



Bibliothèque
lesChampsLibres

FICHES RESSOURCES
1^{ER} DEGRÉ



Des malles à découvrir en autonomie à la Bibliothèque des Champs Libres

Cycle 2 : les livres-jeux

Sommaire

Pourquoi choisir une visite en autonomie ?	4
Préparer sa venue	5
Venir à la Bibliothèque	6
Parler de la Bibliothèque aux élèves	7
Bienvenue chez les enfants !	8
Une malle sur la thématique des livres jeux	10
Animations en autonomie	11
Prolonger sa visite en classe	13



© Rennes Métropole

Pourquoi choisir une visite en autonomie ?

Profiter d'un temps privilégié avec ses élèves dans l'espace Chez les enfants sur un temps de fermeture au public

Proposer les animations pensées par la bibliothèque en les adaptant à vos besoins

Découvrir une sélection de livres adaptés à la classe

Donner l'envie aux enfants de revenir à la bibliothèque

Inscrire ce temps dans votre projet de classe

Prolonger la découverte avec des propositions d'activités thématiques

Préparer sa venue

1^{ère} étape : Réserver sa visite

Pour toute visite de groupe, il est nécessaire que vous réserviez un créneau.
Le service des réservations est disponible du lundi au vendredi de 9h et 17h, au 02 23 40 66 00.
Vous recevrez ensuite un mail de confirmation.

2^{ème} étape : Repérer les lieux

Nous vous conseillons de venir repérer les lieux avant la visite scolaire. L'entrée à la bibliothèque est gratuite à tous et toutes, toute l'année. Vous trouverez les horaires d'ouverture sur le site de la Bibliothèque des Champs Libres.

Le service Médiation de la Bibliothèque et la professeure relais de l'Éducation Nationale sont disponibles pour répondre à vos questions.

Professeure relais 1^{er} degré : Laurine Fabre - l.fabre@leschampslibres.fr

Service médiation de la bibliothèque : mediation-accessibilite-bib@leschampslibres.fr ou au 02.23.40.67.84.



© Rennes Métropole



Venir à la bibliothèque

La Bibliothèque est située dans le bâtiment des Champs Libres, qui abrite aussi l'Espace des sciences et le Musée de Bretagne.

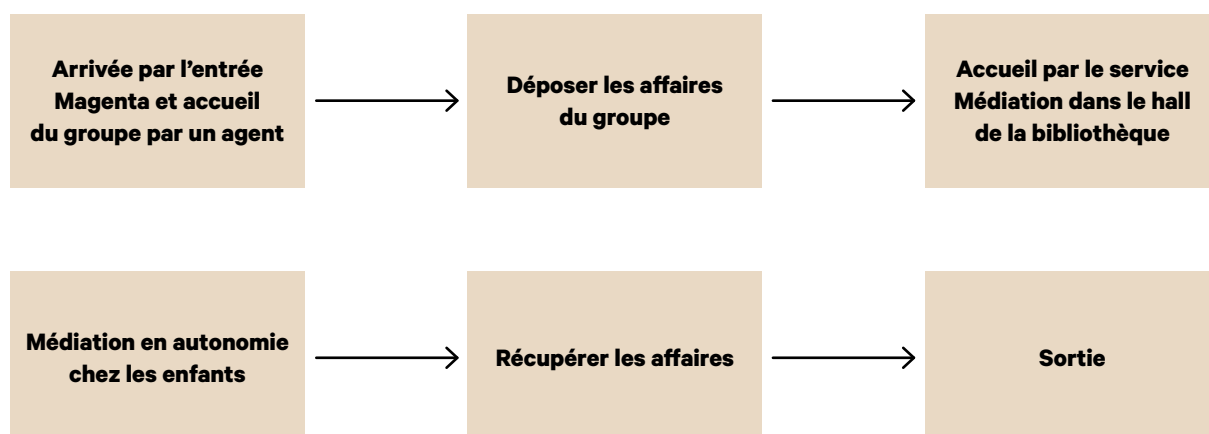
Le jour de la visite, présentez-vous avec vos élèves à l'entrée située au 46 boulevard Magenta. Le bus peut vous y déposer directement.

Métro A : station Charles de Gaulle ou Gare

Bus : C1, C2, 11. Arrêt : Charles de Gaulle, Magenta ou Gare

Des agents d'accueil sont présents pour vous recevoir et entreposer les affaires de vos élèves pour un meilleur confort de visite.

Votre parcours de visite :



Parler de la bibliothèque aux élèves



©Christelle Gillmann

Connaissent-ils déjà la Bibliothèque des Champs Libres ?

Ont-ils l'habitude d'aller dans une autre bibliothèque ?

L'accès à la Bibliothèque des Champs Libres est libre et gratuit pour toutes et tous, de même que le fait de s'inscrire.

Qu'est-ce qu'on peut y trouver ?

Qu'est-ce qu'on peut y faire ?

Un espace leur est dédié : Chez Les Enfants, ils pourront trouver toutes les collections de 0 à 11 ans : albums, romans, documentaires, contes, DVD... mais aussi écouter des histoires, voir un film ou encore participer à un atelier avec des bibliothécaires.

Juste au-dessus, la MeZZanine accueille les adolescents mais aussi les enfants qui auraient envie de jouer à un jeu de société.

Les autres étages sont ensuite spécialisés : sciences et vie pratique, musiques, langues et littérature, art, société et civilisation, patrimoine.

Ont-ils remarqué la forme du bâtiment de la bibliothèque ?

Il s'agit d'une pyramide inversée en verre, elle traverse le Musée de Bretagne et fait face au "cône" dans lequel on retrouve l'Espace des Sciences. Le bâtiment des Champs Libres a été dessiné par Christian de Portzamparc. Il a ouvert ses portes en 2006.

Bienvenue chez les ENFANTS !

Accueillis par un ou une bibliothécaire du service Médiation, ce dernier pourra vous présenter l'espace.

Vous profiterez ensuite d'un temps privilégié en autonomie dans l'espace Chez les enfants, sur un temps de fermeture au public. Néanmoins, le service sera disponible par téléphone si besoin.

Vous y trouverez une malle correspondant au cycle de votre classe et contenant une trentaine de livres. Nous vous demandons de rester dans cet espace tout au long de la visite. De nombreux aménagements y sont proposés à la lecture collective mais aussi individuelle. Des toilettes sont accessibles sur place.

Les propositions d'animation de ce temps en autonomie sont fournies à titre indicatif. Le matériel nécessaire aux ateliers est prévu dans la malle.

Enfin, n'hésitez pas à prendre un appareil photo pour immortaliser les productions des enfants durant les ateliers !

Quelques consignes pour les enfants :

À la Bibliothèque...

ON PEUT	ON NE PEUT PAS
Écouter, poser des questions, dire ce qu'on pense	Crier pour ne pas déranger les autres enfants
S'installer dans la cabane pour un moment de lecture au calme (5 élèves maximum)	Monter dans la cabane pour jouer
Revenir pour emprunter des livres	Prendre des livres et les ranger n'importe où
Revenir à la bibliothèque pour découvrir les autres étages avec sa famille	Sortir de l'espace Chez les enfants pour découvrir le reste de la bibliothèque



© Rennes Métropole

Une malle sur la thématique des livres jeux



Les livres-jeux sont multiples. Des plus connus, comme les "Cherche et trouve" (le très célèbre *Où est Charlie ?*) aux livres « dont vous êtes le héros », un large panel d'activités s'offre aux jeunes lecteurs dans cette malle.

Ils sont autant d'occasions d'observer plus intensément les images, de jouer sur les mots, de faire preuve d'imagination et de détourner l'objet livre.

Objectifs :

- développer son sens de l'observation
- découvrir des procédés littéraires autrement : les rimes, les palindromes...
- appréhender le livre autrement
- faire appel à son raisonnement pour résoudre des énigmes et des devinettes
- mobiliser la créativité et l'imagination des enfants

Animations en autonomie

Durée maximum : 1h30

1. Lecture d'introduction

Si vous souhaitez surprendre votre classe avec un livre atypique, vous pouvez opter pour *Le livre sans images* de B.J. Novak (l'éditeur en propose ici une lecture : <https://www.youtube.com/embed/qCq73Es9myc>).

Pour présenter la particularité des livres-jeux qui invite son lecteur à «agir» sur le livre, *Le Havre en pyjamama* de Michaël Leblond et Frédéric Bertrand sera l'occasion de présenter un livre qui utilise la technique de l'ombro-cinéma pour s'animer.

D'autres livres peuvent introduire la séance : les «Cherche et trouve» par exemple ne manqueront pas de rappeler aux enfants Où est Charlie ?



2. Présentation du thème à l'ensemble de la classe

3. Découverte libre des livres par la classe

4. Ateliers (déroulé à découvrir dans les pages suivantes)

5. Temps d'échange libre avec les élèves

Découverte des livres

Après avoir présenté le thème à l'ensemble des élèves, laisser les élèves libres de choisir un livre dans la malle et de découvrir en quoi consiste le livre-jeu choisi.

À l'issue de ce temps de découverte, rassembler les élèves et leur demander de trouver en quoi consiste les livres-jeux qu'ils ont découverts.

Est-ce qu'il s'agit d'un...

... «cherche et trouve» (jeu d'observation) ?

... livre sur les jeux de langage (rimes, palindromes, abécédaires) et jeux de mots ?

... livre qui fait appel à des illusions d'optique ?

... livre d'enquête ?

Après avoir échangé avec les élèves, vous pouvez présenter les 2 ateliers proposés.

Les ateliers :

Atelier 1 : À partir de l'album «ABCD» de Henri Galeron



Organisation : par groupe de 3-4 élèves

Matériel : une page de l'album plastifiée + un feutre et un chiffon par groupe

Désigner un rédacteur pour chaque groupe.

L'enseignant présente l'album aux élèves.

Adaptations selon la classe concernée :

Pour les CP : un groupe d'élèves choisit une lettre et propose une liste de mots pour enrichir la page. Attention, il faut trouver des mots qui ne sont pas illustrés sur la page.

Pour les CE1-CE2 : trouver le maximum de mots illustrés présents sur le page. Noter tous les mots trouvés sur une feuille.

En regroupement :

- présentation des mots à l'ensemble du groupe
- enrichissement collectif possible

Atelier 2 : Au choix parmi 2 ateliers



Option 1 : La petite fabrique d'histoires

A l'aide de cartes où sont représentés des personnages, des objets et des lieux, les élèves sont invités à créer leur propre histoire. Ces illustrations sont issues de différents albums de la littérature jeunesse.



Option 2 (CE1 et CE2) : À partir de l'album *Tout en rime* de Bruno Gibert

À feuilleter sur le site de l'éditeur : <http://www.seuiljeunesse.com/ouvrage/tout-en-rimes-bruno-gibert/9791023511628>

Organisation : par groupe de 3-4 élèves

Matériel (à retrouver dans la malle) : une page de l'album plastifiée + un feutre et un chiffon par groupe

Déroulé : Désigner un rédacteur pour chaque groupe. Lire un poème à la classe en marquant un temps d'arrêt sur les mots manquants aux élèves. Montrer ensuite la série de mots en bas de la page de l'illustration.

Consigne : Chaque groupe choisit un poème qu'il va compléter à partir des mots proposés. Il écrit sur la feuille plastifiée à l'aide du feutre. Quand le groupe a terminé son

poème, l'enseignant peut le prendre en photo pour garder une trace du travail réalisé.

Temps d'échange pour clôturer la séance

Quel est le type de livre-jeu qu'ils ont préféré ?

En connaissaient-ils avant ?

Ces questions sont l'occasion de reprendre le vocabulaire des livres-jeux : le pyjamarama (et l'ombrocinéma), livre enquête, livre dont tu es le héros, «Cherche et trouve», livre à énigmes, livre à découvrir en 3D...

Deux «Cherche et trouve» (D'art d'art : pour les enfants, Volume 1 et 2), présents dans la malle, s'appuient par exemple sur des œuvres d'art : c'est l'occasion de scruter ces tableaux et ces photographies.

En énumérant les types de livres, il est possible de les classer physiquement par type.

En quoi cela change des livres qu'ils peuvent lire habituellement ?

Prolonger sa visite en classe



À la manière de **Cache Cache ville** d'Agathe Demois et Vincent Godeau : créer un décor avec des images à révéler !

En faisant glisser la loupe sur les images, l'enfant découvre l'intérieur des bâtiments et le quotidien étrange et amusant des habitants de la ville dans l'album Cache Cache ville.

Il est possible de réaliser, sur ce principe, des illustrations au crayon à papier ou au stylo noir (une maison, un décor...), que l'on dissimule ensuite avec un feutre rouge.

Après avoir fabriqué une loupe à l'aide de papier translucide rouge, les enfants font passer la loupe sur les illustrations pour les révéler.



À la manière des **pyjamaramas** : découvrir l'ombro-cinéma !

En utilisant la technique de l'ombro-cinéma, il est possible de réaliser des images animées. Pour ce faire, il faut faire défiler un calque transparent (rayé) sur l'image à animer.

Pour une animation clé en main, il existe un cahier d'activités Mes robots en pyjamarama qui donne tous les outils pour créer des robots et les mettre en mouvement ensuite.



À la manière de **J'étais au pays d'Ava & Eve** d'Anne-Margot Ramstein

En croisant arts visuels et géométrie, il est possible de proposer un atelier aux enfants qui choisissent un palindrome et imaginent une illustration correspondante. Cette image doit être, elle aussi, symétrique.

Voici quelques pistes :

Été, kayak, ici, radar...



À la manière de **Art d'art** : créer de nouveaux cherche et trouve pour la classe

Après avoir sélectionné plusieurs tableaux, les enfants réalisent leurs propres cherche et trouve à partir d'un tableau. Ils doivent indiquer si ce sont des personnages, des objets, des animaux à retrouver.

Les cherche et trouve sont ensuite proposés à l'ensemble de la classe. Une activité idéale pour favoriser une observation accrue des œuvres d'art.



À la manière de **Kaléidoscopage**

À découvrir en vidéo : <https://www.lerouergue.com/catalogue/kaleidoscopages>

Ce livre est une invitation à découvrir que pour une même couleur, un même motif, les interprétations peuvent être multiples.

Il s'agit de demander aux enfants d'imaginer à partir d'un élément comme un rond, un gribouillis ou encore une ligne, différents objets.

Puis à partir d'un même mot, d'imaginer plusieurs représentations : une route, une tour, un arbre...

Créer un abécédaire

Il s'agit de rédiger des phrases à partir des mots trouvés sur une des pages de l'ABCDAire d'Henri Galeron. Par exemple avec la lettre B : «le babouin mange une banane à l'ombre des bambous...»

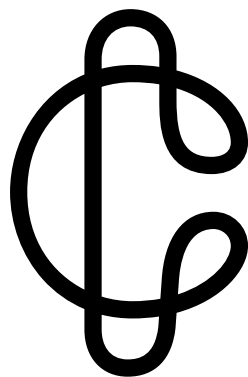
Quelques références pour s'inspirer :

Olivier Tallec, *AbécéBêtes*, Acte Sud

Anne Defreville, *Péripéties d'une pêche impromptue*, Edition Maison Elisa

Notes

A series of horizontal dotted lines for writing notes.



lesChampsLibres

Musée de Bretagne – Bibliothèque – Espace des sciences

Bibliothèque Les Champs Libres

10 cours des Alliés – 35000 Rennes Métropole

Contact professeur relais

1^{er} degré : l.fabre@leschampslibres.fr

Service médiation de la bibliothèque

mediation-accessibilite-bib@leschampslibres.fr

Réservation : 02 23 40 66 00 du lundi au vendredi de 9h à 17h

<https://www.bibliotheque.leschampslibres.fr/>