



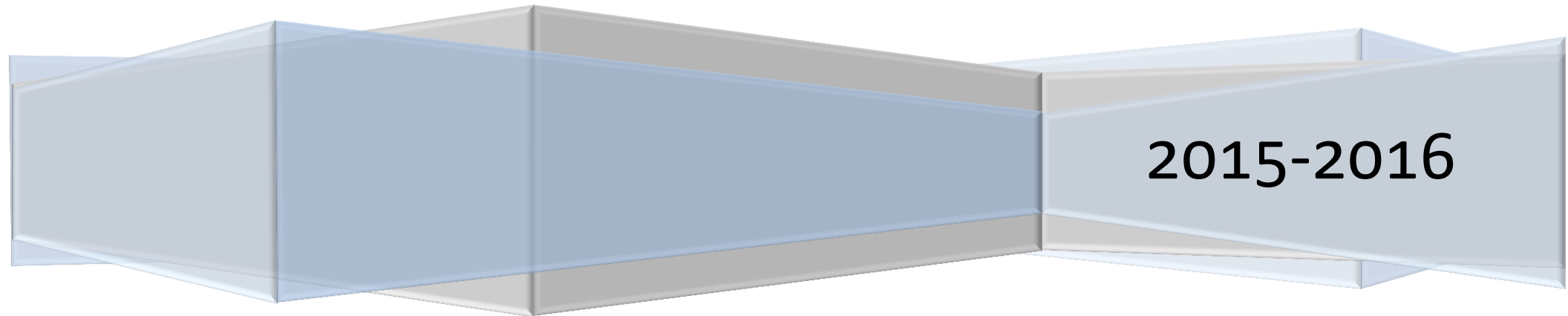
Commission  
scolaire  
de Montréal

Commission scolaire de Montréal

# Animation à la bibliothèque scolaire

Liste d'activités d'animation et de promotion des ressources

Document préparé par les bibliothécaires des Services éducatifs  
complémentaires



2015-2016

## Liste d'activités d'animation et de promotion des ressources

### Objectifs

- Inspirer le goût de lire
- Explorer et découvrir de nouvelles ressources de la bibliothèque
- Promouvoir les ressources de la bibliothèque
- Développer l'autonomie des élèves en recherche documentaire lors de leurs visites en bibliothèque
- Permettre aux élèves de développer leur identité de lecteur



| TITRE               | DESCRIPTION  | Durée      |
|---------------------|--|------------|
| <b>Domino livre</b> | <p><b>Déroulement</b><br/> Inviter les élèves à s'asseoir en grand cercle.<br/> Remettre un livre à chaque élève.<br/> Placer, ensuite, deux livres à plat sur le sol. Expliquer que ces deux livres ont un point en commun.<br/> Inviter les élèves, à tour de rôle ou à main levée, à venir placer son livre à côté de l'un des livres du domino avec lequel il a identifié un point commun.<br/> Pour augmenter le défi : il est interdit de prendre deux fois le même point commun.</p> <p>Cette activité peut être réalisée en grand groupe ou en plus petit groupe si le nombre d'animateurs le permet.</p> <p><b>Idées de points en commun</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Couleur</li> <li>- Lettres</li> <li>- Mots</li> <li>- Auteur</li> <li>- Cote de livre</li> <li>- sujet</li> </ul> <p><b>Choix des livres</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les nouveautés</li> <li>- Type de document pour découvrir un type de document en particulier</li> <li>- Variété de livres sachant intéresser les élèves</li> <li>- Livres peu utilisés, mais intéressants</li> </ul> <p>Prévoir du temps pour permettre aux élèves d'emprunter un livre de leur choix.</p> <p><b>Référence</b><br/> Brasseur, Philippe. 2007. <i>1001 activités autour du livre</i>. Casterman.</p> | 15 minutes |



|                       |   |                   |
|-----------------------|---|-------------------|
| <b>Jeu de mémoire</b> | <p><b>Préparation</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Créer des paires de livres ayant un point en commun</li> <li>- Faire des photocopies de la page couverture de chacun des livres</li> <li>- Disposer les photocopies en damiers</li> <li>- Présenter les livres à côté du jeu pour que les élèves puissent s'y référer</li> <li>- Diviser la classe en équipe</li> <li>- Préparer un jeu pour chacune des équipes</li> </ul> <p><b>Déroulement</b></p> <p>But : former le plus de paires possible. Le gagnant est celui qui a le plus de paires.<br/>Un élève tourne deux photocopies de son choix. Si c'est la bonne paire, il conserve les photocopies, sinon il replace les photocopies. Un deuxième élève choisit deux photocopies en essayant de trouver une paire. Et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les paires aient été découvertes.</p> <p><b>Matériel requis</b></p> <p>Photocopieur de l'école</p> <p><b>Points communs possibles</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Par type de documents : deux documentaires, deux romans, deux albums, etc.</li> <li>- Par sujets : animaux, espace, etc.</li> <li>- Par auteur</li> <li>- Par un mot dans le titre</li> <li>- Etc.</li> </ul> <p>Prévoir du temps pour permettre aux élèves d'emprunter un livre de leur choix.</p> | <b>15 minutes</b> |
|-----------------------|---|-------------------|



|                               |  |                          |
|-------------------------------|--|--------------------------|
| <p><b>Lecture-express</b></p> | <p><b>Déroulement</b><br/>                 Une activité pour faire découvrir les ressources de la bibliothèque et donner le goût de lire.<br/>                 À la manière d'un « speed-dating ».<br/>                 Assoir les élèves en cercle.<br/>                 Remettre un livre à chacun des élèves.<br/>                 Régler la minuterie à 30 secondes (cellulaire, sur le web ou véritable cloche!)</p> <p>Au signal, les élèves ont 30 secondes pour explorer le livre.<br/>                 Au son de la cloche, l'élève remet son livre à son voisin de gauche et prend le livre de son voisin de droite.<br/>                 Le jeu continue ainsi jusqu'à ce que tous les élèves reçoivent de nouveau leur livre initial.</p> <p><b>Choix de livres</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pour découvrir les nouveautés</li> <li>- Pour découvrir des livres qui ne sortent jamais, mais qui ont du potentiel</li> <li>- Pour explorer une thématique</li> <li>- Pour découvrir un type de document (documentaire, BD, albums, romans, livres-CD.)</li> </ul> <p>Prévoir du temps pour permettre aux élèves d'emprunter un livre de leur choix.</p> | <p>15-20<br/>minutes</p> |
|-------------------------------|--|--------------------------|



|                                  |  |                   |
|----------------------------------|--|-------------------|
| <p><b>Pause publicitaire</b></p> | <p><b>Préparation</b><br/>Préparer un canevas type d'une affiche publicitaire. Imprimer ce canevas qui sera rempli et complété par les élèves.</p> <p><b>Déroulement</b><br/>Créer des affiches publicitaires qui font la promotion de livres coups de cœur. Ces affiches peuvent être affichées sur les murs de l'école et pourquoi pas dans les toilettes!</p> <p>Sur les affiches, il devrait y avoir :<br/>Le titre, le nom de l'auteur, un dessin de la page couverture et la cote du livre pour repérer facilement le livre à la bibliothèque.<br/>Pourquoi ne pas rédiger une phrase accrocheuse qui donne envie de lire?<br/>Par exemple : « Vous n'aurez rien lu, si vous n'avez pas lu tel livre! »</p> <p><b>Matériel requis</b><br/>Canevas<br/>Crayons de couleur pour réaliser le dessin de la page couverture</p> | <p>15 minutes</p> |
|----------------------------------|--|-------------------|



|                         |   |                   |
|-------------------------|---|-------------------|
| <b>Piqûres-lectures</b> | <p><b>Préparation</b><br/>Préparer quelques livres susceptibles d'intéresser le groupe cible</p> <p><b>Idées de livres</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Collections de romans, documentaire, etc.</li> <li>- Série culte d'un roman</li> <li>- Genre littéraire : policier, science-fiction, chick lit, ... pour faire découvrir un genre littéraire en particulier</li> <li>- Classiques de la littérature : sortir tous les classiques qui prennent la poussière dans les rayons pour faire découvrir les bons vieux classiques!</li> <li>- Auteur : pour faire découvrir l'œuvre d'un auteur; sortir tout ce que la bibliothèque possède de sa plume.</li> </ul> <p><b>Déroulement</b><br/>Présenter rapidement le livre ou le groupe de livre qui sera présenté.<br/>Par exemple, si on présente le genre policier :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Présenter les caractéristiques du genre</li> <li>- Demander aux élèves s'ils ont déjà lu ou visionner des films du genre</li> <li>- Demander ce qu'ils connaissent du genre</li> <li>- Présenter la sélection de livres qui leur sera lu</li> </ul> <p>Faire la lecture des premières pages, seulement, des livres pour ainsi piquer la curiosité de l'auditoire.<br/>Arrêter la lecture juste avant le dévoilement d'un « punch » pour ainsi inciter les jeunes à lire le livre.</p> | <p>15 minutes</p> |
|-------------------------|---|-------------------|



|                            |  |                            |
|----------------------------|--|----------------------------|
| <p><b>Point commun</b></p> | <p><b>Préparation</b><br/>Préparer des piles de livres pour chaque équipe d'environ cinq élèves.<br/>Tous les livres de la pile ont un point en commun, sauf un livre qui joue le rôle d'intrus.</p> <p><b>Déroulement</b><br/>Chaque équipe a 10 minutes pour trouver le point commun.</p> <p><b>Variante</b><br/>Demander aux équipes de créer des piles pour mettre au défi une autre équipe.</p> <p><b>Idées de points communs</b><br/>Jouer avec le degré de difficulté du point commun en fonction du groupe d'âge.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- 10 lettres dans le titre</li><li>- Auteur</li><li>- Genre littéraire (policier, science-fiction, etc.)</li><li>- Sujet</li></ul> <p>Prévoir du temps pour permettre aux élèves d'emprunter un livre de leur choix.</p> <p><b>Référence</b><br/>Poslaniec, Christian. 2007. 10 animations lecture en bibliothèque jeunesse. RETZ.</p> | <p>10 – 15<br/>minutes</p> |
|----------------------------|--|----------------------------|



|   |  |                       |
|---|--|-----------------------|
| <p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);"><b>Le grand serpent de lecture</b></p> | <p><b>Déroulement</b><br/>Projet « Work in progress » tout au long de l'année.<br/>La tête du serpent se trouve à la bibliothèque, mais la queue fait le tour de l'école, monte et descend les escaliers!</p> <p>Chaque élève qui le souhaite peut compléter le serpent en ajoutant un morceau à sa suite. Sur chaque morceau est présenté un coup de cœur lecture. Bien indiquer la cote, le titre, le nom de l'auteur pour que celui qui le désire puisse emprunter le livre à son tour. Aussi, l'élève peut écrire une phrase qui explique pourquoi il aime ce livre.</p> <p>Pourquoi ne pas indiquer le nom de l'élève : Ceci est un coup de cœur de « untel » en « telle » année. Les élèves sont influencés par les lectures de leurs pairs...</p> <p><b>Préparation et matériel requis</b><br/>Créer une tête de serpent et la coller au mur.<br/>Pré-préparer les morceaux du serpent sur cartons de couleurs avec les informations à compléter. Les élèves n'auront alors qu'à remplir les informations nécessaires. S'ils veulent faire un dessin, pourquoi pas!</p> | <p>Toute l'année!</p> |
|---|--|-----------------------|



|                                |   |                  |
|--------------------------------|---|------------------|
| <b>Technique de l'éléphant</b> | <p>Il y a un éléphant dans la bibliothèque, trouvez-le! (question pouvant varier : il y a un chat, trouvez-le)</p> <p><b>Déroulement</b><br/>                 Bien rappeler aux élèves comment utiliser le fouineur.<br/>                 À l'aide du fouineur, demander aux élèves de partir à la recherche d'un éléphant; que l'éléphant soit sur la page couverture ou à l'intérieur du livre, peu importe.<br/>                 Inviter les élèves à se déplacer dans toute la bibliothèque. L'objectif est d'emmener les élèves à explorer l'ensemble des ressources et découvrir les différentes sections de la bibliothèque.<br/>                 Une fois le livre trouvé, les élèves consultent chacun leur livre en attendant les autres.<br/>                 Une fois l'activité terminée, faire un retour en grand groupe.<br/>                 Observer les découvertes des élèves. Chaque élève peut présenter son livre. Expliquer les différents types de documents découverts, par exemple, la différence entre un documentaire, un roman, etc.<br/>                 Montrer dans quelles sections se trouvent les différents types de documents pour enseigner comment les livres sont organisés à la bibliothèque.<br/>                 Questions pouvant être posées aux élèves :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- As-tu remarqué que ton livre a un point rouge? Sais-tu à quoi il sert?</li> <li>- Dans quelle section de la bibliothèque as-tu trouvé ton livre? Sais-tu que cette section regroupe tous les livres de même type?</li> <li>- As-tu remarqué que tous les documentaires sur les éléphants se trouvent au même endroit?</li> </ul> <p>Lors de cette activité, les élèves auront sûrement découvert un livre qui les intéresse. Leur laisser du temps pour emprunter un livre de leur choix.</p> <p><b>Besoin matériel</b><br/>                 fouineurs</p> <p><b>Référence</b><br/>                 Poslaniec, Christian. 2007. 10 animations lecture en bibliothèque jeunesse. RETZ.</p> | 20-30<br>minutes |
|--------------------------------|---|------------------|

|                                   |  |                       |
|-----------------------------------|--|-----------------------|
| <p>Tour du monde en 80 livres</p> | <p><b>Préparation</b><br/>Afficher une grande carte du monde à la bibliothèque.</p> <p>Donner aux classes qui visitent la bibliothèque le défi de faire le tour du monde en 80 livres!</p> <p>Chaque fois qu'un élève identifie une ville dans un livre, il accroche une punaise sur la carte du monde à laquelle pend une ficelle avec, à son extrémité, une étiquette où est inscrit le titre et la cote du livre lu.</p> <p><b>Matériel requis</b><br/>Carte du monde<br/>Punaises avec étiquettes suspendues</p> <p><b>Référence</b><br/>Poslaniec, Christian. 2007. 10 animations lecture en bibliothèque jeunesse. RETZ.</p> | <p>Toute l'année!</p> |
|-----------------------------------|--|-----------------------|

## Service éducatifs complémentaires

Service des bibliothèques

Site web

<http://cybersavoir.csdm.qc.ca/bibliotheques/>

Pour contacter le bibliothécaire responsable de votre école

[secteur.biblio@csdm.qc.ca](mailto:secteur.biblio@csdm.qc.ca)

514-596-6000 poste 7027