



**Demi-journée**



- **Tout public**
- **De 6 à 15 enfants**
- **Solo ou binôme**



**1-2 animateurs/bibliothécaires**



- **Différents livres**

# Animation autour du livre

## DESRIPTIF :

Le jeu consiste à disposer des albums, un par un, en créant des associations entre les premières de couverture.

Selon le principe des dominos, chaque couverture d'album doit avoir une similitude avec celle qui lui est associée. Le premier livre posé par le maître du jeu, lance le départ du jeu.

Le but est de déposer un livre, en expliquant à chaque fois quel point commun qu'il a avec le précédent : couleur dominante, thème, élément commun, format du livre, collection, illustrateur, auteur, type d'images, usure du livre. La même règle du jeu peut être proposée en jouant avec des livres « contraires » ou à partir de romans ou documentaires pour les ados.

Ce jeu peut se jouer collectivement. Dans un grand espace de pelouse, plusieurs parties peuvent être organisées simultanément avec possibilité d'organiser des petits tournois.

## OBJECTIFS :

- Découvrir un panel de livres
- Développer le sens de l'observation
- Développer la réflexion, l'écoute et l'argumentation

## DÉROULÉ DE L'ANIMATION

### Avant l'atelier :

- Sélectionner environ 8 livres par enfants ou par équipe
- Prévoir une grande salle ou un grand espace de pelouse

### Pendant l'atelier :

- Expliquer la règle du jeu
- Lancer le jeu et rappeler les consignes si nécessaire

### Après l'atelier :

- Partager les impressions de chacun
- Évaluer l'atelier et réfléchir à des pistes d'amélioration pour la prochaine fois