

BCD

Propositions d'activités autour de l'écrit.

LES ANIMATIONS - LECTURE : définition.

C'est une activité de médiation culturelle entre des livres et des enfants destinées à réduire l'écart (physique, culturel, psychologique) entre les deux.

La nature de la médiation exclut l'obligation de lire imposé par un adulte. Elle consiste au contraire à créer une motivation incitant les enfants à aller vers les livres et les lire.

La principale motivation créée par la médiation est une motivation ludique : les livres sont proposés aux enfants dans le cadre d'un jeu dont la première règle est qu'il est nécessaire de lire pour jouer ; mais nécessité n'est pas obligation.

Toutes ces animations n'ont donc de raison d'être que si elles débouchent sur la possibilité pour les joueurs d'emprunter immédiatement ou de lire sur place, le livre qui a retenu leur attention.

TYPOLOGIE D'ACTIVITES POUR DYNAMISER UNE BCD

A] LE LIEU BCD : repérer, s'approprier.

Compétences visées (être capable de) :

- Situer la BCD dans l'école
- Classer les supports de même nature
- Trouver/ranger un livre dans le bon espace
- Différencier les différents espaces de rangement
- Respecter les règles de vie de la BCD
- Respecter l'adulte accompagnateur

Pistes d'activités :

- Bien mettre sur la porte de la BCD son sigle et sa signification ; l'expliquer aux élèves
- Sur un plan vierge, colorier l'emplacement de la BCD.
- Faire dire aux élèves l'emploi du temps de la classe chaque jour afin qu'ils intègrent la date et l'horaire de BCD.
- Etablir et s'approprier le règlement.
- Inventorier le matériel de la BCD : prendre des photos, nommer les objets – bacs à livres, étagères, panneau d'information... (éventuellement : mettre des étiquettes, réaliser un jeu de cartes)
- ranger des livres au bon endroit en fonction du code établi (couleur ou lettre).
- Participer à l'étiquetage des nouveaux livres.
- Participer à la décoration du lieu.
- Préparer un espace « le livre de la semaine » ou « le thème du mois », un espace pour mettre en valeur les ouvrages reçus par abonnement.
- Participer au choix du livre de la semaine ou du thème du mois (recherche ensuite de livres sur ce thème).

- Trier différents supports d'écrit : journaux, recettes, albums, contes, documentaires, comptines...
- Jouer à *Jacques a dit* (Montrez-moi un documentaire, une BD, un album, un conte).
- La chasse au trésor.

On peut proposer toutes sortes de chasses au trésor :

- A la recherche d'un livre documentaire sur... (le loup, le pissenlit, la trompette, etc...)
- A la recherche d'un album dont le héros est un...
- A la recherche d'un conte
- A la recherche d'un album dont la couverture est ... (rouge, bleu, etc..)
- A la recherche d'un album dont le nom de l'auteur commence par la lettre...
- A la recherche du plus petit, du plus grand livre
- Etc...

B| PLAISIR DE LIRE.

Compétences visées (être capable de) :

- Prendre le temps de regarder, de lire un livre jusqu'au bout
- Vouloir lire le livre en classe entière
- Vouloir raconter son livre
- Ecouter une histoire lue par un adulte ou un autre élève
- Ecouter une histoire avec le casque
- Recommander un livre
- Sélectionner un ensemble de livres pour la classe
- Dire ce qu'il a pensé d'un livre, ses impressions

Pistes d'activités :

- Choisir un livre, s'installer, lire en tournant les pages.
- choisir des livres à ramener en classe.
- En classe, présenter un livre, le raconter.
- Garder une trace des lectures de la classe : cahier de lecteur, panneau, carnet ...

C| L'OBJET LIVRE.

Compétences visées :

- Tenir un livre à l'endroit
- Ranger un livre à l'endroit
- Tourner les pages du livre une à une
- Reconnaître la fin du livre
- Identifier la première de couverture
- Connaître les différents éléments d'une première de couverture (texte/image puis titre, auteur, illustrateur, illustration)
- Connaître la page de garde
- Connaître la quatrième de couverture

- Connaître la tranche du livre
- Classer un livre en fonction de son étiquette de couleur
- Différencier une fiction d'un documentaire
- Trouver des indices qui permettent d'identifier le support d'écrit

Pistes d'activités :

1. Memory

Déroulement :

Il y a plusieurs variantes possibles, plus ou moins complexes :

- Association de 2 cartes représentant la même couverture
- Association de deux illustrations issues du même album.
- Association de la première et la dernière de couverture
- Association de 2 couvertures d'un même auteur ou d'une même collection
- Association de 2 couvertures d'albums avec un même héros
- ... etc ...

2. Puzzles

Déroulement :

On peut créer des puzzles à partir de la page de couverture. Les élèves doivent ensuite reconstituer le puzzle, avec ou sans modèle, selon le niveau.

3. Les différences.

Déroulement :

Trouver les différences entre la couverture d'un album et une photocopie modifiée de celle-ci.

4. Méli-mélo d'illustrations.

Déroulement :

On photocopie des illustrations d'albums dont les styles ou/et les techniques graphiques, et les sujets sont soit très différenciés, soit très proches. Les joueurs doivent regrouper les extraits d'un même album.

Variante 1 : on peut proposer d'associer ensuite avec la photocopie de la couverture.

Variante 2 : on peut proposer d'associer ensuite avec l'étiquette du titre.

5. Méli-mélo de titres.

Déroulement :

On photocopie des titres d'albums. On propose une pile des livres dont les titres ont été photocopiés. Les élèves doivent rendre à chaque livre son titre.

Variante 1 : on cache les titres sur les couvertures.

Variante 2 : on découpe les mots des titres en étiquettes. Il faut alors reconstituer les titres de mémoire. Les livres sont puisés parmi ceux qui ont été vus en classe.

6. Jeu du loto

Déroulement :

Jeu réalisé à partir d'images de couvertures de livres.

On associe la vignette avec l'image à la case correspondante sur la carte ou au livre. A la fin du jeu, on laisse 10 minutes aux enfants pour feuilleter les livres avec lesquels ils viennent de jouer.

7. Jeu de la cote

Déroulement :

Retrouver un livre d'après sa cote (A BRO MAR) ou, au contraire, donner la cote d'un livre perdu.

DI FAIRE DECOUVRIR LA VARIETE DU FOND, RECHERCHER.

Compétences visées :

- Explorer la BCD.
- Découvrir la diversité des livres présents à la BCD
- Rechercher un livre en fonction d'une recherche
- Trouver une page correspondant à une recherche
- Trouver une information dans la une page (texte ou image)
- Verbaliser le choix du livre, les indices
- Etablir un réseau de livres : même taille de livre, même genre, même auteur, même illustrateur, même thème
- Emettre des hypothèses à partir de la première de couverture, anticiper l'histoire
- Différencier un album de fiction d'un documentaire
- Trouver d'autres livres sur le même thème
- Trouver la page sommaire d'un documentaire.

8. Le point commun

Déroulement de l'activité :

On prépare, avant l'activité, X piles de livres (autant de piles qu'il y aura de groupes d'élèves).

Dans chaque pile, tous les livres ont un point commun, sauf un intrus.

Chaque groupe d'enfants se place devant une pile de livres et doit découvrir le point commun et l'intrus. Les groupes circulent de pile en pile (au signal de l'enseignant). Lorsque les groupes ont fait le tour de toutes les piles de livres, une mise en commun se fait avec le groupe classe.

On compliquera plus ou moins les points communs.

Exemple de points communs que l'on peut utiliser :

- des documentaires ou des albums avec un roman au milieu, ou l'inverse
- livres en couleurs avec un livre en noir et blanc au milieu
- livres d'un même auteur ou d'un même illustrateur, facilement identifiable (Ponti, Solotareff, Boujon, ...)
- livres dont le personnage principal est un ours, sauf un où on a une souris
- livre dont la couleur dominante de couverture est rouge, avec une couverture bleue comme intrus
- ...etc...

9. Le domino 1.

Déroulement :

Chaque élève prend un livre au hasard dans la BCD ou l'enseignant prépare une pile de livre. Un premier élève commence à décrire son livre et le pose par terre. Quand un élève trouve un élément commun avec son livre, il le pose à côté du premier livre et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les livres soient posés à la manière des dominos.

Le but du jeu est de se débarrasser le plus vite possible de son livre en trouvant un point commun. A la fin, un petit jeu de mémorisation consiste à retracer tout le cheminement des points communs.

On organise ensuite le prêt comme pour le jeu du point commun.

Avec les plus petits c'est l'enseignant qui prépare une pile de livres pour trouver des points communs.

10. Le Domino 2.

On peut construire un jeu de dominos avec les pages de couverture des albums présents dans la BCD. Les règles sont celles des dominos classiques.

11. Ecoute écoute !

Déroulement :

Préparer quelques albums (pas plus de 5 pour les plus petits). Lire le début d'une des histoires, plusieurs fois. Les enfants doivent faire correspondre le début de l'histoire entendue avec un des livres présents devant eux.

12. Cache livre

Déroulement :

Rédiger des charades, des devinettes ou formules énigmatiques qui permettront aux joueurs de découvrir quelques livres que l'on aura sélectionnés.

Variante 1 : on rajoute d'autres albums qui ne correspondent à aucune devinette, dans la pile.

13. Devinez où je l'ai lu ?

Déroulement :

L'enseignant raconte une histoire sans montrer l'album. Quand il a fini, il expose devant lui plusieurs albums. Les élèves désignent celui qui a été raconté.

14. Qui parle ?

Déroulement :

Préparer deux séries de cartes : l'une représentant des personnages, l'autre des paroles prononcées par ces personnages. Les élèves rendent leur parole aux personnages. Privilégier les albums à structures répétitives.

15. Le portrait chinois

Cette activité va aider les enfants à se créer un imaginaire. Elle peut aider les enfants qui ont du mal à trouver des idées et à s'exprimer.

Déroulement de l'activité :

L'enseignant donne plusieurs phrases « Si j'étais ..., je serais ... ». L'enfant choisit celle qu'il préfère et part dans la BCD rechercher ce qui lui correspond. Pour les plus jeunes, on laisse les enfants naviguer au hasard dans la BCD.

Il y a ensuite une phase de mise en commun en groupe classe, durant laquelle chaque enfant est amené à exprimer son choix et à l'expliquer.

Un peu difficile avec des PS et MS, mais faisable avec des GS

Exemples :

- Si j'étais un animal, je serais ...
- Si j'étais un végétal, je serais ...
- Si j'étais un héros, je serais ...
- Si j'étais un personnage célèbre, je serais ...
- Si j'étais un objet utile à un conte, je serais ...
- Si j'étais une recette de cuisine, je serais ...
- ... etc...

16. Jeu des 7 familles

Déroulement :

On crée des jeux de 7 familles, par auteur, par thème, par illustrateur.

Sur chaque carte, on colle l'image de la page de couverture de l'album et on indique les autres titres appartenant à la même famille. Les règles sont celles d'un jeu de 7 familles classique.

17. Jeu de la page envolée.

Déroulement :

On photocopie les pages d'albums. Les élèves doivent rendre à chaque album sa page. Avec les plus petits on pourra passer par un feuilletage des albums.

18. Quel thème ?

Déroulement :

A partir d'une collection de livres documentaires, demander aux élèves de déterminer la thématique, justifier.

19. Qui suis-je ?

Déroulement :

L'enseignant montre un sac et dit qu'un livre est caché à l'intérieur, un livre qu'ils ne connaissent certainement pas. Il répondra aux questions des enfants par « oui » ou « non ».

20. La boîte à contes :

Déroulement :

Lorsque l'on raconte une histoire, il est toujours intéressant d'y associer 2 ou 3 objets. A partir de ces objets, on peut créer une boîte à contes. Il s'agit d'une boîte à tiroirs. Dans chaque tiroir, on

place les objets correspondant à un conte. Les enfants peuvent ensuite ouvrir les tiroirs et essayer de retrouver à quel conte correspond chaque tiroir.

21. La boîte à cases :

Déroulement :

On prend une grande boîte (type boîte de brie) que l'on sépare en 6 cases avec des planchettes. On raconte une première fois l'histoire sans aucun objet. Puis on remplit les cases avec des objets retraçant la progression de l'histoire. On peut laisser une case vide et demander aux enfants de ramener, pour la séance suivante, l'objet manquant.

POUR POURSUIVRE LA REFLEXION : ouvrages supports, de référence.
--

PELLERIN-CHEDEVILLE M., *BCD en maternelle*.

HOUYEL Ch. Et POSLANIEC Ch., *Activités de lecture à partir de la littérature de jeunesse*, Paris, Hachette éducation, 2000.

HOUYEL Ch., LAGARDE H., POSLANIEC Ch., *Comment utiliser les albums en classe*, Paris, Retz, 2005.

POSLANIEC Ch., *Réception de la littérature de jeunesse par les jeunes*, Paris, INRP, 2002.

POSLANIEC Ch., *Vous avez dit « Littérature » ?*, Paris, Hachette éducation, 2002.

POSLANIEC Ch., *Pratique de la littérature de jeunesse à l'école. Comment élaborer des activités concrètes*, Paris, Hachette éducation, 2003.

POSLANIEC Ch., *Donner le goût de lire*, Paris, Edition du sorbier, 2004.