

Description de l'activité/initiative de promotion de la lecture JEUX ET HISTOIRES D'HORREUR À LA BIBLIOTHÈQUE Description créée par l'Institut international de la littérature de jeunesse, institution partenaire de LiRe	
Touche les élèves/familles défavorisé(e)s	<input type="checkbox"/> oui uniquement <input type="checkbox"/> non <input checked="" type="checkbox"/> oui, mais pas
Activité multilingue	<input type="checkbox"/> oui <input checked="" type="checkbox"/> non
Initiative destinée	<input type="checkbox"/> aux filles <input checked="" type="checkbox"/> aux garçons <input checked="" type="checkbox"/> aux deux
Participation des parents	<input checked="" type="checkbox"/> oui <input type="checkbox"/> non
Utilisation des TIC	<input type="checkbox"/> oui <input checked="" type="checkbox"/> non
Objectif(s)	<ul style="list-style-type: none"> • Les enfants adoptent une attitude positive et de bonnes habitudes à l'égard des bibliothèques. • Développer la communauté des lecteurs et renforcer la culture de la lecture de l'école. • Les enfants jouent de manière créative et se familiarisent avec un genre à succès. • Inviter les enfants à lire pour le plaisir et renforcer leurs habitudes de lecture. • Motiver et inciter les familles à lire et à encourager leurs enfants à lire.
Âge	6-10 ans
Nombre de participants préférable	Petits groupes de 6 à 7 enfants (et éventuellement de membres des familles). (S'il y a beaucoup de groupes, faites-leur résoudre les énigmes et effectuer les tâches en laissant passer un certain temps entre deux groupes.)
Durée	De deux heures à une nuit entière
Lieu, matériel et préparation	Lieu : l'école ou la bibliothèque municipale ou, le cas échéant, un feu de camp dans une forêt. Matériel : lampes de poche, blocs-notes et crayons, énigmes et épreuves pour la chasse au trésor.



	<p>Préparation :</p> <ul style="list-style-type: none">• définir les énigmes à résoudre et six tâches à accomplir ;• inscrire les tâches à effectuer par chaque groupe sur une feuille et glisser ces feuilles dans des enveloppes ;• des animaux en peluche peuvent servir à orienter les enfants vers les différents messages cachés dans la bibliothèque ;• remplir le coffre au trésor et le cacher. Les élèves le découvriront après avoir accompli l'ensemble des tâches.
Déroulement	<p>« Il était une fois, à l'époque où vivaient encore dans ce monde dragons, fantômes, sorcières, magiciens, elfes, fées et autres créatures magiques, la vieille sorcière Gwinolia confia à sa petite-fille Kabula une formule magique qui permettait d'ouvrir le coffre renfermant le légendaire trésor de Bakalau. Kabula voulait que seuls de vrais magiciens et de vraies sorcières puissent découvrir ce trésor : elle imagina donc six épreuves que les chasseurs de trésor devaient accomplir pour prouver qu'ils s'y connaissaient réellement en magie. »</p> <p>Ces mots sont le point de départ d'une effrayante chasse au trésor parmi les fantômes de la bibliothèque : les jeunes visiteurs doivent résoudre des énigmes et ont en outre la possibilité d'acquérir des connaissances sur la magie et les créatures magiques.</p> <p>Activités :</p> <ol style="list-style-type: none">1. Mot de bienvenue.2. Consignes : l'animateur lit le texte d'introduction et explique les tâches/épreuves à accomplir. Il répartit les enfants (et les membres des familles qui souhaitent participer) en groupes (en fonction de leurs préférences ou par tirage au sort).3. Chasse au trésor : armés de lampes de poche, de blocs-notes et de crayons, les groupes commencent à suivre les instructions figurant dans les enveloppes. Pendant leur parcours, ils doivent résoudre des énigmes et trouver des objets cachés dans la bibliothèque (plongée dans l'obscurité ?).4. Fin de la chasse au trésor : une fois qu'ils ont réussi toutes les épreuves, tous les groupes se rassemblent dans la



	<p>bibliothèque pour vérifier la formule magique complète et ouvrir le coffre au trésor ensemble. Celui-ci peut être rempli de livres, de marque-pages ou d'objets en rapport avec les livres.</p> <p>5. S'ensuit une courte pause, où l'on peut offrir aux enfants des en-cas et des jus de fruits.</p> <p>6. Des textes qui font peur sont lus à haute voix.</p>
Remarques à l'intention de l'animateur de l'activité	<ul style="list-style-type: none">• Certaines énigmes peuvent nécessiter l'assistance et la présence des superviseurs de l'activité. D'autres doivent être résolues par les enfants seuls.• La nuit de l'horreur est très appréciée des enfants, qu'elle ait lieu à l'école, à la bibliothèque ou dans la nature.• Veillez à assurer une surveillance si nécessaire.
Suggestions d'initiatives/activités à mener dans le prolongement de celle-ci	<p><u>LE DÉCOR EST PLANTÉ !</u></p> <p>Si toute la nuit doit être passée à la bibliothèque, les visiteurs peuvent écrire des histoires d'horreur en petits groupes, puis les jouer (avec des moyens simples, sans costumes et uniquement de courts passages). Pour stimuler l'imagination, il est recommandé de lire à haute voix une sélection des meilleures histoires d'horreur ou d'écouter une brève pièce radiophonique, de montrer des images de fantômes ou de passer de la musique bizarre.</p> <p><u>CRAC ! BOUM ! À L'AIDE !!!</u></p> <p>Pourquoi ne pas créer une histoire d'horreur en photos dans la bibliothèque ? Pour fournir un point de départ, on distribue des textes en fonction du nombre et de l'âge des photographes participants. Ensuite, c'est à eux de décider s'ils veulent participer aussi en tant qu'acteurs ou s'ils veulent simplement faire des photos d'animaux, de poupées et autres personnages. Ils peuvent également ajouter des bulles de texte sur les ordinateurs. Et bien sûr, tout le monde doit être équipé d'un appareil photo numérique.</p> <p><u>UN FANTÔME À LA BIBLIOTHÈQUE</u></p> <p>L'activité commence par une histoire d'horreur et se termine avec un fantôme égaré dans la bibliothèque. Tandis qu'on lit aux enfants une histoire extraordinaire à haute voix dans la bibliothèque, on ne cesse d'entendre des bruits étranges (coups ou cliquetis) ou de voir d'inquiétantes lueurs tremblotantes. Les enfants vont chercher l'origine de ces bruits étranges et découvrent un fantôme égaré, mais qui</p>



	peut raconter des histoires intéressantes ou posséder un trésor caché quelque part.
Remerciements	LABUKA – Kinderbibliothek, Graz, Lesezentrum Steiermark, Graz (Autriche)
Sources	http://www.lesezentrum.at/ Cahiers de projets en ligne / Cahier de projet n° 4 (Projektheft 4) : « Drachenzahn und Spinnenbein » (pdf, 24 p.) www.stadtbibliothek.graz.at