

BIBLIOTHÈQUE  
PAUL-O.-TRÉPANIÉ



ANIMATIONS

ÉDUCATIVES

2019-2020



**Granby**  
*Ville rayonnante*



SUIVEZ-NOUS SUR



BIBLIO.GRANBY.CA

**C'EST AVEC PLAISIR QUE NOUS VOUS PRÉSENTONS LES NOUVELLES ACTIVITÉS D'ANIMATION DESTINÉES AUX JEUNES DE TOUS ÂGES. ENTIÈREMENT REMANIÉES, CES ACTIVITÉS SONT OFFERTES GRÂCE À UNE COLLABORATION DÉJÀ BIEN ÉTABLIE AVEC RÉUSSIR AVEC PEP QUI ASSUMERA L'ANIMATION.**

**NOUS ESPÉRONS QUE NOS ACTIVITÉS SAURONT STIMULER L'IMAGINAIRE ET LE PLAISIR DE LIRE AUPRÈS DE TOUS ET TOUTES !**

---

## **GROUPE FACEBOOK**

Afin de vous rejoindre et de mieux répondre à vos besoins, nous avons créé un groupe Facebook Bibliothèque Paul-O.-Trépanier - animations éducatives afin de vous tenir au courant de nos activités. Nous vous invitons à y adhérer !

---

## **RÉSERVATION**

La réservation est obligatoire.

Début des animations : 2 octobre. Réservez tôt !

Pour vous inscrire :

Un calendrier est accessible sur notre site web (Activités et Groupes scolaires) pour vérifier la disponibilité d'une date avant d'effectuer une réservation. Choisissez la date que vous souhaitez réserver en s'assurant que celle-ci est disponible. Cliquez sur le lien Formulaire d'inscription afin de remplir les informations nécessaires.

Nous traitons les demandes selon l'ordre d'arrivée. Une confirmation vous sera envoyée au cours des jours suivants votre demande.

Pour toute information supplémentaire, écrivez-nous au [bibliogranby@gmail.com](mailto:bibliogranby@gmail.com)

---

## **HORAIRE DES ACTIVITÉS**

<b>Mercredi</b>	<b>9 h 15, 10 h 30 ou 13 h 30</b>
<b>Judi</b>	<b>9 h 15 ou 10 h 30</b>

### **Durée des activités : 1 heure**

- Une période de lecture libre, supervisée par l'enseignant ou l'enseignante, est offerte à la fin de l'activité.
- Un seul groupe est permis pour chaque activité.
- Un groupe peut venir à plusieurs reprises.





**Afin que votre visite soit à la hauteur de vos attentes, nous sollicitons votre collaboration.**

## **PRÉSENCE**

La surveillance et la discipline du groupe pendant l'activité doivent être assurées par l'enseignante ou l'enseignant. Merci de respecter l'heure de votre réservation et de nous informer à l'avance au 450 776-8320 si vous êtes dans l'impossibilité de vous présenter. Pour tout retard excédant quinze minutes, l'activité sera annulée afin de ne pas causer d'inconvénients au groupe suivant.

---

## **TRANSPORT**

Pour faciliter votre transport vers la bibliothèque, le service d'autobus de la Ville de Granby est gratuit pour les enfants de 12 ans et moins. Pour plus de détails, rendez-vous au [granby.ca](http://granby.ca), *Transport urbain*.

---

## **PRÊT DE DOCUMENTS**

Le prêt de documents est possible pour les élèves (avec l'accord préalable du parent) et le personnel enseignant.

---

# AUSSI DISPONIBLE

## **VISITE GUIDÉE DE LA BIBLIOTHÈQUE**

- Visite animée des lieux en fonction de l'âge du public;
- Disponible en français;
- Peut être adaptée selon vos besoins.

## **VISITE LIBRE**

Vous souhaitez simplement venez lire avec votre groupe? Nous vous invitons à nous téléphoner avant de venir.

**Réservation : 450 776-8320**

---

## **APPRÉCIATION**

Parce que nous désirons répondre à vos attentes et améliorer notre offre de service, l'animateur ou l'animatrice vous demandera de remplir un bref questionnaire d'appréciation à la fin de l'activité.

Pour toute information complémentaire sur nos services ou nos collections, vous pouvez contacter Marieve Massé.

**Téléphone : 450 776-8210**

**Courriel : [mmasse@granby.ca](mailto:mmasse@granby.ca)**



# MILIEUX DE GARDE

## **MOUCHE-TOI GRAND MÉCHANT LOUP!**

Découverte du conte classique des trois petits cochons. Une belle occasion de sensibiliser les enfants au monde mystérieux des microbes !

**Activité :** Création d'un loup à emporter.

**Compétence transversale :**

Exploiter l'information.

---

# MATERNELLE ET MILIEUX DE GARDE

## **LE PIGEON DE MO WILLEMS**

Quel vilain pigeon que celui de Mo Willems ! La folie de ce personnage saura transmettre le goût du livre aux élèves de la maternelle.

**Activité :**

Création d'un bricolage en lien avec l'œuvre littéraire explorée.

**Compétence transversale :**

Exploiter l'information.

---

## **UN CONTE « AU MENU DU JOUR » !**

Une heure du conte permettant de partager le plaisir des mots et la découverte des livres.

**Activité :**

Création d'un bricolage en lien avec l'œuvre littéraire explorée.

**Compétence transversale :**

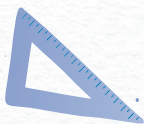
Exploiter l'information.

---

## **LA COULEUR DES ÉMOTIONS**

Les livres nous font vivre toutes sortes d'émotions ! Dans ce livre, c'est un petit monstre qui fera découvrir toute la gamme des émotions aux tout-petits.

**Activité :** Jeu de bingo aux couleurs des émotions.







## AMOUR UN JOUR, AMOUR TOUJOURS

Au sein du règne animal, il y a les amours-velours, les câlins gluants, les bisous piquants...! À la découverte de drôles de couples!

### Activité :

Les deux font la paire! Pour le bricolage, trouve ton partenaire!

### Compétence transversale :

Exploiter l'information.

---

## MAGIE D'HIVER ET FLOCONS SUCRÉS

Quoi de plus magique qu'un souhait par une douce nuit d'hiver? Parce que la saison froide peut aussi réchauffer notre cœur, laisse-toi porter par la féerie de la neige scintillante et ses secrets.

### Activité :

Confection d'un item magique à souhait! Pour toi ou à offrir!

### Compétence transversale :

Exploiter l'information.

---

## À VOS CRAYONS!

Tout comme chaque enfant, chaque histoire est unique. Venez bercer vos plus douces épopées.

### Activité :

Création d'un personnage surprise en équipe.

### Compétence transversale :

Exploiter l'information.



# ANIMATIONS POUR LES PREMIÈRES, DEUXIÈMES ET TROISIÈMES ANNÉES

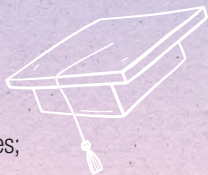
## UN PEU, BEAUCOUP, À LA FOLIE

Si comme Horacio, le petit rat de bibliothèque, ton cœur balance entre tes passions, l'amour ou l'amitié, viens découvrir comment il est possible d'allier les deux!

**Activité :** C'est souvent mieux à deux! Voici l'occasion de créer en équipe!

### Compétences transversales :

- Communiquer de façon appropriée;
- Coopérer;
- Se donner des méthodes de travail efficaces;
- Mettre en œuvre sa pensée créatrice.



---

## UN SOUHAIT MAGIQUE

Il n'y a pas d'âge pour rêver!

« Un rêve est un souhait que votre cœur fait quand vous dormez profondément ». (Walt Disney)

**Activité :** Confection d'un pot à souhait qui servira pour toujours!

### Compétences transversales :

- Exploiter l'information;
- Mettre en œuvre sa pensée créatrice;
- Se donner des méthodes de travail efficaces.

---

## CAPITAINES DE VOS RÉCITS!

Tout comme chaque enfant, chaque histoire est unique. Venez bercer vos plus douces épopées ou voguer sur vos aventures palpitantes!

**Activité :** Création d'une aventure personnalisée en trois temps.

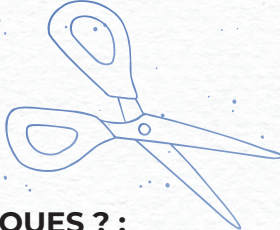
### Compétences transversales :

- Communiquer de façon appropriée;
- Mettre en œuvre sa pensée créatrice;
- Exploiter l'information;
- Se donner des méthodes de travail efficaces.





# PREMIÈRE ANNÉE



## CONNAIS-TU TES CLASSIQUES ? : DES TROIS PETITS COCHONS À LA BELLE AU BOIS DORMANT

Les contes existent depuis très longtemps. Pourquoi ne pas venir à la bibliothèque pour les redécouvrir tout en s'amusant ? Des histoires avec une fin surprenante !

**Activité :** Un jeu d'association ou un bricolage en lien avec le conte classique proposé.

### Compétences transversales :

- Résoudre des problèmes;
  - Se donner des méthodes de travail efficaces;
  - Coopérer.
- 

## CRÉONS AVEC HERVÉ TULLET !

Hervé Tullet est un auteur qui gravite dans un imaginaire sans limites ! La bibliothèque vous propose une animation où les élèves pourront travailler leurs méninges et développer leur pensée créatrice !

**Activité :** Création d'un livre.

### Compétences transversales :

- Exploiter l'information;
  - Résoudre des problèmes;
  - Mettre en œuvre sa pensée créatrice;
  - Coopérer.
- 

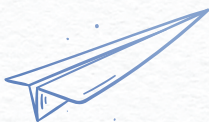
## LE MONDE INCROYABLE DE MAMIE POULE !

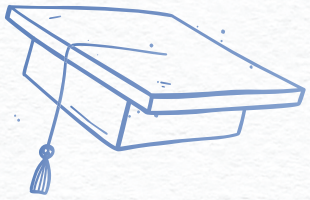
Mamie Poule est une poule curieuse qui s'amuse à raconter ses péripéties à ses petits poussins. Venez explorer l'univers cocasse et surprenant de Mamie Poule au travers de ses différents contes.

**Activité :** Création d'une surprenante poule !

### Compétences transversales :

- Exploiter l'information;
- Résoudre des problèmes;
- Mettre en œuvre sa pensée créatrice;
- Coopérer.





# DEUXIÈME ANNÉE

## CONNAIS-TU TA BIBLIO ?

Oh non ! Ourson s'est perdu dans le vaste univers des livres qu'on appelle « bibliothèque ». Les élèves seront invités à retrouver ce mignon personnage. Cette activité propose aux élèves de découvrir leur bibliothèque tout en s'amusant.

**Activité :** Rallye et jeux d'exploration dans la bibliothèque.

### Compétences transversales :

- Exploiter l'information;
  - Communiquer de façon appropriée.
- 

## FUTURS GRANDS LECTEURS

Découverte des différents genres littéraires jeunesse permettant aux élèves de trouver leur style de lecture favori.

**Activité :** Dominos géants de livres.

### Compétences transversales :

- Exercer son jugement critique;
  - Actualiser son potentiel;
  - Communiquer de façon appropriée.
- 

## LES AMIS DE WILFRED

Rencontrez Wilfred, un gigantesque monstre poilu, qui a de la difficulté à se faire des amis en raison de sa différence.

**Activité :** Création d'un casse-tête collectif.

### Compétences transversales :

- Exercer son jugement critique;
- Actualiser son potentiel.







# TROISIÈME ANNÉE

## L'UNIVERS DES BANDES DESSINÉES

Bienvenue dans le vaste univers des bandes dessinées ! Toutes les histoires ont été créées afin de donner vie à des personnages aussi colorés qu'éclatés. De case en case, les élèves pourront expérimenter le processus créatif.

**Activité :** Atelier de création collective d'une bande dessinée.

### Compétences transversales :

- Mettre en œuvre sa pensée créatrice;
  - Se donner des méthodes de travail efficaces;
  - Coopérer;
  - Communiquer de façon appropriée.
- 

## LES CRÉATURES SURNATURELLES

Nains, trolls, vampires et dragons vous attendent pour cette activité surréelle. Ne soyez pas effrayés par ce que vous allez y trouver.

### Activité :

Découverte et expérimentation du catalogue de recherche.

### Compétences transversales :

- Exploiter l'information;
  - Résoudre des problèmes;
  - Se donner des méthodes de travail efficaces;
  - Exploiter les technologies de l'information et de la communication.
- 

## UN MONDE SENS DESSUS DESSOUS

Les animatrices et les animateurs sont mélangés, il faut vraiment leur venir en aide ! Nous vous proposons la lecture d'un ou de plusieurs livres, mais en commençant par la fin. Oui oui ! Par la fin ! Les élèves auront à deviner ou peut-être à inventer le début de l'histoire.

### Activité :

Création de récits surprenants ou jeu de résolution de devinettes.

### Compétences transversales :

- Mettre en œuvre sa pensée créatrice;
- Se donner des méthodes de travail efficaces;
- Résoudre des problèmes.



# QUATRIÈME ANNÉE

## VOYAGE AUTOUR DU MONDE

Les livres font voyager ! À l'aide d'atlas et de photos, vous serez amenés à explorer les différents continents et leur culture.

**Activité :** Jeu d'association.

### Compétences transversales :

- Exploiter l'information;
  - Résoudre des problèmes;
  - Exercer son jugement critique;
  - Coopérer.
- 

## À CHACUN SA LECTURE

Partez à la découverte des divers types de livres : du documentaire au roman en passant par la bande dessinée... Dans une activité de réflexion et de recherche, les élèves seront amenés à explorer la bibliothèque et ses différents ouvrages.

### Activités :

- Découverte et expérimentation du catalogue de recherche;
- Activité de lecture de type « heure du conte ».

### Compétences transversales :

- Résoudre des problèmes;
  - Exercer son jugement critique;
  - Se donner des méthodes de travail efficaces;
  - Coopérer.
- 

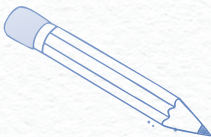
## LES SUPERHÉROS

Partez à la découverte des superhéros qui parcourent l'univers des livres. Une activité surprenante, où les superhéros se succèdent et où vous les découvrirez plus en détails.

**Activité :** Atelier de création de super héros.

### Compétences transversales :

- Exploiter l'information;
- Exercer son jugement critique.





# CINQUIÈME ANNÉE

## DANS UN FUTUR PRESQUE PARFAIT !

Bip-Bip-Bip-Bip... Droïde 8446X est heureux que vous ayez utilisé sa machine à voyager dans le temps pour découvrir le monde de 2067. Découvrez l'univers des livres de science-fiction et déterminez ce qui pourrait devenir une avancée ou un recul pour l'humanité.

### Activités :

- Recherche sur les œuvres de science-fiction;
- Analyse des œuvres et réflexion sur le futur  
Technologie : du positif au négatif, quelles étaient les craintes des auteurs, que signifie l'œuvre de fiction pour son époque, etc. **ou** Activité de découverte de la programmation (heure du code) <https://hourofcode.com/fr>

### Compétences transversales :

- Exploiter l'information;
- Résoudre des problèmes;
- Exercer son jugement critique;
- Se donner des méthodes de travail efficaces;
- Exploiter les technologies de l'information et de la communication.

---

## J'AI EN HORREUR !

Frissons et chair de poule au menu ! Les élèves pourront partir à la rencontre de l'inquiétant, mais fascinant monde de l'horreur. Peut-être deviendront-ils les prochains Stephen King ?

**Activités :** « Fais-moi peur ! », jeu-questionnaire sur le phénomène de la peur. Création d'une nouvelle phobie ou d'une créature épouvantable.

### Compétences transversales :

- Exercer son jugement critique;
- Mettre en œuvre sa pensée créatrice;
- Exploiter les technologies de l'information et de la communication;
- Coopérer.

---

## DU LIVRE AU GRAND ÉCRAN

Les univers du grand écran et du livre sont intimement liés. Inspirés par des scénarios, des romans ou des œuvres graphiques, venez découvrir des œuvres marquantes que l'on retrouve à la télévision et au cinéma.

**Activité :** Jeux d'association, découverte des différences entre les œuvres originales et leurs adaptations, exploration d'œuvres populaires.

### Compétences transversales :

- Exploiter l'information;
- Résoudre des problèmes;
- Exercer son jugement critique.

# SIXIÈME ANNÉE

## DANS MON TEMPS...

Il était une fois... L'univers des contes et légendes d'ici ! Découvrez les grandes légendes d'ici et d'ailleurs, mais aussi les grands conteurs. Que veulent dire les légendes ? Des contes contemporains, ça existe ?

**Activités :** Recherche d'œuvres en lien avec l'univers des contes. Questionnements : qu'est-ce que veut nous dire le conte ? Activité d'interprétation d'un conte : à vous de jouer !

### Compétences transversales :

- Exercer son jugement critique;
  - Mettre en œuvre sa pensée créatrice;
  - Exploiter les technologies de l'information et de la communication;
  - Coopérer;
  - Communiquer de façon appropriée.
- 

## À LA RECHERCHE DU LIVRE INTERDIT

CHUUUUUT ! Explorez avec nous le monde de la censure, d'hier à aujourd'hui. Découvrez quelles grandes œuvres ont déjà été mises à l'index en partant enquêter aux quatre coins du globe pour mieux comprendre le phénomène de la censure et ses tabous.

**Activité :** Jeux d'énigmes et de recherche des livres censurés. Activité de réflexion et débat sur la censure : ses raisons et effets.

### Compétences transversales :

- Exploiter l'information;
  - Exercer son jugement critique;
  - Exploiter les technologies de l'information et de la communication;
  - Coopérer;
  - Communiquer de façon appropriée.
- 

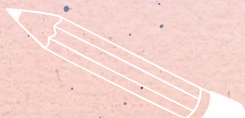
## INITIATION AU CATALOGUE

Comment trouver un document dans la bibliothèque ? Connaître le fonctionnement de notre catalogue aidera grandement les élèves dans leurs recherches.

**Activité :** Recherche de documents à partir d'un questionnaire.

### Compétences transversales :

- Exploiter les technologies de l'information;
- Exploiter l'information;
- Se donner des méthodes de travail efficaces.





## CURIOSITÉS ET ÉTRANGES RECORDS !

Fascinés par l'univers des Records Guinness, les incroyables exploits ou curiosités ? Venez explorer ces captivants recueils d'informations bizarroïdes et extraordinaires.

### Activités :

- Rallye-quiz saugrenu;
- Activité d'exploration de livres;
- Atelier de création « invente ton record ! ».

### Compétences transversales :

- Exploiter les technologies de l'information;
- Exploiter l'information;
- Se donner des méthodes de travail efficaces.



# SECONDAIRE



## DANS MON CORPS!

Comment sont représentées les photos dans les magazines et publicités ? Découvrez les mythes et réalités du traitement de l'image et réfléchissez avec nous ce qui pourrait être un VRAI magazine ou une véritable publicité efficace.

### Activités :

- Activité critique : « Derrière le miroir : les dessous d'une publicité »; recherche de magazines et ouvrages; création d'une page de magazine ou d'une publicité pouvant avoir un impact positif. (Inspiré de l'initiative de *Derrière le miroir* <http://www.derrierelemiroir.ca>)

### Compétences transversales :

- Exploiter l'information;
  - Exercer son jugement critique;
  - Mettre en œuvre sa pensée créatrice;
  - Exploiter les technologies de l'information et de la communication;
  - Actualiser son potentiel;
  - Coopérer;
  - Communiquer de façon appropriée.
- 

## CE SONT DES « FAKE NEWS »!

Des théories du complot les plus farfelues, aux remèdes miraculeux pour ne plus perdre les cheveux, le phénomène des « fausses nouvelles » ne date pas d'hier. Enfilez le rôle d'un ou d'une journaliste d'enquête et, grâce à votre esprit critique, démêlez le vrai du faux.

### Activité :

- Présentation/jeu-questionnaire de fausses et vraies nouvelles. Comment être sûr des sources ?

### Compétences transversales :

- Exploiter l'information;
- Exercer son jugement critique;
- Mettre en œuvre sa pensée créatrice;
- Se donner des méthodes de travail efficaces;
- Exploiter les technologies de l'information et de la communication;
- Coopérer;
- Communiquer de façon appropriée.





## SOIS BRANCHÉ!

Venez vous initier aux ressources numériques de la bibliothèque ! Nous ferons un tour d'horizon des bases de données et de la plateforme de livres numériques.

### Activité :

- Recherche de documents, d'articles et d'informations à partir d'un questionnaire.

### Compétences transversales :

- Exploiter les technologies de l'information;
- Exploiter l'information;
- Se donner des méthodes de travail efficaces.



---

## ALERTE AUX CATASTROPHES !

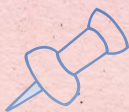
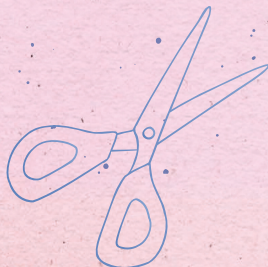
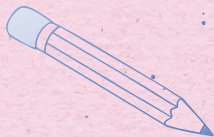
PANIQUE-PANIQUE-PANIQUE : une catastrophe est sur le point d'arriver ! À un rythme effréné, incarnez un agent de la Croix-Rouge et faites la découverte de l'univers des catastrophes environnementales.

### Activité :

- Recherche de livres et réflexion sur les enjeux environnementaux.

### Compétences transversales :

- Exploiter les technologies de l'information;
- Exploiter l'information;
- Se donner des méthodes de travail efficaces.




# HEURES D'OUVERTURE



## BIBLIOTHÈQUE PAUL-O.-TRÉPANIÉ


11, rue Dufferin, Granby (Québec) J2G 4W5

**450 776-8320**

Pour nous rejoindre  [reponseatout.ca](mailto:reponseatout.ca)

[biblio.granby.ca](http://biblio.granby.ca)

[facebook.com/bibliogranby](https://facebook.com/bibliogranby)



### Suivez-nous aussi dans notre groupe Facebook

*Bibliothèque Paul-O.-Trépanier - animations éducatives*

### Heures d'accueil

Lundi au mercredi : ..... 12 h 30 à 20 h

Jeudi et vendredi : ..... 10 h à 20 h

Samedi : ..... 10 h à 16 h

Dimanche : ..... 10 h à 16 h\*



\* Fermé de la fête nationale du Québec à la fête du Travail

### Ouvert les jours fériés (10 h à 16 h) :

Vendredi saint, lundi de Pâques, Journée nationale  
des patriotes, fête du Travail, Action de grâces

### Chute à documents

Tous les jours, de 7 h à minuit

L'horaire est sujet à changement.



Culture  
et Communications

Québec 



Imprimé sur du papier 100 % recyclé

Publié par le Service des ressources humaines et des communications  
de la Ville de Granby, septembre 2019