

Scénario d'animation

Quel type de lecteur es-tu?		6-12 ans
INTERVENANTS	PARTICIPANTS	
Accueil		
1. La bibliothécaire se présente aux jeunes.	2. Les jeunes s'assoient sur des chaises, en demi-cercle.	
3. La bibliothécaire explique sa présence et le déroulement de l'activité.		
Quiz		
4. La bibliothécaire demande aux jeunes s'ils sont déjà allés à la bibliothèque et s'ils savent ce que fait un bibliothécaire.		
5. La bibliothécaire présente un quiz ludique qui explique le rôle d'une bibliothèque et d'un bibliothécaire. (Voir le document intitulé « Quiz bibliothèque ».)	6. Les jeunes répondent aux questions. Ils doivent lever la main avant de répondre.	
	7. Les jeunes peuvent poser des questions supplémentaires.	
Quel type de lecteur es-tu?		
8. La bibliothécaire place des livres de toutes sortes au centre du cercle.		
9. Elle dit aux jeunes que, pour mieux les connaître, elle veut découvrir quel type de lecteur ils sont.		
10. La bibliothécaire demande aux jeunes de se présenter et de nommer le type de livres qu'ils aiment. Ils peuvent s'inspirer des livres apportés par la bibliothécaire et n'importe quel type de livre est acceptable (même le dictionnaire!). Exemple : « Je m'appelle Jennifer. J'aime les histoires fantastiques et les bandes dessinées. »		
	11. Chaque jeune se présente brièvement.	
	12. Les jeunes écoutent lorsque les autres parlent.	
13. La bibliothécaire note les genres préférés des jeunes pour préparer les prochaines animations.		
Lecture		
14. La bibliothécaire lit un extrait d'un de ses livres préférés à voix haute. Lectures suggérées : Comment dresser votre dragon de Cressida Cowell La Nouvelle Maîtresse de Dominique Demers Chester de Mélanie Watt	15. Les jeunes doivent écouter tranquillement.	
Jeu : Domino des livres		
16. La bibliothécaire explique les règles du jeu : « Je placerai un livre par terre. Je choisirai ensuite un	17. Les jeunes peuvent poser des questions.	

deuxième livre qui aura quelque chose en commun avec le premier et le placera à côté de celui-ci. Cette similitude peut être liée à l'apparence du livre (deux livres de la même couleur, par exemple) ou à son contenu (comme deux livres du même auteur). Utilisez votre imagination! La prochaine personne choisira un autre livre et expliquera ce qu'il a en commun avec un des livres. Elle le placera à côté de celui-ci. Mais attention! Deux personnes ne peuvent pas utiliser la même raison. »	
18. La bibliothécaire place les deux premiers livres.	
	19. Les jeunes choisissent des livres à tour de rôle et expliquent pourquoi leur livre est semblable à un des livres déposés.
	20. Le jeu finit lorsqu'il ne reste plus de livres ou lorsque les jeunes ne peuvent plus trouver de similitudes.
Conclusion	
21. La bibliothécaire présente le projet « Suggère-moi un livre » : chaque semaine, un jeune proposera un livre qu'il a aimé et la bibliothécaire devra le lire avant la rencontre suivante.	
Règles : • Le livre peut être un roman, une bande dessinée, un livre d'images ou un documentaire. • Le jeune doit avoir lu le livre. • Un seul titre peut être choisi dans une série. • Le livre doit exister. « C'est à votre tour de donner un devoir à un adulte! »	
	22. Si un jeune a déjà un livre à proposer, il peut le faire, sinon le projet commencera la semaine suivante.
	23. Si plus d'un jeune veut proposer un livre, le groupe votera pour choisir le livre de la semaine. Les livres qui ne sont pas pris peuvent être suggérés une autre fois.
24. À la fin de chaque rencontre, la bibliothécaire note le titre du livre proposé de façon à créer une liste des suggestions des jeunes du centre.	
26. La bibliothécaire remercie les jeunes et promet de revenir la semaine suivante.	25. Chaque jeune emprunte un livre.