques du dessin, vous pouvez proposer l'illustration d'une recette de cuisine. L'illustration devra être simple, explicite et chaque étape correspondre à une vignette.

Pour exemple, vous pouvez conseiller l'illustration de la recette suivante (recette des crêpes) :

- 1- Versez la farine dans un saladier
- 2- Cassez les œufs au milieu
- 3- Ajoutez 3 pincées de sel
- 4- Remuez tout en ajoutant, de temps en temps, un peu de lait
- 5- Quand la pâte est bien lisse, assez liquide, couvrez-la
- 6- Laissez reposer deux heures
- 7- Faites les crêpes dans une poêle beurrée
- 8- Faites-les sauter pour les retourner
- 9- Servez-les roulées après les avoir saupoudrées de sucre

Pour les plus jeunes, vous pouvez mener des ateliers en rapport avec l'écriture et la réalisation d'abécédaires. L'abécédaire est un outil idéal pour entrer dans l'écriture. Entre arts plastiques et poésie, c'est un alphabet revisité, ludique et approprié. Chacune des lettres est une clef qui ouvre sur un univers : un univers de mots, d'idées, d'images...

- Les participants choisissent chacun une lettre. L'alphabet est ensuite décliné en un livre – l'abécédaire – qui montre chaque lettre dans sa forme, son aspect plastique (par le dessin, la photographie, le collage...) et en donne son sens, sa forme "littéraire" (suites de mots, description ou petite histoire autour de chaque lettre). Le tout pourra constituer un ouvrage relié plein d'imaginaire autour de l'outil de base qu'est l'alphabet.
- Sur le modèle de l'abécédaire de Martin Jarrie, vous pouvez suggérer la réalisation d'un abécédaire thématique où chaque illustration correspondra à un mot ou une expression.

Pour cela, vous pouvez procéder à l'élaboration d'une liste de mots liés à un thème particulier (comme par exemple le jardinage). Mots qui seront ensuite classés par ordre alphabétique. Afin de compléter vos recherches, vous pouvez trouver dans un dictionnaire sur le jardinage des mots correspondant aux lettres manquantes. Avec les enfants, vous pouvez fabriquer des fonds de pages (acrylique, pastels gras, papiers collés), des lettres, illustrations des mots référencés. Si vous le souhaitez, vous pouvez classer les pages par ordre alphabétique pour réaliser des livres ou exposer les réalisations dans la bibliothèque.

Vous pouvez aussi proposer la réalisation d'un abécédaire "rigolo". Il s'agit de réaliser un alphabet où la typographie sera illustrée. Pour cela, vous pouvez vous inspirer de l'ouvrage de Kveta Pacovska, *Alphabet*.

Il peut s'agir d'abécédaires personnels ou collectifs. Dans le premier cas, chaque enfant va travailler avec ses propres références : ses dessins et ses reproductions seront des éléments personnels. Pour le travail en groupe, l'approche de chacun doit être prise en compte, avec ses particularités et objectivités, afin d'obtenir un travail collectif plus riche. Chacun peut s'exprimer avec des images, des idées et des mots.

Enfin, à l'intérieur de la malle qui accompagne cette exposition, vous trouverez également quelques jeux de société comme «scénario : suite chronologique» ou le jeu s'intitulant «contes à imaginer».

- Contes à imaginer

Ce jeu, comme son nom l'indique, fait appel à l'imagination. Il s'agit par le biais de ces 72 images (32 cartes personnages, 23 cartes lieux et 17 cartes objets), d'amener le joueur à inventer, raconter des histoires. On peut jouer seul ou à plusieurs.

Pour commencer une partie, on tire au hasard trois cartes personnages (un héros, un personnage ami & un personnage ennemi), deux cartes lieux (un lieu de départ & un lieu d'arrivée), et une carte objet (un objet magique, un objet maléfique, etc.). Ces cartes sont disposées sur la table, soit dans l'ordre où elles ont été tirées, soit selon une organisation désiré par le maître du jeu (exemple : une carte lieux correspondant au lieu de la situation initiale, une carte personnage correspondant au héros, etc.). A partir de ces cartes, il s'agira de créer une histoire selon les règles du conte (il était une fois, etc.).

- Scénario, suite chronologique

Ce jeu fait permet de se repérer par rapport à l'ordre chronologique d'une histoire et la structure du récit. Il s'agit de remettre dans l'ordre des séries de cinq à six cartes afin de reconstituer des suites logiques. On peut jouer seul ou à quatre.

Ce jeu comprend deux niveaux de difficulté : un jeu de sept séries de cinq cartes à remettre dans l'ordre en retrouvant les différents liens logiques (série 1 = la maison du petit cochon, série 2 = la mare, etc.) et un jeu de six séries de six cartes dont cinq sont à remettre dans l'ordre chronologique et une intruse à identifier.

QUELQUES PISTES D'ANIMATION

- Autour des livres -

Vous pouvez également proposer plusieurs jeux en relation avec les livres, comme par exemple le jeu de la « lecture devinette », des « associations textes/images » ou de « la chronologie ».

- Lecture devinette

Cette activité a pour but de développer l'imagination des lecteurs, d'éveiller la curiosité, l'envie de découvrir les histoires. Dans un premier temps, vous choisissez un livre, vous donnez son titre et montrez au public la première de couverture. Ensuite vous précisez qu'il s'agit de deviner l'histoire, les enfants ont un quart d'heure pour vous poser des questions. Les enfants rédigent alors l'histoire qu'ils ont imaginée. Enfin, vous racontez la véritable histoire. Le gagnant est celui qui a imaginé l'histoire la plus ressemblante.

- Imaginer la fin de l'histoire

Sur le même principe que la lecture devinette, vous pouvez proposer la lecture d'un ouvrage et laisser les petits lecteurs imaginer la fin de l'histoire. Ils pourront d'ailleurs la dessiner. Vous leur raconterez ensuite la véritable fin qu'ils pourront, aussi, ensuite dessiner.

Pour ce faire, vous pouvez vous aider de la page « Imagine la fin de l'histoire et dessine-là... » en annexe 2.

- Appréhender l'objet livre

Cette activité a pour but de sensibiliser l'enfant au livre et de lui permettre de mieux le repérer et l'identifier dans la bibliothèque.

Qu'est-ce qu'un livre ? De quoi est-il composé (première de couverture, pages de garde, ...) ? Quels formats ? Qu'est-ce qu'un auteur ? Qu'est-ce qu'un illustrateur ? Qu'est-ce qu'un éditeur ? Qu'est-ce qu'une collection ? Quels sont les différents genres (fictions, documentaires, ...) ?

- Les dominos

Pour mettre en pratique les connaissances acquises lors de l'activité précédente, vous pouvez utiliser le jeu des dominos. Cette activité est basée sur le même principe que le jeu sauf que les dominos sont des livres. Il s'agit d'associer bout à bout des ouvrages ayant des points communs.

Exemples de points communs : auteur, illustrateur, éditeur, collection, thème, ...

Pour cette animation vous pouvez soit faire au préalable une sélection d'une cinquantaine de livres, soit laisser les enfants choisir les livres dans les rayonnages, afin de développer leur autonomie dans la bibliothèque.

- Les énigmes

Afin de développer la curiosité des lecteurs et leur autonomie dans la bibliothèque, vous pouvez proposer des énigmes autour d'un livre choisi. Vous donnez des indices sur des morceaux de papier afin que chaque enfant ait un livre à retrouver dans la bibliothèque.

Exemple : « à la page ..., on trouve un tableau qui représente ... », « le prénom de l'artiste est... », « il n'y a que ...lettres dans le titre », « sa cote est... », ...

A la fin de ce jeu vous proposez au enfant d'emprunter les livres afin qu'ils découvrent leur contenu.

- La chronologie

Il s'agit de collecter des images (avec ou sans texte) d'un album, de les mélanger et de proposer aux enfants de les remettre dans l'ordre.

Pour finir chaque enfant peut coller ses images à la suite et il ne vous reste plus qu'à de raconter l'histoire.

Pour compliquer l'activité, vous pouvez aussi intégrer des images intruses. Pour les plus grands, vous pouvez aussi ne travailler que sur le texte.

- Les associations texte/image

Il s'agit dans un premier temps, de collecter des images et des textes. Vous mélangez ensuite les illustrations et les textes et vous faites retrouver aux enfants les correspondances. Dans le cadre des associations texte/image, vous pouvez aussi mettre en parallèle les titres et les premières de couverture.

- L'abécédaire

L'abécédaire est un outil idéal pour entrer dans l'écriture et stimuler l'imagination. Il peut s'agir d'abécédaires collectifs sur lesquels les enfants travaillent ensemble, ou d'abécédaires personnels dans lesquels chaque enfant va travailler avec ses propres références, où dessins et reproductions seront des éléments personnels.

Par exemple, vous pouvez tout d'abord procéder à l'élaboration d'une liste de mots de vocabulaire liés à un thème. Ces mots seront ensuite classés par ordre alphabétique. Avec les enfants, vous pouvez fabriquer des fonds de pages (acrylique, pastels gras, papiers collés), des lettres et des illustrations des mots référencés. Si vous le souhaitez, vous pouvez classer les pages par ordre alphabétique pour réaliser des livres, ou exposer les réalisations dans la bibliothèque.

- Les concours

Vous établirez au préalable une fiche concours à distribuer après la lecture à voix haute de l'histoire.

Exemples de questions :

- questions sur l'histoire (personnages, lieux, ...)
- la forme des mots (syllabes dans le désordre, ...)
- les contraires et synonymes (choisir des mots du livre)
- le dessin (illustrant un passage de l'histoire) que vous pourrez ensuite afficher dans la bibliothèque.

- Parler d'un livre que l'on aime

Cette activité permet de développer le sens critique des lecteurs face à leurs lectures. Il s'agit de prêter une sélection de livres pour une semaine, chaque enfant choisit le livre qu'il a préféré. Il peut ensuite en parler aux autres enfants, lors de la prochaine rencontre.

ANNEXES

SOMMAIRE DES ANNEXES

Annexe 1

SOLUTIONS DES ATELIERS

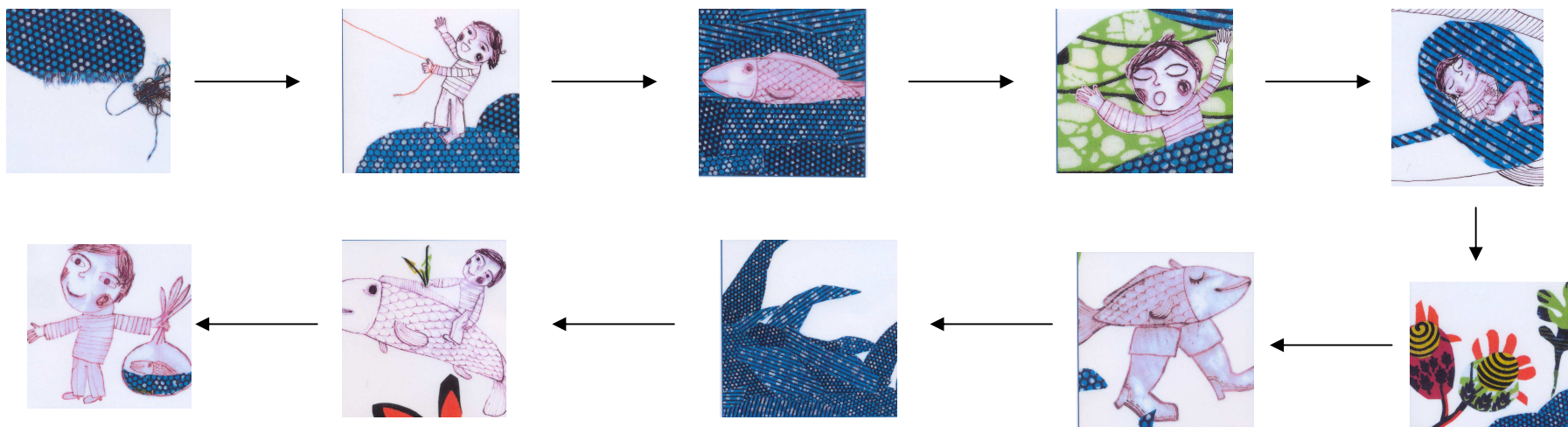
Annexe 2

IMAGINE LA FIN DE L'HISTOIRE ET DESSINE-LA...

SOLUTIONS DES ATELIERS

- 2^{ème} cas : Associer des images entre elles afin de reconstituer l'ordre chronologique d'une histoire

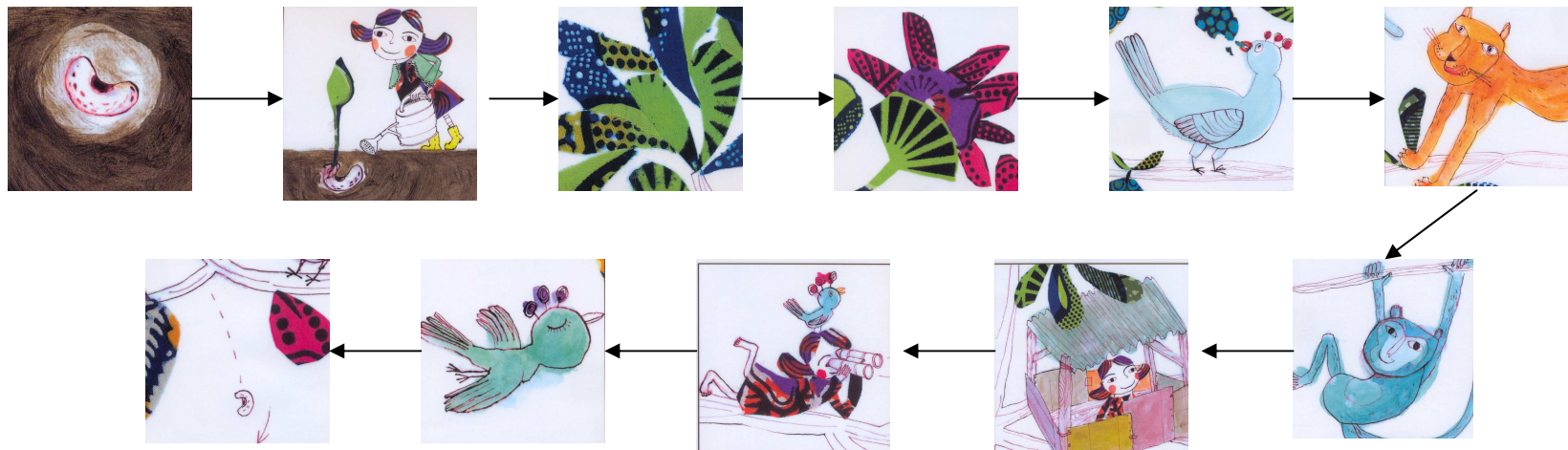
* Un secret tout rond



Intrus :



*** Petite graine**

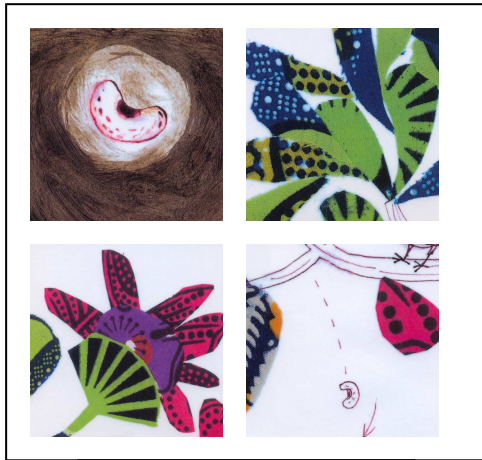


Intrus :



- 3^{ème} cas : Associer des images entre elles en fonction d'un point commun

*** Petite graine**



Végétaux



Animaux

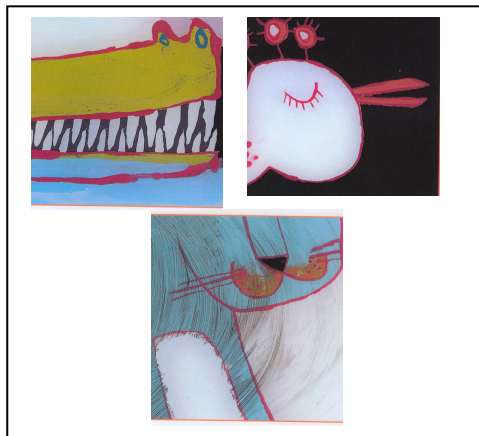


Petite fille

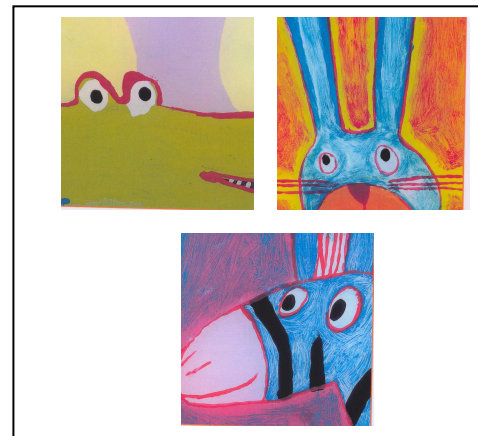
*** Si le caïman**



Les fleurs



La bouche



Les yeux



Les tâches

Imagine la fin de l'histoire et dessine-la...

1



2



Écoute la vraie fin de l'histoire et dessine-la...

1



2





Yvelines
Conseil général