

ANIMATIONS POUR LES ADOLESCENTS EN BIBLIOTHEQUE

Quelques idées d'animation

Les animations pour les adolescents en bibliothèque sont des activités spécialement conçues pour engager et intéresser les adolescents dans un environnement bibliothécaire. Ces animations visent à promouvoir la lecture, l'apprentissage, la créativité et la participation active des adolescents. Les bibliothécaires doivent bien cerner le public adolescent.

Cette fiche outils vous propose des idées d'animation toutes réalisables dans votre localité. Vous pouvez organiser sur le trimestre ou sur l'année ces animations. Vous pouvez faire un compte-rendu détaillé afin que chaque expérience puisse être décrite et servir d'exemple au réseau. Toute proposition originale d'animation est bienvenue.



Club de lecture : organiser un club de lecture où les adolescents peuvent se réunir régulièrement pour discuter des livres qu'ils ont lus. Ils peuvent partager leurs impressions, recommander des titres et participer à des activités liées aux livres, comme des quiz ou des jeux de rôle basés sur des personnages de roman.



Atelier d'écriture : proposer des ateliers d'écriture où les adolescents peuvent explorer leur créativité et développer leurs compétences en rédaction. Les bibliothécaires peuvent proposer des exercices d'écriture, des jeux d'improvisation littéraire ou des concours d'écriture.



Escape game littéraire : concevoir un escape game basé sur des livres populaires ou sur des thèmes littéraires. Les adolescents doivent résoudre des énigmes et des puzzles liés aux livres pour pouvoir s'échapper de la pièce. Cela permet de promouvoir la lecture tout en offrant une expérience immersive et ludique.

Création de fanzines : inciter les adolescents à créer leurs propres fanzines en utilisant des magazines, des images, des textes et des dessins. Ils peuvent s'exprimer librement sur des sujets qui les intéressent et partager leurs fanzines avec d'autres participants.

Accueils d'auteurs ou d'artistes : inviter des auteurs, des illustrateurs ou des artistes locaux à venir parler de leur travail et à partager leurs expériences avec les adolescents. Cela peut inclure des discussions, des séances de dédicaces ou même des ateliers pratiques pour apprendre des techniques artistiques.

Battle de livres : mettre en place une battle de livres ou un tournoi de lecture où les adolescents sont invités à lire une sélection de livres préalablement choisie. Les participants se regroupent en équipes et défendent leur livre préféré lors de débats animés. Ils argumentent en faveur de leur choix et essaient de convaincre les autres participants de voter pour leur livre. À la fin, un livre est couronné vainqueur. Cela permet aux adolescents de découvrir de nouveaux titres, d'explorer différents genres littéraires et de développer leurs compétences en argumentation.

Club de jeux de société : créer un club de jeux de société où les adolescents peuvent se réunir pour jouer à des jeux de société populaires. Cela favorise le travail d'équipe, la résolution de problèmes, la communication et le divertissement social.

Défi de lecture : lancer un défi de lecture où les adolescents sont invités à lire un certain nombre de livres dans un laps de temps donné. Ils peuvent discuter des livres qu'ils ont lus, partager leurs recommandations et recevoir des récompenses ou des certificats à la fin du défi.

Les clubs de lecture

Club de lecture "Classiques revisités" : permet aux adolescents de découvrir et d'apprécier les grands classiques de la littérature, tout en explorant des adaptations modernes et créatives de ces œuvres.

1. lecture de classiques de la littérature adaptée pour les adolescents.
2. comparaison des différentes interprétations.
3. analyse des thèmes intemporels et pertinents abordés dans les œuvres classiques.

Club de lecture "Voyage autour du monde" : élargit les horizons des adolescents en les invitant à explorer des cultures, des paysages et des expériences à travers la lecture de livres issus de différentes régions du monde.

1. lecture de livres se déroulant dans différents pays et cultures.
2. échanges sur les valeurs, les coutumes et les traditions des différentes régions du monde.
3. possibilité de dégustation de plats et découverte de musiques et de films issus des pays abordés.

Club de lecture "Livres qui ont inspiré des films" : découverte des liens entre la littérature et le cinéma en se plongeant dans des œuvres littéraires qui ont été adaptées avec succès sur grand écran.

1. lecture de livres qui ont été adaptés en film.
2. possibilité de projections de films adaptés pour une expérience complète, puis débats sur leur fidélité au livre original.
3. création d'affiches, de courts-métrages ou des podcasts pour exprimer leur vision personnelle de l'histoire.

Club de lecture "Magie et merveilles" : explore la littérature fantastique sous toutes ses formes, en mettant l'accent sur les romans et les séries qui font rêver et éveillent l'imagination.

1. lecture de livres fantasy et de magie, tels que des romans sur les sorciers, les fées et les créatures fantastiques.
2. discussions sur les thèmes de l'imagination, de l'aventure et du pouvoir de la magie.
3. création d'objets magiques ou de potions fictives lors d'ateliers créatifs.

Club de lecture "Histoire qui font peur" : plonge les membres du club dans des univers sombres et angoissants à travers la littérature, de lire des romans d'épouvante classiques et contemporains, des recueils de nouvelles horrifiques.

1. lecture de romans d'horreur, de suspense et de thriller angoissant.
2. partage d'anecdotes effrayantes ou de légendes urbaines.
3. possibilité de projections de films d'horreur.

Club de lecture "Découvre le super-héros qui sommeille en toi" : découverte des livres mettant en scène des super-héros, qu'ils soient issus de bandes dessinées, de romans graphiques ou de romans jeunesse.

1. lecture de romans mettant en scène des super-héros ou des personnages dotés de pouvoirs extraordinaires.
2. discussions sur les thèmes de l'héroïsme, du courage et de la responsabilité.
3. activités créatives telles que la création de super-héros originaux ou l'écriture de nouvelles aventures.

Les ateliers d'écriture

Atelier d'écriture fantastique : les adolescents explorent l'univers de la magie, des créatures fantastiques et des mondes imaginaires. Ils peuvent écrire des histoires qui se déroulent dans des royaumes enchantés, des épopées fantastiques ou des aventures surnaturelles.

Atelier d'écriture de mystère et de suspense : les adolescents écrivent des histoires pleines de mystères, d'intrigues et de rebondissements. Ils peuvent développer des personnages intrigants, des énigmes captivantes et des dénouements surprenants, tout en constituant des récits qui tiennent les lecteurs en haleine.

Atelier de réécritures de l'histoire : les adolescents plongent dans le passé, cet atelier est centré sur la réécriture de l'histoire. Ils peuvent choisir une époque spécifique, faire des recherches sur les événements et les personnages marquants, puis ils créent des histoires qui se déroulent dans le contexte historique choisi.

Atelier de réécritures de contes : les adolescents revisitent des contes classiques en y apportant leur propre style d'écriture. Ils peuvent explorer des éléments clés des contes, tels que les décors, les intrigues et les personnages, pour réinventer de manière originale.

Importances des partenariats

Les partenariats jouent un rôle essentiel dans le domaine des bibliothèques, en favorisant la collaboration et en permettant l'accès à une plus grande diversité de ressources et de services. Ces partenariats sont essentiels pour répondre aux besoins variés des utilisateurs et pour développer des initiatives innovantes.

Une collaboration étroite avec les écoles et les universités permet de renforcer les programmes éducatifs en offrant un accès à des ressources spécialisées, en organisant des ateliers et des conférences, et en encourageant les étudiants à utiliser les bibliothèques comme des espaces d'apprentissage et de recherche.

En travaillant avec des groupes locaux tels que des centres sociaux, des associations culturelles ou des organisations de soutien aux migrants, les bibliothèques peuvent contribuer à la cohésion sociale en offrant des services adaptés aux besoins spécifiques de ces communautés, tels que des collections multilingues, des clubs de lecture ou des activités interculturelles.

Les partenariats avec d'autres bibliothèques, qu'elles soient municipales, nationales ou internationales, sont essentielles pour faciliter l'échange de connaissances, de ressources et de bonnes pratiques. Ces collaborations permettent aux bibliothèques de travailler ensemble pour enrichir leurs collections, développer des programmes communs et partager leur expertise.

En somme, les partenariats sont vitaux pour les bibliothèques, car ils élargissent leur champ d'action, renforcent leur impact et favorisent l'innovation. Ils contribuent à créer des bibliothèques dynamiques, connectées à leur communauté et capables de répondre aux besoins changeants de leurs utilisateurs.

Bibliographie :

Centre National du Livre. "La lecture en jeux". Lecture Jeune : La revue pour les pros qui font lire les ados. N°182, juin 2022, 80 p.

Bibliothèque nationale de France. "Mangas, la déferlante". La Revue des livres pour enfants : Actualités et nouveautés du livre pour la jeunesse. N°325, juin 2022. 216 p. ISBN 9782354941123.

CABANNES, Viviane, POULAIN Martine (dir.). "L'action culturelle en bibliothèque". Édition du Cercle de la Librairie (Bibliothèques), Paris, 1998, 217 p. ISBN 9782765407096

GAUDION, Anne-Gaëlle, PERISSE Nicolas (dir.). "Jeux vidéo en bibliothèque". Association des Bibliothécaires de France. (Médiathèmes), Paris, 2014, 191 p. ISBN 9782900177396

LÉVÊQUE, Nathan, LÉVÊQUE, Tom. "En quête d'un grand peut-être : guide de littérature ado". Éditions du Grand Peut-Être, 2020. 224 p. ISBN 9782957328703

DEVRIENDT, Julien (dir.). "Jouer en bibliothèque". Villeurbanne : Presses de l'enssib, 2015

GUILLON, Jean-Michel. "Animations en bibliothèque". Takam Tikou. BP 3146. N°7, mars 1999, N°8, octobre 1999.

Quelques idées d'animation en détail :

- [Atelier de réécriture de contes](#)
- [Battle de Livres "Héros VS Antihéros"](#)
- [Défi de Lecture ""Voyage autour du Monde"](#)
- [Club de lecture "Enquêteurs en herbe"](#)
- [Escape Game "L'Énigme de la bibliothèque des Mondes imagination"](#)
- [Le Fanzine "Voyage pour adolescents"](#)
- [Club de Jeux de Société "La Chasse aux Loups-Garous"](#)