



RURALITÉ ENGAGÉE POUR LA
LITTÉRATIE ET LA NUMÉRATIE
(RELN)

**PARTENAIRES
PRINCIPAUX**

COSMOSS
Rimouski-
Neigette

MRC de
Rimouski-
Neigette

Pro-Jeune-Est

Réseau BIBLIO
BSL

Municipalités
rurales
participantes

DESCRIPTION DU PROJET

- Projet de COSMOSS Rimouski-Neigette et de ses partenaires débuté en 2017.
- Financé par l'Entente de développement culturel de la MRC de Rimouski-Neigette.
- Pour les jeunes du primaire (6 à 12 ans)
- Une fois par semaine, directement après l'école
- Dans chaque bibliothèques des municipalités participantes de la MRC de Rimouski-Neigette.

OBJECTIFS

Favoriser le développement et le maintien de l'intérêt pour la lecture, l'écriture et les mathématiques chez les jeunes de communautés rurales, le tout dans le plaisir (ambiance agréable et détendue)

Soutenir la motivation et la persévérance scolaire.

Dynamiser la fréquentation des bibliothèques rurales dans une perspective de 3e lieu.

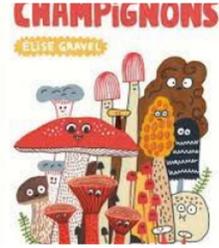
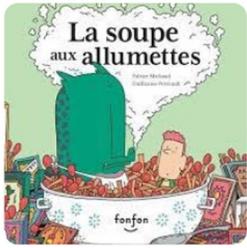
DÉROULEMENT

Collation santé

Animation de lecture

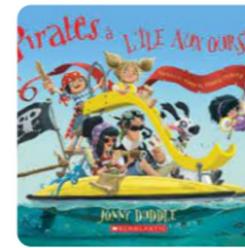
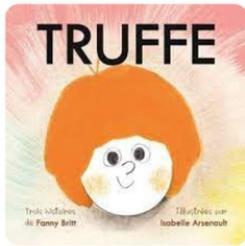
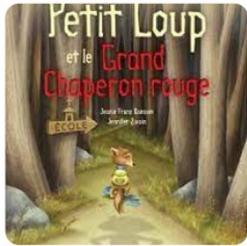
Activité ludique liée au thème abordé dans la lecture

Prêt de livres



BAC 8

Activités 8.1 à 8.7



BAC 9

Activités 9.1 à 9.7



DES BACS THÉMATIQUES

Chaque bac contient le livre et le matériel nécessaire pour réaliser sept animations.

Activité 9.1

Simone sous les ronces

Livre du jour

Maude Nepveu-Villeneuve: Simone sous les ronces (Éditions Fonfon, 2019)

Mise en situation

L'album Simone sous les ronces aborde un thème qui touche beaucoup d'enfants: l'anxiété. Simone, la fillette de l'histoire, a des branches d'épines qui poussent dans son ventre lorsqu'elle est inquiète. Elle tente par tous les moyens de vaincre ses peurs et son anxiété dans son quotidien.

Il s'agit d'un magnifique livre qui montre réalistement les effets néfastes de l'anxiété sur les enfants.

Une histoire comme celle-ci pour en parler, c'est le premier pas pour mieux affronter l'anxiété!

Matériel nécessaire

Matériel fourni dans la trousse:

- Fiche technique: Le jeu du papillon (seulement pour l'animateur)
- Feuille de mandala (à imprimer)

Matériel à rassembler par l'animateur:

- Crayons feutres
- Crayons de plomb

Préparation avant la séance

Pour la première activité, l'animateur doit s'assurer d'avoir un endroit où tous les enfants pourront être assis au sol avec une bonne distance entre eux.

Pour la deuxième activité, l'animateur imprime une feuille de mandala pour chaque enfant du groupe.



Déroulement de l'activité

Accueillir les enfants.

Débuter l'animation avec la mise en situation suivante:

J'aimerais vous parler d'un sujet bien important. Parfois, je me sens tout bizarre à l'intérieur, comme si j'avais une boule dans le ventre, ça m'empêche de me concentrer, de m'amuser... est-ce qu'il y en a qui se sentent aussi comme ça à certains moments?

D'après vous, en regardant la page couverture, de quoi mon histoire parlera-t-elle?

Lecture

En début d'histoire, questionner les enfants sur les situations qui font apparaître les ronces de Simone.

Vers le milieu de l'histoire, demander aux enfants pourquoi Simone est la seule à voir ses ronces alors que les autres ne les voient pas.

À la fin de l'histoire, questionner les enfants sur la signification de l'expression « sous les ronces ». Il est aussi important de les questionner sur les principales stratégies qu'ils retiennent pour mieux gérer l'anxiété.

Activité 1

La première activité vise à pratiquer sa respiration afin de mieux gérer son anxiété. Cette activité se fait avec l'aide de la technique de respiration du papillon.

Voir la fiche technique: Le jeu du papillon.

L'animateur demande aux enfants de s'installer calmement au sol. Ils doivent être assis, le dos bien droit, les jambes croisées et les yeux fermés. Leur demander de placer la main gauche sur l'épaule droite et la main droite sur l'épaule gauche. Ensuite, leur lire le texte et les guider dans la réalisation des étapes.

Activité 2

La deuxième activité est un mandala intégrant les forces et qualités de l'enfant. Le mandala et l'orientation vers le positif (se concentrer sur nos forces et qualités) sont deux stratégies efficaces pour mieux gérer l'anxiété.

Chaque enfant doit écrire 8 forces ou qualités dans les pétales de la fleur et par la suite colorier le mandala. Si cela est possible, l'animateur peut mettre de la musique calme... une autre stratégie efficace pour apaiser l'anxiété!





Activité 9.3

Le grand livre des superpouvoirs

Livre du jour
Susanna Isern et Rocio Bonilla: *Le grand livre des superpouvoirs* (Éditions Père Fouettard, 2019)

Mise en situation

Cet album jeunesse présente les portraits d'enfants qui ont des superpouvoirs, mais qui au final se révèlent être des traits bien normaux de leur personnalité.

Ce très beau livre éveille les enfants à l'estime de soi et à l'importance de croire en ses forces.

L'activité sera un jeu de table où les enfants devront amasser des Legos et nommer leurs superpouvoirs pour gagner la partie.

Préparation avant la séance

L'animateur prépare les planches de jeux: une planche pour chaque équipe de 2.

L'animateur prépare aussi un contenant avec une cinquantaine (50) de Legos pour chaque équipe.

Matériel nécessaire

Matériel fourni dans la trousse:

- Planche de jeu : La course des Legos (une par équipe de 2)
- Un dé et deux pions pour chaque équipe
- Un contenant avec environ 50 Legos pour chaque équipe

Matériel à rassembler par l'animateur:

- Aucun



Déroulement de l'activité

Accueillir les enfants.

L'animateur présente la mise en situation suivante:
L'autre jour, j'ai rencontré un ami et il m'a dit qu'il était spécial puisqu'il avait des pouvoirs... Je n'arrivais pas à savoir de quoi il parlait. Avez-vous des idées? Le livre que nous allons lire aujourd'hui va peut-être nous aider à comprendre ce que mon ami a de si spécial.

Lecture

Il pourrait être intéressant de lire chaque partie du livre et de laisser les enfants deviner les superpouvoirs. Il sera peut-être nécessaire de les guider puisque certains d'entre eux sont plus difficiles à trouver.

Activité

Demander aux enfants de nommer des superpouvoirs (des forces, des qualités, des grandes réalisations, des talents, etc.) qu'ils ont afin de faciliter l'accès à ces mots pour le jeu.

Demander aux enfants de se placer en équipe de 2. Il est important qu'au moins une personne par équipe soit un « bon lecteur ».

Par la suite, expliquer les consignes suivantes aux enfants:

1. Le premier joueur lance le dé. Il compte et avance son pion sur la bonne case.
2. Si la case indique « Prends _ Legos », l'enfant doit nommer UN superpouvoir avant d'amasser ses Legos. Si la case indique « Perds _ Legos » son adversaire doit nommer UN superpouvoir pour récupérer les Legos de son adversaire. Dans le cas où un joueur n'est pas capable de nommer un superpouvoir, les Legos retournent dans le contenant.
3. Les deux joueurs poursuivent le parcours jusqu'à la case « Arrivée ». Le joueur qui remporte la partie est celui qui a le plus de Legos.

La durée d'une partie est d'environ 10 minutes.

S'il reste du temps, jouer une deuxième partie en enlevant l'obligation de nommer un superpouvoir pour récupérer des Legos!



QUELQUES STATISTIQUES

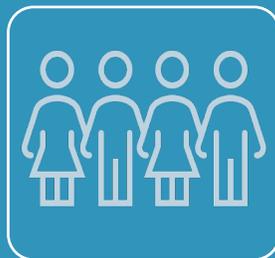
2021-2022



7 municipalités
participantes



89 ateliers réalisés



878 participant.es

LES INCONTOURNABLES
DU PROJET

Gratuité

A lieu dans les bibliothèques

Ne pas choisir les jeunes en fonction de leur dossier académique ou personnel

Qualité de l'expérience (plaisir)

Emprunts de livre

Collation santé

POUR EN SAVOIR PLUS

Allez faire un tour au kiosque et rencontrer Laurence, chargée de projet!

