



Bibliothèque
lesChampsLibres

FICHES RESSOURCES
1^{ER} DEGRÉ



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

**Cycle 2 et cycle 3 :
Monstres en main**

Sommaire

Pourquoi choisir une visite en autonomie ?	4
Préparer sa venue	5
Venir à la Bibliothèque	11
Parler de la Bibliothèque aux élèves	12
Bienvenue chez les enfants !	13
Une malle sur la thématique des monstres	22
Animations en autonomie	24
Prolonger sa visite	25



© 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^e 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.

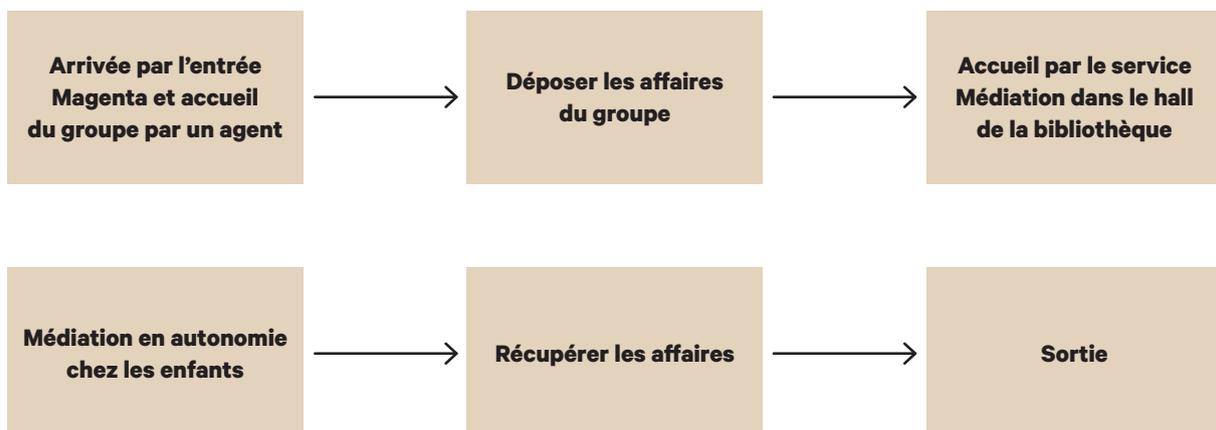
Stations de métro : Gares, Charles De Gaulle

Arrêts de bus : Magenta, Colombier

Gares SNCF & routière à 100m

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 ont envie de jouer à un jeu de société.

Les autres étages sont ensuite spécialisés : sciences et vie pratique, musique et cinéma, 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
S'installer dans la cabane pour un moment de lecture au calme (5 élèves maximum)	Monter dans la cabane pour jouer
Avec l'accord de l'enseignant, consulter d'autres livres de la bibliothèque en les rangeant à la bonne place ensuite ou sur un chariot.	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 monstres

Figure incontournable des livres jeunesse, le monstre se décline sous différentes formes.

Présenté comme une créature effrayante, il aide l'enfant à dépasser ses peurs à travers le courage du protagoniste. Au contraire tourné en ridicule, il aide à dédramatiser les peurs qui lui sont liées. Le héros se voit aussi parfois confier le rôle d'éducateur du monstre ou se découvre dans le monstre comme un miroir. Il retrouve en lui les mêmes émotions, les mêmes peurs...

Le monstre est donc un personnage idéal pour apprendre à mettre ses émotions à distance, développer son imaginaire et accéder au symbolique. Il peut être aussi une première porte d'entrée vers la mythologie.

Il permet également de parler de la différence et des préjugés.

Objectifs :

- définir ce qu'est un monstre
- développer son vocabulaire
- décrire un personnage
- travailler les notions : réalité / fiction et humain / divin
- travailler sur des sentiments comme la peur, le rejet, l'empathie

Pour découvrir cette thématique à travers la malle, l'espace enfant est à votre disposition :

- un gradin pour un temps d'échange et de lecture
- différents espaces pour scinder la classe en groupes



Animations en autonomie

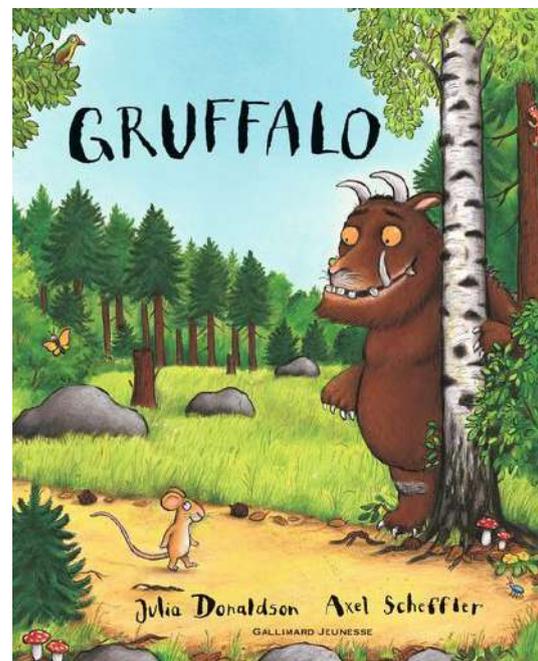
Durée maximum : 1h30

- 1. Présentation du thème à l'ensemble de la classe**
- 2. Lecture par cycle**
- 3. Ateliers**
- 4. Pour clôturer la séance**

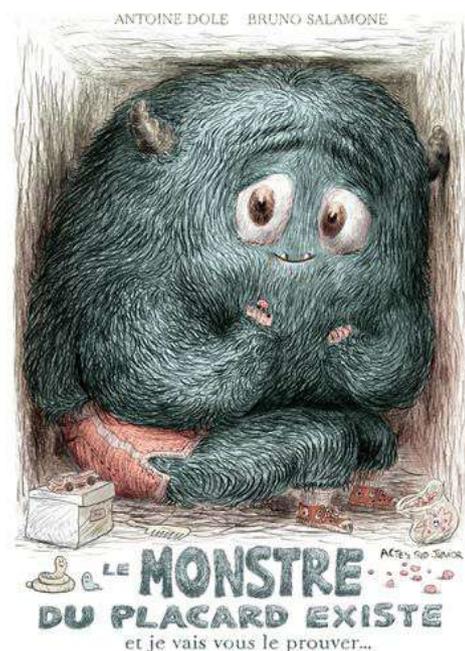
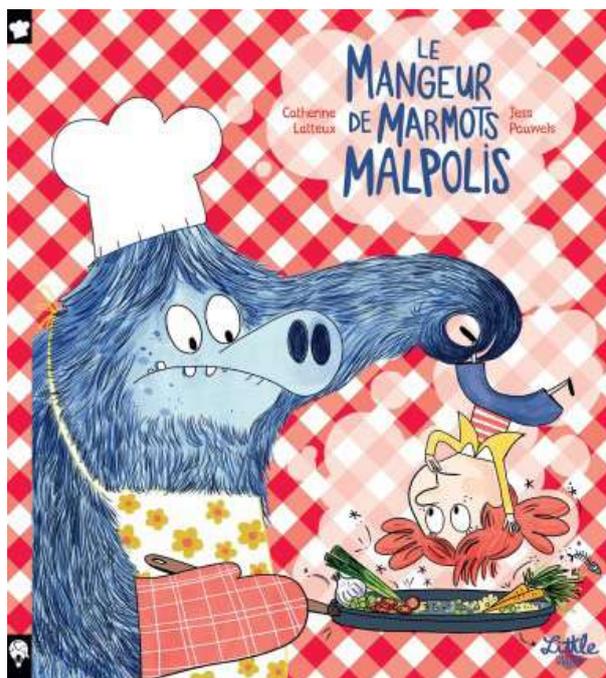
Lecture pour le cycle 2 :

Au choix :

Le Gruffalo écrit par Julia Donaldson et illustré par Axel Scheffler



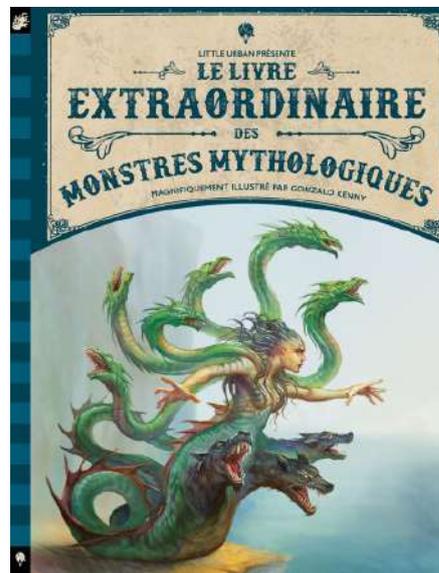
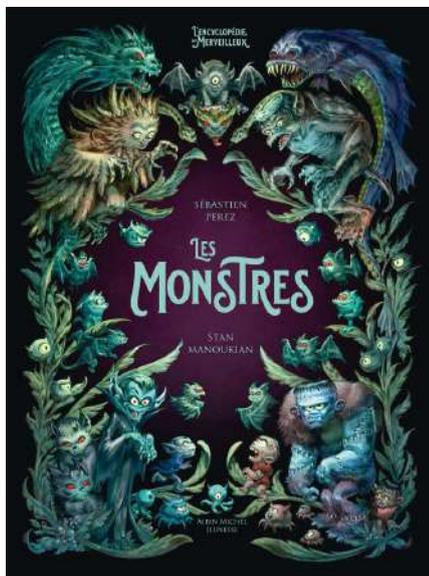
Sont aussi disponibles dans la malle :



Lecture pour le cycle 3 :

Présenter un documentaire sur les monstres en lisant le portrait d'un ou deux monstres.

Au choix :



Extrait de *L'encyclopédie du Merveilleux: Les Monstres*, Sébastien Perez, Stan Manoukian :

<https://www.albin-michel.fr/les-monstres-9782226484574#preview>

Découverte des albums :

À l'issue des lectures, vous pouvez échanger collectivement autour de ces questions :

- Qu'est-ce qu'un monstre ?
- Est-ce un méchant ou un gentil ? Est-ce qu'il n'arrive pas que le monstre soit finalement le « gentil » de l'histoire ?
- A-t-il des caractéristiques humaines ou pas ?

Ateliers :

Ateliers cycle 2 :

Diviser la classe en 2, de sorte d'avoir 2 groupes de 16 enfants maximum chacun.

Atelier groupe 1 : Tu décris et je dessine !

Durée d'une partie : env. 20 minutes (4 manches)

Pour cette activité, s'installer de préférence sur l'espace près du tapis jaune.

COMMENT JOUER ?

Constituer des binômes.

Distribuer un lot de 4 cartes et une ardoise à chaque binôme.

Un enfant décrit le monstre de l'image sans la montrer à son camarade. Ce dernier dessine sur une ardoise seulement à l'aide de la description orale. Une durée de 3 minutes par manche peut être testée pour la première manche, nous vous laissons ajuster par rapport à votre groupe. L'esthétique du dessin ne compte pas, ce qui est important c'est de dessiner le plus de détails possibles pour marquer des points !

Celui qui décrit doit penser à décrire le plus possible l'image : la position du monstre, ses caractéristiques physiques (dents, griffes...), les objets qu'il tient/regarde...

L'enseignant ou l'accompagnateur lit ensuite les éléments qu'il ne fallait pas oublier dans la description et dans le dessin. Le binôme qui coche le plus de cases a gagné la manche !

À la fin de la partie, nous invitons à ranger le matériel dans les différentes pochettes et mallette en vous aidant au besoin des mémos.



Atelier du groupe 2 : Découvrir le jeu de société Monstre toi

Durée d'une partie : env. 15-20 minutes

Pour cette activité, s'installer de préférence sur les tables proches des romans (attention la disposition des tables peut légèrement changer par rapport aux photos).

Découvrir le jeu avec sa classe : Quel est l'élément commun à tous ces monstres ? Un sens aigu de l'observation et une mémoire d'éléphant seront de mise pour trouver les similitudes dans cette bande de joyeux monstres...

Une vidéo des règles vous permettra de découvrir le jeu pour l'expliquer à votre classe :

Vidéo règle (1min18) : <https://youtu.be/78M7VHHID6U>

Atelier en classe entière : Réalise la carte d'identité de ton monstre

Les enfants peuvent réaliser seul ou à 2 cet atelier.



Ateliers cycle 3 :

Diviser la classe en 2, de sorte d'avoir 2 groupes de 16 enfants maximum chacun.

Atelier groupe 1 :

Choisir une activité au choix parmi (voir pages précédentes) :

Atelier groupe 1 : Tu décris et je dessine !

Atelier du groupe 2 : Le jeu de société Monstre toi

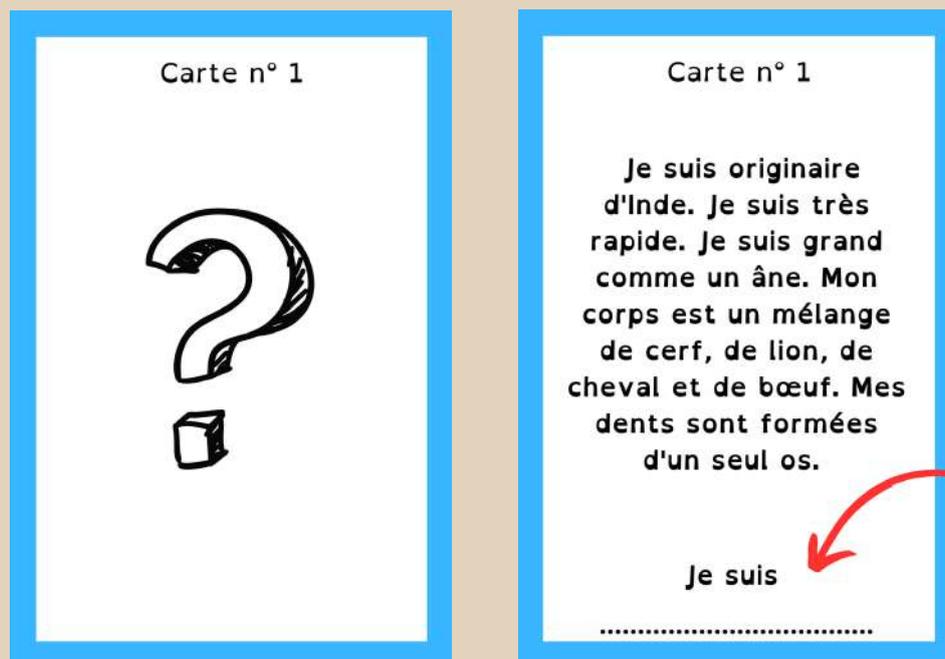
Atelier groupe 2 :

À la chasse aux monstres !

Rassembler les livres avec l'étiquette «Jeu A la chasse aux monstres».

Par petit groupe (constituer 2 groupes), les enfants essayent de résoudre les énigmes en recherchant les informations dans les livres puis en écrivant au feutre effaçable sur les cartes.

Une fois résolues, les groupes vérifient les réponses auprès de l'enseignant.e.



Pour clôturer la séance

Est-ce que les monstres représentés dans les livres de la malle sont tous effrayants ? (ex : Fantome-lette, Un monstre à chaussettes...)

Pourquoi raconter des histoires avec des monstres qui font rire ?

Dans d'autres albums comme Sur mon monstre, comment le monstre est-il présenté ?

Certains albums sont-ils plutôt pour les grands / les petits ? Comparer Va-t'en grand monstre vert et le roman Cruc.

Connaissent-ils des monstres dans le cinéma d'animation ?

Exemples : Monstres & cie, La Belle et la bête, Un monstre à Paris...

Comment sont-ils représentés ?

Prolonger sa visite en classe

En arts visuels

Cette thématique permet de nombreuses découvertes :



• Comparer les représentations du monstre dans la bande dessinée jeunesse

Un dossier enseignant «La BD en classe» : Faites entrer les monstres vous livrera des pistes et des clés pour explorer cette thématique dans la bande dessinée.

https://www.sne.fr/app/uploads/2019/11/BD_SNE-LaBDEnClasse_DossierEnseignant_INT_pages_V2_compressed.pdf

• Illustrer la couverture d'un livre :

À partir de titres de films ou de livres, demander aux enfants de se mettre dans la peau d'un illustrateur et d'imaginer la couverture d'un livre. Les comparer ensuite aux couvertures existantes.

La sorcière du placard aux balais

Persée contre le monstre de la mer

Le monstre du bain

Le fantôme de l'opéra

Ulysse prisonnier des cyclopes

Le petit ogre ne veut pas aller à l'école

• Réaliser un livre combinatoire

À partir d'un carnet dont les pages sont découpées en 3 parties, les enfants dessinent plusieurs monstres. Ils peuvent ensuite les combiner pour réaliser des monstres hybrides.

Il est utile de prévoir des repères sur chaque page du carnet, vous trouverez un exemple sur ce site : <https://www.ecoledecrevette.fr/production-d-ecrits-autour-des-monstres-a108918240/>

Il est possible de décliner ce carnet avec une partie de présentation écrite : «Ce monstre est ... Il a ... Il vit dans...»



• Créer un monstre en origami

À l'image des exemples du livre du livre *Monstres en origami* (disponible dans la malle)

De nombreux tutoriels vidéos sur internet pourront également vous aider.

En productions d'écrits :

• Écrire le portrait d'un monstre en partant de son image :

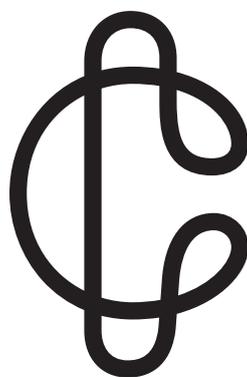
Après avoir écrit son portrait, les enfants doivent retrouver de quel monstre il s'agit parmi plusieurs images. Et inversement, ils devront ensuite dessiner un monstre à partir de son portrait écrit. Il est intéressant de comparer ensuite en classe entière les dessins réalisés. Ainsi les élèves verront que leur manière d'imaginer le même monstre est très différente d'une personne à une autre.

• Écrire un récit où l'un des personnages est un monstre.

En repartant des temps d'échange durant la visite à la Bibliothèque :

- L'apparence du monstre
- Est-il gentil ou méchant ?

Cela permettra de voir que la présence d'un monstre ne conduit pas forcément à écrire une histoire qui fait peur.



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/>