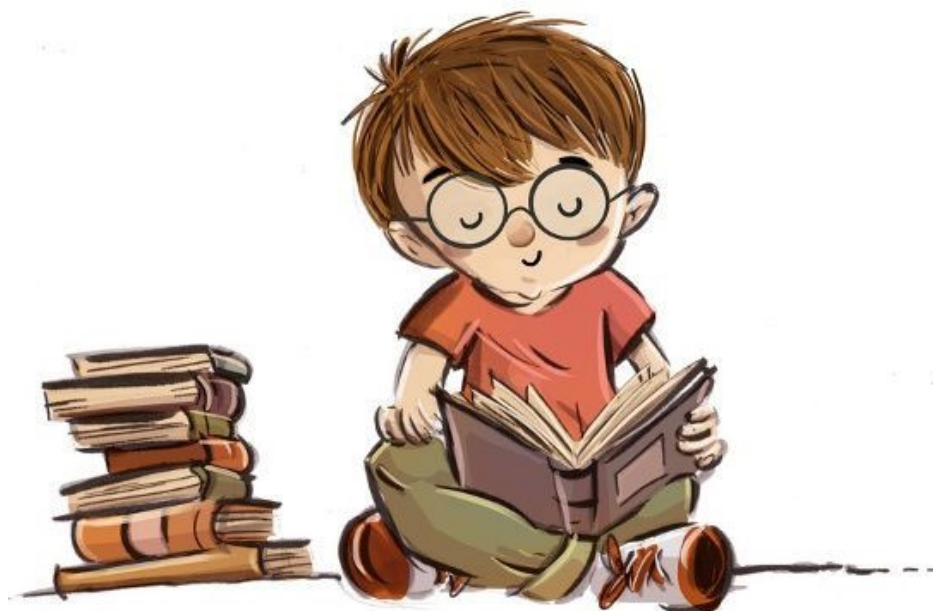




Guide à l'usage des enseignants



Accueil scolaire 2021-2022

Bibliothèque-Ludothèque Camille Claudel

4 rue de la Convention - Le Val Druel

76200 Dieppe

tél : 02 35 06 60 55

***Pas de jeu sans confiance...
Pas de livres sans paroles...
Pas de livres et jeux sans plaisir...***

***Cette dimension semble évidente.
Mais, elle peut nous interroger sur le pourquoi de nos livres et jeux.
Faisons nous lire pour apprendre ? ou jouer pour occuper ?
Laissons nous jouer parce que c'est une des nourritures essentielles de l'enfance ?
Vaut-il mieux plutôt lire et renforcer les apprentissages ?***

***Ou encore, vient-on à la bibliothèque/ludothèque car ce rendez-vous est source de
rencontre, de convivialité et d'apprentissages différents?***

C'est dans cet esprit que la bibliothèque-ludothèque Camille Claudel souhaite aborder la notion de partenariat et de rencontres avec les écoles voisines.

Depuis son ouverture, la bibliothèque-ludothèque Camille Claudel travaille avec les écoles maternelle et élémentaire Sonia Delaunay de manière régulière.
« Travailler », « Jouer » ou « Découvrir le Plaisir de Lire » avec les classes fait partie de nos partenariats évidents car le jeu, comme le livre, sont des outils pédagogiques.

Le souci et les objectifs des enseignants d'amener leurs élèves à acquérir certaines compétences, et le souci des bibliothécaires et ludothécaires d'apporter aux enfants un plaisir partagé et une autonomie face à ces activités peuvent se rejoindre.

Cette collaboration bib/ludo/écoles (qu'elles soient maternelles ou élémentaires) doit pouvoir répondre à ces deux souhaits et être construite ensemble pour un objectif commun :

**Rendre ces livres et ces jeux féconds,
intelligents, et source de progrès pour ces enfants qui nous sont confiés.**



NOS SERVICES

• La carte MEDIA COL

La carte collectivités permet aux enseignants des écoles de la ville de Dieppe et son agglomération d'emprunter gratuitement **30 livres, 30 magazines ainsi que 15 jeux dans les bibliothèques- ludothèques du réseau** pour une durée de **8 semaines** durant la période scolaire de septembre à juin pour la classe.

Pour des raisons de droits, la carte ne donne accès ni aux CD audio, ni aux DVD.

Pour l'obtenir, il vous suffit de faire une demande de formulaire à l'accueil de la bibliothèque-ludothèque puis de le faire tamponner par votre établissement.

Il s'agit d'une carte destinée à l'usage de la collectivité emprunteuse qui implique la responsabilité du titulaire de la carte et, le cas échéant, du directeur d'établissement auquel il est rattaché.

Attention : tout document perdu ou détérioré devra être racheté à l'identique ou remboursé.

• La carte PRO

La carte professionnelle permet aux enseignants des écoles de la ville de Dieppe et son agglomération d'emprunter gratuitement des documents à titre professionnel pour la préparation des cours par exemple. Cette carte est individuelle et engage la responsabilité du titulaire de la carte et non celle de son établissement. Elle permet d'emprunter **10 livres, 5 magazines, 5 jeux**. (CD audio également disponibles à Jean Renoir) pour **3 semaines**.

• Les formules de prêts

Deux formules possibles :

- Les **documents sont choisis par les élèves** (avec la carte "Média Col" de l'enseignant) et empruntés sous la responsabilité de l'enseignant et de l'école lors des visites avec sa classe.
- Les **documents sont choisis par l'enseignant lui même** sous sa propre responsabilité lors des heures publiques d'ouverture de la structure (avec sa carte "Média col" ou sa carte "Pro")
(du mardi au vendredi de 15h à 18h et samedi de 14h à 17h).

En aucun cas les enfants empruntent sur leur carte personnelle sur le temps scolaire.

Choix thématique de documents : les bibliothécaires peuvent vous préparer des sélections thématiques. Les demandes doivent se faire sous un délai de **8 jours** auprès de Florence ou Léa pour les livres, et auprès de Sabrina pour les jeux ou encore directement sur place à la bib/ludo ou par téléphone au 02 35 06 60 55.

NOS HORAIRES D'ACCUEIL

• Public scolaire

La Bibliothèque-Ludothèque Claudel accueille en priorité les élèves des écoles du Val Druel. Les séances démarrent après le 1er octobre et s'arrêtent au 15 juin.

● **Maternelles : Mardi** 9h à 10h et 10h30 à 11h30 . 58 séances d'accueil

● **Elémentaires :**

Jeudi 9h à 10h et 10h30 à 11h30

soit 56 séances d'accueil.

(les horaires peuvent être ajustés en fonction des heures de récréation)

• EN PRATIQUE

Chaque enseignant désirant venir à la bibliothèque-ludothèque avec sa classe doit prendre contact avec nous. Cette prise de rendez-vous est l'occasion d'élaborer conjointement un projet correspondant au niveau des élèves, aux besoins de l'enseignant, aux capacités d'accueil de la structure.

Le but étant d'être cohérents entre l'école et le lieu culturel.

C'est pourquoi aucun rendez-vous ne pourra être pris pour un autre membre de l'équipe enseignante. Par ailleurs, il ne peut y avoir d'emprunt sans carte d'adhésion.

Merci de respecter les horaires et de prévenir en cas d'impossibilité. La durée d'une séance est de 45mn à 1h. Une séance non effectuée, ne sera pas forcément remplacée.

ACCUEILS PROPOSÉS

Pour les Maternelles

La présence de parents accompagnateurs est bienvenue

● à la découverte des premiers jeux et premières histoires

La classe est accueillie par 1 ou 2 animatrices : la séance sera rythmée par différentes activités : petits jeux de doigts, comptines et chansons collectives, jeux d'imitation, de construction, jeux de société sur table (couleur, observation, déplacement, mémoire), histoire lue ou racontée de manière collective.

Les enfants pourront repartir en empruntant le livre de leur choix si l'enseignant le souhaite.

Les emprunts restent dans ce cas sous la responsabilité de l'enseignant.

Les jeux et histoires sélectionnés pour la séance sur place peuvent faire l'objet d'un choix concerté avec les enseignants.

Niveau : TPS / PS /MS /GS

Durée des séances : : 3/4 h à 1h

Fréquence : à déterminer avec l'équipe enseignante

● à la découverte d'un auteur :

Venez découvrir l'univers d'un auteur-illustrateur tel que Mario Ramos, Hervé Tullet, Anna Llenas ou Claude Ponti au travers de lectures et activités ludiques. Jeu sur écran, coloriages, jeux de société et lectures vous seront proposés.

Niveau : GS

Durée des séances : : 3/4 h à 1h

Fréquence : à déterminer avec l'enseignant

● Petites oreilles à l'écoute :

Des histoires lues à deux voix par les bibliothécaires. Des thématiques particulières peuvent être demandées telles que les maux de la vie quotidienne, le pot, la tétine, les émotions, la séparationLa séance sera rythmée avec un temps de jeux.

- Par ailleurs , des albums méconnus de la bibliothèque ont été scannés. Les illustrations sont projetées en grand écran, et la bibliothécaire raconte l'histoire au fur et à mesure du défilement des images. L'occasion de découvrir de nouveaux albums, des histoires magiques et envoûtantes.

Albums proposés : C'est pour mieux te manger ! - À la recherche du père Noël - La bonne humeur de loup - Le Noël de Monsieur loup -

Durée : 30mn

Niveau :MS /GS

Durée des séances : : 1/2h

Fréquence : à déterminer avec l'équipe enseignante

● Des jeux projetés sur grand écran pour la classe entière :

Cherche et trouve :

D'après le livre "Merveilleuse nature" de Nathalie Bereau aux éditions Thierry Magnier.

Réadapté par nos soins.

Les illustrations du livre-jeu sont projetées et nous faisons jouer la classe entière en recherchant certains éléments de l'illustration.

Observation – Vocabulaire – Mémoire

Niveau : GS

Durée des séances : 1/2 h à 3/4 h

Nombre de séances : à déterminer avec l'enseignant

Cherche et trouve LOUP

D'après le livre d'Orianne Lallemand et Eléonore Thuiller,

Réadapté par nos soins.

Idem.

Observons et retenons :

Une image représentant plusieurs objets est projetée. Les enfants ont le temps d'un sablier pour observer et retenir les différents objets. Puis une seconde image, identique est projetée mais il manque un objet : Lequel ?

Les élèves peuvent répondre seuls sur une feuille ou en groupe.

Observation – Vocabulaire – Mémoire

Sur grand écran en classe entière.

Niveau : GS

Durée : 1/2 h à 3/4 h

Nombre de séances : à déterminer avec l'enseignant

La place des parents : Si vous en avez la possibilité, nous encourageons la présence des parents lors de nos animations.

Nous sommes convaincus que la co-éducation parents / professionnels dans le respect mutuel du rôle de chacun, est un atout important à la réussite éducative.

• Pour les Elémentaires

La présence de parents accompagnateurs est bienvenue

- **Selon le projet de l'enseignant**, une formule d'accueil peut être adaptée et réfléchi ensemble autour du jeu, du livre ou les deux supports à la fois. Le projet est entièrement à construire ensemble ou bien une formule pré-établie peut être proposée à la classe.

La place des parents : Si vous en avez la possibilité, nous encourageons la présence des parents lors de nos animations.

Nous sommes convaincus que la co-éducation parents / professionnels dans le respect mutuel du rôle de chacun, est un atout important à la réussite éducative.

Attention : nous sommes soumis au contrôle du pass sanitaire. Chaque enseignant ou parent doit être en possession de son pass lors des visites.

Quelques idées qui peuvent être développées :

- **Recherche documentaire ou emprunt simple :**

Envie de travailler sur des albums ou des romans ?

Besoin de travailler sur un thème particulier ?

Vous pouvez venir sur place avec les élèves feuilleter et emprunter selon les besoins de la classe.

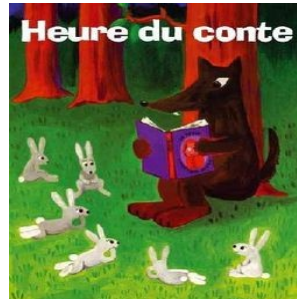
Niveau : CP au CM2

Durée des séances : 1/2h à 1h

Nombre de séances : de 1 à 3



- **Découvrir la lecture autrement, aiguïser son sens de l'observation et de l'écoute :**



Coup de projecteur sur les albums :

Des albums méconnus de la bibliothèque ont été scannés. Les illustrations sont projetées en grand écran, et la bibliothécaire raconte l'histoire au fur et à mesure du défilement des images. L'occasion de découvrir de nouveaux albums, des histoires magiques et envoûtantes.

Albums proposés : C'est pour mieux te manger ! - À la recherche du père Noël - La bonne humeur de loup - Le Noël de Monsieur loup - Dame hiver - Voyage au clair de lune - Le roi montagne

Niveau : du Cp au Cm2

Durée : 30mn

Petites et grandes oreilles à l'écoute :

Des histoires lues à deux voix et agrémentées de jeux, de chansons ou de devinettes suivant le thème sélectionné. Rêver, penser, inventer, faire parler son imaginaire au travers d'ateliers ludiques et variés...Albums sans texte, tarots des contes, boîtes à histoires, jeux poétiques et autres seront vos guides.

Niveau : du CP au CM2

Durée : 1h

Nombre de séances : de 1 à 3

4 images – Un mot :

Création par nos soins.

Quatre images sont projetées simultanément. Il s'agit de retrouver le point commun entre chaque image et le mot correspondant.

Lecture - Observation - Vocabulaire
Sur grand écran en classe entière.

Niveau : du Ce2 au Cm2

Durée : 1h

Nombre de séances : 1

1 image – Des mots :

Création par nos soins.

Une image est projetée ainsi qu'une série de syllabes. Il s'agit de retrouver les objets, donc le mot caché, dans l'image en s'aidant des syllabes.

Lecture - Observation - Vocabulaire
Sur grand écran en classe entière.

Niveau : du Ce2 au Cm2

Durée : 1h

Nombre de séances : 1

Just One Géant :

d'après le jeu de société "Just One" de Bruno Sautter et Ludovic Roudy aux éditions Repos Production.

Réadapté par nos soins.

À la lecture de 3 mots indices, il s'agit de deviner un seul mot à découvrir.

Lecture – Vocabulaire – Dédution
Sur grand écran en classe entière.

Niveau : du Ce2 au Cm2

Durée : 1h

Nombre de séances : 1

Brainbox Géant :

d'après le jeu de société "Brainbox" aux éditions Asmodée.

Réadapté par nos soins.

Une illustration est projetée. Les enfants ont le temps d'un sablier pour observer et retenir tous les détails. Puis l'image est cachée et les enfants devront répondre à différentes questions : exemple : combien y a-t-il d'oiseaux, de quelle couleur est la robe de la fillette etc ...

Ils peuvent répondre seuls sur une feuille ou en groupe.

Observation – Vocabulaire – Mémoire
Sur grand écran en classe entière.

Niveau : du Cp au Ce2

Durée : 1h

Nombre de séances : 1

Cherche et trouve :

D'après le livre "Merveilleuse nature" de Nathalie Bereau aux éditions Thierry Magnier.

Réadapté par nos soins.

Les illustrations du livre-jeu sont projetées et certains éléments de l'illustration doivent être retrouvés.

Autre manière de jouer :

Une image représentant plusieurs objets est projetée. Les enfants ont le temps d'un sablier pour observer et retenir les différents objets. Puis une seconde image, identique est projetée mais il manque un objet : Lequel ?

Les élèves peuvent répondre seuls sur une feuille ou en groupe.

Observation – Vocabulaire – Mémoire
Sur grand écran en classe entière.

Niveau : du Cp au Ce2

Durée : 1h

Nombre de séances : 1

● Le monde magique du conte:



Découvrons les contes :

Écoutons d'abord quelques contes, utilisons ensuite des images ou des objets afin de nourrir l'imagination. Construisons ensemble divers personnages, lieux et objets magiques et créons un nouveau conte à partir de la structure d'une histoire traditionnelle en la reformulant ou en la détournant.

Niveau : CP au CM

Durée des séances : 1h.

Nécessité de 4 à 5 séances consécutives pour aboutir à une finalisation

4 images – Un conte :

Création par nos soins.

Quatre images sont projetées simultanément. Il s'agit de retrouver le point commun entre chaque image et le conte correspondant. L'un des contes peut être raconté en fin de séance.

Lecture - Observation - Vocabulaire
Sur grand écran en classe entière.

Niveau : du Ce2 au Cm2

Durée : 1h



● **L'écriture en s'amusant :**

Des jeux de société pour écrire ou enrichir son vocabulaire :

Trouver le bon mot, se faire comprendre clairement à l'oral, développer sa capacité de lecture, jouer avec la langue française : les enfants sont répartis en petits groupes autour de jeux de société sur table.

Ecriture – Orthographe – Observation - Concentration – Vocabulaire

Niveau : du CE1 au CM2

Durée : 1h

Nombre de séances : de 1 à 3

Méli Mélo et Zygomatiques

En route pour des mots biscornus, des mots à imaginer, des mots tordus, des mots pas beaux et rigolos, mais des mots pas dans le dico ! Ils seront valorisés grâce à la fabrication de marque-pages ou tout autre support écrit.

Ecriture – Orthographe – imagination - Vocabulaire

Niveau : du CP au CM2

Durée : 1h

Nombre de séances : de 1 à 3

Kaléïdos Géant :

d'après le jeu "Kaléïdos" de Spartaco Albertarelli illustré par Elena Prette et Marianna Fulvi aux éditions Cocktail Games, Ystrti Games.

Réadapté par nos soins.

Une illustration figurant une scène qui fourmille de détails est projetée. Une lettre est tirée au sort. Les enfants doivent trouver un maximum de mots commençant par cette lettre et trouvés dans l'image. Différents niveaux de jeux. L'occasion par exemple de jouer avec les lettres p (et le son f) , la lettre g et j, etc...

Ecriture – Orthographe – Observation - Concentration – Vocabulaire
Sur grand écran en classe entière.

Niveau : du CE2 au Cm2

Durée : 30mn à 1h

Nombre de séances : 1

● Découvrir les jeux mathématiques autrement :



Jeux de société et calcul mental : Abandonnons les jeux éducatifs classiques et découvrons des jeux modernes, actuels stimulant la mémoire et le calcul mental, et où les bons comptes feront les bons amis !

Niveau : du CP au CM2

Durée : 1h

Nombre de séances : de 1 à 3

Des jeux de stratégie en tête à tête :

Quixo, Quarto, Gobblet, Abalone, Tasso, ...

Les élèves jouent sur table en binôme et découvrent toute une gamme de jeux classiques développant leur capacité de concentration, d'anticipation et de réflexion.

Niveau : CM1, CM2

Durée des séances : 1 h

Nombre de séances : de 1 à 3

Bric à brac Géant : d'après le jeu "Bric à Brac" de Reinhard Staupe aux éditions Gigamic.

Réadapté par nos soins.

En comparant 3 cartes, les enfants comptent les éléments qui apparaissent sur au moins deux cartes sur un temps limité..

Observation – Lecture rapide - Calcul mental – Tri – Concentration
Sur grand écran en classe entière.

Niveau : du Cp au Ce2

Durée : 1h

Pippo :

d'après le jeu de société "Pippo le fermier" de Reinhard Staupe aux éditions Gigamic

Réadapté par nos soins

Le fermier Pippo possède des animaux colorés et rigolos. Mais à chaque fois qu'il veut les faire rentrer à la ferme, il y en a un qui se cache. Saurez-vous l'aider à le retrouver?

Pippo est un jeu qui aiguise les réflexes, le sens de l'observation et la déduction par élimination. Les élèves peuvent répondre seuls sur une feuille ou en groupe.

Observation – Mémoire – Déduction
Sur grand écran en classe entière.

Niveau : du Cp au Ce2

Durée : 1h

● **Exerçons notre mémoire autrement :**



Mémoire et jeu de société :

Les jeux de société actuels regorgent de propositions faisant appel à la mémoire : découvrons les en petits groupes selon différentes formes d'animation, les élèves seront amenés à faire travailler leur mémoire seul ou en groupe

Niveau : du CP au CM2

Durée : 1h

Nombre de séances : de 1 à 3

Cortex Challenge : d'après le jeu "Cortex" de Johan Benvenuto et Nicolas Bourgoïn aux éditions Captain Macaque.
Réadapté par nos soins.

Les joueurs ou équipes de joueurs s'affrontent dans différents types de challenge qui stimuleront l'ensemble de leur capacités cérébrales :

Les différents types de challenges sont présentés de manière aléatoire et mélangée. :

Labyrinthe : une image avec différents chemins, un point de départ et d'arrivée. En partant du départ, il faut indiquer quelle est la bonne sortie.

Mémoire : on observe une carte durant un petit moment puis on cache. Il faut retrouver l'ensemble des objets présents sur la carte

Couleur : quel mot est inscrit dans sa propre couleur en anglais ?

Doublon : quel est l'objet en double sur plusieurs cartes ?

Fréquence : quel objet est le plus représenté sur la carte ?

Raisonnement : quelle est la pièce qui s'insère exactement dans le dessin ?

Observation – Concentration – Lecture rapide - Mémorisation – Logique
Sur grand écran en classe entière.

Niveau : du Cp au Cm2

Durée : 1h

● Des jeux de connaissance générale :



Cardline : d'après le jeu "Cardline animaux" de Frédéric Henry illustré par Gaël Lannurien aux éditions Bombyx & Asmodée.

Réadapté par nos soins.

Après le jeu Timeline qui invitait à classer des cartes sur une ligne du temps, l'auteur Frédéric Henry a imaginé un nouveau jeu de classement basé sur les connaissances animalières : saurez-vous classer les animaux par taille, par poids ou par durée de vie ?

Connaissance – Observation - Concentration – Mémoire
Sur grand écran en classe entière.

Niveau : du Cp au Cm2

Durée : 1h

Quizoo : d'après le jeu "Quizoo" de Thierry Denoual aux éditions Ludilo.

Réadapté par nos soins.

Voici un jeu d'estimation qui propose aux enfants de situer les animaux les uns par rapport aux autres en fonction d'un critère spécifique (poids, taille, etc.). En jouant, l'enfant se représente mieux les notions abstraites. Il découvre une application concrète aux mètres, kilomètres/heure, kilos, etc. vus à l'école. 25 grammes deviennent directement plus palpables quand on comprend qu'il s'agit du poids moyen d'une souris ! Et comme les 20 animaux représentés dans le jeu sont généralement bien connus des enfants, ceux-ci peuvent se les représenter mentalement et développent par conséquent une meilleure compréhension des notions mathématiques. Enfin, tout en jouant, l'enfant assimile et mémorise les informations ayant trait aux animaux et, ce faisant, développe l'ensemble de ses connaissances du monde animal !

Connaissance – Observation - Concentration – Mémoire
Sur grand écran en classe entière.

Niveau : du Cp au Cm2

Durée : 1h

Tableau résumé des activités et niveau de classes :

Nom des jeux	Grande section	CP	CE1	CE2	CM1	CM2
Coup de projecteur sur les albums	x	x	x	x	x	x
Petites et grandes orielles à l'écoute	x	x	x	x	x	x
4 images - 1 mot				x	x	x
1 Image - Des mots				x	x	x
Just one Géant				x	x	x
Brainbox Géant		x	x	x		
Cherche et trouve	x	x	x	x		
Découvrons les contes		x	x	x	x	x
4 images – 1 conte				x	x	x
Jeux de société pour écrire			x	x	x	x
Méli Mélo et zygomatiques		x	x	x	x	x
Kaléidos Géant				x	x	x
Jeux de société et calcul mental		x	x	x	x	x
Jeux de stratégie					x	x
Pippo		x	x	x		

Bric à brac géant		x	x	x		
Mémoire et jeux de société		x	x	x	x	x
Cortex Challenge		x	x	x	x	x
Cardline		x	x	x	x	x
Quizoo		x	x	x	x	x
Découverte premiers jeux	PS MS GS					
À la découverte d'un auteur	x					



Chaque rencontre est à construire en fonction du projet de la classe et de l'enseignant.

Nous restons ouverts à toutes suggestions, demandes et besoins.

NOTES