

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 d'environ 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 d'Athanor : <https://athanor-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 jusqu'au 10 juillet

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 jusqu'au 10 juillet

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.

La sélection des livres lus peut être adaptée et travaillée en amont avec l'enseignant et en lien avec les thématiques de classe.

D'avril à juin. Durée : 1h

Inscriptions jusqu'au 10 juillet



LES PROJETS LITTÉRAIRES



Maternelles

Le Prix des Petits Lecteurs

Nous invitons les plus jeunes lecteurs à plonger dans l'univers des albums jeunesse. 5 ouvrages, spécialement sélectionnés pour leur qualité et leur richesse, sont en compétition. Durant plusieurs mois, les bibliothécaires et les libraires de l'Esprit large ont lu de nombreux albums pour n'en retenir que 5 par sélection.

Ce sera maintenant à votre tour de nous dire celui que vous préférez !

Chaque classe aura la valise avec les 5 livres pour une durée d'environ 4 à 6 semaines.

Les lectures pourront être réalisées en classe, à la médiathèque ou à la librairie, dans des moments de partage et d'échange adaptés aux plus jeunes. Chaque sélection comportera 5 auteurs/autrices distincts ainsi que 5 maisons d'éditions différentes pour montrer les possibles en matière de texte et d'illustration.

Il y aura une sélection pour les classes de TPS-PS- MS et une sélection pour les classes de GS-CP.

Nous viendrons déposer la valise et lire une première fois les 5 albums et nous nous reverrons pour le moment du vote.

Tout au long de cette aventure, les enfants auront l'occasion d'écouter, de feuilleter et de s'approprier chaque album à leur rythme. À l'issue des lectures, ils seront invités à exprimer leur préférence en votant pour leur livre favori. Ce prix met ainsi à l'honneur leur sensibilité de lecteurs débutants et valorise leur capacité à faire des choix.

Une belle manière de donner le goût de la lecture dès le plus jeune âge, tout en faisant de chaque enfant un véritable membre du jury !

De novembre à mai Durée : 1h15 par rdv / 2 rdv à prévoir.
10 classes maximum

[Inscriptions jusqu'au 10 juillet](#)

En partenariat avec la librairie L'esprit Large



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 rdv dans l'année : 1 à la médiathèque, 2 en classe pour faire un point d'étape et la restitution finale. Durée 1h15 pour le 1er rdv

6 classes maximum.

[Inscriptions jusqu'au 10 juillet](#)



LES PROJETS LITTÉRAIRES

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. Durée : 1h pour le 1er rdv + un atelier créatif en classe de 2h.
6 classes maximum.

Inscriptions jusqu'au 10 juillet

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

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 rdv dans l'année : 1 à la médiathèque, 2 en classe pour faire un point d'étape et la restitution finale.
Durée 1h15 pour le 1er rdv
6 classes maximum.
Inscriptions jusqu'au 10 juillet

Nous vous demanderons d'acheter le livre
« La petite bibliothèque de l'imaginaire »
Editions Rue du Monde (13€)



CE2-CM1-CM2

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.

3 accueils à prévoir :

1er rdv : nous viendrons déposer la sélection BD pour le rallye lecture, en classe.
Durée : 1h

2ème rdv, assuré par les bibliothécaires. Durée : 1h30.

- Présentation du fonds BD
- Présentation des caractéristiques du genre
- Découverte des différents styles
- Découverte et écriture d'un comic strip

3ème rdv, réalisé par une bibliothécaire et un médiateur numérique. Durée : 2 heures

- En demi-groupe, les élèves créeront leur strip dans l'espace numérique pendant que le deuxième demi-groupe parlera du rallye lecture avec les bibliothécaires et votera pour sa bd préférée !
- Prévoir un accompagnateur pour le 3ème rdv.

De novembre à mai
6 classes maximum.

Inscriptions jusqu'au 10 juillet



LA LUDOTHÈQUE

Cycles 1, 2 et 3

Qu'ils soient coopératifs, compétitifs, libres ou à règles, environ 600 jeux et jouets constituent le fonds jeune public 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.

De septembre à juin. De 1h15 à 1h30

Nombre de classes limité

Inscriptions jusqu'au 10 juillet

Accueils jeux de société

Découvrez nos nouveautés ou proposez-nous une thématique en lien avec vos projets scolaires.

Accueil jeux de construction

A travers des supports et matériaux variés, à l'aide de plan ou non, les enfants défieront ensemble la gravité.

Accueil jeux libres (maternelles)

Le jeu libre est essentiel pour grandir et favorise l'autonomie et les compétences sociales. Il permet aussi de développer l'expression, l'imagination et la créativité. Dans un espace sécurisé et avec du matériel varié, les enfants pourront jouer en toute liberté.





LES ATELIERS NUMÉRIQUES

Les ateliers numériques se déroulent dans l'école, de préférence le vendredi.

CM1-CM2

Créer un jeu avec Scratch

Les participants reproduisent un petit jeu d'esquive de fantômes en assemblant des blocs de code 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. Qu'est-ce qui rend un jeu vidéo intéressant ? Trois piliers sont présentés (objectif, moyens, obstacles), et les élèves sont invités à repérer ceux de leur jeu vidéo favori. 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.

Des fiches d'exercices permettent de garder une trace écrite.

**De septembre à juin. Deux ateliers de 3h
1h30 par demi-classe à chaque fois.**

Inscriptions toute l'année,
dans la limite des places disponibles

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.

Des fiches d'exercice permettent de garder une trace écrite.

**De septembre à juin. Deux ateliers de 3h
1h30 par demi-classe à chaque fois.**

Inscriptions toute l'année,
dans la limite des places disponibles

CE2-CM1-CM2

Rechercher une information sur Internet

Qu'est-ce qu'Internet, qu'y trouve-t-on, comment le trouve-t-on ? Les élèves découvrent le navigateur web, comment naviguer de site web en site web, ce qu'est un moteur de recherche et comment ceux-ci structurent l'information. Lors du second atelier, les élèves apprennent à formuler une requête efficace et précise et comment évaluer l'information et les images qu'ils peuvent trouver en ligne. A la fin de chaque atelier, un quiz ludique permet de réactiver les concepts vus, et une fiche d'exercice permet de garder une trace écrite.

**De septembre à juin. Deux ateliers de 3h
1h30 par demi-classe à chaque fois.**

Inscriptions toute l'année,
dans la limite des places disponibles

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 10 juillet, 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 début septembre.

Pour toutes les animations pour lesquelles est indiqué «Inscriptions toute l'année», vous pouvez en faire la demande avant le 10 juillet, ou en cours d'année scolaire.

Pour les enseignants et enseignantes qui prendraient leur poste en septembre, et qui n'auraient pas pu émettre leurs souhaits avant l'été, vous pouvez nous contacter, nous tenterons de répondre favorablement à vos demande, dans la mesure du possible.

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
