

Scénario d'animation

Lire les films		6-12 ans
INTERVENANT	PARTICIPANTS	
Introduction		
1. Accueil des jeunes et mot de bienvenue	2. Les jeunes s'assoient sur des chaises, en demi-cercle.	
3. La bibliothécaire demande aux jeunes s'ils aiment les films et, si oui, quels sont leurs films préférés.	4. Les jeunes lèvent la main pour répondre.	
5. La bibliothécaire explique que beaucoup de films ont été inspirés par des livres et que, souvent, lire le livre permet de découvrir des scènes et des personnages qui ont dû être coupés du film. Exemples de films inspirés de livres : <i>Bilbo le Hobbit</i> et la série <i>Harry Potter</i> .		
Quiz		
6. La bibliothécaire explique les règles du jeu : elle présentera un film et les jeunes devront deviner s'il a été inspiré par un livre ou non.	7. Les jeunes lèvent leur main pour répondre.	
8. La bibliothécaire décrit brièvement les livres qui ont inspiré les films.		
Lecture		
9. La bibliothécaire lit un livre d'images qui a inspiré un film. Livre suggéré : <i>Max et les maximonstres</i> de Maurice Sendak		
	10. Les jeunes écoutent l'histoire tranquillement.	
11. La bibliothécaire pose quelques questions à propos du livre. Les jeunes ont-ils vu le film? Y a-t-il des différences entre le livre et le film?		
Jeu : mime		
12. La bibliothécaire explique aux jeunes qu'ils s'entraîneront pour devenir des comédiens à l'aide d'un jeu de mime.		
13. La bibliothécaire explique les règles du jeu : elle pigera un rôle pour le premier jeune, qui devra mimer le personnage ou l'animal indiqué. Les autres jeunes devront deviner quel rôle il joue.	14. Les jeunes miment et devinent les rôles.	
Conclusion		
15. La bibliothécaire demande aux jeunes s'ils ont un livre à lui suggérer. Elle réexplique le projet « Suggère-moi un livre » si nécessaire.		
	16. Un jeune présente le livre qu'il a choisi.	
17. La bibliothécaire note le titre du livre proposé et promet de le lire avant la prochaine rencontre.		
19. La bibliothécaire remercie les jeunes et promet de revenir la semaine suivante.	18. Chaque jeune emprunte un livre.	

