

Même pas peur !

#BD #livre #A moi De Jouer

#Analyser #Développement Critique #Décrire



CYCLE 3 & 4

ÂGE

8 - 14 ans



DURÉE GLOBALE 2H



MATÉRIEL

- Matériel jeu de piste
- Matériel exposition
- Gouter

EFFECTIFS 30 enfants maximum
2 animateurs



DESCRIPTIF & ENJEUX

Cette dernière séance vise à conclure le parcours par un jeu de piste. Cette dernière séance sera également l'occasion pour les enfants de présenter leurs créations de la semaine.



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Transposer un bd en jeu de piste
- Découvrir un univers de bd
- Respecter des consignes
- Travailler en équipe
- Apprendre à suivre un raisonnement logique
- Présenter son travail
- S'exprimer en public



CONNAISSANCES & COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

- J'apprends à coopérer, à travailler en groupe
- Je me concentre, je respecte les consignes
- Je suis capable de suivre un raisonnement logique
- Je suis capable de m'exprimer à l'oral, en public, de mettre en valeur mon travail



CONTRIBUTION AU SOCLE COMMUN DE CONNAISSANCES, DE COMPÉTENCES ET DE CULTURE

- **Domaine 1 - les langages pour penser et communiquer** : S'exprimer à l'oral / Comprendre des énoncés oraux / Pratiquer des activités physiques sportives et artistiques
- **Domaine 2 - Les outils pour apprendre** : Coopérer et réaliser des projets
- **Domaine 5 - Les représentations du monde et l'activité humaine** : Situer et se situer dans le temps et l'espace / Analyser et comprendre les organisations humaines et les représentations du monde / Reasonner, imaginer, élaborer, produire



INSCRIPTION DANS NOTRE PROJET ÉDUCATIF

DIVERSITÉ/ÉGALITÉ

Force pour la République, la diversité est une source d'enrichissement individuel et collectif. L'égalité en droit permet son expression et garantit le « vivre ensemble » pacifié en reconnaissant l'autre dans sa singularité.

CITOYENNETÉ

Exercice actif, la citoyenneté, c'est d'abord vouloir prendre les choses en main ! C'est avoir accès à des outils pour acquérir la connaissance, en développer et ainsi pouvoir agir.

ÉMANCIPATION/SOCIALISATION

Préalables indispensables vers l'autonomie, l'émancipation et la socialisation, sont les vecteurs permettant à chacun de prendre sa place dans la société.



DÉROULÉ DE SÉANCE

INTRODUCTION DE LA SÉANCE

En amont, l'animateur prépare le jeu de piste. Pour cela, il se réfère à la fiche annexe - Jeu de piste Odysée.

CONSIGNES DE LA SÉQUENCE « MÊME PAS PEUR ! »

Étape 1 : jeu de piste (1h15)

L'animateur suit les différentes étapes expliciter dans la fiches annexe – Jeu de piste Odysée.

Étape 2 : goûter - lecture 30 min

Lorsque le jeu de piste est terminé, l'animateur invite les enfants et les familles à participer à un goûter convivial. Au cours de ce goûter, chaque enfant pourra présenter une BD (de chez lui /de la BCD) et explique pourquoi elle lui plait

Étape 3 : mise en place exposition

Pour finir, l'animateur invite les enfants à présenter l'exposition qu'ils ont préparé à leurs parents.

CONCLUSION DE SÉANCE (5 min)

Merci pour la semaine !



SUPPORTS NÉCESSAIRES

- [Le dossier pédagogique enseignant « La BD en classe – Faites entrer les Monstres ! »](#)
- [Le carnet élèves « La BD en classe – Faites entrer les Monstres ! » à commander au service culturel de la ligue](#)



POUR ALLER PLUS LOIN

RESSOURCE LIGUE

[Drive en toutes lettres](#) : ressources bibliographies et animations

RESSOURCE DES PARTENAIRES

Le site internet de la cité de la BD
L'appli BDNF de la BNF

Site <http://www.48hbd.com/> : ressources et animations

La plateforme éducative Lumni et notamment :

- Le dossier « [Tout sur la BD](#) »
- L'épisode « [Comment fait-on une BD ?](#) » de la websérie *1jout1question*
- L'épisode « [Comment fait-on un manga ?](#) » de la websérie *1jout1question*
- L'épisode « [Qui a inventé la bande dessinée ?](#) » de la websérie *1jout1question*
- L'épisode « [#BD : cinq raisons de découvrir Pénélope Bagieu](#) » de la websérie *ZOOM*
- [La tapisserie de Bayeux, première BD de l'histoire](#) – extrait de l'émission « La maison Lumni » du 16 juin

**Lu.
mni**

Cette fiche s'appuie sur des ressources de Lumni, l'offre éducative des acteurs de l'audiovisuel public, réalisée en partenariat avec le Ministère de l'Éducation nationale et de la jeunesse, le Ministère de la Culture, Réseau Canopé, le Clémi et La Ligue de l'enseignement.

Au service du savoir, de la connaissance et de la culture Lumni propose un catalogue de plus de 10 500 contenus pédagogiques gratuits, expertisés et sans publicité, pour les enfants du primaire au lycée et pour les professionnels de l'éducation qu'ils soient enseignants, animateurs, éducateurs ou médiateurs.