



Guide à l'usage des enseignants



Accueil scolaire 2020-2021

***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, Sabrina ou Aude pour les jeux directement sur place à la bib/ludo ou par téléphone au 02 35 06 60 55.

Il ne peut y avoir emprunt sans carte d'adhésion.

NOS HORAIRES D'ACCUEIL

• Public scolaire

La Bibliothèque-Ludothèque accueille en priorité les élèves des écoles du Val Druel.

● **Maternelles : Mardi** 9h à 10h et 10h30 à 11h30 . 48 séances d'accueil

● **Elémentaires :**

Jeudi 9h à 10h et 10h30 à 11h30 : 3 fois /mois.

+

Jeudi de 14h à 15h uniquement pour des séances informatiques : 28 séances d'accueil possibles

soit 62 séances d'accueil.

(1 jeudi matin par mois la bibliothèque n'est pas disponible ;

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

• Marche à suivre

Chaque enseignant, ou le directeur (trice) de l'établissement se met en lien avec la bibliothèque/ludothèque, pour convenir d'un ou plusieurs rendez-vous pour sa classe en précisant son nom, le niveau de sa classe, le nombre de ses élèves et le thème ou le projet retenu pour la ou les visites choisies.

Une **rencontre de préparation individualisée pour chaque enseignant** sera nécessaire pour déterminer les contenus exacts des séances.

En cours d'année,

- passez directement à la bibliothèque-ludothèque

- par téléphone : 02.35.06.60.55 (ludothèque) / 02.35.06.60.23 (bibliothèque)

Attention :

- **une séance annulée par l'enseignant ne donnera pas forcément lieu à un report de date ni à un échange de classe sans accord préalable et devra être impérativement signalée.**
- **une interruption des animations aura lieu du 10 au 14 Mai 2021 pour permettre l'organisation de l'évènement "1,2,3 à vous de jouer – Fête du jeu"**
- **Démarrage des accueils après les vacances de Toussaint.**

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 ou jeux sur Ipad, 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



● **Pour les Élémentaires**

La présence de parents accompagnateurs est bienvenue

- **Selon le projet de l'enseignant**, une formule d'accueil peut être adaptée et réfléchie 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.

Quelques idées de projets 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/h à 1h

Nombre de séances : de 1 à 3

- **Formule : je Joue - je Lis**

Les élèves sont séparés en 2 groupes : l'un découvre des jeux de société sur une thématique précise ou les nouveautés de la structure, pendant que l'autre groupe part à la découverte des livres. Thématiques et contenus de la séance sont déterminés au préalable par un travail de concertation entre la bib/ludo et l'enseignant.

Niveau : CP au CM

Durée des séances : 1h

Nombre de séances : de 1 à 3

- **à la découverte des jeux de stratégie en tête à tête :**

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

Les élèves jouent en binome 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

- **Découvrir les jeux de mémoire autrement :**

selon différentes formes d'animation, les élèves seront amenés à faire travailler leur mémoire seul ou en groupe : jeux sur table en petits groupes, jeux sur écran géant en séance collective,

Niveau : du CP au CM2

Durée : 1h

Nombre de séances : de 1 à 3

- **Découvrir les jeux mathématiques autrement :**

Abandonons 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 société pour écrire :**

Enrichir son vocabulaire, se faire comprendre clairement à l'oral, développer sa capacité de lecture, jouer avec la langue française : nous vous proposons une sélection de jeux de plateaux permettant de développer ces compétences de manière ludique et conviviale.

Niveau : du CE1 au CM2

Durée : 1h

Nombre de séances : de 1 à 3

● **Jeux de mots – Jeux de lettres sur grand écran :**

Enrichir son vocabulaire, jouer en classe entière et écrire un maximum de mots en peu de temps.

Des jeux où les défis, l'observation et la concentration sont essentiels !

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 !

Niveau : du CP au CM2

Durée : 1h

Nombre de séances : de 1 à 3

● **La pêche aux livres**

Prend la canne à pêche et découvre le livre qui a mordu à l'hameçon !

Des histoires lues pour toute la classe sous forme de jeu participatif.

Niveau : du CP au CM2

Durée : 1h

Nombre de séances : de 1 à 3

● **Reformulons 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

● **Découverte de l'informatique : :**

Au cours de ces séances la classe est divisée en plusieurs groupes qui peuvent tour à tour découvrir l'outil informatique : clavier, souris, raccourcis, mise en page, traitement de texte.... Les groupes sont invités à découvrir les livres, lire des histoires en autonomie avec l'enseignant et des parents volontaires.

Niveau : du CP au CM2

Durée : 1h

Nombre de séances : de 1 à 2

● **Internet : ses limites, ses dérives :**

L'objet de cette séance sera de présenter les atouts et les limites d'internet, la mise en situation face à l'identité numérique, les limites des réseaux sociaux, les dangers des "amis" déguisés, les droits et devoirs de l'utilisateur. Cette séance se fera sous forme de quizz questions réponses permettant les échanges et débats avec les élèves

Niveau : CM2

Durée : 1h

Nombre de séances : 1

Ces séances informatiques auront lieu les **Jeudis de 14h à 15h sur rdv** sur les créneaux disponibles de la salle informatique.



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.

L'équipe de la bibliothèque-ludothèque vous souhaite une bonne année scolaire 2019/2020.

NOTES

NOTES