

Lurelu

La seule revue québécoise exclusivement consacrée à la littérature pour la jeunesse



Le plaisir de lire, le plaisir d'animer 16 activités d'animation inspirées de la campagne du ministère des Affaires culturelles

Sylvie Gamache

Volume 10, numéro 1, printemps-été 1987

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/12775ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Association Lurelu

ISSN

0705-6567 (imprimé)

1923-2330 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

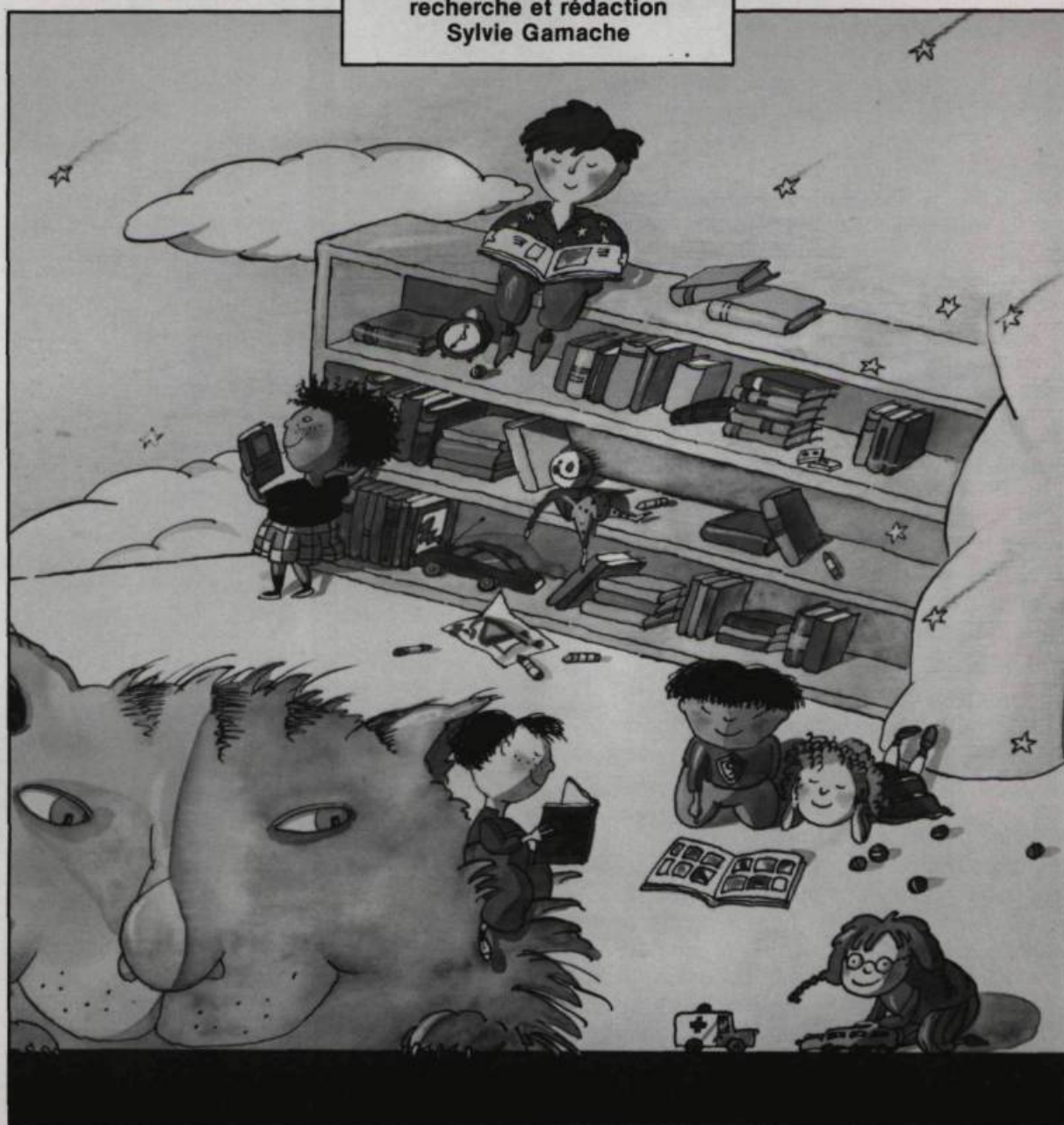
Citer ce document

Gamache, S. (1987). Le plaisir de lire, le plaisir d'animer : 16 activités d'animation inspirées de la campagne du ministère des Affaires culturelles. *Lurelu*, 10(1), 1-20.

LE PLAISIR DE LIRE

LE PLAISIR D'ANIMER

recherche et rédaction
Sylvie Gamache



16 ACTIVITÉS D'ANIMATION

tirées de la campagne de sensibilisation à la lecture
du ministère des Affaires culturelles

PRÉSENTATION

À l'automne 1986, *Lurelu* et Communication-Jeunesse s'associaient pour un projet de diffusion des résultats obtenus par la campagne de lecture «*Le plaisir de lire*». Cette campagne, lancée par le ministère des Affaires culturelles, allait rejoindre en quelques mois des milliers de jeunes Québécois et permettre tant aux enfants qu'aux adolescents de participer à de nouvelles activités orientées vers la promotion des livres et de la lecture. L'enthousiasme des participants, la volonté des milieux scolaires et culturels de mettre en place des activités amusantes et éducatives méritaient qu'un document fasse état de tous ces efforts promotionnels.

Un premier article, paru dans le *Lurelu* de l'hiver 1987 (Vol. 9, no 3), nous révélait les résultats globaux: 1 500 activités, 500 000 participants, 177 projets subventionnés, des activités dans une centaine de garderies, dans plus de 700 écoles et dans un grand nombre de bibliothèques et de centres culturels.

Pour donner suite à cet article, nous vous proposons ici un document qui est avant tout un outil d'animation. Il vous permettra peut-être de multiplier auprès des jeunes des interventions centrées sur la lecture comme source de plaisir et de détente. Vous y trouverez donc des fiches d'activité, des exposés de la démarche à suivre, des propositions pour des projets à élaborer ainsi que divers renseignements sur des spectacles et des ateliers qui ont obtenu l'an dernier la faveur des jeunes. Toutes ces propositions sont inspirées de projets vécus par les participants pendant la campagne de lecture 1986. Nous avons dû évidem-

ment sélectionner certaines activités, au risque d'en négliger d'autres tout aussi intéressantes. Mais nous croyons que, globalement, les suggestions présentées ici sont un reflet assez juste des projets expérimentés dans les divers milieux.

Afin de permettre à un plus grand nombre d'intervenants d'expérimenter les activités suggérées dans ce document, nous avons modifié en partie la démarche suivie par les participants. En fait, cette reformulation nous permet de rejoindre des milieux aux besoins et aux contraintes variés.

Aussi, les noms des institutions qui apparaissent dans ce document sont avant tout donnés à titre indicatif; ils indiquent que, pendant la campagne de lecture, une activité semblable fut mise sur pied par les organisations nommées. Ce document n'est donc pas un reportage, mais plutôt un guide d'animation inspiré des multiples projets réalisés tant dans les écoles que les bibliothèques publiques.

Nous ne pourrions terminer cette présentation sans remercier toutes les personnes qui ont bien voulu répondre à nos questions, en particulier les animatrices Johanne Coulombe et France Goyette pour le temps de consultation qu'elles nous ont consacré. Nous espérons que ce document deviendra un outil pratique pour la réalisation de vos propres objectifs et orientations, car nous partageons avec vous le désir de faire connaître aux jeunes le potentiel et la richesse des livres pour la jeunesse.

Sylvie Gamache

Rédactrice à *Lurelu* et chargée de projets à Communication-Jeunesse



Nous aimerions connaître vos commentaires. Aussi, n'hésitez pas à nous écrire pour nous faire savoir les résultats que vous avez obtenus à partir des activités d'animation proposées dans ce document. Vos observations enrichiront notre expertise. Écrivez à Communication-Jeunesse, 964, rue Cherrier, Montréal H2L 1H7, a/s de Sylvie Gamache.

À PARTIR DE 4 ANS

1

UN DÉFILÉ DE LIVRES

(activité inspirée du projet Des livres dans la rue ainsi que des projets réalisés par la bibliothèque municipale de Montréal et l'école Saint-Louis de Terrebonne)

Une activité de promotion de livres, faite par les enfants eux-mêmes ne peut que susciter une meilleure connaissance des livres existants. Non seulement une telle activité stimule-t-elle davantage les lecteurs, mais elle peut permettre aussi aux non-lecteurs de découvrir la richesse de certains livres, l'intérêt de nouvelles collections, l'originalité des illustrations de beaux albums ou l'extravagance de quelques personnages. Les organisateurs de cette activité peuvent en profiter pour faire connaître des bons livres malheureusement moins connus.

DESCRIPTION

On organise un défilé dans les rues du quartier ou du village. Les enfants, déguisés en hommes-sandwiches représentent des livres qu'ils ont préalablement choisis. Avec tambours, trompettes, chansons et sourires, ils manifestent au grand public leurs goûts en matière de livres et l'intérêt qu'ils leur portent.

CLIENTÈLE VISÉE

Enfants de 4 à 10 ans.

MILIEU

Garderies, écoles, bibliothèques publiques, centres culturels.

TEMPS À PRÉVOIR

Deux périodes de préparation (60 minutes par période);
Une demi-journée pour le défilé.

MATÉRIEL REQUIS

Lot de livres de tous genres;
Grands cartons;
Colle, papier, ciseaux, peinture...;
Instruments de musique, objets pour faire des percussions.

ÉTAPES DE L'ACTIVITÉ

1. LE CHOIX DE LIVRES

On présente d'abord aux enfants l'objectif de l'activité: Se trouver un livre qui nous plaît beaucoup et que l'on doit représenter au cours d'un défilé. On raconte brièvement certaines histoires en faisant ressortir les éléments particulièrement intéressants de celles-ci. Les livres choisis varient selon l'âge des participants, leur connaissance des livres disponibles et leur capacité de lecture. On met alors à la disposition des enfants un bon nombre de livres afin que chacun puisse faire un choix en fonction de ses intérêts. On demande aux enfants d'apporter à la maison le livre qu'ils ont choisi afin d'avoir le temps d'en faire une bonne lecture. Avant de les quitter, on leur précise qu'à la prochaine rencontre ils devront réaliser leurs cartons; ils doivent donc penser à ce qu'ils voudront illustrer.

2. LA FABRICATION DES CARTONS POUR LES HOMMES-SANDWICHES

On invite les enfants à illustrer le livre qu'ils ont choisi. Les possibilités d'expression sont nombreuses. Ils peuvent, par exemple, illustrer:
En gros plan, les personnages du livre;
Une action particulière menée par un personnage;
Une scène précise;
Les objets significatifs de l'histoire...

Comme ils doivent utiliser deux cartons, l'un d'eux servira à identifier le livre représenté (nom de l'auteur, titre du livre, maison d'édition). Il y a place à l'imagination pour les inscriptions. Elles peuvent être écrites:
En différentes couleurs;
En mots croisés;
À partir d'un collage;
En papier bouchonné...

Lorsque tout est terminé, on relie les deux cartons à l'aide de ficelle. Avant leur départ, on demande aux enfants de penser aux vêtements qu'ils porteront durant le défilé. Il est amusant d'inclure dans le déguisement des éléments qui se rapportent au livre représenté: un collant de couleur, un chapeau, un oeil de pirate, des bottes de pluie...

3. LE DÉFILÉ

On prévoit une heure et un lieu précis pour le départ. Plus les participants sont nombreux, plus scintillante est la manifestation. Aussi, peut-on convier les membres des familles à se joindre au défilé. On prévoit alors quelques instruments de musique supplémentaires. La balade dans les rues se fait avec gaieté; on chante, on récite des comptines, on lance des slogans: «J'aime lire», «Vive les livres», «La lecture, un grand plaisir»... On peut terminer le tout par un pique-nique où les livres sont en vedette.



L'HEURE DU CONTE EN PYJAMA

(activité inspirée du projet de la bibliothèque municipale de Brossard)

Si l'heure du conte est une activité régulière dans un bon nombre de milieux, l'heure du conte en soirée, avec son ourson ou sa poupée préférée et son pyjama tout frais, voilà une activité nouvelle à offrir aux tout-petits. Un tel événement, s'il est bien orchestré, saura plaire aux enfants, toujours bien heureux de s'entourer de leurs petits amis pour écouter et raconter de belles histoires.

DESCRIPTION

Les enfants sont invités à participer à une heure du conte en soirée. Ils y viennent en pyjama, accompagnés non seulement de leurs parents, mais aussi de leurs compagnons de nuit: ourson, poupée, couverture...

CLIENTÈLE VISÉE

Familles avec jeunes enfants.

MILIEU

Garderies, écoles, bibliothèques publiques, centres culturels, librairies.

TEMPS À PRÉVOIR

Environ une heure d'animation.

MATÉRIEL REQUIS

Livres à animer (un conte, un livre-disque, un livre de comptines);
Lot de livres (au moins un par enfant);
Berceuse;
Matériel de bricolage pour les décors;
Coussins, fauteuils, chaises...



illustration: Marie-Louise Gay

ÉTAPES DE L'ACTIVITÉ

1. LA PRÉPARATION

Faire la publicité de l'événement dans le milieu concerné (affiches, annonces dans les journaux locaux et à la radio communautaire).

Choisir un bon nombre de livres qui se rapportent aux thèmes suivants: le sommeil, le dodo, les rêves, la nuit, le bain...

Préparer l'animation des livres qui seront présentés. Opter pour différents genres de livres: contes, légendes, livres-disques, comptines.

Trouver une musique qui convienne à l'atmosphère de détente qu'on doit créer.

Préparer l'environnement où se dérouleront les activités: éclairage tamisé, murs et plafonds décorés de lunes et d'étoiles, berceuses pour les conteurs, coussins confortables, couvertures...

2. LE DÉROULEMENT DE LA SOIRÉE

A) Accueil

Les enfants et leur famille sont accueillis par les animateurs, eux-mêmes en pyjama. On se présente, on fait la connaissance de la poupée qui ne veut pas dormir, de l'ours blanc qui déjà s'est assoupi dans la berceuse. Une douce musique incite au calme et à la détente.

B) Contes et comptines

Les animateurs racontent des histoires, invitent les enfants à réciter avec eux des comptines (déjà connues ou toutes nouvelles), à chanter doucement les paroles d'une chanson. Les livres utilisés sont bien présentés aux enfants afin que tous puissent profiter des illustrations.

C) Lecture libre

Parents et enfants s'activent autour de l'exposition de livres. Ils y retrouvent les livres présentés précédemment ainsi que plusieurs autres, toujours des livres sur le thème du «dodo». Les animateurs circulent parmi les groupes et parlent du contenu de celui-ci, de l'intérêt de celui-là... Chacun bouquine à son aise.

D) Collation

Un léger goûter est offert aux participants.

E) Dernières minutes

Ce sera bientôt l'heure de retourner à la maison et d'aller au lit. Les animateurs invitent les enfants au calme et à l'écoute de comptines et de berceuses. Doucement, le groupe se retire, en évitant bien sûr de réveiller l'ours blanc qui s'est endormi dans la berceuse.

TROC DE LIVRES EN FAMILLE

(activité inspirée du projet de la Bibliothèque Centrale de Prêts et du Centre culturel de La Pocatière)

Si un tout-petit échangeait son livre sur les papillons contre le livre sur les planètes d'un grand-papa. Si un adolescent offrait deux albums de bandes dessinées à une adolescente en échange d'un roman de science-fiction. Voilà des trocs des plus honnêtes où chacun peut renouveler à bon compte sa bibliothèque personnelle. De plus, une telle activité favorise les contacts entre les lecteurs et permet de bonnes discussions autour des intérêts de lecture, des nouveaux livres sur le marché, du livre qu'il ne faut pas manquer de lire...

DESCRIPTION

Le grand public est convié à une foire du livre où seuls les échanges sont permis. Chacun offre ses livres ou périodiques en échange des titres qui l'intéressent. Le cadre est celui d'une fête communautaire où des amuseurs publics s'occupent de divertir les participants.

CLIENTÈLE VISÉE

Enfants, adolescents et adultes.

MILIEU

Bibliothèques publiques ou centres culturels.

TEMPS À PRÉVOIR

Une demi-journée de fin de semaine.

MATÉRIEL REQUIS

Tables et chaises;
Sacs de papier;
Éléments décoratifs (banderoles, affiches, ballons...).

ÉTAPES DE L'ACTIVITÉ

1. LA PUBLICITÉ

Dans le mois qui précède l'événement, on annonce la tenue de l'activité. Pour en assurer le succès, on prévoit des annonces:

À la radio communautaire;
Dans les journaux locaux;
Dans les centres commerciaux;
Dans les librairies;
Dans les écoles et les garderies.

Cette publicité précise (en plus des lieux et heure de la foire) que la vente de livres et de périodiques est interdite et qu'on ne peut en apporter plus d'un certain nombre fixé au préalable par les organisateurs.

Elle précise également que les livres et périodiques doivent être en bon état et d'intérêt général. Elle souligne enfin la présence d'amuseurs publics et d'activités d'animation.

2. L'AMÉNAGEMENT DES LIEUX

Pour assurer un bon déroulement, on prévoit (selon l'envergure, bien sûr):

Une salle assez grande et bien éclairée;
Des décorations qui donnent un air de fête;
L'installation d'un assez grand nombre de tables pour que chaque participant ait un espace pour y déposer ses livres;
Des espaces réservés à l'animation, à la lecture et aux collations.

3. L'ANIMATION DE LA JOURNÉE

Pour faire de cet événement une fête du livre, on organise quelques activités comme le lancement d'un concours, des mini-spectacles, des tirages... On prévoit aussi la présence de ressources humaines suffisantes, pour guider les plus jeunes dans leurs échanges, ainsi que d'animateurs (amuseurs publics, clowns...) qui, en circulant entre les groupes, contribuent à créer une chaude atmosphère.

À PARTIR DE 8 ANS

LE MUSÉE IMAGINAIRE

(activité inspirée du projet de Communication-Jeunesse et qui se jumelle très bien avec l'activité 11: Le palmarès)

Créer un décor dont les éléments visuels sont des éléments significatifs d'un ensemble de livres

peut être une activité créatrice qui, d'une part, amène les jeunes participants à lire davantage et qui, d'autre part, présente de façon originale un certain nombre de livres.

DESCRIPTION

Après avoir pris connaissance d'un lot de livres, les jeunes cherchent à représenter chacun d'eux par un objet qui symbolise le livre lui-même ou une partie du récit.

CLIENTÈLE VISÉE

Jeunes de 8 à 15 ans.

MILIEU

Écoles, bibliothèques publiques, centres culturels, maisons de jeunes, librairies.

TEMPS À PRÉVOIR

Deux périodes d'encadrement (30 à 60 minutes);
Une période pour le montage de l'exposition;

MATÉRIEL REQUIS

Lot de livres et de périodiques en tout genre;

ÉTAPES DE L'ACTIVITÉ

1. LE CHOIX DE LIVRES

Un bon lot de livres et de périodiques est mis à la disposition des jeunes afin qu'ils y trouvent chacun leurs intérêts. Pour choisir le ou les documents qu'ils présenteront dans le musée, les jeunes doivent d'abord prendre connaissance du contenu global du lot. Ainsi, sans lire vraiment les textes, ils sélectionnent à partir d'éléments tels:

Le titre du livre;

Le résumé au dos du livre;

Les illustrations;

La lecture rapide de quelques passages...

Si les organisateurs de l'activité connaissent bien les livres, ils résument le contenu de ceux qu'ils connaissent.

2. LA RECHERCHE D'OBJETS

On rencontre les participants afin de faire collectivement un exercice de recherche d'objets. En fait, on présente ici aux jeunes des façons de représenter un livre à partir d'histoires connues de tous. Les jeunes participent activement à cette période de créativité. Quelques exemples:

Un panier de provisions pour *Le petit chaperon rouge*;

Une truie et des briques pour *Les trois petits cochons*;

Un gros chat en peluche pour *Le matou*;

Un microscope et des bechers pour *Le petit débrouillard*.

Et que pourrions-nous avoir d'autre? Comment représenter les livres que vous avez choisis?

3. L'EXPOSITION

Les objets signifiants sont regroupés. Les jeunes doivent concevoir un aménagement intéressant pour les présenter: une chambre à coucher, le sable d'une plage, les rayons d'une bibliothèque... On dispose les livres de façon originale à l'intérieur de ce décor.

4. LE PROLONGEMENT

Il est possible de transformer cette activité en jeu de découvertes. Ainsi, on expose les livres à l'extérieur du musée et on demande aux visiteurs de l'exposition d'associer les livres et les objets qui les représentent. Ceci peut très bien donner lieu à un concours.

5

MESSAGE «ULTRA SECRET»

(activité inspirée du projet de l'école Notre-Dame de La Prairie)

Titre, auteur, vedette matière, cote, sujet, voilà le vocabulaire des systèmes de classification de nos bibliothèques. Le fichier est certes indispensable pour repérer des livres aisément, mais il faut d'abord apprendre aux jeunes à s'en servir. Cet apprentissage peut devenir très amusant si les enfants deviennent des détectives, dont l'outil principal de recherche est le fichier de la bibliothèque.

DESCRIPTION

Une équipe de cinq enfants doit trouver un message inscrit à l'endos d'un casse-tête de cinq pièces. Les pièces du casse-tête sont cachées dans cinq livres différents. Il faut, pour trouver les livres qui dissimulent le message, chercher dans le fichier de la bibliothèque les cotes des livres à partir d'indices inscrits sur une feuille portant la mention «ultra secret». Cinq équipes sont formées et chacune d'elles doit repérer les livres contenant une partie du message.

CLIENTÈLE VISÉE

Enfants de 8 à 12 ans.

MILIEU

Bibliothèques scolaires et publiques.



TEMPS À PRÉVOIR

Une période de 60 minutes par groupe de 25 enfants.

MATÉRIEL REQUIS (pour un groupe de 25 enfants):

25 livres de genres différents;
5 feuilles d'indices reproduites en plusieurs exemplaires;
5 casse-têtes à 5 morceaux;
1 fichier de bibliothèque;
Prix à distribuer (s'il s'agit d'un concours).

ÉTAPES DE L'ACTIVITÉ

1. CONCEPTION DU CASSE-TÊTE

On le fabrique soi-même avec des pièces assez grosses pour qu'elles ne glissent pas hors des livres. Le casse-tête peut illustrer:

Des personnages de livres;
Une photographie qui se rapporte à la lecture;
Une série de lettres stylisées;
La reproduction d'une pochette de livre.

Le message, inscrit à l'endos du casse-tête, peut contenir:

Un slogan sur la lecture;
Le thème d'une campagne de lecture;
Une statistique sur la lecture;

L'annonce d'une nouvelle collection disponible à la bibliothèque;
Etc.

2. LA FORMULATION DES INDICES

On prépare un indice pour chacun des 25 livres à repérer (chaque équipe aura donc 5 indices pour 5 livres). La formulation de ces indices doit permettre aux enfants de découvrir la cote du livre par une recherche dans le fichier. Voici quelques exemples:

J'ai été écrit par Raymond Plante et mon titre commence par «Le record...» (réponse: *Le record de Philibert Dupont*).

Je suis un recueil d'«expériences scientifiques» et j'ai été édité par Québec Science en 1985 (réponse: *Encore des expériences*).

J'ai été illustré par Philippe Béha et mon titre commence par les lettres ARCH (réponse: *Archibaldo le dragon*).

Les initiales de mon auteur sont D.L., j'ai été édité en 1981 aux éditions Pierre Tisseyre et mon titre se termine par un point d'interrogation (réponse: *Où est le chat?*).

6

LA REVUE GÉANTE

(activité inspirée du projet de l'école Bois-Joli de Sept-Îles)

Les périodiques ne sont plus exclusivement conçus pour la clientèle adulte. En effet, chaque année des éditeurs québécois et étrangers présentent de nouvelles parutions pour les jeunes lecteurs. Celles-ci sont souvent les bienvenues sur le marché, car les jeunes y trouvent de bonnes sources d'information, des lectures courtes, des idées de bricolage, des jeux ou des bandes dessinées. Proposer la production d'une revue à un groupe d'enfants ou d'adolescents risque d'en inspirer plus d'un, puisqu'ils prendront plaisir à s'activer à une telle réalisation. Pourquoi la faire géante? C'est une question pratique, car il est plus facile d'y inclure des photographies, des illustrations et des textes bien aérés.

DESCRIPTION

Un groupe de jeunes réalise une revue qui comprend des chroniques, des jeux et de la publicité.

CLIENTÈLE VISÉE

Jeunes de 8 à 15 ans.

MILIEU

Écoles, maisons de jeunes, centres culturels.

TEMPS À PRÉVOIR

Il s'agit d'un projet à long terme, car les jeunes ont besoin de temps pour bien réaliser cette activité. Toutefois, il ne faut pas faire «traîner» la production afin de ne pas perdre la motivation. Une bonne planification facilitera le travail tant des organisateurs que des jeunes.

MATÉRIEL REQUIS

Bon nombre de revues en tout genre;
Grandes feuilles;
Ficelle (pour la reliure);
Grands cartons (pour la couverture);
Colle, ciseaux.

ÉTAPES DE L'ACTIVITÉ

La durée des périodes varie selon l'âge des jeunes et l'envergure du projet.

1. L'OBSERVATION

On met à la disposition des jeunes un grand nombre de revues. On les invite à les feuilleter et à en observer la présentation et le contenu.

A) La présentation d'ensemble

Que présente la page couverture (le titre, les sujets traités, de la publicité, des photographies...)?
Quelle est la qualité de la reliure, du papier, de l'impression?

Quel est le format? Permet-il une bonne manipulation? Est-il original?

Quels sont les caractères d'imprimerie utilisés?
La table des matières est-elle détaillée?
La pagination est-elle claire?

La mise en pages favorise-t-elle la lecture?
Qu'est-ce qui vient compléter les textes (des photographies, des dessins, des cartes...)?

B) Le contenu

Quelles sont les chroniques?
Quelle est la nature des textes publiés (narration, humour, dialogues...)?

Le texte est-il accessible (sa longueur, division en paragraphes, vocabulaire choisi...)?

Les jeux proposés sont-ils stimulants?

2. LA RÉPARTITION DES TÂCHES

À partir des intérêts et habiletés de chacun, le groupe se divise les tâches. Chacun doit remplir son rôle:

Les rédacteurs:

Ils s'occupent de la recherche et de la rédaction de chroniques spécifiques ou de dossiers comprenant des textes plus longs.

Les illustrateurs-graphistes:

Ils s'occupent de la présentation visuelle de la revue. Par des photographies, des illustrations, des croquis, ils voient à accompagner les textes des rédacteurs. Ils réalisent des bandes dessinées et font le montage final de la revue (reliure).

Les concepteurs de jeux:

Ils élaborent et confectionnent divers jeux éducatifs et d'habileté. Ils en établissent les objectifs et les règles.

Les publicitaires:

Ils s'occupent de diffuser des nouvelles de façon originale. Ils conçoivent des slogans et font les illustrations qui accompagnent leurs messages. Ils trouvent le titre de la revue.

Le contenu des chroniques, le style des jeux proposés, les nouvelles diffusées, l'ensemble constituera une revue à l'image des participants. Les possibilités sont nombreuses. Voici quelques suggestions:

Des chroniques:

Musique, spectacles, livres, films, cuisine, mode, sports...

Des dossiers:

Santé, carrières et professions, nature, sexualité, découvertes scientifiques...

Des jeux:

Mots cachés, mots croisés, expériences scientifiques, tours de magie, dessins à compléter, questions de connaissances générales...

Des illustrations:

Caricatures, bandes dessinées, collages, graphiques...

Des créations d'élèves:

Poésie, textes de fiction, nouvelles, éditoriaux...

Des nouvelles à publiciser:

Projets réalisés en classe, services offerts à la communauté, nouveaux règlements scolaires, résultats d'enquêtes, annonces de concours...

3. LA PRODUCTION

Évidemment, c'est l'étape la plus longue, le moment où les organisateurs doivent apporter le plus grand support possible aux participants. Puisqu'une bonne planification facilite le travail d'équipe, on prévoit un calendrier de production de façon à atteindre les objectifs fixés. Voici un exemple:

CALENDRIER DE PRODUCTION (ne comprend pas les étapes 1 et 2)

	1re rencontre	2e et 3e rencontres	4e et 5e rencontres	6e rencontre
Rédacteurs	<ul style="list-style-type: none"> - Élaboration du plan détaillé des articles (contenu, longueur des textes...) - Identification des sources d'information (revues, livres, personnes-ressources...) 	<ul style="list-style-type: none"> - Lecture en vue de se documenter - Entrevues avec les personnes-ressources 	<ul style="list-style-type: none"> - Rédaction 	<ul style="list-style-type: none"> - Révision - Correction - Ajouts
Illustrateurs graphistes	<ul style="list-style-type: none"> - Contacts avec les rédacteurs et énumération de leurs besoins (illustrer quoi) - Choix du matériel (appareil photo, peinture) - Conception de la page couverture 	<ul style="list-style-type: none"> - Réalisation des dessins, photos, croquis - Réalisation de la page couverture 	<ul style="list-style-type: none"> - Vérification de la pertinence des éléments visuels réalisés auprès des rédacteurs 	<ul style="list-style-type: none"> - Retouches - Reliure
Concepteur de jeux	<ul style="list-style-type: none"> - Choix des jeux à réaliser - Élaboration des objectifs des jeux - Élaboration des règlements généraux 	<ul style="list-style-type: none"> - Conception des jeux - Réalisation visuelle des jeux 	<ul style="list-style-type: none"> - Rédaction des règlements et consignes des jeux - Test de la valeur des consignes et règlements. 	<ul style="list-style-type: none"> - Retouches - Ajout des couleurs
Publicitaires	<ul style="list-style-type: none"> - Observation de divers genres de publicité et choix de modèles - Choix du titre de la revue 	<ul style="list-style-type: none"> - Cueillette des informations 	<ul style="list-style-type: none"> - Rédaction de courts textes publicitaires - Illustration des slogans 	<ul style="list-style-type: none"> - Correction - Retouches

7

JEU DE DÉTECTIVE

(activité inspirée des projets de l'école Présentation-de-Marie de Granby et de l'école Sainte-Marie de Jonquière)

Voici une activité qui demande peu de préparation, mais qui stimule toujours les jeunes curieux, lecteurs ou non, car devenir détective pour quelques jours c'est assez intéressant! Puisqu'il faut être fouineur pour trouver les réponses, les jeunes prendront plaisir à manipuler les fichiers et les livres de la bibliothèque. On peut attirer un plus grand nombre de participants en transformant ce jeu en concours.

DESCRIPTION

On invite les jeunes à trouver à la bibliothèque des livres précis à partir d'indices diffusés quotidiennement. Ils remplissent un coupon-réponse en indiquant de quels livres il s'agit.

CLIENTÈLE VISÉE

Jeunes de 8 à 15 ans.

MILIEU

Bibliothèques scolaires ou publiques.

TEMPS À PRÉVOIR

Trois heures de préparation;
Une semaine de diffusion des indices.

MATÉRIEL REQUIS

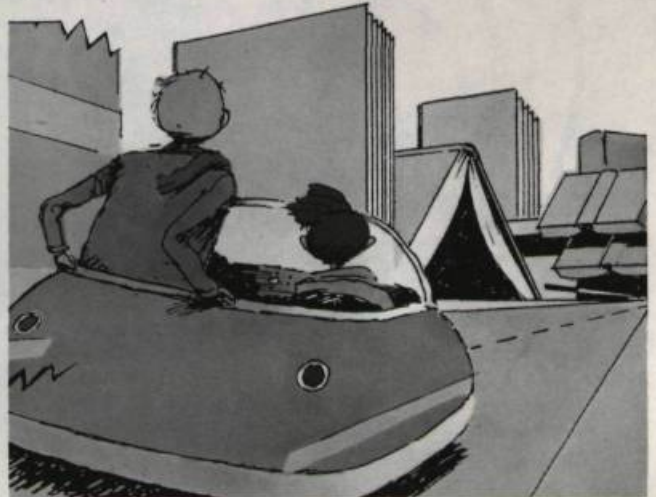
Trois livres;
Coupons-réponses;
Prix à distribuer (s'il s'agit d'un concours).

ÉTAPES DE L'ACTIVITÉ

1. LA PRÉPARATION

Choisir trois livres qui ont un lien entre eux (même auteur, même sujet ou même collection). Profiter de l'occasion pour faire connaître des livres peu lus, mais qui auraient intérêt à être connus des jeunes.

Pour chacun des livres, trouver cinq indices, le premier étant beaucoup moins explicite que le dernier. Exemples: présenter le titre en charade, donner le nom de l'auteur, nommer la maison d'édition, résumer le contenu, décrire l'illustration de la page couverture.



Préparer le coupon-réponse. Comme les jeunes doivent trouver trois livres, prévoir trois cases où ils inscriront les titres, les auteurs et les maisons d'édition des livres qu'ils ont repérés. Prévoir également une case où les jeunes pourront s'identifier.

Faire la promotion de l'activité à l'aide d'affiches qui mettent en relief l'aspect suspense du jeu.

2. LE DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

Pendant cinq jours consécutifs (ou à raison d'une fois par semaine), on diffuse les indices, un à la fois pour chacun des trois livres à trouver. L'annonce se fait soit à la radio étudiante, soit par un affichage sur les babillards. Les indices ne sont pas répétés sauf le dernier jour, où on ajoute au cinquième indice les quatre premiers. Quand on diffuse un indice, il faut préciser s'il s'agit d'un indice pour le livre A, B ou C.

Comme il est possible que certains trouvent les trois livres avant la fin, on peut classer les coupons-réponses par jour de remise (ex.: remis après le 1er indice, après le 2e, etc.). On remettra alors les prix en conséquence.

8

LES NON-LECTEURS EN ACTION

(activité inspirée du projet du collège Saint-Patrice de Magog)

Si certains jeunes n'aiment pas lire, il n'est pas dit qu'ils ne se plairont pas à remplir certaines tâches de promotion de la lecture. Ces non-lecteurs pourront, par une participation qui tienne

compte de leurs intérêts, s'impliquer à leur façon dans des activités sur le thème du livre. Ainsi, il pourront se regrouper en comité et publiciser les nouvelles parutions, les activités d'animation de la bibliothèque, les concours littéraires... On ne sait jamais, peut-être que l'image négative qu'en-



treignent ces jeunes à l'égard de la lecture s'estompera d'elle-même.

DESCRIPTION

Un groupe de jeunes forme un comité qui s'occupe de faire la promotion du livre et de la lecture. Le comité s'active à la production d'affiches, à la rédaction de communiqués ou à la préparation d'expositions.

CLIENTÈLE VISÉE

Jeunes de 8 à 15 ans.

MILIEU

Écoles primaires et secondaires.

TEMPS À PRÉVOIR

Le mandat du comité peut s'échelonner sur une année scolaire ou sur une brève période où on a davantage besoin de publicitaires (Semaine du livre, Festival national du livre, etc.). Dans le cas d'un mandat annuel, on prévoit des rencontres à raison d'une ou deux par mois. Par contre, si le travail du comité concerne un événement spécial, des rencontres hebdomadaires sont nécessaires.

ÉTAPES DE L'ACTIVITÉ

1. LA FORMATION DU COMITÉ

Un sondage sur les intérêts de lecture peut permettre aux organisateurs d'identifier ceux qui ne lisent pas. Les questions posées doivent cependant favoriser l'affirmation sans contrainte du désintérêt de certains jeunes pour la lecture.

La formation du comité doit bien sûr se faire sur une base volontaire. Il est important d'insister sur le besoin du milieu d'avoir de bons publicitaires.

À la première rencontre, on évalue les aptitudes et les intérêts des participants afin de prévoir confier à chacun une tâche qui lui convienne.

2. DES PROJETS DE PROMOTION

Les activités du comité peuvent être très variées. Avec leur imagination, les jeunes trouveront sûrement des projets à réaliser. Voici quelques pistes pour ces publicitaires en herbe.

A) Des communications orales

Faire la tournée des classes pour communiquer les règlements de la bibliothèque, les exigences d'un concours d'écriture, les règles d'un rallye-lecture, etc.

Utiliser la radio de l'école ou les médias communautaires pour faire connaître les projets de lecture de l'école.

Animer un débat sur diverses questions concernant la lecture.

B) Des communications écrites

Rédiger de courts communiqués pour annoncer les nouvelles acquisitions de la bibliothèque, les résultats d'un sondage sur les goûts et intérêts des lecteurs, les prix littéraires de l'année, etc.

Concevoir des affiches de promotion pour faire connaître de nouvelles collections, des héros de romans, un auteur ou un illustrateur chevronné, etc.

Utiliser le journal scolaire pour rendre compte régulièrement des activités du comité.

C) Des communications à trois dimensions

Concevoir des macarons et des signets porteurs de slogans sur la lecture.

Fabriquer des mobiles qui indiquent les différentes sections de la bibliothèque (romans, bandes dessinées, encyclopédies...).

Décorer une boîte destinée à recevoir les suggestions des lecteurs (achats de livres, aménagement des lieux, activités variées...).

D) Des mini-expositions

Présenter une série de documents sur un thème (l'espace, l'informatique, l'astronomie, le sport...).

Préparer une sélection de livres d'un même genre littéraire (romans policiers, livres d'humour, contes et légendes...).

Monter un présentoir qui contienne les oeuvres d'un auteur et sa biographie.

Pour les expositions, il faut voir à répertorier les documents, à les disposer convenablement, à décorer les lieux, à publiciser l'événement et à accueillir les visiteurs.

9

LA RECONSTITUTION DES LIEUX

(activité inspirée de l'école Mariboisé de Saint-Jérôme)

Que ce soit à partir d'un album ou d'un roman, il est toujours possible d'identifier des lieux où se déroulent certaines actions du récit. Parfois ces lieux sont bien définis (dans le métro de Montréal,

dans le Vieux-Québec...), parfois l'auteur est moins précis (quelque part entre Vénus et Mars...). Les jeunes pourraient prendre plaisir à reconstituer le décor d'une scène choisie à partir de lectures orientées sur les descriptions pertinentes.

DESCRIPTION

En équipe de deux ou trois, les jeunes fabriquent une maquette qui représente un lieu important où se déroule une scène du livre choisi.

CLIENTÈLE VISÉE

Jeunes de 8 à 15 ans.

MILIEU

Écoles, centres culturels, maisons de jeunes.

TEMPS À PRÉVOIR

Au moins 4 périodes de 60 minutes.

MATÉRIEL REQUIS

Lot de livres (albums et romans);
Matériel de bricolage (ciseaux, colle, cartons, peinture...);
Objets divers (bâtons à café, petites boîtes, papier d'aluminium).

ÉTAPES DE L'ACTIVITÉ

1. LE CHOIX DU LIVRE

On explique aux jeunes l'objectif du projet en leur donnant des exemples. Ainsi, on résume quelques histoires en énumérant avec eux des possibilités: Quelle scène retenir? Quoi inclure dans le décor? Quels matériaux utiliser? Si des albums sont choisis, on insiste pour que les jeunes laissent place à leur imagination malgré les descriptions explicites fournies par les illustrations. Par exemple, si l'action se déroule dans une classe, on peut faire la maquette de l'école et des édifices avoisinants. Si par contre, ils choisissent un roman, ils doivent pendant leur lecture identifier les passages qui indiquent des décors et les noter si possible.

Il est préférable de présenter aux jeunes un lot de livres préalablement sélectionnés à partir de critères tels que:

Les livres sont disponibles et peuvent être consultés en tout temps.

Les sujets traités dans les livres sont susceptibles d'intéresser les jeunes.

Les textes correspondent à leur niveau de lecture. Les textes contiennent assez d'indications quant aux lieux et décors.

2. LE PLAN DE LA MAQUETTE

Les jeunes décident du projet à réaliser. Après en avoir discuté ensemble, ils présentent une liste de leurs besoins matériels (cartons, feutres, boîtes...). Ils élaborent aussi un plan de leur maquette, ce qui en facilitera la construction. Le plan comprend notamment:

Les dimensions globales (longueur, hauteur, largeur);

Les dimensions approximatives de certains éléments (hauteur des arbres, longueur des rues, grandeur des personnages...);

L'emplacement de certains éléments (ici la route, là le parc...).

Les jeunes notent toutes les idées énoncées. Quand ils construiront la maquette, ils pourront se référer à cette liste.

3. LA CONSTRUCTION

Tout au long de cette étape, les jeunes doivent consulter le livre choisi pour y recueillir certaines précisions comme la couleur et la texture de certains édifices, la saison où se déroule l'action (on y met du gazon ou de la neige?), etc.

4. LE PROLONGEMENT

On expose les travaux des jeunes en les jumelant avec les livres.

On organise un concours: Quel livre est représenté par cette maquette?

Les jeunes présentent oralement leur maquette en racontant l'histoire du livre qu'ils ont représenté.

10

RÉALISATION D'UN VIDÉO-LIVRE

(activité inspirée du projet des écoles Courval et Notre-Dame de Neuville)

Réaliser un vidéo, voilà une activité qui intéressera grandement les enfants. Mais comme toute production a d'abord besoin d'un sujet, pourquoi ne pas utiliser les livres comme source d'inspiration. Ceci peut être une excellente façon de faire connaître de nouveaux livres et de permettre aux plus jeunes d'avoir accès à des textes qu'ils ne peuvent pas encore lire.

DESCRIPTION

En équipe d'au moins quatre, les enfants réalisent un vidéo. Les images seront tirées de livres préalablement choisis; le son consistera en une narration intégrale ou sélective du texte de ces livres.

CLIENTÈLE VISÉE

Enfants de 8 à 12 ans.

MILIEU

Écoles, centres culturels.

TEMPS À PRÉVOIR

Six périodes de 60 minutes.

MATÉRIEL REQUIS

Lot de livres (albums bien illustrés);
Caméra et moniteur vidéo;
Télévision;
Lutrin ou table inclinée.

ÉTAPES DE L'ACTIVITÉ

1. LE VISIONNEMENT (une période)

On projette aux enfants de courts films vidéo afin de les sensibiliser à certaines techniques utilisées: gros plan, zoom, caméra fixe, narration et dialogue... Étant donné que les jeunes auront à filmer les illustrations d'un livre, si possible choisir des films réalisés à partir d'images fixes.

Pendant la projection, on notera entre autres:

Les mouvements de caméra et leur fonction: un gros plan pour insister sur un détail, un zoom lent pour s'approcher progressivement d'un sujet à cerner, un balayage pour donner l'idée d'ensemble d'une action.

Les variantes sonores: la voix du narrateur suivie de celle d'un personnage, l'utilisation des bruits et de la musique.

Le générique et ce qu'on y inscrit: le titre du vidéo, les auteurs, les illustrateurs, les techniciens, les remerciements.

2. L'INITIATION À L'UTILISATION DES APPAREILS (une période)

Idéalement, un spécialiste en audio-visuel vient rencontrer les enfants pour cette période d'initiation. On apprend alors au groupe les techniques de base d'utilisation de la caméra et des micros. Une démonstration a lieu où l'on montre aux enfants comment filmer les illustrations d'un livre. Chacun manipule les appareils pendant quelques minutes.

3. LE CHOIX DE LIVRES (une période)

Chaque équipe doit se choisir un album. Voici quelques-uns des critères de base à respecter: Les illustrations du livre sont de bonne qualité. Le papier est mat (il faut éviter les reflets). Le texte est court ou peut être modifié sans difficulté.

Les structures de phrases et le vocabulaire utilisés doivent tenir compte de l'habileté de lecture des enfants.

Les livres sont disponibles en plusieurs exemplaires (trois ou quatre).

4. LE TOURNAGE (deux périodes)

Il faut d'abord partager les tâches entre les membres de l'équipe.

Celle-ci comprend:

Un cameraman;

Un narrateur;

Un ou des personnages selon le cas;

Un script (qui tourne les pages et s'assure que le texte est bien lu).

Puis on se pratique. Chacun, selon sa tâche, voit à se perfectionner. Voici quelques indications à donner aux enfants.

Au narrateur

Attention au débit, à la prononciation et aux intonations! Prévoir des arrêts entre les phrases.

Aux personnages

Si vous changez vos voix, conservez le même ton tout au long du récit. Attention au débit!

Au cameraman

Va doucement avec les mouvements de caméra, car un zoom trop rapide c'est étourdissant! Garde toujours l'oreille ouverte, il faut bien suivre le texte.

Au script

Écoute bien les textes, il faut tourner les pages au bon moment. Laisse tes doigts sur les bords du livre, sinon tu caches les illustrations. Si tu juges que le texte est mal rendu, dis: «Coupez.»

Comme il n'est pas question ici de faire du montage, le tournage peut être recommencé à volonté. Avec humour et patience on y arrive toujours. Aussi, après plusieurs pratiques, on s'essaie au tournage. Un visionnement nous permettra d'évaluer les résultats.

5. LE VERNISSAGE (une période)

On convie parents et amis à une fête centrée sur les productions des enfants. Les livres ayant servi au tournage et tout le matériel de production sont exposés. Les enfants partagent leur expérience avec les invités.

À PARTIR DE 13 ANS

11

LE PALMARÈS

(activité inspirée du projet de Communication-Jeunesse)

Un palmarès de livres, pourquoi pas? Il nous permettra de mieux connaître les intérêts de nos lecteurs. Et puis, par la diffusion des résultats, nous aurons un outil supplémentaire de promotion. En favorisant la prise en charge de cette activité par les jeunes eux-mêmes, le dynamisme sera plus grand.

DESCRIPTION

À partir d'une liste de livres choisis par un comité de lecture, les jeunes organisent dans leur milieu un palmarès. Ils s'occupent aussi bien de la promotion de cette activité que de ses aspects organisationnels (compilation, diffusion des résultats).

CLIENTÈLE VISÉE

Jeunes de 13 à 17 ans.

MILIEU

Écoles secondaires, bibliothèques publiques, centres culturels, maisons de jeunes, librairies.

TEMPS À PRÉVOIR

Quelques mois (afin de permettre aux jeunes de lire plusieurs livres inscrits au palmarès).

MATÉRIEL REQUIS

Lot de livres de tout genre;

Coupons-réponses;

Boîtes;

Prix à distribuer (s'il s'agit d'un concours);

Matériel de promotion (affiches, banderoles, etc.).

ÉTAPES DE L'ACTIVITÉ

1. LE CHOIX DES LIVRES À INSCRIRE

Pour simplifier cette étape, il est conseillé d'utiliser des listes déjà existantes (voir Documents à consulter). On s'assure d'une bonne disponibilité des livres inscrits au palmarès. Aussi, on prévoit plusieurs exemplaires d'un même titre. Cette liste comporte une vingtaine de titres et offre des lectures variées (romans d'aventures, de science-fiction, nouvelles, poésie...). Elle est reproduite en plusieurs exemplaires sous forme d'un coupon-réponse. Les participants au palmarès cocheront la case qui correspond à leur degré de satisfaction (J'aime beaucoup, J'aime un peu, Je n'aime pas du tout).

2. LA PROMOTION DU PALMARÈS

Les jeunes qui organisent ce palmarès prévoient plusieurs moyens pour encourager la participation. Voici quelques suggestions:

Grandes affiches et banderoles;
Annonces régulières à la radio et dans le journal;
Tournées d'information dans le milieu;
Mini-spectacle de lancement;
Reproduction du coupon-réponse sur grand carton;
Tirages au sort, chaque semaine, pour les participants...

3. LA CUEILLETTE DES RÉSULTATS

Comme l'activité se poursuit pendant plusieurs semaines, il faut dès le lancement du palmarès installer des boîtes pour recueillir les coupons-réponses. Ces boîtes sont vidées régulièrement afin de permettre d'effectuer une compilation visuelle. On peut alors diffuser certains résultats, mais il faut conserver le suspense. Ainsi, on peut annoncer:



Les livres les moins lus;
Les cinq ou six grands succès;
Les livres pour lesquels les critiques sont partagées;
Les genres de livres préférés.

4. LA DIFFUSION DES RÉSULTATS

Lorsque le palmarès est terminé, on organise une large diffusion des résultats à travers le milieu. Si le coupon-réponse contenait un espace «commentaire», on utilise les remarques des jeunes pour faire connaître certains livres. Les titres ayant obtenu la faveur des participants font l'objet d'une exposition spéciale. Un débat à partir des résultats du palmarès ou la visite de l'auteur du livre préféré des jeunes complète agréablement cette activité.

12

CRÉATIONS AUTOUR DE ROMANS

(activité inspirée du projet des écoles Louis-Joliette et Marie-de-l'Incarnation de Québec)

Des activités de création dont le livre est la source d'inspiration, voilà une excellente façon de stimuler les jeunes à la lecture. Les oeuvres de genres variés qui seront produites constitueront une exposition très intéressante qui permettra aux visiteurs de prendre connaissance de romans susceptibles de les intéresser.

DESCRIPTION

Les jeunes doivent produire une oeuvre visuelle à partir d'un roman. Ces créations sont ensuite exposées en même temps que les livres utilisés.

CLIENTÈLE VISÉE

Jeunes de 13 à 17 ans.

MILIEU

Écoles, bibliothèques publiques, centres culturels.

TEMPS À PRÉVOIR

Trois rencontres d'encadrement (périodes de 60 à 90 minutes);

Une demi-journée pour l'installation de l'exposition;

Durée de l'exposition (à déterminer selon l'envergure du projet).

MATÉRIEL REQUIS

Lot de romans;

Listes photocopées des propositions de projets (partie 6 de cette activité);

Matériel de bricolage;

Matériel audio-visuel (selon les projets des jeunes).

ÉTAPES DE L'ACTIVITÉ

1. LE CHOIX DU ROMAN

Pour simplifier cette étape, on aura d'abord effectué une sélection de livres à partir des critères retenus:

Les aventures sont palpitantes;

L'information est juste et pertinente;
 Les valeurs véhiculées sont modernes;
 Les textes sont de qualité;
 L'humour tient une bonne place;
 L'histoire est originale;
 Les personnages sont attachants...

Selon les objectifs poursuivis, la liste des romans peut être:

Une liste de romans québécois;
 Une liste de romans d'un genre donné;
 Une liste de romans classés selon leur difficulté de lecture (facile, moyen, difficile);
 Une liste de romans préparée par les jeunes eux-mêmes.

Ayant expliqué aux jeunes l'objectif de création, on leur présente les livres choisis en faisant ressortir l'intérêt de chacun. On encourage alors les discussions dans le groupe:

Qui a déjà lu ce roman? Quelles sont vos remarques?

Que vous suggère le titre?

Qui connaît l'auteur?

Que nous apprend la pochette du livre?

On amène peu à peu les participants à réfléchir sur l'exploitation possible des romans. Une liste de suggestions de projets leur est remise (voir la partie 6: Des propositions de projets).

2. LA LECTURE DU ROMAN

On propose aux jeunes de faire d'abord une première lecture du roman pour vérifier la pertinence de leur choix. Le livre plaît-il réellement? Permet-il la réalisation du projet? On les encourage à plonger dans le récit pour le simple plaisir de lire. Au moment de s'activer à leur production, les jeunes auront à relire le roman ou certaines parties de façon à recueillir les données nécessaires à leur création.

3. LA RÉALISATION DES PROJETS

Après avoir choisi le type de production à laquelle ils veulent travailler (romans-photos, galerie de personnages, caricatures...), les jeunes préparent un devis de réalisation qui comprend notamment:

Le matériel requis;

Les dimensions de l'oeuvre;

Le calendrier d'exécution;

Les démarches à faire;

Les réservations de locaux, d'appareils photo...

En cours de route, les jeunes se réunissent avec les autres participants pour corriger et améliorer leur produit.

4. LA RÉDACTION

Puisque ces oeuvres seront présentées dans le cadre d'une exposition, les jeunes préparent un court texte pour présenter leur travail. On peut y retrouver:

Des données sur le livre (titre, auteur, maison d'édition, année de parution);

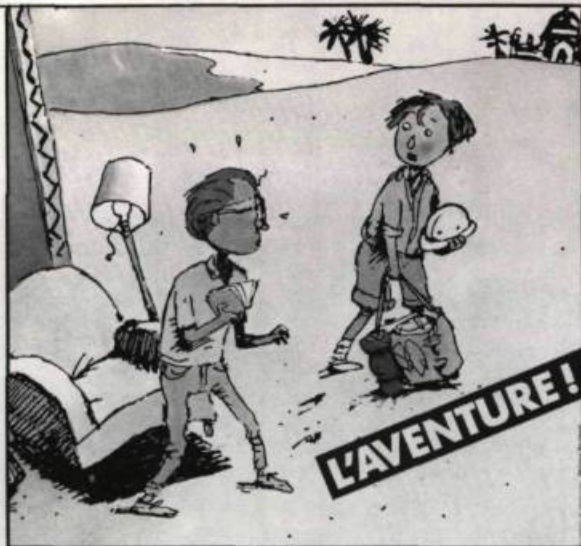
Des informations sur l'auteur du livre (biographie et bibliographie);

Une présentation personnelle de l'exposant (son nom, ses goûts, etc.);

Des explications sur la fabrication de l'oeuvre (matériaux utilisés, temps de réalisation, fournisseurs d'équipement...).

5. L'EXPOSITION

Selon l'envergure du projet, l'exposition peut



devenir itinérante ou être simplement présentée à l'occasion d'une semaine spéciale dans le milieu. Néanmoins, on y invite toujours parents et amis. L'accueil est alors assuré par les participants qui témoignent de leur expérience.

6. DES PROPOSITIONS DE PROJETS

A) Devenir illustrateur

On prépare une série d'illustrations qui s'insèrent dans le roman. Pour ce faire, on identifie les éléments clés du récit (points culminants du récit, moments de grande intensité, scènes humoristiques...). Les illustrations doivent respecter l'atmosphère globale du roman. Une jaquette du livre est aussi produite; elle est conçue de façon à attirer le lecteur.

B) Devenir publicitaire

On conçoit et réalise une grande affiche, des mobiles, des signets, des macarons afin de piquer la curiosité des lecteurs à l'endroit d'un roman particulier. Ces éléments de promotion dégagent l'atmosphère du roman, présentent certains lieux et personnages ou sont tout à fait symboliques (jeux de couleurs, objets clés du roman...).

C) Devenir photographe

On prépare un montage de photographies ou de diapositives qui illustrent certaines scènes du livre. On doit respecter les caractères physiques des personnages, l'époque et les lieux du roman. Une bande sonore (comprenant bruits, musique et dialogues) peut compléter ce projet. Ce dernier peut aussi se présenter sous la forme traditionnelle du photoroman.

D) Devenir bédéiste

On transforme les textes du roman en dialogues ou monologue. Tout en respectant les séquences du récit, on fait évoluer l'histoire par les images et les mots.

E) Devenir caricaturiste

On crée une série de caricatures qui représentent les personnages du roman. On fait ressortir les caractères dominants de chacun et on les place dans des situations farfelues.

F) Devenir décorateur

On prépare une galerie de personnages tirés d'un ou de plusieurs romans. On peut les fabriquer sous des modes variés: mannequins, marionnettes, plasticine, sculpture sur bois... Pour créer un lien entre les personnages, on ajoute des éléments décoratifs.

G) Devenir réalisateur

On conçoit et réalise un court vidéo qui présente certains aspects du roman:

- Une scène importante du récit;
- La présentation des personnages;
- Un reportage sur les lieux du récit;
- Une interview avec l'auteur (réel ou fictif).

H) Devenir architecte

On reconstitue un ou des lieux du roman sous forme de maquette. Tout en respectant les

descriptions de l'auteur, on peut reconstituer également l'environnement immédiat. Ainsi, si l'action se déroule dans une maison, on peut aussi faire la maquette du quartier.

I- Devenir cartographe

Sur une carte géographique, on trace l'itinéraire suivi par les personnages du récit. On rajoute certains éléments visuels tels que les moyens de transport utilisés, les édifices fréquentés, les objets révélateurs.

13

LA BIBLIOTHÈQUE SORT DE SES MURS

(activité inspirée du projet de l'école Jésus-Marie de Beauceville)

Bouquiner dans un cadre autre que celui de la bibliothèque, en échangeant avec les amis tout en croquant sa pomme, voilà une activité qui peut stimuler les jeunes à développer leur intérêt pour la lecture. L'activité consiste à organiser un minisalon du livre qui présente un choix de livres et de périodiques tirés des rayons mêmes de la bibliothèque. Le salon doit être conçu comme un lieu où lecteurs et non-lecteurs se rencontrent dans un climat de détente et d'échange.

DESCRIPTION

Différents kiosques thématiques présentent une sélection de livres et de périodiques. Les jeunes circulent librement entre les kiosques, échangent des opinions, consultent les responsables et notent les titres qui les intéressent.



CLIENTÈLE VISÉE

Jeunes de 13 à 17 ans.

MILIEU

Écoles, bibliothèques publiques, centres commerciaux, centre culturels, maisons de jeunes.

TEMPS À PRÉVOIR

Compte tenu du temps de préparation assez long, prévoir une exposition de plusieurs jours.

MATÉRIEL REQUIS

Livres et périodiques de la bibliothèque;
Listes des documents exposés;
Affiches de promotion de l'événement;
Tables;
Kiosques.

ÉTAPES DE L'ACTIVITÉ:

1. LA PRÉPARATION

A) Le choix du matériel à exposer

Les responsables du projet sélectionnent des documents à partir de critères de qualité et d'intérêt. Les jeunes bibliophiles peuvent très bien s'associer au comité organisateur. On en profite pour promouvoir certains titres moins connus, pour présenter des collections particulièrement intéressantes et pour faire connaître quelques bons auteurs. Chaque kiosque regroupe les publications classées d'après leur thème. Voici quelques suggestions de thèmes:

- Les prix littéraires des cinq dernières années;
- Des livres écrits par de jeunes auteurs;
- Des périodiques culturels, scientifiques, sportifs...;
- De bons livres québécois;
- Des romans de science-fiction, d'amour, historiques...;
- Les best-sellers de l'année au Québec et à l'étranger;
- Des livres de grandes écrivaines;
- Des ouvrages humoristiques;
- De bons livres d'auteurs canadiens-anglais disponibles en traduction;
- Des biographies de nos contemporains;
- Des livres pratiques (bricolage, photographie, électricité...);
- Des livres qui ont été adaptés au cinéma;
- Les livres les plus lus dans le milieu depuis deux ans.

On dresse une liste des documents exposés à chacun des kiosques.

B) La promotion

Comme il est important de faire connaître la tenue du salon dans le milieu, il faut prévoir:

Une publicité bien orchestrée dans les semaines qui précèdent: utiliser les radios étudiante et communautaire, les journaux scolaires et locaux, etc. La collaboration des personnes du milieu, capables de diffuser verbalement l'information (enseignants, directeur d'école, comités d'étudiants...).

Un «blitz» promotionnel tel le lancement d'un concours dont les gagnants seront connus à l'ouverture du salon, un mini-spectacle ou le passage dans les milieux d'amuseurs publics qui annoncent l'exposition.

C) L'installation

L'exposition doit séduire les visiteurs. Il faut donc:

Monter des kiosques originaux, bien identifiés, colorés.

Disposer les kiosques de façon à permettre une bonne circulation et une manipulation aisée des documents exposés.

Prévoir des lieux pour des activités d'animation.

Présenter les livres et les périodiques de façon à attirer le visiteur.

2. L'EXPOSITION

L'exposition sera encore plus intéressante si elle est jumelée à des activités d'animation. Aussi peut-on y présenter:

Des démonstrations

Un illustrateur amateur ou professionnel, un imprimeur, un caricaturiste présentent sur place leur travail.

Des conférences

Un auteur nous entretient de son métier, un directeur de collection présente une série de livres, un organisme culturel nous parle du développement de la littérature au Québec.

Des encans de livres

Les participants apportent de la maison des livres qu'ils donnent pour la vente à l'encan. Les profits réalisés servent au financement d'activités culturelles ou à l'achat de nouvelles collections.

Des ateliers pratiques

On présente un atelier de reliure pour y réparer les livres en mauvais état, un atelier de recherche en documentation pour apprendre à se servir d'un fichier, un atelier d'écriture où laisser aller son imagination.

Des concours

À l'occasion de l'exposition, on lance des concours d'écriture, d'illustration, de slogans, etc.

14

AIDE À LA CRÉATION

(activité inspirée du projet Luparnou du pavillon des Érables et de la polyvalente de Deux-Montagnes)

La réalisation d'un projet d'écriture qui associe des jeunes du secondaire à de jeunes déficients intellectuels permet aux uns comme aux autres de nombreux apprentissages. On y poursuit des objectifs tels que la rédaction de contes adaptés aux participants, le recours à l'écriture comme moyen de susciter un intérêt pour la lecture, la participation à un projet d'envergure qui encourage la créativité des jeunes.

DESCRIPTION

De jeunes déficients intellectuels font équipe avec des adolescents du secondaire en vue de créer des contes illustrés. À partir de la connaissance des habiletés et difficultés, des goûts et intérêts de l'autre, chaque adolescent engagé dans ce projet guide son coéquipier dans sa démarche de création et d'écriture. Le travail se fait en équipe de deux.

CLIENTÈLE VISÉE

Jeunes du secondaire et des classes spécialisées en déficience intellectuelle.

MILIEU

Écoles et centres spécialisés.

TEMPS À PRÉVOIR

Minimum de cinq périodes.

MISE EN GARDE

Il est évident que cette activité doit être adaptée selon l'âge et les aptitudes des participants. Les consignes mentionnées plus bas le sont à titre indicatif seulement.

Quelques interventions préliminaires

A)auprès des jeunes du secondaire

Prévoir des périodes de lecture libre pour leur permettre de mieux connaître l'album comme genre de livre. Discuter avec eux du rôle de l'illustration, de l'importance de la mise en pages et de la présentation matérielle d'un livre.

Leur préciser clairement les objectifs du projet: réaliser en collaboration un conte illustré qui soit près de la réalité vécue par les jeunes déficients intellectuels (idées, valeurs, préoccupations...).

Les sensibiliser aux problèmes de lecture et d'écriture qu'éprouvent les déficients intellectuels (vocabulaire restreint, orthographe déficiente, etc.)

B)auprès des jeunes déficients intellectuels

Prévoir des périodes de lecture libre où ils regardent, lisent ou se font lire des contes illustrés.

Discuter avec eux du projet à réaliser et préciser que les adolescents qui travailleront avec eux seront des guides dans leur démarche de création.

Leur faire remplir une grille de leurs champs d'intérêt. Cette réflexion les aidera à mieux cerner leurs besoins d'expression.

ÉTAPES DE L'ACTIVITÉ

1. LA FORMATION DES ÉQUIPES

Tous les participants font d'abord connaissance, ils se présentent au groupe à partir de jeux simples:

Si tu étais un animal, lequel voudrais-tu être?

Veux-tu nous chanter ton nom et ton prénom?

Peux-tu nous présenter ton voisin?

On peut aussi les faire participer à des tâches collectives comme l'aménagement du lieu de rencontre ou la distribution des collations.

Des équipes de deux se forment; chaque partenaire essaie de mieux connaître son coéquipier. Le jeune du secondaire doit garder en tête l'importance de son rôle, soit amener son coéquipier à exprimer ses goûts et préoccupations. Pour favoriser la complicité, on propose aux jeunes partenaires:

De faire ensemble un dessin à partir d'un thème;

D'échanger des photographies;

De se choisir un nom d'équipe;

De faire des jeux de mots à partir de leurs prénoms...

Si les jeunes déficients intellectuels ont précédemment rempli une grille de leurs champs d'intérêt, on la remet aux adolescents. Ceux-ci pourront la consulter avant la prochaine rencontre.

2. L'ÉLABORATION DU CONTE

L'équipe discute de l'histoire qu'elle va écrire:

Qui sont les personnages?

Où se situe l'action?

Comment se termine le récit?

Est-ce une histoire drôle? triste? qui fait peur?

Le jeune du secondaire prend en note les différentes idées énoncées. Il interroge régulièrement son coéquipier pour l'aider à développer l'idée maîtresse. À la fin de la rencontre, il résume l'histoire et vérifie s'il comprend bien la pensée de l'autre.

3. L'ÉCRITURE ET L'ILLUSTRATION

L'adolescent se présente à cette rencontre avec un texte à l'état d'ébauche. Il vérifie d'abord si son coéquipier saisit bien le vocabulaire choisi et le déroulement du récit. Et, bien sûr, si la rédaction répond aux attentes de l'autre. L'équipe effectue alors les retouches nécessaires.

L'équipe travaille ensuite aux illustrations. Ils discutent du contenu et des aspects techniques de celles-ci:



Quelles couleurs utiliser?

Quel espace occuperont-elles?

Quel type d'illustration (dessins, collages, photographies...) utilisera-t-on?

Combien en faut-il?

Selon leurs aptitudes, les jeunes déficients illustrent en partie ou en totalité leur texte. Ils y ajoutent couleurs et détails.

Puis, le livre ayant pris forme, on s'active à la réalisation de la pochette. L'équipe tient compte des aspects suivants:

La pochette doit présenter le titre et les auteurs.

Elle est faite de carton pour plus de solidité.

L'illustration indique le sujet du livre.

La présentation doit attirer le lecteur...

4. LE LANCEMENT

Une fête est organisée où chaque équipe présente au groupe son travail. Les jeunes déficients intellectuels racontent eux-mêmes leur histoire aidés par leur coéquipier. Tous les livres produits sont mis à la disposition du groupe, et chacun peut en prendre connaissance.

5. LES PROLONGEMENTS POSSIBLES

Faire un enregistrement sonore des textes produits (livre-cassette)

Photocopier les productions en plusieurs exemplaires; les jeunes y ajouteront la couleur.

Mettre sur dispositives chaque page du livre afin de pouvoir en faire des lectures collectives.

Monter de courtes pièces de théâtre à partir des contes produits.

Exposer les livres lors des rencontres de parents.

15

SUGGESTIONS EN VRAC

Voici une liste d'une trentaine d'activités d'animation issues des projets présentés l'an dernier au ministère des Affaires culturelles par les milieux scolaires et culturels. Tous poursuivent un objectif commun: amener les jeunes à s'intéresser davantage à la lecture. Ces propositions sont des pistes à exploiter à partir des besoins et des ressources de chacun. À vous de développer les modalités organisationnelles.

QUELQUES CONCOURS À LANCER

Un concours de sosies: Les jeunes se déguisent en personnages de livre (collège Saint-Patrice, Magog).

Un concours de macarons (fabriqués par les jeunes) ayant pour thème la lecture (collège Notre-Dame-de-l'Assomption, Nicolet).

Le concours Grand architecte: Après une visite à la bibliothèque municipale, les enfants illustrent

la bibliothèque de leur rêve (école Notre-Dame-des-Lacs, Saint-Denis-de-Brompton).

Un concours gastronomique: Les enfants rédigent un menu pour un personnage qui se nourrit exclusivement de livres (école Notre-Dame-des-Lacs, Saint-Denis-de-Brompton).

Un concours régional d'écriture: Les jeunes doivent produire un texte de présentation d'un livre (AQPF de Trois-Rivières).

Un concours de slogans sur le thème de la lecture: Les jeunes jeunes inventent de courtes phrases qui manifestent leur plaisir à lire (écoles primaires de Boulé).

Un concours d'intrigues: Les enfants écrivent une histoire dont l'intrigue se passe dans l'école qu'ils fréquentent (école Bois-Joli, Sept-Îles).

QUELQUES JEUX À DÉVELOPPER

Le club de détectives: Les jeunes forment un club de détectives dont la tâche est de découvrir à la bibliothèque des livres délaissés et qui contiennent des trésors d'humour, de fantaisie ou d'information (école Sainte-Marie, Jonquière).

Les Génies en herbe: On organise au sein de la communauté étudiante un grand championnat de lecture. Des semi-finales et des finales déterminent les gagnants régionaux (BCP du Saguenay, Lac-Saint-Jean).

Le rallye familial: Toute la famille est conviée à un rallye-lecture où, à partir d'indices inscrits sur une feuille, les membres de la famille essaient d'identifier les livres à découvrir (école Notre-Dame-de-l'Assomption, Victoriaville).

La chasse aux trésors: Des livres nouvellement acquis sont cachés un peu partout dans l'école. À partir de consignes fournies par les organisateurs du jeu, les enfants doivent trouver le titre et le contenu de ces livres (école Jean-XXIII, L'Ange-Gardien).

QUELQUES EXPOSITIONS À METTRE EN PLACE

Une exposition des «best-sellers» de l'école (école Présentation-de-Marie, Granby).

Une exposition de livres scientifiques pour la journée des sciences (Commission scolaire de Grande Hermine).

Un mini-salon du livre organisé par les jeunes eux-mêmes (collège Notre-Dame-de-l'Assomption, Nicolet).

Une exposition de périodiques pour les adolescents, événement souligné par la visite de rédacteurs et de promoteurs de quelques revues (polyvalente J.H. Leclerc, Granby).

QUELQUES ACTIVITÉS D'EXPRESSION DRAMATIQUE

La production de courtes pièces de théâtre (inspirées de contes) présentées par les enfants à l'école (collège Notre-Dame-de-l'Assomption, Nicolet).

La production par les enfants d'un spectacle de marionnettes sur le thème de la lecture et sa présentation dans une garderie (école Marie-Médiatrice, Pointe-Calumet).

La participation des jeunes à un spectacle d'improvisation théâtrale dont les thèmes touchent les contenus de certains livres (école Saint-Georges, Senneville).

QUELQUES ACTIVITÉS D'ÉCRITURE

Un journal scolaire sur le thème de la lecture (collège Notre-Dame-de-l'Assomption, Nicolet).

La réalisation par les jeunes de radioromans (école Desbiens, Degelis).

La réalisation d'émissions radiophoniques où les jeunes parlent de leurs lectures (Commission scolaire de Fermont).

QUELQUES ACTIVITÉS D'EXPRESSION ARTISTIQUE

La création de bandes dessinées à partir d'histoires racontées par des livres (école Louis-Grenier, Rivière-au-Tonnerre).

L'aménagement de la bibliothèque scolaire à partir des suggestions des enfants (école Chanoine-Pelletier, Saint-Fabien).

La fabrication de mobiles qui présentent le livre et la lecture (école Saint-Joseph, Val-d'Or).

La fabrication de thermomètres géants qui indiquent, sur une période précise, les livres les plus lus dans l'école (polyvalente de Saint-Anselme).

Et puis, pourquoi pas...

La réalisation collective de projets suggérés dans des revues et des livres, tels des bricolages, des expériences scientifiques, des recettes... (écoles Courval et Notre-Dame, Neuville).

Un débat animé où les adolescents prennent «leur droit de parole» sur la lecture (école Jésus-Marie, Beauceville).



Une heure de lecture pour les personnes du troisième âge animée par les adolescents (école secondaire Mgr-Lacourse, Lachute).

Des achats de livres par l'école faits en librairie par des non-lecteurs (école Saint-Jean-Baptiste, Montréal).

Des «Samedis de lire», journées animées à la bibliothèque où l'on fait le tour du monde à travers les contes (Bibliothèque municipale de Baie-Comeau).

L'enregistrement par des adolescents de textes tirés de romans et de revues; les enregistrements s'adressent aux personnes du troisième âge (école secondaire Mgr-Lacourse de Lachute).

SPECTACLES ET ATELIERS D'ANIMATION

Pendant la campagne de sensibilisation à la lecture, bon nombre d'enfants ont assisté à des spectacles ou participé à des ateliers sur le thème du livre. Comme ceux-ci ont su leur plaire, nous vous encourageons vivement à évaluer la possibilité d'offrir vous aussi ces animations dans votre milieu.

THÉÂTRE DE MARIONNETTES

Concierge à la bibliothèque par les Marionnettes du bout du monde.

Pendant qu'il exécute son travail de nuit, un concierge fait la connaissance de personnages sortis des livres de la bibliothèque.

Clientèle: 3 à 12 ans.

Durée: Deux versions, 60 ou 105 minutes (maximum de 100 participants par représentation).

Coût: 185 \$ par représentation ou 140 \$ par représentation si la troupe donne plus d'un spectacle.

Renseignements: Louis Bergeron, (418) 871-8249.

Les lectures de Florence par l'Atelier-théâtre Bis.

Comédiens et marionnettes sont en scène. Florence entre dans l'univers de ses lectures et donne voix et vie aux personnages qu'elle rencontre. Courte animation avec les enfants après le spectacle.

Clientèle: 4 à 10 ans.

Durée: 50 minutes (maximum de 250 participants par représentation).

Coût: 600 \$ par représentation ou 1 000 \$ pour deux représentations dans la même journée.

Renseignements: Bis Atelier-Théâtre, C.P. 2188, Succ. De Lorimier, Montréal H2H 2R8. Tél.: (514) 525-0331.

Littérature et théâtre par le Théâtre Les Mains

Dramatisation d'un conte par les enfants, à partir de marionnettes créées par les participants.

Clientèle: 4 à 12 ans.

Durée: 120 minutes (maximum de 50 participants).

Coût: 200 \$ par spectacle.

Renseignements: Théâtre Les Mains, 4277, rue de Lanaudière, Montréal H2J 3N8. Tél.: (514) 527-2588.

DRAMATISATION

Un rallye en tacot-bako par le Théâtre Entre chien et loup.

Tante Charlotte a imaginé un nouveau jeu, un rallye dont les indices mènent à l'écriture. Julie et Louis découvrent avec enthousiasme le plaisir d'inventer des histoires. Participation des spectateurs.

Clientèle: 4 à 12 ans.

Durée: 45 minutes (maximum de 250 participants par représentation).

Coût: 500 \$ par représentation.

Renseignements: Théâtre Entre chien et loup, 81, rue Gordon, Sherbrooke J1H 4Y4. Tél.: (819) 564-3144.

La déconfiture du docteur Croche, spectacle présenté par Gilbert Dupuis.

Ce spectacle est l'adaptation théâtrale d'un roman écrit en collaboration avec 90 élèves de sixième année. L'auteur joue à lui seul les douze personnages et amène les enfants à prendre conscience d'un processus de création dramatique.

Clientèle: 6 à 12 ans.

Durée: 50 minutes (maximum de 200 participants par représentation).

Coût: 300 \$ par représentation.

Renseignements: Michel Lanctôt, 3973, av. Henri-Julien, Montréal H2W 2K1

Tél.: (514) 287-1916.

Petit circuit et la bibliordinathèque, spectacle présenté par Lina Beaulieu. Au cours d'un voyage sur la terre, un personnage extra-terrestre et son compagnon Marabout le perroquet atterrissent par hasard dans une bibliothèque. Ils iront de surprise en surprise en découvrant le contenu des livres qu'ils trouvent.

Clientèle: 6 à 10 ans.

Durée: 55 minutes.

Coût: 250 \$ par représentation.

Renseignements: Lina Beaulieu, 2450, rue Amyot, Sillery (Québec) G1T 1W6.

Tél.: (418) 659-7773.

ATELIERS D'ANIMATION

Éclate-toi de lire par le groupe Ballenson.

Animateur, jongleur, créateur, Ivan Roy utilise diverses techniques d'animation pour mettre en évidence le plaisir de lire. Il invite les participants à créer des histoires à partir d'éléments mis en mouvement par la jonglerie.

Clientèle: 5 à 12 ans.

Durée: 60 à 90 minutes par atelier (maximum de 30 participants par atelier).

Renseignements: Ivan Roy, 855, rue Larocque, Sherbrooke J1H 4R2.

Tél.: (819) 566-2382 ou (819) 843-7035

Contes et chansons pour l'enfance par Jean Laprise*.

Troubadour, poète et chanteur, Jean Laprise livre ses compositions conçues afin d'éveiller l'enfant à la chanson poétique dans un climat de jeu et de détente.

Le récit

Clientèle: maternelle.

Durée: 50 minutes (maximum de 40 participants par atelier).

Coût: 65 \$ par représentation.

*Également disponible: **Les yeux du livre**, pour les six à neuf ans.

Renseignements: Jean Laprise, (819) 378-1820.

La bande dessinée par Prouche

Le bédéiste Pierre Larouche explique aux enfants le processus de création d'une bande

dessinée, de l'écriture à la publication.
 Clientèle: 6 à 12 ans.
 Durée: 120 minutes (maximum de 50 participants par atelier).
 Coût: 200 \$ par jour.
 Renseignements: Pierre Larouche, C.P. 41, Chicoutimi G7H 5B8.
 Tél.: (418) 549-2485.

Ateliers d'animation du livre par Communication-Jeunesse*.

L'organisme offre une vingtaine d'ateliers pour les enfants et les adolescents. On y exploite le roman, l'album et le documentaire. Les interven-

tions font appel à la danse, à la musique, à la dramatisation et à des jeux variés.

Clientèle: 3 à 16 ans (selon les ateliers).
 Durée: 30 à 120 minutes (maximum de 30 participants par groupe).
 Coût: 250 \$ par jour, 200 \$ par demi-journée (maximum de quatre groupes par jour).

*L'organisme offre également des ateliers de formation pour les différents intervenants auprès des jeunes.

Renseignements: Communication-Jeunesse, 964, rue Cherrier, Montréal H2L 1H7.
 Tél.: (514) 524-2300.

DOCUMENTS À CONSULTER

POUR L'ANIMATION

Animer la lecture pour faire lire, par Yves Beauchesne. ASTED, 1985.

Le roman apprivoisé. Une expérience de lecture de romans en classe, par Louise Bergeron-Choquette et Hélène Roberge. Ville-Marie, coll. PPMF, 1980.

Pédagogie et lecture: animation d'un coin de lecture, par Denise Bourneuf. Québec-Amérique, 1979.

Lire c'est communiquer (fiches d'activités). Communication-Jeunesse, 1983.

Guide d'animation et répertoire d'activités pour les bibliothèques publiques du Québec, par Claire Dufresne, Suzanne Bureau et Andrée Sabourin. Édité par l'auteur, Outremont, 1984.

Un, deux, trois, quatre, les tout-petits découvrent le livre, par Sylvie Gamache. Communication-Jeunesse, 1983.

L'animation du conte en classe, par Fernande Mathieu-Stasse et Carole Morin. CÉCM, 1985.

L'atelier d'écriture I et II, par Évelyne Tram et Marie-Josée Trudel. Ville-Marie, coll. PPMF, 1984.

POUR LE CHOIX DE LIVRES

Livres de langue française pour les jeunes (la base d'une collection pour les jeunes en 4 000 titres, compilée par Hélène Charbonneau). Ville de Montréal, Service des activités culturelles, Division des bibliothèques, 1985.

S'adresser à la Bibliothèque de la Ville de Montréal, a/s de Pierre Poulin, 5500, rue Fullum, bureau 300, Montréal H2G 2H3. Coût: 35 \$.

Romans et contes pour les 12-17 ans (bibliographie annotée et préparée sous la direction de Raymond Turgeon, par Alvine Bélisle et al.) Ed. du Trécaré, 1984.

S'adresser à Diffulivre, 2973, rue Sartelon, Saint-Laurent H4R 1E6. Coût: 14,95 \$.

Sélections annuelles de Communication-Jeunesse (sélections commentées de livres et périodiques québécois).

Catalogue 86 (les meilleurs livres québécois pour les enfants

publiés au cours des cinq dernières années). Coût: 2 \$.

Je suis livromaniaque (une quarantaine de livres et périodiques pour les 12-17 ans). Coût: 1 \$. S'adresser à Communication-Jeunesse, 964, rue Cherrier, Montréal H2L 1H7.

Choix Jeunesse, publié par la Centrale des bibliothèques, recense régulièrement l'ensemble des livres francophones pour la jeunesse. Abonnement: 10 numéros par année, 30 \$. S'adresser au 1685, rue Fleury Est, Montréal H2C 1T1.

Des livres et des jeunes, publié par l'ACALJ, recense des livres québécois et étrangers pour la jeunesse. Abonnement: 3 numéros par année, 9,50 \$. S'adresser à C.P. 2152, succ. Jacques-Cartier, Sherbrooke J1K 9X9.

Lurelu, trois numéros par année, 7,50 \$. S'adresser à C.P. 446, succursale De Lorimier, Montréal H2H 2N6.

Québec français, revue de l'AQPF, a publié en mai 1986 un numéro spécial consacré à la littérature québécoise et étrangère pour la jeunesse. Il s'agit du numéro 62 (3,75 \$). Abonnement: 4 numéros par année, 15 \$. S'adresser à C.P. 9185, Québec, G1V 4B1.

Vie pédagogique, revue du ministère de l'Éducation du Québec, publie régulièrement des recensions. Abonnement: gratuit. S'adresser à Vie pédagogique, 1035, de La Chevrotière, 15e étage, Québec G1R 5A5.

AUTRES DOCUMENTS

Livre ouvert (le livre-vidéo des enfants de 4 à 10 ans. Collection de vidéocassettes constituée à partir des meilleurs livres pour enfants édités au Québec et à l'étranger). Une production Prisma.

Renseignements: Groupe Multimédia, 5225, av. Berri, Montréal H2J 2S4. Tél.: (514) 273-4251.

Le jeu de la bibliothèque (jeu spécialement conçu pour guider les enfants dans leur découverte des services de la bibliothèque). 25 000 exemplaires disponibles gratuitement. Frais de poste et de manutention: 2 \$ par jeu. Écrire à l'ASTED, 7243, rue Saint-Denis, Montréal H2R 2E3.

BON DE COMMANDE

J'aimerais recevoir _____ exemplaire(s) de la brochure *Le plaisir de lire, le plaisir d'animer*

Nom

Adresse

Ville Code postal

Coût 2 \$ par exemplaire (frais d'envoi et de manutention)

Complétez ce bon et faites-le parvenir avec votre paiement à:

Communication-Jeunesse, 964, rue Cherrier, Montréal Qc H2L 2H7