



**Bibliothèques
Sans Frontières**
Libraries Without Borders

FICHES ACTIVITÉS

ACCUEILLIR

LES PERSONNES EN SITUATION DE MIGRATION EN BIBLIOTHÈQUE



PRÉSENTATION BIBLIOTHÈQUES SANS FRONTIÈRES

Depuis 2007, l'ONG Bibliothèques Sans Frontières oeuvre à renforcer l'autonomie et la capacité d'agir des populations vulnérables à travers l'accès à la culture, l'éducation et l'information.

Les bibliothèques, à la fois lieux d'apprentissage individuel et de création du lien social, du collectif et du citoyen, sont des formidables outils pour l'émancipation. BSF intervient, dans plus de 30 pays, à travers la création ou la sélection d'outils et de contenus adaptés aux cultures et aux langues locales, qui permettent aux bibliothèques d'être présentes auprès de ceux qui en ont le plus besoin.

Avec plus de 5 millions de personnes impactées depuis 12 ans, BSF s'est imposée comme un acteur central de la diffusion de la culture, de l'éducation et de l'information au service du développement humain.

PRÉSENTATION DU PROJET

Depuis 2017, grâce au soutien financier du Ministère de la Culture et de la Fondation Valentin Ribet, Bibliothèques Sans Frontières développe un ensemble de ressources pour appuyer les bibliothèques engagées dans une démarche d'accueil des populations en situation de migration. Après le Mooc "*Accueillir les personnes en situation de migration dans les bibliothèques*" (formation.bsfcampus.org) , c'est désormais un kit de ressources qui est proposé aux bibliothèques et à leurs partenaires, pour faciliter leurs actions auprès de ces publics.

Il a vocation à renforcer les capacités des bibliothèques en matière d'accompagnement des personnes en situation de migration, en proposant des fonds documentaires numériques et une médiation adaptés. Il permet aussi à ces publics d'accéder facilement et simplement à des contenus qui répondent à leurs besoins et envies.

Les fiches d'activités qui composent ce livret font parties de ce kit. Elles dialoguent avec un ensemble de contenus numériques, accessibles très simplement sur la bibliothèque numérique portative Ideas Cube. Vous trouverez un récapitulatif des contenus, des fiches et de l'utilisation de l'Ideas Cube dans les premières pages.

Un parcours de formation en ligne dédié, accessible sur notre plateforme d'elearning BSF Learning, permet également de revenir sur des notions, des postures et des ressources complémentaires (si vous n'êtes pas inscrit merci de vous rapprocher de votre contact chez Bibliothèques Sans Frontières.).

LES AUTEURES



Diane Marion

Formatrice FLE et alphabétisation depuis plusieurs années, passionnée de linguistique et de voyages, j'ai enseigné dans différents contextes, en France et à l'étranger. Je possède une formation en linguistique et didactique des langues et un DUT métiers du livre.



Louise Quirion

Bibliothécaire ayant travaillé à l'accueil des personnes en situation de migration en bibliothèque publique, j'ai également suivi une formation de Didactique du Français Langue Etrangère, et participé à la création du mooc *Accueillir les personnes en migration dans les bibliothèques* de Bibliothèques Sans Frontières.

BONNE DÉCOUVERTE !

L'Ideas Cube (IDC) est un serveur développé par BSF qui contient de nombreuses ressources numériques (vidéos, sons, pdf, sites internet, ...) et qui permet de créer un hotspot wifi local auquel les utilisateurs peuvent se connecter (pas besoin donc de brancher son smartphone à l'IDC, il suffit de chercher le réseau wifi qu'il émet pour accéder à ses contenus - nous le verrons dans la slide suivante). Les utilisateurs se connectent sur le serveur grâce à leur smartphone, tablette ou ordinateur. L'IDC sert également de passerelle internet lorsque celui-ci s'y connecte.



SPÉCIFICATIONS TECHNIQUES DE L'IDEAS CUBE

Nombre d'utilisateur : 30 à 40 personnes connectées en même temps (ce chiffre peut varier selon les usages et l'activité des utilisateurs)

Autonomie : jusqu'à 7h selon usage

Charge complète : 5h à 6h

Portée : 10m à 30m selon l'environnement, par ex: type de mur (brique, béton, etc.)

Stockage : jusqu'à 500Go de ressources numériques :

- Vidéos, Photos, Textes, Son
- Plateforme de formation (Moocs)
- Version offline de la plus connue des encyclopédies (wikipedia)

Pour voir la fiche complète et les documents attachés, rendez-vous sur

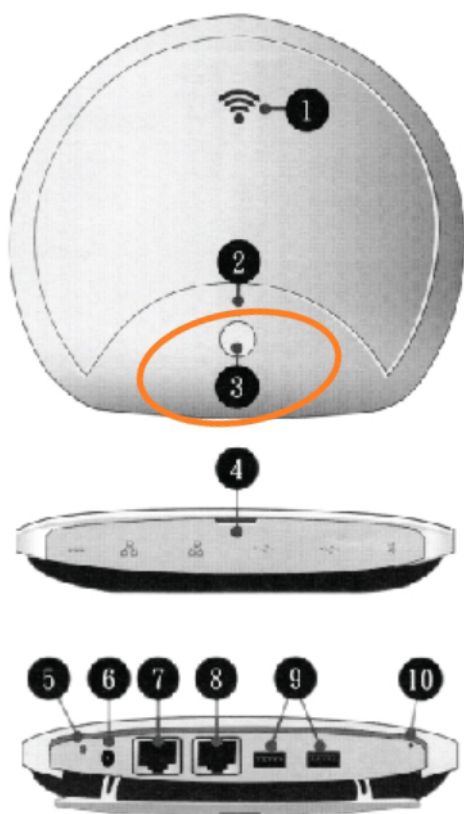
<https://bsf.360learning.com/course/play/5d727a35da02c41021152be3>

COMMENT UTILISER IDEAS CUBE

BIBLIOTHÈQUES SANS FRONTIÈRES

COMMENT UTILISER L'IDEAS CUBE ?

Pour allumer l'Ideas Cube, il suffit de presser quelques secondes le bouton on/off (encerclé en orange dans l'image ci-dessous). Une fois allumé, la led juste au-dessus du bouton s'éclaire.



- 1- Led fonctionnement Wifi
- 2- Led fonctionnement Ideas Cube
- 3- Bouton de démarrage (5 secondes) et d'arrêt (3 secondes)
- 4- Cache de protection port et chargement
- 5- Led fonctionnement chargement
- 6- Prise chargeur
- 7- Port câble Ethernet
- 8- N/A
- 9- Port USB
- 10- N/A

Lorsque l'Ideas Cube est allumé, son réseau wifi est visible : **idc-fra-xxx-2.4Ghz**

Il vous suffit de vous y connecter pour accéder à ses contenus.

(L'accès à ce réseau peut être limité par un mot de passe. Référez-vous au parcours de formation en ligne.)

Pour voir la fiche complète et les documents attachés, rendez-vous sur
<https://bsf.360learning.com/course/play/5d727a35da02c41021152be3>

Vous les trouverez sous les noms des rubriques ci-dessous une fois connecté à l'Ideas Cube.

Thématiques	Rubriques de l'Ideas Cube	Fiches activités liées (à compléter si besoin)
Apprentissage du français : contenus focalisés sur l'apprentissage de la langue (écrite et orale) + contenus culturels en français facilement accessibles pour des apprenants	Apprends le français ! A1 (Enfants, Adolescents) Apprends le français ! A2 (Enfants, Adolescents) Apprenez le français Apprenez le français - Alphabétisation Apprenez le français - Niveau A1 Apprenez le français - Niveau A2 Apprenez le français - Niveau B1 Apprenez le français - Niveau B2 Apprenez le français FOS Learning French	
Repères culturels français : us et coutumes, géographie, histoire facilement accessible, contenus créés spécifiquement pour les primo-arrivants	Connaître la France et Paris Découvrez ou redécouvrez l'histoire de France ! Qu'est-ce que ça veut dire être français ? Introduction to the history of the world	
Accès au droit : procédure d'asile, droit social, santé, logement, travail	Arriver en France et connaître ses droits Renseignez-vous sur les démarches administratives service-public.fr Microbiologie et prévention santé Hygiène de base Prévention et sexualité Nutrition Introduction to healthcare Introduction to Human Rights How do I find an honest and licensed lawyer? Learn to know and manage your feelings Let's talk about sexuality (en) Learn first aid techniques Health and Nutrition (en) صحة وتغذية	
Recherche d'emploi : faire un CV, comment chercher une offre, comment préparer un entretien, etc.	Montez votre projet professionnel	
Littérature numérique : initiation à l'informatique (utiliser un ordinateur, Skype, créer une adresse mail, etc.), chercher des informations sur internet, etc.	Les bases de l'informatique Utilisez internet en toute sécurité ! Tutorials for using programs Computer and IT كمبيوتر وتكنولوجيا	
Contenus culturels récréationnels dans les langues des primo-arrivants	L'Afrique en Marche (RFI) Découvrez ou re-découvrez la cuisine de différents pays Films Contes et dessins animés Ebook (enfants) livres de droit Contes Sénégal Drawing & colouring ! Handcraft - origami Cartoons Football Matches Musique (libre de droit) Cultural blender (Europe) Nature (multi languages) خيال - fictions and entertainment in Arabic موسيقى بالعربي [Music in Arabic] قصص متنوعة للأطفال [Tales for Kids] روايات للبالغين [Novels for Youth] أفلام وثائقية عن الحيوانات [Animals Documentaries] Silent Animated Movies Silent movies	
Apprentissage de l'anglais	English for Adults الانجليزية للكبار Let's Speak English لنتكلم الانجليزية Learn english (children) (bangla)	
	Ressources pour les fiches activités	

RECAPITULATIF DES FICHES D'ACTIVITES

Les fiches activités sont rangées dans cet ordre dans les pages suivantes.

Titre	Liens parcours de formation en ligne	Niveau de langue	Type d'activité	Objectif général
Le jeu des logos et des sigles	Module 1	A2 et +	Linguistique et sociale (accès aux droits)	Permettre aux usagers d'identifier leurs interlocuteurs administratifs et de se repérer dans la ville.
Créer une adresse mail/écrire un mail	Module 1	A2 et +	Informatique et sociale (accès aux droits)	Permettre aux usagers.ères d'utiliser une boîte mail
Le kamishibai : un outil pour faire dialoguer les langues et les cultures.	Module 2 et 3	A1 et +	Linguistique (plurilinguisme) et culturelle	Raconter une histoire par images. S'approprier une histoire. Favoriser le lien parents enfants.
La journée des langues maternelles	Module 3	A1 et +	Linguistique (plurilinguisme) et culturelle	Encourager le dialogue interculturel, valoriser le plurilinguisme.
Cercle de conte multilingue	Module 3	A1 et +	Linguistique (plurilinguisme) et culturelle	Valoriser le plurilinguisme, prendre plaisir à écouter une histoire.
Découverte de la presse : faire une revue de presse en français et en langues étrangères	Module 2 et 3	B1/B2	Linguistique (plurilinguisme) et culturelle	Connaitre les ressources de la bibliothèque pour s'informer sur l'actualité nationale et internationale, partager et débattre de faits de société.
Calendrier interculturel	Module 3	A2 et +	Linguistique (FLE) et culturelle	Encourager le dialogue interculturel.
Atelier de conversation	Module 2	A2 et +	Linguistique (FLE) et culturelle	Se familiariser avec la langue française, sociabiliser
Atelier cuisine (conversation ou pratique)	Module 3	B1 et +	Linguistique (FLE) et culturelle	Se réunir autour d'un thème, discuter ou cuisiner ensemble
Cercle de lecture facile	Module 2	A2 et +	Linguistique (FLE) et culturelle	Prendre plaisir à lire, partager ses impressions.
Bibliothèque vivante	Module 3	B2 et +	Linguistique (FLE) et culturelle	Rencontrer des personnes de cultures ou de profils différents, écouter une histoire ou raconter son histoire
Dis-moi dix mots	Module 2	A2 et +	Atelier d'écriture et de conversation (FLE)	Connaitre des expressions linguistiques francophones, s'amuser avec les mots.
Prise en main logiciel FLE en petit groupe	Module 1 et 2	A2 et +	Informatique et linguistique (FLE)	Prendre en main un logiciel FLE pour pouvoir apprendre le français en autonomie
Speed language dating	Module 2 et 3	B1 et +	Linguistique (FLE) et sociale	Rencontrer des personnes de cultures différentes et découvrir de nouvelles langues/ s'améliorer dans une langue déjà parlée
Atelier je crée mon jeu de l'oie	Module 3	A2 et +	Ludique	Se familiariser avec un jeu traditionnel, créer du lien entre les personnes, développer sa créativité.
Chasse au trésor/découverte de la bibliothèque	Module 2 et 3	A2 et +	Ludique	Découvrir la bibliothèque et s'approprier le lieu
Faire une bd	Module 2 et 3	A1 et +	Créative	S'exprimer avec créativité
Atelier Origami		A1 et +	Créative	S'exprimer avec créativité

LE JEU DES LOGOS ET DES SIGLES

ACCUEIL & INTÉGRATION DES PERSONNES EN SITUATION DE MIGRATION

par Diane Marion • avec le soutien du Ministère de la Culture et de la Fondation Valentin Ribet



PUBLIC
Adultes



PARTICIPANTS
2 à 8



ANIMATEURS
1



PRÉPARATION
45 minutes



L'ANIMATION
45 minutes

DESCRIPTION

Accueil des personnes migrantes en bibliothèque

Déroulé

- Brainstorming
- Trouver la signification des sigles et des logos en binômes
- Les placer sur le plan de la ville
- Découvrir les ouvrages de la bibliothèque qui peuvent nous aider pour : le logement, la santé, la famille, le travail

OBJECTIFS

Permettre aux personnes nouvellement arrivées de connaître et de situer les principaux services administratifs de la ville qui peuvent leur être utiles
Permettre aux personnes nouvellement arrivées de s'orienter dans la ville

COMPÉTENCES TRAVAILLÉES

S'orienter
Déchiffrer un sigle et un logo
S'exprimer en français

MATÉRIEL

Plan de la ville
Gommettes
Répertoire comprenant les adresses et numéros de téléphone des principaux services administratifs de votre ville

CONTENUS UTILISÉS

Fiche complémentaire "Où je peux ... ?", disponibles dans la rubrique "Ressources pour les fiches d'activités" de l'Ideas Cube
Cartes logo et sigles (à découper, disponibles dans la rubrique "Ressources pour les fiches d'activités" de l'Ideas Cube)

PRE-REQUIS

Pour le public :

Niveau de langue : A2 et + (ou s'assurer que d'autres participant.e.s pourront traduire en cas d'incompréhension)

Pour l'animateur :

Si vous avez des questions précises sur les droits, vous pouvez-vous référer aux "fiches réflexes" et à l'onglet "Arriver en France et connaître ses droits" de l'Ideas Cube, ou rediriger les personnes vers des associations spécialisées.



DÉROULE

1 Introduction (à dire avant de commencer)

Avant de commencer l'activité, assurez-vous que l'ensemble des personnes présentes a des bases en français. Si des personnes ont des difficultés n'hésitez pas à faire des binômes avec des personnes plus à l'aise ou qui peuvent assurer des traductions.

2 Brainstorming

Demandez aux participant.e.s :

Qu'est-ce qu'un sigle et qu'est-ce qu'un logo ? Faites-vous la différence ?
Connaissez-vous des sigles et des logos qu'on utilise en France ?

Vous pouvez montrer quelques sigles et logos du jeu pour voir si certains sont connus des participant.e.s.

3 Trouver la signification des sigles et des logos

Demandez aux personnes de se mettre par groupe de 2.

Chaque groupe possède les cartes "famille", "santé", "travail" et "papiers", et une enveloppe avec les cartes "logos et sigles". Laissez 10 minutes à chaque groupe pour placer les logos devant les cartes correspondantes.

Ensuite, comparez les résultats de chaque groupe et vérifiez, ensemble, la signification des sigles et l'utilité des institutions mentionnées grâce à la fiche "Où je peux ... ?"

N'hésitez pas à éclaircir le rôle et l'utilité des différents institutions mentionnées avec les participant.e.s.

4

Placez les cartes logos-sigles sur le plan de la ville

Distribuez un répertoire et un plan par binômes. Pour faciliter le repérage, vous pouvez placer des gommettes numérotées sur le plan. Les personnes n'auront qu'à retranscrire chaque numéro en face des adresses correspondantes.

Une fois ce repérage fait, vérifiez les réponses avec l'ensemble des participant.e.s.

5

Présentez une sélection d'ouvrages pratiques (10 min)

Présentez votre sélection d'ouvrages pratiques ou faciles à lire autour de la santé, de la famille, du travail ou encore, de l'éducation ! C'est l'occasion de faire découvrir aux participant.e.s les ressources et services que la bibliothèque peut leur fournir.

6

Variante

Pour permettre aux personnes de découvrir les sigles en toute autonomie, vous pouvez proposer les ressources suivantes en libre-service sur les postes informatiques de votre structure :

- Vidéos : Canopée : les sigles(https://videos.reseau-canope.fr/lesfondamentaux/0191_hd.mp4?720p%20HD%20mp4).
- Karambolage : les sigles (<https://www.youtube.com/watch?v=GoJfzhctKw>) (attention, traduction en allemand)

Une fois la découverte des sigles et des logos effectuée, vous pouvez engager un atelier de conversation avec les participant.e.s : Comment cela s'est-il passé la première fois que vous êtes allés à la préfecture ? Et votre premier rendez-vous à Pôle Emploi ? Cela peut permettre à chacun de partager son expérience et ses anecdotes, de rassurer et de conseiller les autres.

Vous pouvez aussi, à partir du répertoire, organiser un jeu de piste hors les murs : les participant.e.s devront se rendre sur les lieux et se prendre en photo avec leur smartphone devant les différents lieux repérés.

UTILISER UNE ADRESSE MAIL

ACCUEIL & INTÉGRATION DES PERSONNES EN SITUATION DE MIGRATION

par Louise Quirion • avec le soutien du Ministère de la Culture et de la Fondation Valentin Ribet



PUBLIC
Adultes



PARTICIPANTS
10



ANIMATEURS
1



PRÉPARATION
15 minutes



L'ANIMATION
45 minutes

DESCRIPTION

Accueil des personnes migrantes en bibliothèque
Création et utilisation d'une adresse mail

OBJECTIFS

Etre autonome face à un ordinateur
S'approprier l'outil mail
Se familiariser avec le vocabulaire de l'informatique

COMPÉTENCES TRAVAILLÉES

Informatiques
Linguistiques

MATÉRIEL

Plusieurs ordinateurs avec une connexion internet
Feuilles et stylos
Tableau effaçable ou paperboard (optionnel)

CONTENUS UTILISÉS

Guide "Comment créer une adresse mail"
Guide "Comment écrire un mail"
Guide "Se connecter à son adresse mail"
Disponibles dans la rubrique "Ressources pour les
fiches d'activités" de l'Ideas Cube

PRE-REQUIS

Vouloir utiliser des mails

Savoir se servir d'un ordinateur : connaître les composantes, savoir manipuler la souris et le clavier, comprendre ce qu'est un navigateur



DÉROULE

1 Introduction (à dire avant de commencer)

Que ce soit pour chercher du travail, un appartement ou rester en contact avec ses proches, il est aujourd'hui incontournable de pouvoir envoyer des mails.

Et pourtant, ça ne va pas toujours de soi ! Il faut être capable d'utiliser un ordinateur et de comprendre les termes informatiques en français, ce qui n'est pas toujours évident.

Avec cette activité vous pourrez devenir autonomes sur trois points essentiels :

- la création d'une adresse mail
- la connexion à une adresse mail
- l'écriture d'un mail

2 Préparation

Réserver le nombre d'ordinateurs approprié (moitié moins que le nombre de participant.e.s).

Lire attentivement les guides, les télécharger sur les ordinateurs qui seront utilisés pour l'activité et les imprimer en plusieurs exemplaires.

Mettre à disposition des papiers et des crayons pour prendre des notes.

3 Lancement

Installer les participant.e.s (2 par ordinateur) et leur distribuer les guides imprimés.

Expliquer les étapes principales :

- Ouvrir le livret

- Se connecter au site gmail.com
- Créer son adresse ou se connecter à son adresse
- Ecrire son mail et l'envoyer

4

Accompagnement

Laisser les participant.e.s suivre les étapes du guide, les accompagner et répondre à leurs questions.

Optionnel: noter le vocabulaire ou les étapes sur le tableau effaçable ou le paper-board.

5

Astuce

Vous pouvez prolonger cette activité avec d'autres ateliers sur le thème de l'informatique en vous aidant de l'Ideas Cube (avec les rubriques "Les bases de l'informatique", ou "Tutorials for using programs" et "Computer and IT")

6

Variante

Une fois vos participant.e.s en confiance, ils.elles peuvent à leur tour accompagner d'autres personnes dans leur utilisation de mails.

Cela peut même devenir un rendez-vous régulier d'entraide à la bibliothèque. Pour cela il suffit de réserver des ordinateurs et de mettre à disposition les guides – et bien sûr de faire passer le mot parmi les usagers.ères.

Cette activité peut aussi être faite en dehors de la bibliothèque à condition d'avoir accès à des outils numériques.

Vous pouvez également prendre l'activité sous un autre angle et insister sur l'apprentissage du vocabulaire informatique en notant un maximum de mots clés au tableau et en les faisant recopier aux participant.e.s quand c'est possible.

LE KAMISHIBAI

ACCUEIL & INTÉGRATION DES PERSONNES EN SITUATION DE MIGRATION

par Diane Marion • avec le soutien du Ministère de la Culture et de la Fondation Valentin Ribet



PUBLIC

Ados, Adultes et Enfants



PARTICIPANTS

4 à 20



ANIMATEURS

1



PRÉPARATION

1 heure



L'ANIMATION

plus de 3 heures

DESCRIPTION

Accueil des personnes migrantes en bibliothèque

Durée : 3h45 en 3 séances : séance 1 : 1h ; séance 2 : 2h ; séance 3 : 30 à 45min

Niveau A1 et +

OBJECTIFS

Raconter une histoire par images

S'approprier une histoire

MATÉRIEL

Pour le butaï :

2 calendriers cartonnés

Une chemise cartonnée ou des intercalaires en papier cartonné de 220g

De la colle à bois

Un gros cutter

Pour les illustrations :

Feuilles de papier canson format A4

feutres, crayons de couleurs, crayons de papiers gomme

peinture à l'eau et pinceaux (facultatif)

Pour la représentation :

Des coussins

Des tabourets ou des chaises basses

COMPÉTENCES TRAVAILLÉES

Compréhension et expression écrites et orales
Créativité
Compétences interculturelles

PRÉ-REQUIS

Cette activité peut se faire à partir du niveau A1. Vous pouvez répartir les rôles entre illustrateurs/trices et scripteur/trices en fonctions des facilités des participant.e.s.

Cet atelier est pensé en trois séances : une séance de fabrication du butaï (60 minutes), une séance de scénarisation du conte et de répétition (120 minutes) puis une séance de "racontage"(30 à 45min).

CONTENUS UTILISÉS

Fabriquer son butaï en carton :
ELODil Ontario
Le jardin de Kiran
Disponible dans la rubrique "Ressources pour les
fiches d'activités" de l'Ideas Cube



DÉROULE

1

Plan du déroulé

Accueil des participant.e.s et répartition des rôles
Fabrication du butaï
Choix scénarisation de l'histoire
Répétitions
Représentation en public

2

Introduction (à dire avant de commencer)

“Kamishibai” est un mot d’origine japonaise. Il est formé de “kami”, qui signifie “papier”, et “shibai”, qui veut dire “théâtre”. C’est un théâtre ambulant en quelque sorte, qui permet de raconter des histoires en faisant défiler des images. En général, il n’y a pas plus de 12 planches pour ne pas fatiguer les auditeurs.trices. Les dessins doivent pouvoir être vus à distance. Ils sont donc souvent simples et colorés.

3

Déroulement de l’activité

Accueil des participant.e.s et répartitions des rôles :

Expliquez aux participant.e.s que cet atelier va se dérouler en plusieurs séances :

- une séance pour la fabrication du butaï,
- une séance pour la scénarisation de l'histoire et la répétition
- une dernière séance pour la représentation face à un public

*Si vous ne pouvez pas dédier 3 séances à cet atelier, l’animateur.trice peut construire le butaï seul. Vous pouvez passer alors directement au choix et à la scénarisation de l’histoire.

Fabrication du butaï :

Qu'il soit fabriqué en carton ou [en bois](#) (pour les plus bricoleurs.euses) la fabrication du butaï fait manipuler des objets tranchants. L'animateur.trice doit donc être vigilant.e pendant les phases de "coupe". La fabrication peut aussi donner lieu à un atelier parents/enfants !

Choix et scénarisation de l'histoire :

Le choix de l'histoire peut se faire sous forme de cercles de lectures ou simplement, donner lieu à un vote par rapport à des ouvrages qui auront été présélectionnés par l'animateur.trice.

Une fois l'histoire choisie, il va falloir répartir les rôles entre "illustrateurs.trices" et "scripteurs.trices", selon les facilités de chacun.e.

La phase de déconstruction de l'histoire peut être parfois difficile. [La carte mentale](#) peut être un support intéressant pour que chaque participant.e visualise bien la structure narrative.

Cette "déconstruction" permettra de voir quelles sont les phases de l'histoire que l'on veut mettre en images et les parties que l'on veut transcrire.

Répétitions

Vient ensuite le moment des répétitions ! Ce n'est pas facile de parler en public, dans une langue que l'on ne maîtrise pas toujours très bien. Alors n'hésitez pas à passer par des exercices respiratoires pour détendre tout le monde, mais aussi, par la traduction de certains mots ou expressions dans les langues maternelles des participant.e.s, qui pourront venir ponctuer l'histoire.

Représentation

Pour la représentation, veillez à ce que le public soit assis au sol pour que tout le monde puisse voir les images !

4

Variante

Pour les illustrations, en fonction des envies des participant.e.s, vous pouvez aussi prendre des images d'internet sur des sites d'images libres de droit ou construire votre histoire à partir de photos des participant.e.s : ce sera l'occasion d'allier créativité, navigation web, et initiation au droit à l'image !

L'atelier kamishibaï peut aussi donner lieu à une sortie hors les murs pour construire votre histoire à partir de photos prises dans votre ville.

Si vous voulez aller plus loin et construire un projet sur le long terme, pourquoi ne pas participer au concours de [Kamishibaï plurilingue](#) ? Il est organisé chaque année par l'association [Dulala](#).

LA JOURNÉE INTERNATIONALE DE LA LANGUE MATERNELLE

ACCUEIL & INTÉGRATION DES PERSONNES EN SITUATION DE MIGRATION

par Diane Marion • avec le soutien du Ministère de la Culture et de la Fondation Valentin Ribet



 PUBLIC Ados, Adultes et Enfants	 PARTICIPANTS 2 à 12	 ANIMATEURS 1	 PRÉPARATION 30 minutes	 L'ANIMATION 1 heure
--	--	---	---	--

DESCRIPTION

Accueil des personnes migrantes en bibliothèque

La journée internationale de la langue maternelle a été proclamée par la Conférence générale de l'ONU en 1999. Elle a lieu chaque année le 21 février.

Déroulé :

- Explication du principe du mur d'expression
- Réalisation du mur
- Affichage

OBJECTIFS

Valoriser les différentes langues présentes sur un territoire
Découvrir des langues et des cultures étrangères
Faire découvrir le fonds en langues étrangères de la bibliothèque

MATÉRIEL

Une carte du monde
Des gommettes de différentes couleurs
Plusieurs feuilles de papier A3
Des stylos, des crayons de couleurs, des gommes
Ordinateur portable, enceinte et vidéo projecteur (facultatif)

COMPÉTENCES TRAVAILLÉES

Compréhension et expression écrites et orales
Compétences interculturelles

PRÉ-REQUIS

Niveau de langue du public : A1 et +. Mais il est préférable de vous assurer que les participant.e.s puissent effectuer des traductions ou que vous parliez une langue en commun en cas d'incompréhension.

CONTENUS UTILISÉS

Le site de La journée internationale de la langue maternelle :
<https://www.un.org/fr/events/motherlanguageday/index.shtml>
Vidéo "8 mots intraduisibles" disponible dans la rubrique "Ressources pour les fiches d'activités" de l'Ideas Cube (et ici : <https://fr.babbel.com/fr/magazine/intraduisible-1/>)



DÉROULE

1 Introduction (à dire avant de commencer)

La journée internationale de la langue maternelle a été proclamée par la Conférence générale de l'ONU en 1999. Elle a lieu chaque année le 21 février.

Cette date a été choisie en hommage aux étudiant.e.s tué.e.s par la police à Dacca (aujourd'hui la capitale du Bangladesh) alors qu'ils/elles manifestaient pour que leur langue maternelle, le bengali, soit déclarée deuxième langue nationale du Pakistan de l'époque.

Son but ? Promouvoir la diversité linguistique et culturelle et le multilinguisme.

L'objectif de cet atelier est de s'amuser et de faire découvrir sa langue et sa culture !

2 Explication du principe du mur d'expression

Cet atelier a pour objectif de faire découvrir des mots en langues étrangères à l'ensemble des usager.e.s de la bibliothèque.

Quel mot préférez-vous dans votre langue ? Y a-t-il un mot équivalent en français ?

Pour faire comprendre le principe des "intraduisibles", vous pouvez passer la vidéo ["8 mots intraduisibles"](#) (en anglais mais sous-titrée en français).

Cet exercice est très libre. Si aucun mot n'existe en français pour le traduire, les participant.e.s peuvent l'illustrer, mais ce n'est pas obligatoire.

3 Réalisation du mur

Chaque participant.e écrit son mot ou expression dans sa langue maternelle sur une feuille A3, qui peut être partagée entre plusieurs participant.e.s ou utilisée individuellement.

Pour s'y retrouver dans les langues présentes, donnez deux gommettes de couleur à chaque participant.e : une gommette sera collée sur la carte du monde et une autre à

côté de l'expression. De cette manière, les spectateurs/ trices pourront localiser les expressions plus facilement.

4

Affichage

Ce mur ainsi que la carte du monde peuvent être affichés à l'entrée de votre fonds en langues étrangères à l'occasion de la journée internationale de la langue maternelle. C'est aussi l'occasion de faire découvrir des ouvrages aux participant.e.s !

5

Variante

Si les participant.e.s ont un bon niveau en français (niveau B2 et +), n'hésitez pas à travailler sur les expressions idiomatiques en français et en langue étrangère. Pour vous aider, vous pouvez vous inspirer de cette [activité FLE](#). C'est du second degré et cela peut choquer vos participant.e.s, à manier avec précaution donc !

Chaque année, une thématique est proposée par l'ONU sur le [site internet](#) dédié à la journée internationale de la langue maternelle. L'édition 2019 s'intéresse aux différents proverbes à travers le monde. Si vous voulez reprendre cette thématique, vous pourrez trouver de nombreux proverbes classés par thèmes sur <https://www.proverbes-citations.com>

CERCLE DE CONTES MULTILINGUES

ACCUEIL & INTÉGRATION DES PERSONNES EN SITUATION DE MIGRATION

par Diane Marion • avec le soutien du Ministère de la Culture et de la Fondation Valentin Ribet



PUBLIC

Ados, Adultes, Enfants
et Seniors



PARTICIPANTS

10



ANIMATEURS

1



PRÉPARATION

30 minutes



L'ANIMATION

1 heure

DESCRIPTION

Accueil des personnes migrantes en bibliothèque

OBJECTIFS

Écouter et dire des contes de différents pays et en différentes langues.
S'approprier un conte.
Partager ses impressions.

COMPÉTENCES TRAVAILLÉES

Expression et compréhension écrites et orales.

MATÉRIEL

Ordinateur portable + enceintes (facultatif).
Sélection de "contes du monde".
Coussins et tabourets bas.

CONTENUS UTILISÉS

<https://www.conte-moi.net/>
Les éditions "Flies France" proposent des contes du monde entier pour les grands et les petits.
Le site du projet "Langues et grammaires en Ile de France" propose la lecture d'un conte de Nasreddine en une multitude de langues : une bonne source d'inspiration !

PRE-REQUIS

L'animateur/trice doit être à l'aise avec le fait de conter une histoire.

S'assurer qu'il y a des locuteurs/trices de différentes langues et que les participant.e.s sont en mesure de faire des traductions si nécessaire.



DÉROULE

1 Déroulé

- Installation des participant.e.s
- Proposition du répertoire et choix.
- L'animateur/trice conte le conte choisi.
- Phase d'appropriation/discussion autour du conte.
- Propositions pour le prochain cercle.

2 Introduction (à dire avant de commencer)

Nous allons écouter une histoire en différentes langues. Ce cercle est un lieu de partage, où chacun se laisse porter par les histoires et les sonorités et est libre de raconter à son tour.

3 Dérroulement de l'activité

Installer les participant.e.s :

Proposer aux participant.e.s enfants comme adultes, de s'asseoir en cercle sur les coussins et tabourets mis à disposition.

Proposition du répertoire :

L'animateur/trice conteur/teuse propose son répertoire, à base de contes de différents pays. Le choix du conte peut être fait par un vote à main levée, ou par tirage au sort.

Expliquer que le conte sera ensuite traduit dans sa langue d'origine. Il est donc important, lors de la sélection du répertoire, que l'animateur/trice prenne des contes qu'il/elle puisse traduire. Si ce n'est pas le cas, les contes peuvent être sélectionnés sur le site <https://www.conte-moi.net> qui propose l'écoute du conte dans sa langue d'origine.

Appropriation /discussion autour du conte :

Les participant.e.s sont invité.e.s par l'animateur/trice à donner leurs impressions autour du conte écouté : qu'en avez-vous pensé ? connaissez-vous une autre version de ce conte ? Si les participant.e.s sont à l'aise et le souhaitent, ils peuvent à leur tour raconter un conte similaire.

Clôture :

Pour clore le cercle, proposez aux participant.e.s de faire des propositions pour le prochain cercle de contes. Le but est en effet que les participant.e.s au fil des cercles, deviennent eux-mêmes conteurs/euses !

4**Variante**

Vous pouvez envisager également, particulièrement avec les adolescent.e.s de proposer une réécriture des contes traditionnels et pourquoi pas, sous forme de BD ! Les "(mé)contes", présents dans l' Ideas Cube à la rubrique "Raconte-moi une histoire!" peuvent vous servir de base pour cette activité.

DÉCOUVERTE DE LA PRESSE : FAIRE UNE REVUE DE PRESSE EN FRANÇAIS ET EN LE

ACCUEIL & INTÉGRATION DES PERSONNES EN SITUATION DE MIGRATION

par Diane Marion • avec le soutien du Ministère de la Culture et de la Fondation Valentin Ribet



PUBLIC

Ados et Adultes



PARTICIPANTS

2 à 10



ANIMATEURS

1



PRÉPARATION

30 minutes



L'ANIMATION

1 heure

DESCRIPTION

Accueil des personnes migrantes en bibliothèque
Niveau B1/B2

OBJECTIFS

Découvrir l'espace presse de la bibliothèque
Parler de l'actualité en France et à l'international

MATÉRIEL

Plusieurs types de journaux (quotidiens, hebdomadaires, mensuels, satiriques, mook, magazines)
Colle
Ciseaux
Prévoir d'utiliser la photocopieuse de la bibliothèque
Un ordinateur et un vidéo projecteur pour la vidéo

COMPÉTENCES TRAVAILLÉES

Compréhension et expression écrites et orales
Compétences interculturelles

CONTENUS UTILISÉS

Vidéo "Pourquoi y a-t-il plusieurs journaux en France ?" à retrouver dans l'Ideas Cube à l'onglet "Connaître la France et Paris"

PRÉ-REQUIS

S'assurer que les personnes présentes ont un niveau B1 minimum dans leur langue maternelle et en français, à l'écrit et à l'oral

Si des participant.e.s ont davantage de difficultés linguistiques, s'assurer que certain.e.s pourront assurer des traductions en langue maternelle



DÉROULÉ

1

Introduction (à dire avant de commencer)

- Brainstorming
- Introduction à la presse via la vidéo “Pourquoi y a-t-il plusieurs journaux en France ?”
- Présentation de différents titres de presse et de l’espace presse
- Réalisation la revue de presse

La revue de presse permet de mettre l’accent sur les faits d’actualité de la semaine, du jour ou du mois qui nous ont marqué.

La revue de presse ne se concentre pas seulement sur des faits dramatiques. C’est l’occasion de découvrir et de faire découvrir des événements variés en France et à l’international.

2

Déroulement de l’activité

Préparation :

Sélectionnez un hebdomadaire, un quotidien et un mensuel disponibles à la bibliothèque. Préparez également une sélection des titres de presse disponibles en langues étrangères. Si vous n’avez pas de titres en langues étrangères, pensez à réserver quelques postes informatiques pour que les participant.e.s puissent faire des recherches en ligne.

Brainstorming :

Posez quelques questions d’ordre général autour de la presse aux participant.e.s : comment vous informez-vous dans votre pays ? Et en France ? Connaissez-vous des journaux français ?

Cela permettra de briser la glace et de vous rendre compte du niveau des participant.e.s.

Introduction :

Passez la vidéo "Pourquoi y a-t-il plusieurs journaux en France ?" et laissez un temps aux participant.e.s pour poser des questions. La vidéo est adaptée pour les plus jeunes mais pas forcément pour un public adulte. Si vous voyez que les participant.e.s sont familiarisé.e.s avec la presse, vous pouvez passer directement à l'étape suivante.

Présentation de différents titres de presse et de l'espace presse :

Présentez les différents titres que vous avez préalablement sélectionnés. Laissez le temps aux participant.e.s d'observer et de comparer les différents supports, de voir leurs ressemblances et leurs différences et de poser des questions.

Accompagnez ensuite les participant.e.s à l'espace presse de votre bibliothèque pour qu'ils/elles puissent découvrir par eux/elles-mêmes la variété des titres proposés. A ce moment-là, vous pouvez organiser un jeu de piste pour encourager les participant.e.s à découvrir des titres !

Réalisation la revue de presse de la semaine.

Laissez ensuite les participant.e.s, individuellement ou en binôme selon la taille du groupe et les envies de chacun.e, feuilleter les journaux et revues disponibles, sélectionner les articles et/ou photos qui les intéressent, les photocopier, les coller ensuite sur le support -feuille canson ou autre- qui sera affiché à l'entrée de l'espace presse.

Si vous possédez des titres en langues étrangères, le français et d'autres langues peuvent être mêlées sur le même support.

La temporalité peut varier en fonction des envies du groupe : revue de presse du jour, de la semaine ou du mois.

3

Variante

Cette activité peut se réaliser exclusivement en ligne si vous avez un créneau horaire réservé et plusieurs postes informatiques. Cela permettra d'initier également les participant.e.s à la recherche et à la navigation sur le web.

Vous pouvez également poursuivre cet atelier par une conversation sur les médias en général. Le site du [CLEMI](#) propose une multitude de ressources, notamment des [vidéos](#), qui peuvent servir de supports déclencheurs à la discussion.

FAIRE UN CALENDRIER INTERCULTUREL

ACCUEIL & INTÉGRATION DES PERSONNES EN SITUATION DE MIGRATION

par Diane Marion • avec le soutien du Ministère de la Culture et de la Fondation Valentin Ribet



PUBLIC

Ados et Adultes



PARTICIPANTS

2 à 12



ANIMATEURS

1



PRÉPARATION

30 minutes



L'ANIMATION

45 minutes

DESCRIPTION

Accueil des personnes migrantes en bibliothèque

Présentation des jours fériés en France

Discussion autour des jours fériés du pays dans les pays d'origine des participant.e.s

Réalisation du calendrier et affichage

OBJECTIFS

Connaître les différents jours fériés en France et leurs significations

Connaître des jours fériés à l'étranger, les traditions culturelles d'autres pays et les valoriser

Echanger autour des traditions des différents pays

MATÉRIEL

Un ordinateur portable et des enceintes

Un calendrier à remplir format A3

Stylos et crayons de couleurs

COMPÉTENCES TRAVAILLÉES

Compréhension et expression écrites et orales

Compétences interculturelles

CONTENUS UTILISÉS

Visuel « Les jours fériés en France »

Un jour, une question « C'est quoi un jour férié ? »

Disponibles dans la rubrique « Ressources pour les fiches d'activités » de l'Ideas Cube

PRÉ-REQUIS

S'assurer que les participant.e.s ont un niveau A2 à l'oral et à l'écrit ou que des personnes pourront faire des traductions si besoin.



DÉROULÉ

1 Introduction (à dire avant de commencer)

Le calendrier n'est pas un support qui fait rêver et pourtant, connaître les jours fériés est important, car ces derniers sont liés à l'histoire et aux traditions du pays dans lequel on vit.

Ce calendrier est interculturel. Il s'agit donc de mieux comprendre certains aspects de la France mais aussi, de partir à la découverte de l'histoire d'autres pays !

2 Présentation des jours fériés en France

Nous vous proposons deux supports pour présenter les jours fériés : une vidéo et un visuel. La vidéo a le mérite d'être très claire et facilitera la compréhension pour celles et ceux qui ont un petit niveau en français, mais elle est plus adaptée pour un jeune public. Le visuel est assez clair et adapté pour un public adultes, mais demande davantage d'explications de la part de l'animateur/trice. A vous de choisir celui qui vous paraît le plus adéquat. Avant de présenter ces supports, vous pouvez faire un bref tour de table pour savoir quels sont les jours fériés connus des participant.e.s.

3 Discussion autour des jours fériés dans les pays d'origine des participant.e.s

Laissez ensuite le temps aux participant.e.s de poser des questions et invitez-les aussi à parler des fêtes et des jours fériés dans leurs pays d'origine : quel est le jour férié le plus important dans votre pays ? Que fait-on à cette occasion ?

4 Réalisation du calendrier et affichage

Choisissez un calendrier vierge de format A3 (des modèles sont disponibles sur Word et Excel) et remplissez le avec les participant.e.s. Concertez-vous avec l'ensemble du groupe : quelles sont les fêtes et les jours fériés que vous voulez voir apparaître sur ce calendrier commun ? Pourquoi ?

Vous pouvez ensuite afficher ce calendrier au sein de votre bibliothèque et le mettre en valeur en proposant une table avec différents ouvrages, qui changeront au gré des fêtes et jours fériés inscrits sur le calendrier. C'est une façon de mettre en valeur les différentes cultures présentes sur votre territoire et d'inviter l'ensemble des usager.ère.s à la découverte !

5 Astuce

Cet atelier peut susciter de nombreuses questions sur l'accès aux droits ou sur le droit français en général, notamment sur la laïcité. Pour prolonger la discussion sur ces thématiques, n'hésitez pas à consulter les onglets "Connaître la France et Paris" et "Arriver en France et connaître ses droits" de l'Ideas Cube!

6 Variante

Pour travailler les compétences informatiques, vous pouvez également faire cette activité sur google calendar.

Cette activité est aussi très adaptée si vous voulez travailler le vocabulaire avec les participant.e.s. Qu'est-ce qu'on mange pendant ces fêtes dans votre pays ? Comment s'habille-t-on ? Pour revoir du lexique de manière rapide et ludique, n'hésitez pas à utiliser les flashcards présentes dans l'Ideas Cube à l'onglet **"Apprends le français (niveau A1)"**.

Un autre prolongement possible : travailler sur les clichés ! Avec tous ces jours fériés, les Français.e.s ont la réputation d'être, comment dire.. des travailleurs/euses un peu paresseux/ses. Qu'en pensent vos participant.e.s ? Ont-ils d'autres idées reçues sur la France ? Pour en discuter avec le sourire, vous pouvez utiliser la vidéo **"Clichés"** présente dans l'onglet **"Connaître la France et Paris"**. Assurez-vous cependant que les participant.e.s ont un niveau B1, car rien de tel que le second degré pour susciter des quiproquos !

ATELIER DE CONVERSATION EN FRANÇAIS

ACCUEIL & INTÉGRATION DES PERSONNES EN SITUATION DE MIGRATION

par Louise Quirion • avec le soutien du Ministère de la Culture et de la Fondation Valentin Ribet



PUBLIC

Ados, Adultes et Seniors



PARTICIPANTS

8



ANIMATEURS

1 ou 2



PRÉPARATION

30 minutes



L'ANIMATION

1 heure

DESCRIPTION

Accueil des personnes migrantes en bibliothèque

OBJECTIFS

Améliorer son français
Créer du lien entre usagers.ères

MATÉRIEL

Chaises ou fauteuils
Journal du jour
Papier et crayons
Thé et café (optionnel)
Dictionnaires bilingues dans différentes langues
(optionnel)

COMPÉTENCES TRAVAILLÉES

Sociales
Linguistiques

CONTENUS UTILISÉS

Cartes conversation (disponibles dans la rubrique
"Ressources pour les fiches d'activités" de l'Ideas
Cube).*

PRÉ-REQUIS

Vouloir discuter en français

Comprendre que l'atelier n'est pas un cours de français



DÉROULÉ

1

Déroulé

- Préparation
- Installation des participant.e.s
- Discussion en français et jeux

2

Introduction (à dire avant de commencer)

Pas besoin de parler un français parfait pour participer à l'Atelier de conversation ! Ici vous pouvez discuter et prendre confiance dans votre niveau de langue. Le but est de passer un moment agréable et convivial ensemble, tout en apprenant de nouveaux mots à votre rythme.

3

Déroulement de l'activité

- **Préparation**
Réserver un espace calme où il est possible de faire du bruit (parler à voix haute à plusieurs).
Disposer les chaises/fauteuils en cercle.
Imprimer les Cartes conversation, les découper et les assembler. Prendre le journal du jour.
- **Mise en place**
Accueillir les participant.e.s, leur proposer du thé/café si vous en avez.
- **L'atelier en trois étapes :**
 - Présentations :
Chacun.e se présente rapidement, de la manière qui le/la met à l'aise (pas d'obligation de dire son pays d'origine ou son parcours, par exemple).
 - Point actualités :
Parler de sujets d'actualité en se basant sur le journal du jour. Sans forcément évoquer des sujets polémiques ou politiques, c'est l'occasion de parler des actualités de la ville, de mettre en avant des événements gratuits, de parler de sport, de culture etc.
 - Choisir un sujet à l'avance ou demander aux participant.e.s ce qui les a marqués dans les actualités de la semaine.
 - Les Cartes conversation :

Utiliser les Cartes conversation pour poser des questions aux participant.e.s et discuter en français. Si le sujet ne convient pas aux participant.e.s ou ne les inspire pas, en changer.

Les participant.e.s choisissent leur contribution, si ils.elles ne sont pas à l'aise sur certains sujets ils.elles ne sont pas obligé.es de s'exprimer.

4

Variantes

De nombreuses variantes sont possibles, par exemple les ateliers peuvent se tenir hors de la bibliothèque et donner lieu à des thèmes spécifiques (l'art/dans un musée, la nature/dans un parc etc.). Il est possible de proposer différents types de jeux pour inviter à la parole (à trouver par exemple ici :

<http://users.skynet.be/commissionalphaverviers/>).

Vous pouvez aussi vous servir des ressources disponibles sur l'Ideas Cube pour provoquer la discussion, par exemple regarder un court métrage (rubrique "Silent animated movies") ou écouter une chanson ("rubrique "Musique") puis en discuter ensemble.

Les ateliers peuvent être gérés en autonomie par les usagers en laissant les Cartes conversation à leur disposition.

5

* Contenus supplémentaires

Les cartes conversations sont des outils pour créer la discussion, vous pouvez ensuite la laisser suivre son cours et dériver au besoin – l'important c'est de discuter tous.tes ensemble !

ATELIER CUISINE

ACCUEIL & INTÉGRATION DES PERSONNES EN SITUATION DE MIGRATION

par Louise Quirion • avec le soutien du Ministère de la Culture et de la Fondation Valentin Ribet



PUBLIC
Adultes



PARTICIPANTS
4 à 10



ANIMATEURS
1 à 2



PRÉPARATION
45 minutes



L'ANIMATION
2 heures

DESCRIPTION

Accueil des personnes migrantes en bibliothèque

OBJECTIFS

Créer du lien avec les autres usagers.ères
Découvrir des recettes de cuisine
Cuisiner ensemble (optionnel)

COMPÉTENCES TRAVAILLÉES

Linguistiques
Sociales
Culinaires

MATÉRIEL

Chaises
Photocopieuse
Matériel de cuisine (optionnel)

CONTENUS UTILISÉS

Recettes et livres culinaires

Vous pouvez vous servir des supports de l'Ideas Cube des rubriques "Health and nutrition", "Bien se nourrir" et "Découvrez ou re-découvrez la cuisine de différents pays" pour créer la discussion ou pour approfondir un thème.

PRÉ-REQUIS

Savoir cuisiner ou avoir un intérêt pour la cuisine
Niveau B1 et +



DÉROULÉ

1 Déroulé global

Idée :

N'hésitez pas à demander à vos participant.e.s de traduire si un document n'est pas en français, cela peut-être un bon exercice !

Les participant.e.s se réunissent et discutent de cuisine selon un thème particulier

OU

Les participant.e.s se réunissent et créent un plat ensemble

2 Introduction (à dire avant de commencer)

La cuisine est une excellente occasion d'avoir des échanges interculturels et de découvrir de nouveaux aspects de la France ou d'autres pays.

Avec cette activité vous pourrez discuter de vos plats préférés et découvrir des plats traditionnels (ou moins traditionnels) de différents pays.

3 Dérroulement de l'activité

- **L'Atelier cuisine « discussion »**

Les animateurs.trices choisissent un thème particulier (par exemple un ingrédient spécifique, une couleur, un type de plat...) et sélectionnent des recettes et des livres de cuisine sur le sujet.

Les participant.e.s se rassemblent et discutent de cuisine selon le thème choisi, en s'inspirant de leurs connaissances, leurs expériences et des ouvrages à disposition: recettes, ingrédients et où les trouver, conseils, traditions et habitudes de leurs pays d'origine, santé et nutrition etc.

Les participant.e.s échangent leurs recettes, qui peuvent être photocopiées à la bibliothèque..

Si c'est possible, certain.e.s participant.e.s amènent un plat à partager avec les autres en rapport avec le thème.

- **L'Atelier cuisine « pratique »**

Les animateurs.trices choisissent un thème particulier (par exemple : cuisinez un gâteau, un plat de votre enfance, un plat de fête...) et sélectionnent des recettes et des livres de cuisine sur le sujet.

Les participant.e.s se réunissent dans une structure partenaire qui a une cuisine (Centre social, maison citoyenne).

La bibliothèque fournit des ingrédients (éventuellement complétés par les participant.e.s si ils.elles ont une recette spécifique en tête).

Les participant.e.s décident ensemble d'un plat qu'ils veulent cuisiner selon le thème donné.

Ils.elles cuisinent le plat ensemble et le mangent.

CERCLE DE LECTURE FACILE

ACCUEIL & INTÉGRATION DES PERSONNES EN SITUATION DE MIGRATION

par Diane Marion • avec le soutien du Ministère de la Culture et de la Fondation Valentin Ribet



PUBLIC

Ados et Adultes



PARTICIPANTS

2 à 12



ANIMATEURS

1



PRÉPARATION

30 minutes



L'ANIMATION

1 heure

DESCRIPTION

Introduction (à dire avant de commencer) :

L'idée des cercles de lecture est de partager un moment convivial par rapport à un ouvrage.

Partager ses émotions et ses opinions sans complexe est important, que vous ayez aimé ou non votre lecture, dites-le ! Chacun.e pourra librement se faire son opinion par la suite.

Déroulé :

- Présentation des ouvrages
- Choix des livres et constitution des groupes
- Explication du fonctionnement
- Restitution des impressions

OBJECTIFS

S'approprier un texte
Partager ses émotions, ses sentiments

COMPÉTENCES TRAVAILLÉES

Compréhension écrite
Expression orale

MATÉRIEL

Des gommettes de couleurs sur les ouvrages pour identifier facilement les niveaux de lecture.

CONTENUS UTILISÉS

Sélection d'ouvrages en lecture facile
Carnets de lecture (facultatif)
Cartes "rôles" (facultatif)

PRÉ-REQUIS

Pour le public :

Niveau de langue A2 minimum, à l'oral et à l'écrit.

Pour l'animateur.trice :

L'animateur.trice doit connaître les ouvrages proposés et sélectionner des passages pour chaque ouvrage (la 4ème de couverture et les deux premières pages du livre par exemple)

S'assurer que les participant.e.s pourront lire des extraits à voix haute

L'animateur.trice a un rôle de médiateur.trice et de facilitateur.trice et doit se tenir à disposition des différents groupes en cas de questions ou de blocages.



DÉROULÉ

1 Présentation des ouvrages

L'animateur.trice présente brièvement les ouvrages sélectionnés et explique que le niveau de difficulté de lecture est indiqué par des gommettes de couleurs

(ex : bleu = facile, vert = difficile, rouge : très difficile).

2 Choix des livres et constitution des groupes

Chaque participant.e est invité à prendre connaissance des ouvrages proposés.

Faites ensuite un sondage : qui est intéressé par quel livre ? Cela permettra de constituer des groupes.

3 Explication du fonctionnement

Dans chaque groupe, il y aura:

- un.e lecteur/lectrice
- des auditeurs/trices qui pourront : poser des questions à l'ensemble du groupe, partager leurs émotions sous forme de mots ou de dessins.

Ces rôles pourront être librement décidés dans chaque groupe ou être tirés au sort.

Les participant.e.s peuvent écrire leur remarques ou les illustrer sur des feuilles (leur "carnets de lecture") ou les partager à l'oral.

4 Restitution des impressions

A la fin du cercle, l'animateur/trice fait un tour pour récolter les impressions de chaque groupe et éventuellement, leurs envies de lectures pour le prochain cercle.

5

Variante

Si vous possédez des audios-livres dans votre médiathèque, ce support peut très bien convenir à l'animation d'un cercle de lecture et sera plus accessible pour des faibles lecteurs/trices. Dans ce cas, procédez à l'écoute d'un passage avec l'ensemble des participant.e.s et laissez ensuite libre cours aux réactions !

ACTIVITÉ BIBLIOTHÈQUE VIVANTE

ACCUEIL & INTÉGRATION DES PERSONNES EN SITUATION DE MIGRATION

par Louise Quirion • avec le soutien du Ministère de la Culture et de la Fondation Valentin Ribet



PUBLIC
Adultes



PARTICIPANTS
4 à 15



ANIMATEURS
3



PRÉPARATION
1 heure



L'ANIMATION
plus de 3 heures

DESCRIPTION

Accueil des personnes migrantes en bibliothèque

Introduction (à dire avant de commencer)

Une bibliothèque vivante, c'est une personne qui raconte son histoire comme si elle était un livre. C'est une occasion unique d'en apprendre plus sur une personne et ses expériences de vie, de découvrir d'autres points de vues ou de rencontrer quelqu'un à qui on n'aurait peut-être pas parlé dans d'autres circonstances.

Cette activité se découpe en trois séances:

Introduction : que dire dans son "livre" (séance pour les "livres" seulement)

Création de récits et de livrets (séance pour les "livres" seulement)

Restitution : la lecture des livres (séance pour tous.tes)

OBJECTIFS

Créer du lien entre les usagers.ères de la bibliothèque
Verbaliser et partager son histoire (pour les "livres")
Découvrir le vécu d'une personne migrante (pour les lecteurs.trices)

COMPÉTENCES TRAVAILLÉES

Linguistiques
Sociales

MATÉRIEL

Chaises/fauteuils
Livret de récits
Table pour accueillir les participant.e.s

CONTENUS UTILISÉS

Au choix

PRÉ-REQUIS

Niveau de langue : B2 et +

Avoir envie de raconter son histoire (pour les “livres”)

Curiosité, ouverture et écoute (pour les lecteurs.trices)



DÉROULÉ

1

Séance 1 - Introduction : que dire dans son “livre”

Réunir entre 4 et 8 personnes migrantes aux profils différents qui souhaitent parler de leurs parcours. Vous pouvez par exemple proposer le projet aux usagers.ères de la bibliothèque, ou contacter des associations ou des structures en lien avec des personnes migrantes.

Travailler avec ces personnes sur le contenu de leur « livre » : que dire, quel axe suivre, quel point de vue proposer etc. Chaque récit doit durer environ 20mn.

A la fin de la séance, proposer aux personnes “livres” de continuer à réfléchir sur ce qu’ils.elles souhaitent raconter.

2

Séance 2 - Création de récits et de livrets

Au moins une semaine après la précédente séance, retrouver les personnes “livres” et voir comment le contenu de leurs récits a évolué. Choisir avec eux.elles les derniers détails du récit qu’ils.elles vont raconter.

Créer ensemble un livret qui rassemble les résumés de leurs histoires : choisir les contenus, éventuellement faire des photos. Ce peut être un livret très simple fait sur un logiciel de traitement de texte.

3

Séance 3 - Restitution : la lecture des livres

- **Mise en place : organisation pratique de la salle**

Dans un endroit calme où l’on peut parler, installer des îlots de deux chaises ou fauteuils, nettement séparés les uns des autres. Prévoir autant d’îlots que de « livres ».

Prévoir un endroit avec une table pour accueillir les lecteurs.trices: c’est ici que les

animateurs.trices se tiendront pour renseigner et orienter les participant.e.s, et que les livrets imprimés seront disposés. C'est aussi ici que les lecteurs.trices vont pouvoir réserver leurs « livres ».

- **Mise en place : la réservation des livres**

Chaque « livre » a des créneaux de 20mn de récit, qui sont réservables par les lecteurs.trices, entrecoupés de 5mn de pause (voir exemple de planning ci-dessous).

Les lecteurs.trices choisissent le « livre » qui leur plaît et réservent le créneau à l'heure qui leur convient, les animateurs.trices les orientent ensuite vers le « livre » choisi au moment approprié.

- **La lecture**

Après avoir réservé un créneau et attendu l'heure adéquate, les lecteurs.trices s'assoient avec le « livre » qu'ils.elles ont choisi dans un des îlots. Le « livre » raconte son histoire et le.la lecteur.trice l'écoute, jusqu'à ce que le temps imparti soit terminé.

Les animateurs.trices s'occupent de signaler discrètement que la fin du créneau réservé est proche.

- **Conclusion de l'événement**

Une fois tous les créneaux passés, remercier les participant.e.s et éventuellement leur demander des retours.

Exemple de planning pour une bibliothèque vivante

Nom du "livre" :	Prénom 1	Prénom 2	Prénom 3	Prénom 4	Prénom 5	Prénom 6
Créneau horaire :						
14h30 - 14h50	Participant.e 1					
14h55-15h15					Participant.e 2	
15h20-15h40			Participant.e 3			
15h45h16h05						

4

Variante

Cette activité peut être très différente selon le nombre de "livres" à disposition et les histoires qu'ils.elles souhaitent partager. La bibliothèque vivante peut aussi être organisée selon d'autres thèmes, par exemple sur l'expérience de vivre à l'étranger, ou dans une famille multiculturelle.

DIS-MOI 10 MOTS QUI TE RACONTENT

ACCUEIL & INTÉGRATION DES PERSONNES EN SITUATION DE MIGRATION

par Diane MARION • avec le soutien du Ministère de la Culture et de la Fondation Valentin Ribet



PUBLIC

Ados et Adultes



PARTICIPANTS

2 à 10



ANIMATEURS

1



PRÉPARATION

45 minutes



L'ANIMATION

1 heure

DESCRIPTION

Accueil des personnes migrantes en bibliothèque
Niveau A2 et +

OBJECTIFS

S'exprimer sous une forme littéraire ou artistique
Connaître la francophonie
S'approprier des mots en français et en langue étrangère.

COMPÉTENCES TRAVAILLÉES

Compréhension et expressions écrites et orales
Créativité
Compétences interculturelles.

MATÉRIEL

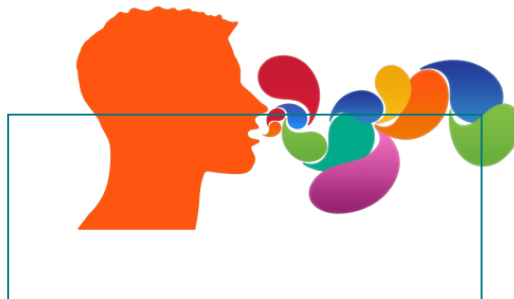
Des dictionnaires dans différentes langues
Sélection de "récits de vie" (sous forme de BD, romans, biographies, poèmes, livres d'art, livres d'histoires ..)
Une carte du monde de la Francophonie
Des feuilles
Des crayons, des stylos.

CONTENUS UTILISÉS

Dis-moi dix mots (voir aussi l'onglet "Apprenez le français (niveau B2)" de l'Ideas Cube.)

PRÉ-REQUIS

Assurez-vous que les participant.e.s ont un niveau A2 à l'oral et à l'écrit et que des personnes pourront faire des traductions si nécessaire.



DÉROULÉ

1

Introduction (à dire avant de commencer)

“Dis-moi 10 mots” est une opération de sensibilisation à la langue française organisée chaque année par le ministère de la culture. Son but : permettre à chacun de découvrir de nouveaux mots et expressions francophones et de s’amuser !

Libre à chacun.e de se raconter comme il/elle veut et sous la forme qu’il/elle veut. Ce n’est pas un exercice de “vérité” ni de “dévoilement”, l’idée est avant tout de s’exprimer, se connaître, s’amuser et de découvrir de nouveaux mots !

2

Déroulement de l’activité

Présentation de l’opération “Dis-moi dix mots” :

Présentez la sélection des 10 mots de l’année et éclairez la signification de chaque mot avec les participant.e.s.

Vous pouvez passer par la traduction ou par le dessin pour définir les mots. C’est aussi l’occasion de voir comment se traduisent certaines interjections (cela prête souvent à sourire et à détendre l’atmosphère).

Vous pouvez revenir sur la francophonie (la langue mais aussi, l’organisation) en présentant la carte des pays francophones : cela permet d’élargir les frontières de la langue française !

Explication des règles :

Lors de cet atelier, nous vous proposons de choisir 10 mots, en français ou en langue maternelle, pour vous raconter. “Se raconter” peut prendre différentes formes.

Laissez le temps aux participant.e.s de découvrir les “récits de vie” que vous avez sélectionnés et de poser des questions.

Cet exercice d’écriture est très libre. Précisez bien aux participant.e.s qu’il ne s’agit pas forcément de dévoiler son intimité, mais plutôt, de partager un moment de vie et de s’approprier des mots. Le récit de vie peut aussi être fictif !

Temps d’écriture :

Laissez ensuite un temps d’écriture et/ou d’illustration à chaque participant.e.

L'animateur/trice a à ce moment-là un rôle de facilitateur/trice : se confronter aux mots n'est pas chose facile, alors aidez les participant.e.s, si besoin, à dédramatiser. Les fautes d'orthographe n'ont pas d'importance et chacun.e se raconte à sa manière (juste par des mots, des dessins ou des phrases).

Présentation :

Pour clore l'atelier, les participant.e.s ont la possibilité de présenter leurs réalisations à l'ensemble du groupe.

Là encore, chacun.e est libre !

3

Astuce

Le site internet de [Dis-moi dix mots](#) propose une multitude d'activités, classées en fonction du public auquel vous vous adressez.

Pour celles et ceux qui ont des difficultés avec l'écriture ou le dessin, n'hésitez pas à passer par le collage.

Vous trouverez des vidéos en lien avec l'opération "Dis-moi dix mots" dans l'onglet "Apprenez le français (niveau B2)" de l'Ideas Cube.

4

Variante

Cette activité peut aussi donner lieu à une chasse aux trésors dans la bibliothèque : trouvez un maximum de titres avec le mot "eau" dans le rayon jeunesse par exemple. C'est un moyen parmi d'autres de découvrir l'espace et les ouvrages vers lesquels on ne serait pas allé autrement !

PRISE EN MAIN LOGICIEL FLE EN PETIT GROUPE

ACCUEIL & INTÉGRATION DES PERSONNES EN SITUATION DE MIGRATION

par Louise Quirion • avec le soutien du Ministère de la Culture et de la Fondation Valentin Ribet



PUBLIC
Adultes



PARTICIPANTS
6 maximum



ANIMATEURS
1



PRÉPARATION
30 minutes



L'ANIMATION
1 heure

DESCRIPTION

Accueil des personnes migrantes en bibliothèque
Niveau A2 et +

OBJECTIFS

Etre autonome face à un outil numérique
Se familiariser avec un logiciel, un site ou une appli
FLE
Apprendre le français en autonomie

COMPÉTENCES TRAVAILLÉES

Informatiques
Linguistiques

MATÉRIEL

En fonction du logiciel, site ou appli choisi: des ordinateurs (avec ou sans connexion internet) ou des tablettes (avec ou sans connexion internet)
Feuilles et stylos

CONTENUS UTILISÉS

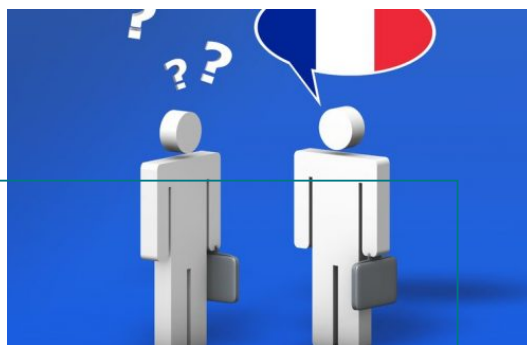
Logiciel, site ou appli de votre choix (voir les propositions dans la partie "déroulement de l'activité")

PRÉ-REQUIS

Vouloir améliorer son français

Savoir se servir d'un ordinateur : connaître les composantes, savoir manipuler la souris et le clavier, comprendre ce qu'est un logiciel

Ou : Savoir se servir d'une tablette : comprendre le fonctionnement tactile, savoir se repérer sur une application



DÉROULÉ

1

Faites votre choix !

Différents supports sont disponibles pour cette activité, vous pouvez :

- Acheter des logiciels FLE pour ordinateur comme Rosetta Stone, Talk now ou Talk more
- Utiliser des sites en ligne comme Lingo hut ou Babbel
- Proposer des applications disponibles sur tablette ou à télécharger sur téléphone (une liste d'exemples publiée par la Fondation Esprit Francophonie est disponible ici: <https://urlz.fr/ajSY>)

Vous pouvez choisir votre support selon le matériel que vous avez à votre disposition (ordinateurs, tablettes...), selon les demandes des usagers.ères ou encore selon ce que vous souhaitez mettre en avant dans la bibliothèque (par exemple la possibilité d'utiliser des ordinateurs gratuitement, d'emprunter des tablettes ou d'avoir internet sur son téléphone).

2

Préparation

Se familiariser avec le logiciel, le site ou l'appli de votre choix.

Réserver autant d'ordinateurs ou de tablettes que de participant.e.s et y installer le logiciel ou l'appli FLE de votre choix.

Préparer un QR code si les participant.e.s doivent télécharger une appli sur leurs téléphones (par exemple avec ce site : <https://www.unitag.io/fr/qrcode>)

Mettre à disposition des papiers et des crayons pour prendre des notes.

3

Lancement

Installer les participant.e.s (1 par ordinateur, tablette ou téléphone) et leur expliquer le principe de la ressource.

Si besoin, laisser le temps aux participant.e.s de télécharger l'application sur leurs téléphones.

4

Déroulé

Laisser les participant.e.s ouvrir le logiciel, le site ou l'appli et les accompagner dans leur découverte et leur navigation. Il s'agit bien ici de faire le lien entre les participant.e.s et l'outil, et pas de corriger leur niveau de français.

5

Conclusion

Remercier les participant.e.s et les encourager à revenir utiliser les outils, ou à continuer à les utiliser hors de la bibliothèque si c'est possible (notamment pour les applications sur téléphone)

6

Variante

Une fois les participant.e.s familiarisé.e.s avec le logiciel, ils.elles peuvent guider les autres et l'atelier peut devenir indépendant des animateurs.trices.

L'atelier peut également avoir lieu en dehors de la bibliothèque si les outils utilisés sont mobiles (téléphone, tablette, ordinateur portable..).

SPEED LANGUAGE DATING

ACCUEIL & INTÉGRATION DES PERSONNES EN SITUATION DE MIGRATION

par Louise Quirion • avec le soutien du Ministère de la Culture et de la Fondation Valentin Ribet



PUBLIC
Adultes



PARTICIPANTS
10 à 20



ANIMATEURS
1



PRÉPARATION
1 heure



L'ANIMATION
2 heures

DESCRIPTION

Accueil des personnes migrantes en bibliothèque

OBJECTIFS

Aller à la rencontre d'autres usagers.ères
Découvrir de nouvelles langues

MATÉRIEL

Tables et chaises
Minuterie
Papier et crayons
Dictionnaires bilingues dans différentes langues
Thé et café (optionnel)

COMPÉTENCES TRAVAILLÉES

Sociales
Linguistiques

CONTENUS UTILISÉS

—

PRÉ-REQUIS

Être ouvert.e à la rencontre

Vouloir parler d'autres langues ou partager sa langue

Niveau de langue : B1 et +



DÉROULÉ

1 Introduction (à dire avant de commencer)

Contrairement au Speed dating, que vous connaissez peut-être, le but ici n'est pas de trouver l'amour mais de trouver des langues étrangères.

Avec cette activité, vous allez pouvoir découvrir de nouvelles langues, vous entraîner à parler des langues que vous connaissez déjà ou partager votre langue natale. C'est l'occasion de faire de belles rencontres linguistiques et culturelles !

2 Déroulement de l'activité

Idée :

Proposer du thé ou du café en libre accès peut permettre de créer une ambiance détendue qui va favoriser les échanges.

- **Préparation en amont**

Annoncer l'événement quelques semaines à l'avance (faire des affiches, des flyers...).

Faire une liste de participant.e.s intéressé.e.s et de la langue qu'ils.elles proposent de parler : faire en sorte d'avoir suffisamment de personnes et suffisamment de langues différentes.

- **Préparation le jour de l'activité**

Réserver un espace de la bibliothèque suffisamment tranquille, où il est possible de discuter.

Installer des chaises ou fauteuils par petits îlots de deux, face à face. Les îlots doivent former un cercle.

Mettre à disposition les dictionnaires bilingues.

Préparer du thé/café (optionnel).

- **Déroulement**

Expliquer le système aux participant.e.s :

Les participant.e.s sont séparé.e.s en deux groupes égaux (les personnes qui parlent couramment la même langue sont dans le même groupe, autant que possible).

Un groupe sera “fixe” : les membres s’assoient (un par “îlot”) et ne bougent pas. Un groupe sera “mobile” : les membres s’assoient en face d’une personne du groupe “fixe”, et à la fin du temps imparti se lèvent et passent à la personne suivante (à leur droite).

Toutes les 10 minutes, l’animateur.trice indique qu’il est temps de changer de partenaire, et les membres du groupe “mobile” se déplacent.

A chaque nouvelle rencontre, les participant.e.s choisissent avec leur partenaire la langue dans laquelle ils vont communiquer.

Si besoin, ils peuvent s’aider de dictionnaires.

3

Variante

Cette activité peut être un premier pas vers la formation de groupes de discussion en différentes langues (à l’image de l’atelier de conversation en français) : elle peut permettre de recenser les ressources et les envies de chaque personnes et les mettre en contact entre elles ou avec les bibliothécaires.

JE CRÉE MON JEU DE L'OIE

ACCUEIL & INTÉGRATION DES PERSONNES EN SITUATION DE MIGRATION

par Louise Quirion • avec le soutien du Ministère de la Culture et de la Fondation Valentin Ribet



PUBLIC

Ados, Adultes, Enfants
et Seniors



PARTICIPANTS

8 Maximum



ANIMATEURS

2



PRÉPARATION

30 minutes



L'ANIMATION

3 heures

DESCRIPTION

Accueil des personnes migrantes en bibliothèque
Niveau A2 et +

OBJECTIFS

Développer sa créativité
Créer du lien entre les personnes
Se familiariser avec un jeu traditionnel

MATÉRIEL

Tables et chaises
Une feuille taille A3 ou plus grand
Peinture et pinceaux
Marqueurs
Feutres et crayons de couleurs
Feuilles
Imprimante

COMPÉTENCES TRAVAILLÉES

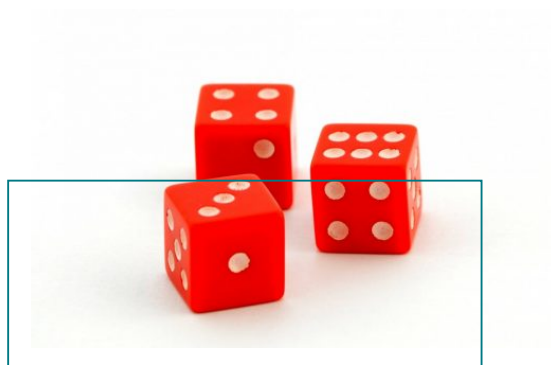
Créativité
Attention

CONTENUS UTILISÉS

Jeu de l'oie et ses règles

PRÉ-REQUIS

Venir avec un esprit ludique et créatif !



DÉROULÉ

1 Introduction (à dire avant de commencer)

Le Jeu de l'oie est un jeu très ancien (certain.e.s disent qu'il date de l'Antiquité!) qui fait partie des jeux de société traditionnels en France. Dans cette activité vous pourrez créer un jeu avec vos propres illustrations, partager un moment de création et jouer tous.les ensemble.

2 Déroulement de l'activité

Préparation

Mise en place de l'espace : disposer la feuille A3 de manière à ce que les participant.e.s puissent se déplacer autour. Mettre à disposition le matériel créatif : peinture, pinceaux, feutres, etc...

Photocopier les règles du jeu de l'oie. Mettre à disposition le véritable jeu de l'oie.

Lancement

Accueil des participant.e.s et explication de l'activité. Distribuer et expliquer les règles du jeu aux personnes présentes, demander à une personne de traduire si nécessaire. Rappeler les différentes étapes :

- 1 . Tracer les contours des cases après une discussion et un accord entre tous les participant.e.s
2. Rappeler les consignes particulières liés aux cases spécifiques (puits, prison etc) et leurs numéros
3. Inciter les participant.e.s à se répartir les tâches

Déroulé

Les participant.e.s sont libres concernant la décoration de leur case tout en suivant la logique du jeu de l'oie. L'animateur.trice les accompagne dans leur réalisation et répond à leurs questions.

Clôture

Une fois le jeu terminé, les participant.e.s sont invités à jouer à leur jeu de l'oie géant.

3

Astuce

Vous pouvez cartonner le jeu après sa création pour qu'il ne se déforme pas, et le mettre ensuite à disposition dans la bibliothèque.

4

Variante

Cette activité peut être l'occasion d'inventer d'autres règles et de créer un nouveau jeu ensemble.

Elle peut aussi s'inspirer d'autres types de jeux (petits chevaux/ludo, monopoly, dominos...) et se prolonger sur un moment jeux de sociétés, surtout si vous avez d'autres

CHASSE AU TRÉSOR

ACCUEIL & INTÉGRATION DES PERSONNES EN SITUATION DE MIGRATION

par Louise Quirion • avec le soutien du Ministère de la Culture et de la Fondation Valentin Ribet



PUBLIC
Adultes



PARTICIPANTS
6 à 16



ANIMATEURS
1 ou 2



PRÉPARATION
1 heure



L'ANIMATION
45 minutes

DESCRIPTION

Accueil des personnes migrantes en bibliothèque
Niveau A2 et +

OBJECTIFS

Se familiariser avec les ressources de la bibliothèque
S'approprier le lieu
Interagir avec les bibliothécaires

COMPÉTENCES TRAVAILLÉES

Connaissance de la bibliothèque
Linguistiques
Sociales
Informatiques (optionnel)

MATÉRIEL

Feuilles imprimées
"Trésor" (par exemple, des bonbons, un café, un abonnement gratuit à la bibliothèque, une sélection de documents à emprunter, une invitation pour une activité de la bibliothèque etc.)

CONTENUS UTILISÉS

Fiches "Défis"

PRÉ-REQUIS

Vouloir découvrir la bibliothèque
Pouvoir communiquer avec les autres



DÉROULÉ

1 Introduction (à dire avant de commencer)

Vous êtes nouveau.elle usager.ère de la bibliothèque ? Vous connaissez déjà les lieux mais vous voulez les redécouvrir ? Avec cette chasse au trésor, vous allez pouvoir explorer la bibliothèque et apprendre à mieux la connaître !

2 Déroulement de l'activité

Préparation

Annoncer la chasse au trésor, obtenir suffisamment de participants pour faire des petits groupes de 2/3 personnes minimum.

Préparer la chasse aux trésors :

- Sélectionner les documents, les services et les espaces de la bibliothèque que vous voulez mettre en valeur.
- Choisir une phrase simple en rapport avec la bibliothèque ou la ville, par exemple une citation (« Les souvenirs d'un homme constituent sa propre bibliothèque » (Adlous Huxley)), une devise (« La plus noble cité arverne », devise de la ville de Clermont-Ferrand), ou un message que vous voulez faire passer (« Bienvenu à la bibliothèque ») etc.
- Découper la phrase en mots ou groupes de mots et les cacher aux endroits sélectionnés/proche des documents que vous voulez mettre en valeur (mettre leur lien avec la chasse aux trésor en évidence avec un logo ou une illustration, par exemple).
- Choisir un nombre de « défis » qui amèneront les participant.e.s à vos indices (voir fiche défi pour inspiration). Les formuler avec des mots simples et les imprimer sur des feuilles à destination des participant.e.s (en changeant l'ordre des indices sur chaque feuille, pour que les groupes ne soient pas tous au même endroit en même temps).
- Préparer un « trésor », une petite récompense pour avoir trouvé la phrase cachée, selon ce qui est possible dans votre bibliothèque : des bonbons, un café, un abonnement gratuit à la bibliothèque, une sélection de documents à emprunter, une invitation pour une activité de la bibliothèque etc.

– Mettre au courant les personnes travaillant à la bibliothèque le jour de l'activité, leur donner une fiche avec les défis, leurs solutions et les indices.

Mise en place

Accueillir les participant.e.s, leur expliquer l'activité, les séparer en petits groupes et leur distribuer les feuilles avec les défis.

Accompagner les personnes qui ont des difficultés à lire le français.

Laisser les participant.e.s faire les défis, trouver les indices et mettre les mots dans l'ordre pour trouver la phrase clé.

Conclusion

Retrouver les participants à la fin de l'activité, parler avec eux.elles de leurs difficultés, de leurs découvertes, des ressources de la bibliothèque qu'ils.elles souhaiteraient réutiliser... Et leur donner leur « trésor » !

3

Astuce

Il est possible pour les usagers.ères de faire cette activité en autonomie si vous laissez les feuilles défi à disposition dans la bibliothèque – à condition d'en informer les bibliothécaires et d'avoir un stock de "trésors" d'avance

4

Variante

Plusieurs scénarios sont possibles pour cette activité: au lieu de trouver les mots d'une phrase il peut s'agir de mots clés à taper dans le catalogue pour trouver un document ou une notice en particulier, ou bien des chiffres à additionner pour trouver un nombre spécifique (par exemple le nombre de jours de prêt autorisés, la date de création de la bibliothèque etc. C'est surtout un prétexte pour engager la discussion et créer un contact). Les indices peuvent aussi être des types de documents à collecter et à apporter à l'animateur.trice qui gère la chasse.

CRÉER UNE BANDE DESSINÉE

ACCUEIL & INTÉGRATION DES PERSONNES EN SITUATION DE MIGRATION

par Louise Quirion • avec le soutien du Ministère de la Culture et de la Fondation Valentin Ribet



PUBLIC

Ados, Adultes et Enfants



PARTICIPANTS

2 à 10



ANIMATEURS

1



PRÉPARATION

30 minutes



L'ANIMATION

1 heure 30 minutes

DESCRIPTION

Accueil des personnes migrantes en bibliothèque
Niveau A1 et +

OBJECTIFS

Développer sa créativité
S'exprimer
Obtenir une réalisation finale valorisante

MATÉRIEL

Des feuilles et des crayons (feutres, crayons de couleurs etc.)
Des ciseaux
Une agrafeuse
Des magazines/papiers à découper (optionnel)
Du matériel artistique (pastels, peinture, papier spécifique etc.) (optionnel)

COMPÉTENCES TRAVAILLÉES

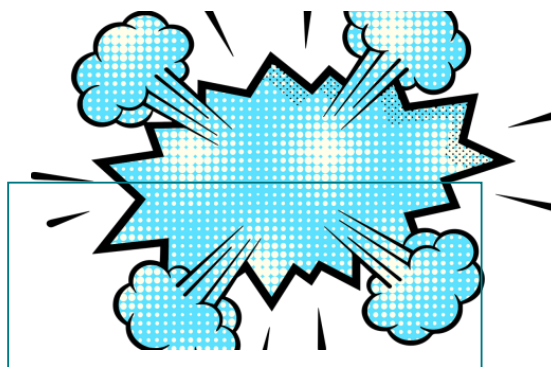
Créatives
Linguistiques

CONTENUS UTILISÉS

Documents de la bibliothèque sur le dessin, la bande dessinée, la création graphique etc.
Bandes dessinées de la bibliothèque (de sujets et styles variés, notamment des autobiographies et des récits sur les personnes migrantes si c'est possible)
Ressources de l'Ideas Cube : rubriques "Raconte moi une histoire!" et "Drawing & colouring !" (pour les enfants)

PRÉ-REQUIS

Vouloir s'exprimer
Pouvoir se servir de crayons et éventuellement de
ciseaux



DÉROULÉ

1

Introduction (à dire avant de commencer)

Créer une bande dessinée c'est l'occasion de s'exprimer sans forcément avoir recours au langage.

Cela peut être un moment pour laisser libre cours à son imagination, ou au contraire pour se raconter ou raconter l'histoire de ses proches.

2

Déroulement de l'activité

Préparation

Sélectionner des documents de la bibliothèque :

Sur la bande dessinée et la création graphique, comme exemples et supports techniques (livres sur la création de bande dessinée, sur le dessin, sur le manga etc.)

Bandes dessinées, pour découverte et source d'inspiration (varier les styles, les formats et les sujets; notamment des bandes dessinées très simples et sans texte)

Mise en place

Réserver un espace calme où il est possible de parler, installer des tables et des chaises.

Installer le matériel sur les tables (papier, crayons, éventuellement magazine et autres).

Lancement

Installation des participant.e.s, explication de ce qu'est une bande dessinée (montrer les livres de la bibliothèque pour exemple) et présentation de l'animation.

Le but n'est pas de maîtriser les codes de la bande dessinée ou d'apprendre à dessiner, mais de s'exprimer et de raconter une histoire.

Création

Les participant.e.s sont libres de choisir ce qu'ils.elles racontent et comment ils.elles le racontent.

Ils.elles peuvent utiliser tout le matériel à disposition, et faire des collages avec des images si ils.elles ne sont pas à l'aise pour dessiner.

Les animateurs.trices les encouragent dans leurs créations et font le lien avec les documents proposés par la bibliothèque (technique et sources d'inspiration) et le matériel à disposition.

Reliure

Si les participant.e.s le souhaitent, ils.elles peuvent créer un objet à partir de leurs bandes dessinées, soit en agrafant les feuilles A4 (entières ou pliées en deux pour former un A5), soit en suivant ce pliage simple :

<http://petitslivres.free.fr/spip.php?article4>

Conclusion de l'activité

Remercier les participant.e.s et leur proposer de garder leurs œuvres, de les afficher dans la bibliothèque ou de combiner les deux en faisant des photocopies.

3

Astuce

Vous pouvez utiliser les rubriques "Raconte moi une histoire!" et "Drawing & colouring !" de l'Ideas Cube pour source d'inspiration, ou ressources pour collage ou coloriage pour des enfants.

4

Variante

Vous pouvez facilement varier les contenus et les techniques pour cette animations : tampons, stickers, collages à partir d'impressions numériques... Pas forcément besoin de savoir dessiner pour créer une bd !

De même, de nombreuses possibilités de reliures simples et ludiques existent, par exemple la reliure à l'écolière ou à la japonaise... C'est le moment de mettre en valeur les créations de vos participant.e.s !

Cette activité peut aussi avoir lieu en dehors de la bibliothèque, pour varier les environnement et les sources d'inspiration.

ATELIER ORIGAMI

ACCUEIL & INTÉGRATION DES PERSONNES EN SITUATION DE MIGRATION

par Louise Quirion • avec le soutien du Ministère de la Culture et de la Fondation Valentin Ribet



PUBLIC

Ados, Adultes, Enfants
et Seniors



PARTICIPANTS

15 maximum



ANIMATEURS

2



PRÉPARATION

30 minutes



L'ANIMATION

45 minutes

DESCRIPTION

Accueil des personnes migrantes en bibliothèque
Niveau A2 et +

OBJECTIFS

S'initier à suivre un tutoriel
Obtenir une réalisation finale valorisante

MATÉRIEL

Papeterie : papier origami, ciseaux et scotch
Support pour les vidéos de l'Ideas Cube (ordinateur,
tablette...)
Photocopieuse (optionnel)

COMPÉTENCES TRAVAILLÉES

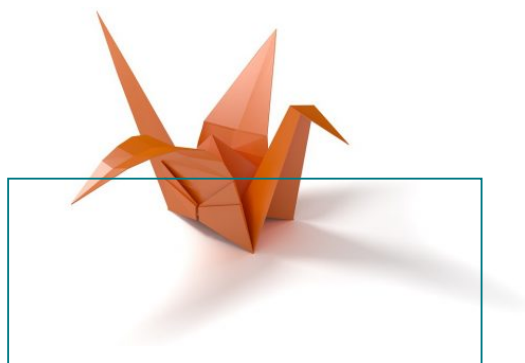
Entraide
Capacité à suivre des consignes
Motricité fine

CONTENUS UTILISÉS

Livres sur l'origami
Ressources de l'Ideas Cube: rubrique "Handcraft –
origami"

PRÉ-REQUIS

Concentration et patience
Être capable d'un travail minutieux



DÉROULÉ

1 Introduction (à dire avant de commencer)

L'origami est un art chinois qui consiste à créer des figures en pliant du papier.

Pas besoin de parler très bien français ou d'avoir un talent artistique pour faire de l'origami, il suffit de suivre les schémas et de s'entraider !

2 Déroulement de l'activité

Préparation en amont

Pré-sélectionner des livres sur l'origami et s'appropriier les contenus de l'Ideas Cube sur le sujet.

Réaliser quelques origamis pour montrer des exemples aux participant.e.s.

Mise en place

Installer des tables et des chaises, disposer les livres, les origamis déjà faits et le matériel de papeterie sur les tables et mettre à disposition les supports de l'Ideas Cube sur des ordinateurs ou tablettes. Éventuellement photocopier les instructions des origamis qui vous semblent pertinentes et les disposer sur les tables.

Lancement

Expliquer le principe de l'origami pour ceux.celles qui ne connaissent pas et montrer les origamis déjà finis.

Préciser que deux sortes d'outils sont à disposition: les livres (ou les photocopies) et les supports de l'Ideas Cube.

Pliage

Assis autour des tables, les participant.e.s se saisissent des outils et des ressources et confectionnent les origamis de leur choix. Les animateurs.trices prennent place avec eux.elles, et les accompagnent, en leur apportant de l'aide si besoin.

Les participants peuvent repartir avec leur origami ou l'accrocher dans la salle.

3

Astuce

De la cocotte en papier à l'origami modulaire, vous pouvez varier les approches et les niveaux de difficulté pour intéresser un maximum d'utilisateurs.

4

Variante

En laissant les outils et les ressources à disposition, les utilisateurs peuvent s'approprier cette activité et la mener en autonomie, en se basant sur leurs connaissances et l'entraide.

Cette activité peut aussi avoir lieu en dehors de la bibliothèque.

POUR TERMINER



N'oubliez pas de mettre régulièrement à charger l'Ideas Cube pour pouvoir l'utiliser de façon nomade (sans être obligé d'être brancher sur le secteur).



Deux très courts formulaires sont proposés pour réaliser un suivi simple des activités et de l'utilisation de l'Ideas Cube (nombre de personnes, pertinence des contenus...). Il suffit à chaque fois de se rendre sur les liens ci-après :

Un formulaire à remplir hebdomadairement : <https://tinyurl.com/hebdomadaire>

Un formulaire à remplir après chaque activité : <https://tinyurl.com/suiviactivite>

Ces retours permettront de valider la pertinence de l'Ideas Cube et des fiches d'activités et de les faire évoluer au fil du temps.

Les données restent bien entendues confidentielles et ne seront aucunement partagées à des tierces-personnes par Bibliothèques Sans Frontières.



Des questions, des remarques, des informations à partager sur le projet ?

N'hésitez pas à nous contacter : lea.maris@bibliosansfrontieres.org

UN PROJET DE



SOUTENU PAR

