



Service lecture publique de Vitry-le-François

Catalogue des ateliers à destination du public scolaire

2022-2023

Première visite de la médiathèque

Niveaux concernés :

GS maternelle – 6e

médiathèques F. Mitterrand
et A. Camus

Descriptif de l'atelier

Sous forme d'un jeu de piste pour les plus grands, ou de mini jeux pour les plus jeunes, les enfants seront amenés à se déplacer dans la médiathèque pour apprendre à s'y repérer et pour découvrir les différentes collections qui s'y trouvent.

Attention !

Il s'agit du même atelier que les années précédentes.

Objectifs pédagogiques

- Se repérer dans la médiathèque
- Connaître les différents documents présents dans la médiathèque
- Connaître et appliquer les règles d'usage du lieu

A la découverte d'Hervé Tullet

Niveau concerné :

maternelle

médiathèques F. Mitterrand et
A. Camus
en classe

Descriptif de l'atelier

Hervé Tullet conçoit ses albums comme des livres-jeux : ils permettent à l'enfant de devenir acteur du livre.
Lors de cette séance, un travail autour des couleurs primaires est réalisé à partir de l'album *On joue*.

Objectifs pédagogiques

- Faire découvrir les albums d'Hervé Tullet
- Manipuler les couleurs primaires pour comprendre comment sont constituées les couleurs.

Pour préparer la visite

Les élèves doivent apporter avec eux le jour de la visite un vieux t-shirt ou une blouse pour protéger leurs vêtements.

Pour aller plus loin

Pour poursuivre avec les albums du même auteur jouant sur les mêmes mécaniques (jeux, spatialisation, enfant-acteur, couleurs)

- *Un livre*
- *Couleurs*
- *Une idée*

Un pour tous et tous pour un

Niveau concerné :

maternelle

médiathèque F. Mitterrand
en classe

Descriptif de l'atelier

Apprendre à jouer ensemble c'est bien, apprendre à coopérer c'est mieux.

Un pour tous et tous pour un est une session de jeu de société conçue pour faire découvrir aux plus petits les joies de la collaboration.

Objectifs pédagogiques

- Découvrir de nouvelles mécaniques de jeu
- Apprendre les règles de jeu, les mettre en pratique et faire preuve de faire-play
- Apprendre à jouer en équipe
- Améliorer les capacités cognitives

Atelier d'éveil musical	Niveau concerné : <i>maternelle</i>
	médiathèques F. Mitterrand et A. Camus en classe

Descriptif de l'atelier	
<p>Cet atelier initie les élèves à la musique à travers l'exploration de diverses régions du monde. Elle est associée à l'éveil moteur et corporel.</p> <p>Dans un premier temps, une présentation orale autour de vidéos sur différents genres musicaux atypiques permet aux enfants d'être sensibilisés aux rythmes, aux instruments et à la danse.</p> <p>Dans un second temps, un parcours sonore invite chacun d'entre eux à s'approprier un instrument pour le mettre en pratique, soit par le rythme soit par la danse.</p>	
Objectifs pédagogiques	
<ul style="list-style-type: none"> - Développer l'oreille musicale, le sens du rythme et de la mélodie - Identifier et reproduire des rythmes simples - Associer des instruments spécifiques à un genre musical 	
Pour aller plus loin	
<p>Pour compléter et découvrir d'autres styles musicaux de ceux présentés lors de la séance</p> <ul style="list-style-type: none"> - Collection <i>Mes premiers livres sonores</i> chez Gründ, disponibles dans les deux médiathèques. 	

A la découverte d'Antoine Guilloppé

Niveaux concernés :

GS maternelle - CP

médiathèques F. Mitterrand et
A. Camus
en classe

Descriptif de l'atelier

Cet illustrateur a pour particularité de jouer avec la transparence et de penser ses illustrations en découpe. Entre ombre et lumière, les pages sont comme de la dentelle de papier.

Lors de cette séance, les élèves créeront un livre commun avec des illustrations en découpe.

Objectifs pédagogiques

- Découvrir le travail d'Antoine Guilloppé
- Analyser une technique particulière d'illustration différente du dessin ou de la peinture

Pour préparer la visite

Pour aller plus loin

Pour découvrir d'autres auteurs-illustrateurs

- Ateliers scolaires sur Anthony Browne, Christian Voltz ou Antoine Guilloppé.

Découverte de tapis de conte

Niveaux concernés :

maternelle-CP

Médiathèques F. Mitterrand
et A. Camus

Descriptif de l'atelier

Cette année encore, les élèves pourront découvrir des histoires racontées autrement grâce aux tapis de conte.

De la maternelle au CP, les tapis sont choisis afin d'être adaptés à l'âge des enfants, et les rendez-vous fixés en fonction.

En partenariat avec la bibliothèque départementale de la Marne.



Objectifs pédagogiques

- Découvrir un autre support de narration
- Faire entendre une histoire autrement

Gilles Bizouerne nous fait rire

Niveaux concernés :
maternelle – CE2

médiathèques A. Camus et F. Mitterrand
en classe

Descriptif de l'atelier

Dans l'album *Loup gris et la mouche*, le loup est très ridicule. Ensemble, découvrons pourquoi ce loup donne autant envie de rire.

Objectifs pédagogiques

- Découvrir des ressorts comiques dans la narration d'une histoire
- Identifier les procédés utilisés pour rendre le loup drôle

Pour aller plus loin

Découvrir le travail de Pef avec *La belle Lisse poire du Prince de Motordu*

A la découverte de Christian Voltz

Niveaux concernés :

GS maternelle - CP

médiathèques F. Mitterrand
et A. Camus
en classe

Descriptif de l'atelier

Christian Voltz a été choisi pour son travail d'illustrateur atypique, mélangeant dessin, modelage et intégration d'objets de récupération. Cet atelier permettra aux élèves de découvrir une autre façon de concevoir un album.

Objectifs pédagogiques

- Découvrir le travail de Christian Voltz
- Analyser une technique particulière d'illustration différente du dessin ou de la peinture
- Comprendre et appliquer la notion de volume

Pour préparer la visite

Les enfants et l'instituteur doivent collecter des matériaux de récupérations (laines, boutons, chiffons, bouchons, graines, écrous...) à apporter le jour de leur séance.

Pour ceux qui le souhaitent, la visite peut être précédée par la lecture d'albums de C. Voltz.

A savoir : plus il y a de matériaux, plus il y a de possibilités.

Pour aller plus loin

Pour approfondir le travail autour de cet auteur-illustrateur :

- *Dis papa pourquoi*, C. Voltz
➔ livre sur les relations père-fils, le questionnement sans fin des enfants.
- *Chouette(chienne) de vie !*, C. Voltz
➔ Au fil de l'histoire l'auteur joue sur les expressions animalières « temps de chien », « vexé comme un pou »...
- <https://www.christianvoltz.com/>

Pour travailler sur la même technique mais avec un auteur différent :

- *L'incroyable histoire de l'orchestre recyclé*, de Lionel Le Neouanic

Pour travailler sur la technique de l'animation :

- Marie et Max
- Wallace et Gromit

Pour découvrir d'autres auteurs-illustrateurs

- Ateliers scolaires sur Hervé Tullet, Anthony Browne ou Antoine Guilloppé.

A la découverte d'Anthony Browne

Niveaux concernés :

GS maternelle - CP

médiathèques F. Mitterrand
et A. Camus
en classe

Descriptif de l'atelier

Si le travail d'Anthony Browne a été retenu dans le cadre du parcours de découverte des illustrateurs jeunesse, ce n'est pas tant pour sa technique artistique que pour la richesse des références qui composent ses albums.

A partir du livre *Marcel et le nuage*, les élèves découvriront les références artistiques qui parcourent l'album.

Objectifs pédagogiques

- Découvrir le travail d'Anthony Browne
- Analyser *Marcel et le nuage* pour identifier les références à Frida Kahlo, Henri Rousseau ou encore Henri Matisse
- Fabriquer un dessin « à la manière de »

Pour aller plus loin

Pour compléter la séance

- Travail autour des émotions à partir de l'analyse de l'album
- Prendre rendez-vous pour une séance microfolie autour des artistes découverts lors de la séance

Pour découvrir d'autres aspects du travail d'Anthony Browne

- *Dans la forêt profonde* ou *Tunnel*
➔ Ces deux albums font référence aux contes classiques en les réinventant. Conseillé à partir du CP

Pour découvrir d'autres auteurs-illustrateurs

- Ateliers scolaires sur Hervé Tullet, Christian Voltz ou Antoine Guilloppé.

A la découverte de Camille Tisserand

Niveaux concernés :

GS maternelle – CE1

médiathèques A. Camus et F. Mitterrand
en classe

Descriptif de l'atelier

Camille Tisserand a été choisie pour son travail d'illustratrice, tout en nuances de noir, gris et blanc contrastant avec le bleu des yeux de ses personnages.

Objectifs pédagogiques

- Découvrir le travail de Camille Tisserand
- Analyser une technique d'illustration originale et presque monochrome

Pour préparer la visite

Pour aller plus loin

Pour continuer dans l'univers du loup et de l'illustration en blocs de couleur, *Au loup* de Sara

Apprendre à raconter avec des objets

Niveaux concernés :

GS maternelle – CE2

Médiathèques F. Mitterrand
et A. Camus

En classe

Descriptif de l'atelier

Inspiré du tapis à histoires, les élèves apprendront grâce à cet atelier à raconter une histoire en manipulant les personnages.

ATTENTION

Cet atelier se déroule sur deux séances (mais compte pour 1 seul atelier).

Objectifs pédagogiques

- Valoriser la confiance de l'enfant en lui-même
- Rendre l'enfant acteur de l'histoire
- Apprendre à écouter et à respecter la parole de l'autre
- Travailler l'expression orale

Pour aller plus loin

- Fabriquer ses propres marottes

https://www.ac-caen.fr/dsden50/circo/cherbourgouest/sites/www.ac-caen.fr/dsden50/circo/cherbourgouest/IMG/pdf/langage_oral_activite-ritualisees_app_raconter.pdf

- Faire raconter les histoires aux enfants devant un public
- Travailler une autre histoire et venir la raconter à la bibliothèque
- Filmer les enfants pendant l'apprentissage de l'histoire et quand l'histoire est racontée

Indispensable

Pour le bon déroulement du projet, des étapes de réalisation devront se dérouler en autonomie, en classe, entre les deux rendez-vous (travail de mémorisation de l'histoire et de l'ordre d'apparition des personnages).

<h2>Les gentils dans les contes</h2>	Niveaux concernés : <i>CP-CE1</i>
	médiathèques F. Mitterrand et A. Camus en classe

Descriptif de l'atelier	
Avec comme support le livre <i>A l'intérieur des gentils</i> de Clothilde Perrin, les élèves apprendront à connaître les caractéristiques des gentils qui composent les contes. Quelles sont leurs caractéristiques physiques ? Leurs points forts ? Leurs faiblesses ?	ATTENTION Pendant cette séance, pas de prêt de livres.
Objectifs pédagogiques	
<ul style="list-style-type: none"> - Découvrir les différents personnages typiques des contes, et leurs caractéristiques - Découvrir les contes d'autres pays 	
Pour préparer la visite	
La visite doit être précédée par la lecture en classe de deux contes : <ul style="list-style-type: none"> - <i>Hansel et Gretel</i> - <i>Le roi grenouille</i> 	Ces contes sont disponibles dans les médiathèques et peuvent être empruntés.
Pour aller plus loin	

Sensibilisation à l'usage des écrans

Niveaux concernés :

CP-CE1

médiathèques F. Mitterrand et
A. Camus
en classe

Descriptif de l'atelier

Cet atelier ludique sensibilise les jeunes enfants à l'usage des écrans et à leurs dangers.

Il leur propose également de découvrir d'autres activités pour « passer le temps » sans écran.

Objectifs pédagogiques

- Savoir utiliser les écrans à juste propos
- Connaître leurs dangers
- Apprendre à s'occuper autrement

Pour préparer la visite

Pour aller plus loin

Le jeu de la roue, qui est proposé pendant l'atelier, peut être refait en classe.

Pour poursuivre le travail de « remplacement » des temps « écran » par d'autres activités, réaliser un semainier que les enfants pourront emporter à la maison pour suivre leur programme, noter s'ils ont réussi ou pas à faire autre chose, etc.

Atelier pop-up

Niveaux concernés :

CP – CE2

médiathèque A. Camus
en classe

Descriptif de l'atelier

Quel genre de livres permet au lecteur de devenir acteur de l'histoire par le simple fait de tourner une page ?

En s'appuyant sur le livre *La couleur des émotions* de Marie Antilogus, les élèves pourront découvrir les livres pop-up, et mettre en pratique une des techniques d'animation de l'image.

Objectifs pédagogiques

- Identifier un livre pop-up
- Différencier différents types de livres
- Comprendre comment fonctionne un pop-up
- Apprendre à fabriquer un pop-up (initiation)

Initiation au maniement de la souris et du clavier	Niveaux concernés : <i>CP – CM2</i>
	médiathèques A. Camus et F. Mitterrand en classe

Descriptif de l'atelier	
Sous la forme d'un jeu, les élèves auront à manipuler la souris et le clavier afin de fluidifier leur pratique.	
Objectifs pédagogiques	
<ul style="list-style-type: none"> - Se familiariser avec le maniement du clavier et de la souris - Acquérir de la fluidité dans leur manipulation - Apprendre à cliquer et à double-cliquer - Trouver des lettres sur un clavier 	
Pour préparer la visite	
Pour aller plus loin	
<p>Pour la manipulation de la souris</p> <ul style="list-style-type: none"> - Favoriser les jeux sur ordinateurs nécessitant l'utilisation de la souris (jeux de carte, memory, puzzle numérique...). <p>Pour la manipulation du clavier</p> <ul style="list-style-type: none"> - https://sense-lang.org/typing/games/FR_balloon.php?key=french (jeu où il faut exploser des ballons en appuyant sur les touches correspondant au caractère inscrit dedans) 	

<h2>Création d'un mot de passe</h2>	Niveaux concernés : <i>CE1 – CE2</i>
	médiathèques F. Mitterrand et A. Camus en classe

Descriptif de l'atelier	
Cet atelier ludique permet d'apprendre aux enfants comment créer un mot de passe et son importance. Entre hasard et déduction, les enfants vont comprendre que plus on augmente sa taille et plus on ajoute des éléments, plus celui-ci sera difficile à trouver.	
Objectifs pédagogiques	
<ul style="list-style-type: none"> - Comprendre l'importance de protéger des informations personnelles sur Internet - Fabriquer un mot de passe 	
Pour aller plus loin	
Peut accompagner le déploiement des ENT dans les écoles	

Echiquiers africains

Niveaux concernés :

CE1 – CM2

médiathèque F. Mitterrand
en classe

Descriptif de l'atelier

Embarquez pour un tour d'horizon du continent africain. Une session de jeu initiatique, conçue pour donner le goût des jeux traditionnels aux élèves de primaire à travers la découverte de jeux emblématiques du Sénégal, de l'Égypte ou de Madagascar.

Objectifs pédagogiques

- Découverte d'autres cultures, d'autres peuples.
- Apprendre les règles de jeu, les mettre en pratique et faire preuve de fair-play
- Développer les capacités cognitives et logiques de l'enfant

Pour aller plus loin

Pour poursuivre sur les jeux combinatoires abstraits et dénicher de petites pépites de stratégie

- <https://www.jeux-abstraits.fr/>

Pour s'initier à bon nombre de jeux traditionnels en jouant en ligne

- <http://www.playok.com/>

Pour s'initier à l'awalé

- <http://s.helan.free.fr/awale/lejeu/jouer/awale.html>

Pour s'initier au fanorona en ligne et en apprendre plus sur la culture malgache

- <https://e-fanorona.com>

Pour découvrir d'autres jeux aux mécaniques connexes

- Quarto, Abalon, Reversi, Dame, Squaryd, Pentago, Quoridor, Echecs, Go...

Disponibles à la médiathèque F. Mitterrand

<h2>Communiquer autrement</h2>	Niveaux concernés : <i>CE1 – CM2</i>
	médiathèques F. Mitterrand et A. Camus en classe

Descriptif de l'atelier	
<p>Si la parole et l'écriture sont les moyens privilégiés pour communiquer, il en existe d'autres utilisés notamment par les personnes en situation de handicap.</p> <p>En s'initiant soit au braille, soit au langage des signes, les élèves pourront développer leur sens de l'observation, construire un nouveau rapport au langage et apprendre à communiquer autrement.</p>	
Objectifs pédagogiques	
<ul style="list-style-type: none"> - Sensibiliser à la différence et au handicap - Identifier différents moyens de communication - Expérimenter un moyen de communication différent de l'écriture ou de la parole 	
Pour préparer la visite	
<p>L'enseignant doit choisir en amont le moyen de communication qu'il souhaite faire découvrir à sa classe :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le braille : découverte de livres en braille et de cartes (ou affiche) représentant l'alphabet. Réalisation d'une carte avec son prénom et jeux de décodage. - Le langage des signes : présentation d'albums et initiation à des signes de base. Jeux de devinettes. 	
Pour aller plus loin	
<p>Pour s'initier à la langue de signes en s'amusant</p> <ul style="list-style-type: none"> - Alpha cat's <p>Pour en apprendre plus sur la vie de Louis Braille</p> <ul style="list-style-type: none"> - https://www.youtube.com/watch?reload=9&v=qkNqPP69US8 <p>Pour aborder la surdité et le langage des signes en vidéo</p> <ul style="list-style-type: none"> - https://www.youtube.com/watch?v=KDLtRiEFXZw 	

La fabrique du conte

Niveaux concernés :

CE1 – CM2

médiathèquesx A. Camus et F. Mitterrand
en classe

Descriptif de l'atelier

A partir du *Petit poucet*, les élèves apprendront comment est structuré un conte afin de le différencier des histoires pour ensuite en créer un eux-mêmes.

Objectifs pédagogiques

- Découvrir la forme et la structure du conte
- Identifier un conte
- Découvrir et travailler la notion de morale

Pour préparer la visite

Lire en classe le conte *Le petit poucet* avant la visite

Pour aller plus loin

Pour poursuivre sur la structure du conte :

- Relire d'autres contes et en étudier la structure
- Comparer la structure des contes européens aux contes étrangers

Pour poursuivre sur les contes eux-mêmes :

Faire découvrir des contes étrangers comme *Baba yaga* ou *Les mille et une nuits*

Initiation à la recherche documentaire

Niveaux concernés :

CE2 – CM2

médiathèque F. Mitterrand

Descriptif de l'atelier

Découvrez la recherche documentaire à travers un escape game conçu spécialement pour les élèves du CE2 au CM2 : le D.O.C (département des opérations clandestines) cherche de nouvelles recrues et fait passer des tests aux élèves pour savoir s'ils peuvent intégrer l'élite des bibliothécaires.

L'activité se passera par demi-groupes : pendant que le premier groupe sera en atelier, l'autre moitié de la classe pourra consulter des livres.

Objectifs pédagogiques

- Initier à la recherche documentaire sur Internet
- Savoir formuler une requête
- Comprendre comment fonctionne un moteur de recherche
- Amorcer l'esprit critique des élèves quant aux résultats proposés lors d'une requête

Pour préparer la visite

Présenter aux enfants les différents critères à prendre en compte lors de l'affichage des résultats par un moteur de recherche :

- La date de mise à jour du site
- Le niveau de langue utilisé
- L'extension de l'adresse
- S'agit-il d'un site placé ? (liens publicitaires/commerciaux)

Ne PAS annoncer à la classe qu'elle va participer à un escape game afin de garder l'effet de surprise.

Impératif

Les élèves doivent savoir manipuler une souris pour le bon déroulé de cet atelier.

Pour aller plus loin

Pour mettre en pratique les éléments vus lors de l'atelier de manière ludique

- <http://bibliomontreal.com/escouadeB/>

Histoire de l'écriture et calligraphie

Niveaux concernés :

CM1 – CM2

médiathèque A. Camus
en classe

Descriptif de l'atelier

L'évolution de l'écriture a été conditionnée par les évolutions techniques. En s'appuyant sur l'opération « 10 mois 10 mots », les élèves découvriront le lien existant entre le support, l'outil et la forme des lettres.

Objectifs pédagogiques

- Etoffer le vocabulaire des élèves en s'appuyant sur l'opération *Dis-moi dix mots*
- Découvrir l'évolution de l'écriture
- Manipuler différents outils d'écriture
- Comprendre d'où viennent les lettres

Pour préparer la visite

L'enseignant travaille en amont la définition des 10 mots avec sa classe.

Les élèves doivent apporter avec eux le jour de la visite un vieux t-shirt ou une blouse pour protéger leurs vêtements.

Pour aller plus loin

Pour poursuivre l'implication dans le concours *Dis-moi dix mots*

- Inscription et participation à l'opération

Pour poursuivre l'initiation à la calligraphie

- Mise-en-place d'ateliers en classe avec d'autres outils que ceux de la séance à la médiathèque (pinceau, plume biseauté, etc.).
- Travailler sur le lettrage créatif

Débats de page : lecture partagée et commentée

Niveaux concernés

CM1-CM2

médiathèques F. Mitterrand et A. Camus en classe (sauf pour la rencontre)

Descriptif de l'atelier

Le but de cet atelier est double : redonner aux élèves le goût de la lecture et de la discussion.

A partir d'une sélection de livres partagée et lue par deux classes, chaque élève devra exprimer son avis sur sa lecture, en débattre avec son binôme-lecteur au cours d'une rencontre à la médiathèque pour aboutir à la rédaction d'une fiche d'avis commune qui sera apposée dans le livre avant sa remise en rayon.

Objectifs pédagogiques

- Faire lire les élèves
- Critiquer un livre à partir d'une grille de lecture
- Discuter autour du contenu d'un livre
- Partager un avis/une opinion

Pour aller plus loin

Pour approfondir l'aspect correspondance de l'atelier

- Instauration d'une correspondance individuelle entre les binômes de lecture (par mail ou par courrier)

A noter

Cet atelier peut être mis en place dans le cadre du quart d'heure de lecture préconisé par l'Education Nationale.

Sensibilisation au cyber-harcèlement

Niveaux concernés :

CM1 – CM2

médiathèques A. Camus et F. Mitterrand
en classe

Descriptif de l'atelier

Cet atelier est destiné à sensibiliser et faire prendre conscience aux jeunes enfants du harcèlement et du cyber-harcèlement. Il vise également à les informer de ses conséquences et à leur donner des conseils pour intervenir en tant qu'élève.

Attention

Se déroule sur 2 séances

Objectifs pédagogiques

- Comprendre et appréhender la notion de cyber-harcèlement
- Echanger librement sur le sujet
- Envisager des pistes de comportements adéquats dans des situations de harcèlement via les réseaux sociaux
- Comprendre l'implication et les conséquences de ces comportements sur la vie des harcelés.

Pour préparer la visite

Pour aller plus loin

Un dossier pédagogique « Stop au cyber-harcèlement » avec des explications et des jeux de rôle :

- http://www.childfocus.be/sites/default/files/cf-dossier-cyberpesten_fr.pdf