



LA MÉDIATHÈQUE

*Livres
Jeux
Numérique*

PROGRAMME SCOLAIRE

CYCLES
1, 2 ET 3
écoles
Guérande





La Médiathèque développe différentes actions pour les écoles maternelles et élémentaires en mettant l'imaginaire et la découverte au cœur de ses propositions : projets littéraires, accueils ciblés à la demande, visites thématiques, ateliers... sans oublier le prêt de documents mis à disposition des enseignants tout au long de l'année.

Modalités :

Les temps d'accueils sont gratuits, ils se font les mardi, jeudi et vendredi, hors ouverture au public, selon les disponibilités de chacun et dans la limite des places disponibles. Selon les projets, certains rendez-vous peuvent avoir lieu à l'école, notamment pour les classes qui viennent en bus. Chaque enseignant de Guérande peut emprunter pour sa classe avec une carte professionnelle gratuite, faite sur demande à la médiathèque. Celle-ci donne droit à 15 livres et 6 jeux empruntables pour une durée de 4 à 6 semaines. Les emprunts réalisés sont sous la responsabilité de l'enseignant. Il n'existe pas de fonds spécifique aux collectivités à la médiathèque, les livres

et les jeux sont donc empruntés sur le fonds public, et de ce fait limité en nombre sur un même sujet.

Pour des raisons de droit, les DVD et les CD (sauf autorisation de la SACEM fournie par l'école) ne peuvent être empruntés par les collectivités.

Il est possible de faire des sélections thématiques, merci d'en faire la demande au moins 8 jours à l'avance. La liste des ouvrages est également consultable sur le site de la médiathèque :

www.mediathèque.ville-guerande.fr

En lien avec le service jeunesse de la ville et dans le cadre du



Passeport du civisme, les classes de CM2 accueillies peuvent venir avec leur passeport et nous apposerons le tampon de la médiathèque.



Contacts :

Anaïs Bonneau : Responsable espaces jeunesse et ludothèque

Lucie Gautreau : Chargée de médiation jeunesse et ludothèque

Valérie Revel : Chargée de médiation jeunesse et ludothèque

Axel Delavaux : Chargé de médiation numérique

mediatheque-jeunesse@ville-guerande.fr

tél : 02 40 24 75 91



LES VISITES

Cycles 1, 2 et 3

Visite découverte

Circulation dans l'espace jeunesse avec la bibliothécaire, lecture collective dans l'espace animation puis temps libre avec choix de livres à emprunter pour 1 mois dans la classe. Cet accueil peut être couplé avec la ludothèque.

De septembre à janvier. Durée : 1h15
Inscriptions en septembre.

Visite thématique

Accueil autour d'une sélection demandée par l'enseignant pouvant inclure échanges, lectures, temps libre, recherche documentaire. Cet accueil peut être couplé avec la ludothèque.

De septembre à juin. Durée : de 1h à 1h30.
Inscriptions toute l'année.

Maternelles

Histoires autour du tapis

Proposition de lectures aux enfants installés autour d'un raconte-tapis. Un moment à la fois tranquille et ludique pour découvrir les histoires. L'accueil se fait en deux temps : un demi-groupe en lecture libre et un demi-groupe avec le tapis, puis vice-versa.

À partir de mars. Durée : 1h
Inscription en septembre.

CE2 – CM

Ce doc est fait pour moi !

Souvent délaissés par les jeunes lecteurs, les livres documentaires font pourtant l'objet d'une offre riche et variée. Les bibliothécaires proposent un accueil centré autour d'une présentation de nouveautés, d'une recherche personnalisée dans les rayons, de la découverte du site internet de la médiathèque et d'un emprunt de documents pour prolonger la visite.

De septembre à juin. Durée : 1h15
Inscriptions toute l'année.

Il est conseillé de demander en complément de cette visite la proposition « rechercher une information sur Internet »



LES PROJETS LITTÉRAIRES

NOUVEAU !

 **CE2-CM**

Un monde de bulles

Invitation à découvrir le monde de la bande dessinée. C'est quoi une BD ? Une bulle ? un strip ? D'où ça vient ? Nous vous proposons de découvrir un peu plus en détail ce qu'est une bande dessinée et les caractéristiques de ce genre tellement aimé par les enfants.

Le premier rdv est assuré par les bibliothécaires :

- Présentation du fonds BD
- Présentation des caractéristiques du genre

- Découverte des différents styles
- Explication du rallye lecture auquel les élèves participeront.

Le second rdv sera réalisé par une bibliothécaire et un médiateur numérique : En demi-groupe, les élèves créeront leur strip sur ordinateur pendant que le deuxième demi-groupe parlera du rallye lecture avec les bibliothécaires et votera pour sa bd préférée !

De novembre à avril. Deux accueils d'1h15.

6 classes maximum.

Inscriptions en septembre.

NOUVEAU !

 **GS-CP**

Une image, des histoires

Place à la découverte des albums sans texte, prendre le temps d'observer les illustrations, se laisser transporter par l'imagination afin de créer ensemble une histoire avec des mots.

De novembre à avril. 3 rdvs dans l'année : 1 à la médiathèque, 2 en classe pour faire un point d'étape et la restitution finale.

6 classes maximum.

Inscription en septembre.



NOUVEAU !

 **CE1-CE2**

Ecrivains en herbe

Une illustration, une critique littéraire et un résumé : voici les trois indications de départ que vous aurez pour écrire cette histoire si vous relevez le défi !

De novembre à avril. 3 rdvs dans l'année : 1 à la médiathèque, 2 en classe pour faire un point d'étape et la restitution finale. 6 classes maximum.

Inscription en septembre.

Achat obligatoire du livre « La petite bibliothèque de l'imaginaire » Editions Rue du Monde (13€)



 **CP-CE1-CE2**

À la manière de...

Les images tiennent un rôle essentiel dans les livres illustrés. Découvrir des styles, des modes d'illustration différents, tout en se familiarisant avec l'univers d'un illustrateur, et finalement s'essayer à faire de même...tout un challenge !

De février à mai. 2 rendez-vous d'1 heure + un atelier créatif en classe de 2 heures.

6 classes maximum.

Inscription en septembre.

Il vous sera demandé d'acheter du matériel pour la bonne réalisation de l'atelier créatif.

 **CM1-CM2**

Je te raconte un peu l'histoire...

Comment donner envie à ses camarades de lire un roman ? En le présentant de façon originale et convaincante !

Travail en groupes sur des textes courts, lecture, échanges, imagination et créativité seront nécessaires pour aboutir à la présentation la plus réussie.

De janvier à avril

Prévoir 1 heure + 2 matinées entières si possible consécutives.

Une partie du projet peut se faire à l'école si l'organisation le permet.

6 classes maximum.

Inscription en septembre.

LA LUDOTHÈQUE

 **Cycles 1, 2 et 3**

Accueils jeux de société

Qu'ils soient coopératifs, compétitifs, libres ou à règles, plus de 1200 jeux constituent le fonds de la ludothèque. Des sélections thématiques peuvent être faites et les jeux utilisés et découverts en accueil peuvent être empruntés pour être réinvestis en classe.

Chaque classe peut venir une fois par an pour un accueil spécifique : jeux de société, jeux de construction, jeux libres et jeux de société pour les maternelles.

De septembre à juin. De 1h15 à 1h30

Nombre de classes limité

Inscription en septembre.



LES ATELIERS NUMÉRIQUES

Dans l'école et uniquement le vendredi. Inscription en septembre.

CM

Créer un jeu avec Scratch

Avant de créer un jeu, introduction au média : court historique, quelles sont les pratiques des élèves, qu'est-ce qui rend un jeu intéressant ?

Les participants reproduisent un petit jeu d'esquive de fantôme en assemblant des blocs de codes dans le logiciel Scratch : déplacer un personnage à l'écran, créer une condition de défaite, créer et enregistrer une variable de score, corser le jeu, etc.

A la fin du second atelier, les participants comparent leur réalisation à l'état de l'art des jeux grand budget et à des jeux indépendants comme Minecraft ou Stardew Valley.

De septembre à juin. Deux ateliers de 3h 1h30 par demi-classe à chaque fois.
[Inscription en septembre](#)

Programmer un robot

Qu'est-ce qui distingue un robot d'une machine ? Les élèves découvrent la programmation sans ordinateur en décomposant un problème en opérations simples et en exécutant les instructions à la main, avant de s'essayer sur un vrai robot mobile et son logiciel de programmation.

Lors du second atelier, les élèves modifient le robot et son programme pour résoudre des défis de navigation : suivre une ligne et éviter des obstacles.

De septembre à juin. Deux ateliers de 3h 1h30 par demi-classe à chaque fois.
[Inscription en septembre](#)

CE2-CM

Rechercher une information sur Internet

Qu'est-ce qu'Internet, qu'y trouve-t-on, comment le trouve-t-on ? Présentation des moteurs de recherche : les différents moteurs, comment ceux-ci fonctionnent, comment évaluer les pages et sites proposés, comment formuler une requête efficace et précise.

A la fin du second atelier, les participants forment des groupes et réalisent de courts exposés sur un sujet donné à l'aide de moteurs de recherche. Ils présentent leurs productions, les ressources qu'ils ont utilisées et pourquoi ils les ont retenues.

De septembre à juin. Deux ateliers de 3h 1h30 par demi-classe à chaque fois.
[Inscription en septembre](#)

Créer son contrôleur avec Makey Makey

Les élèves découvrent le Makey Makey, un appareil qui permet de contrôler un ordinateur avec des objets du quotidien : trombones, fruits, corps... Cet outil permet d'explorer les circuits électriques, et les élèves réalisent leurs propres observations scientifiques sur la conductivité.

Lors du second atelier, les élèves sont invités à bricoler leurs propres appareils à l'aide de carton et de papier aluminium : contrôleur de jeu, capteur de pression, piano...

De septembre à juin. Deux ateliers de 3h 1h30 par demi-classe à chaque fois.
[Inscription en septembre](#)

Infos et inscriptions

tél : 02 40 24 75 91
mediatheque-jeunesse@ville-guerande.fr

Les demandes d'inscription aux projets littéraires et ateliers sont à retourner avant le **12 septembre**, via un formulaire d'inscription en ligne envoyé sur l'adresse mail de l'école.

Ce formulaire présente toutes les activités d'éducation artistique et culturelle proposées par la Ville de Guérande (centre culturel Athanor, médiathèque, Musée - ville d'Art et d'histoire). Après étude de toutes vos demandes, nous vous rendrons réponse avant la fin du mois de septembre.

Pour toutes les animations pour lesquelles est indiqué «Inscriptions toute l'année», vous pouvez en faire la demande en septembre, ou en cours d'année scolaire.

Centre culturel Athanor -Espace Michel Rabreau
2 avenue Anne de Bretagne
44350 Guérande

02 40 24 73 30
athanor@ville-guerande.fr
athanor-guerande.fr
