

Fiche Parcours thématique

DECOUVERTE DES LITTERATURES DU CE2 AU CM2

Objectifs :

Familiariser les jeunes avec la médiathèque pour qu'ils se sentent à l'aise et autonomes.
Soutenir les enseignants dans leur projet d'école par la proposition de différentes séances en lien avec leur thématique.
Soutenir les enseignants dans les apprentissages fondamentaux (lecture, écriture, récit,..).

Méthode : 2 séances à la médiathèque, à choisir parmi ces propositions.

🕒 Durée des séances : 1h à 1h15

• Séance 1 : Découverte de la médiathèque et de ses ressources

- Visite découverte avec la bibliothécaire : découvrir le lieu, apprendre à se repérer.
- Jeu de piste : pour les enfants qui connaissent déjà la médiathèque ou pour découvrir la médiathèque autrement.
- Jeu de piste « fiction » : une série de questions dont les réponses sont à chercher parmi les romans ou albums de la médiathèque (par groupe de 2/3 élèves).
- Jeu de piste « documentaires » : une série de questions dont les réponses sont à chercher dans les documentaires de la médiathèque (par groupe de 2/3 élèves).
- Visite de l'exposition de l'illustratrice Emmanuelle Houssais (du 12 janvier au 7 février 2018). <http://emmanuelle-houssais.blogspot.fr/>
- Projet de recherche individuelle ou en groupe sur un sujet.
- Jeu du « Je lis, je devine » (CE2) : à travers un jeu d'association entre la 4^{ème} de couverture et le titre du livre, faire la différence entre album, documentaire et roman.
- Reconnaître les genres des romans grâce à des indices de la couverture : policier, fantastique/SF, aventure, humour, historique, vécu/vie quotidienne. Puis atelier pratique "trier ces romans par genre" par groupe de 5/6 élèves.
- Présentation d'une sélection de romans et d'albums.
- Comment trouver un documentaire et comment l'utiliser, comment y trouver une information (index, sommaire, table, légendes).

• Séance 2 : Des ateliers spécifiques

- Ateliers-jeux du détective : le genre policier et ses auteurs.
- Ateliers-jeux découverte de la poésie.
- Atelier **Biblio-connection** : bibliothèque numérique interactive qui permet, grâce à un détecteur de mouvement (Kinect), de « lire avec tout son corps ». Le « livre » est projeté sur écran, un enfant va tourner les « pages » en bougeant les bras et « sélectionner » ou « quitter » en bougeant les jambes. Le texte peut être écouté ou lu à voix haute par un ou plusieurs enfants.
- Atelier **Storyplay'r** : ressource en ligne de la médiathèque qui permet de découvrir des albums jeunesse, les lire, les écouter et même enregistrer sa propre lecture à voix haute. Nous proposons aux enfants de choisir une histoire, de la travailler en classe puis de l'enregistrer à plusieurs voix lors d'une séance à la médiathèque. Elle sera ensuite mise en ligne via le site de la médiathèque afin que tous les usagers (parents, autres enfants...) puissent l'écouter à leur tour.