Programme d'animation

Les Bibliothèques s'invitent dans les écoles! Groupes scolaires 2021-2022



Cher personnel enseignant,

contexte particulier que nous vivons depuis quelques

d'aller à votre rencontre!

L'équipe d'animation



Réservation des activités

Information Réservation **Annulation**

Dominique Bouchard Chantal Jacob

819 372-4639

biblioanimation@v3r.net

Suggestion d'activités pour les groupes de francisation

Une carte d'abonné est offerte aux enseignants du Centre de services scolaires du Chemin-du-Roy qui travaillent dans l'une ou l'autre des écoles de Trois-Rivières. Pour s'abonner, l'enseignant doit présenter une pièce d'identité avec photo, une preuve de résidence et une preuve d'emploi (relevé de paie ou carte du syndicat).

La carte permet d'emprunter et de réserver jusqu'à 30 documents en lien avec la tâche d'enseignement. Le prêt est d'une durée de trois semaines. À la demande de l'enseignant, il peut être d'une durée de six semaines ou reporté lors de la prochaine visite du groupe scolaire.

Pour s'abonner, il suffit de se présenter au comptoir de l'une des cinq bibliothèques de la Ville de Trois-Rivières.

Information: bglsecteurjeune@v3r.net

Vous cherchez des livres sur des sujets précis?

Vous avez besoin d'accompagnement dans la recherche documentaire? Communiquez avec le personnel du secteur jeunesse de la bibliothèque Gatien-Lapointe, le personnel saura vous aider!

Secteur jeunesse



≥ bglsecteurjeune@v3r.net

Préscolaire 4 et 5 ans

L'heure du conte



Par le biais d'histoires, de comptines et de bricolages, l'enfant développe le goût du livre et de la lecture.

Monsieur et Madame

Oui ne connaît pas Monsieur et Madame? Cette activité amusante laisse la chance aux enfants de plonger dans leur univers en s'amusant à identifier les émotions, les couleurs et les types de personnalité.



Il était une fois

Le cirque (F)

Le conte est un récit imaginaire. Nous retrouvons aussi dans le conte la présence d'éléments fantastiques et merveilleux. Les jeunes vont découvrir leurs personnages favoris : princesses, sorciers, loups, etc.

La vie de cirque fascine les enfants. Clowns,

jongleurs et acrobates sont des artistes qui

amusent. Au moyen de différents albums et documentaires, les jeunes découvrent cet univers et deviennent des artistes pour quelques instants!

Au son de la musique

Do, ré, mi, fa, sol, la, si, do... Faites découvrir le monde de la musique aux enfants à travers les contes et les chansons. Ils jouent à deviner les différents instruments qu'ils entendent et terminent l'activité par un bricolage musical spécial.

Une sorcière pas comme les autres



Winnie la sorcière habite une maison toute noire : les meubles sont noirs, les planchers sont noirs, les portes et même... son chat! Comment Winnie fait-elle pour voir dans tout ce noir?





L'heure du conte



Par le biais d'histoires, de comptines et de bricolages, l'enfant développe le goût du livre et de la lecture.

La musique autour du monde



Les jeunes sauront-ils identifer l'instrument de musique qu'ils entendent ou qu'ils voient? Reconnaître la chanson qui joue? Le méli-mélo musical? Cet atelier offre un voyage unique dans le merveilleux monde de la musique.

1re année

Robert Munsch nous amuse toujours

Auteur prolifique, Robert Munsch sait raconter les événements du quotidien d'une manière à la fois drôle et farfelue. Diverses activités permettront aux jeunes de redécouvrir ses livres. Et comme leurs parents, ils pourront l'aimer autant!



Les petites bêtes (F)



À l'abri dans leur cabane, les élèves découvrent la collection « Drôles de petites bêtes ». Une histoire à écouter, des jeux amusants à réaliser, des livres à feuilleter, sélectionnés tout spécialement pour les élèves de première année.

1 re année

L'humour d'Élise Gravel

L'œuvre d'Élise Gravel est tout sauf ennuyante! Ses dessins rigolos et ses histoires de monstres nous le montrent bien. Venez plonger dans son univers attachant et vous amuser avec les élèves. Du plaisir garanti!







La sorcière Cornebidouille

La sorcière Cornebidouille a un problème avec un petit garçon prénommé Pierre, qui déteste la soupe et refuse d'en manger. En plus, Pierre ne croit même pas aux sorcières! Cornebidouille réussira-t-elle à s'imposer et lui faire manger sa soupe?



Le Petit Prince

Un moment unique attend les jeunes à la bibliothèque : la découverte du Petit Prince de Saint-Exupéry, son histoire et celle de la rose.



Le quiz de Noël

En équipe, les jeunes s'amusent en explorant le thème de Noël. Au programme : des quiz pour tester leurs connaissances, des jeux et différentes épreuves physiques.

Conte réinventé



Les élèves ont lu les contes traditionnels en classe? Ils peuvent aussi s'amuser avec les contes réinventés. Cette activité leur fera découvrir comment les auteurs font vivre de nouvelles aventures aux personnages de contes traditionnels.

Savais-tu?

Une activité amusante pour faire découvrir des mal-aimés du monde animal avec les minidocumentaires humoristiques de la collection « Savais-tu? » publiée aux éditions Michel Quintin. Une activité ludique pour enrichir son vocabulaire et en apprendre davantage sur les animaux, leur famille et plus encore.



Les créatures d'Halloween

Monstres, sorcières et vampires font tous partie de l'imaginaire des enfants. Basée sur la collection d'albums « Comment ratatiner », cette activité permet aux élèves de trouver la facon la plus drôle de faire disparaître ces créatures effrayantes.



Le monde des pirates (F)



Les pirates ont toujours captivé petits et grands. Avec des accessoires et plusieurs livres sur le sujet, l'animatrice fait découvrir leurs histoires. Qui sont les pirates les plus connus? Que mangeaient-ils? Tout un univers à découvrir!



2^e cycle

Qui a écrit quoi?

Une activité pour découvrir la collection « Ma petite vache a mal aux pattes » tout en s'amusant. La collection s'adresse aux lecteurs débutants en traitant de différents thèmes avec beaucoup d'humour. Cette activité fera connaître des œuvres de Gilles Tibo, Cécile Gagnon, Alain M. Bergeron, Danielle Simard et bien d'autres.

Enquête à la bibliothèque

L'animatrice informe les jeunes qu'il s'est produit un drame à la bibliothèque. Plusieurs tableaux ont été échangés par des faux et ils doivent élucider le mystère. Sous forme de jeu d'observation dans l'obscurité, le but est de faire découvrir des peintres et des livres d'art.

Les contes

Vos élèves disent connaître les personnages des contes traditionnels? Participez à cet atelier pour leur faire voir les contes d'une autre façon et pour tester leurs véritables connaissances en jouant à notre jeu questionnaire.

En route vers les jeux

Que vos élèves soient mordus des Jeux olympiques ou simplement curieux, ils souhaitent tous en apprendre davantage sur cet événement. Ils pourront découvrir les olympiques sous la forme de différents jeux. Du plaisir garanti!

Le prince de Motordu

Le jeune prince de Motordu habite un magnique chapeau. Avec ses coussins, il y joue aux tartes. Il vous attend à la bibliothèque pour jouer avec les « maux ». Cette animation a comme objectif de faire connaître l'univers de PEF.

Le monde des insectes



Atelier sur l'exploration des insectes au moyen d'un jeu où les jeunes pourront satisfaire leur curiosité. L'activité est suivie d'une période de découverte de livres documentaires sur le sujet.

Proverbes et expressions

Être malin comme un singe ou avoir une mémoire d'éléphant, est-ce une qualité ou un défaut? Quel est le sens de ces expressions? Pour tout connaître de ces expressions et en apprendre de nouvelles, il faut participer à la course aux proverbes! Au programme : réchauffement, entraînement et pour finir, la course!







Un livre dont tu es le héros

Qu'ils soient dans un jardin géant ou dans une école de magie, les élèves devront poser les bonnes actions pour atteindre l'objectif fixé par l'animatrice. L'activité se veut une aventure dans un lieu inusité dont le but est de relever en équipe divers défis.



Mystère à l'Halloween

Pour résoudre le mystère, les élèves auront besoin de leur courage, leur force et leur détermination. Cette activité est inspirée de documentaires jeunesse qui donnent la chair de poule.



3º année

Le monde des sorcières

Vos élèves sont fascinés par la sorcellerie? Faites-leur découvrir le monde des sorcières. Questions, jeux et travail d'équipe sont au rendezvous. Abracadabra!



Noël à la bibliothèque

Pour s'imprégner de la magie du temps des fêtes, des lectures et des jeux amusants sont proposés aux jeunes.



Les Jeux olympiques de l'infini

Les Jeux olympiques de Tokyo à l'été 2021 ont commencé et les organisateurs ont remarqué que certains athlètes avaient disparu. En fait, ils sont coincés au stade, dans la piscine, sur la piste de vélo, etc. Estce que les élèves seront assez braves et habiles pour les délivrer? Cette activité permet de faire découvrir la collection de romans « Zèbre » aux élèves.

La bande dessinée, tout un monde!

Une activité sur mesure pour les lecteurs de bandes dessinées! Au moyen de quiz improvisés et de questions-réponses à mémoriser, les jeunes découvrent de nouvelles séries et développent un esprit d'équipe. Quelle équipe sera la championne de BD?

Le monde des sorcières 2

Vos élèves sont fascinés par la sorcellerie? Alors faites-leur découvrir le monde des sorcières. Questions, jeux et travail d'équipe sont au rendez-vous. Abracadabra!



La révolution des inventions

La crème glacée a-t-elle été inventée par les Inuits? Les Romains ont-ils inventé la roue? L'inventeur du sandwich a-t-il pour nom M. Sandwich? Le monde des inventions est fascinant! Les jeunes devront identifier les affirmations qui sont vraies et celles qui sont fausses.



Roman noir

Que se passe-t-il au lac Adelard? Est-ce vrai que les vieux livres sont dangereux? Quel est ce mystérieux bruit dans le mur? À l'aide d'énigmes tirées des romans de la collection noire de « La courte échelle », les élèves découvriront un monde de suspense et de mystère.



6º année

Les légendes du Québec

Y a-t-il un brin de vérité dans cette histoire? Faire revivre une légende est une activité amusante! Les enfants devront faire appel à leur créativité et leur débrouillardise pour entrer au cœur d'une légende fascinante! (Minimum 60 minutes)

La littérature jeunesse et le cinéma

Plusieurs romans et bandes dessinées ont été adaptés pour le grand écran. Durant l'activité, toutes sortes de jeux amèneront les jeunes à faire des liens entre le cinéma et la littérature.

Enquêtes policières



Un scénario d'enquête est soumis aux jeunes élèves. Observation, déductions et suppositions seront nécessaires pour trouver le coupable.

5^e année

Proverbes et expressions

Il pleut à boire debout ou se faire du sang de cochon, est-ce une réalité ou une façon de dire les choses? Les élèves s'amuseront à découvrir des proverbes et des expressions qui enrichissent la langue française et qui nous font rire.

La littérature québécoise

La littérature québécoise pour la jeunesse n'a jamais été aussi prolifique et produit plusieurs classiques qui gagnent à être connus. Au cours de cette activité, les élèves découvriront de nouveaux auteurs et testeront leurs connaissances littéraires en relevant une série de défis autour de la littérature québécoise.



Nous joindre

Bibliothèque Aline-Piché

9 5575, boulevard Jean-XXIII

Bibliothèque de La Franciade

9 100, rue de la Mairie

Bibliothèque Gatien-Lapointe

9 1425, place de l'Hôtel-de-Ville

Bibliothèque Maurice-Loranger

9 70, rue Paré

Bibliothèque Simone-L.-Roy

9 500, Grande-Allée

Service d'animation

■ 819 372-4639➢ biblioanimation@v3r.net







