

## L'ACTION CULTURELLE EN BIBLIOTHEQUE = LA BIBLIOTHEQUE EN ACTION

- Qu'est- ce que l'action culturelle ?
- Les finalités de l'action culturelle
- Action culturelle et médiation
- Concrètement : l'animation en bibliotheque
- Le projet : les caractéristiques
- Le projet : les étapes
- La méthode S.M.A.R.T.E.
- Les types et supports d'animation
- Ressources possibles



## ACTION CULTURELLE ?

Pour aller plus loin : L'action culturelle en bibliothèque / sous la direction de Bernard Huchet et Emmanuèle Payen.  
Editions du cercle de la librairie

- Désigne une construction cohérente des différentes animations
- Désigne un projet raisonné

## LES FINALITES DE L'ACTION CULTURELLE



### CULTURELLE

Objectifs : valoriser des collections,  
faire connaître la bibliothèque  
faire découvrir des acteurs culturels, des auteurs, des illustrateurs etc...



### CIVIQUE

Objectif : faire de la bibliothèque un lieu culturel vivant, un lieu d'échanges, de rencontres, de débats



### STRATÉGIQUE

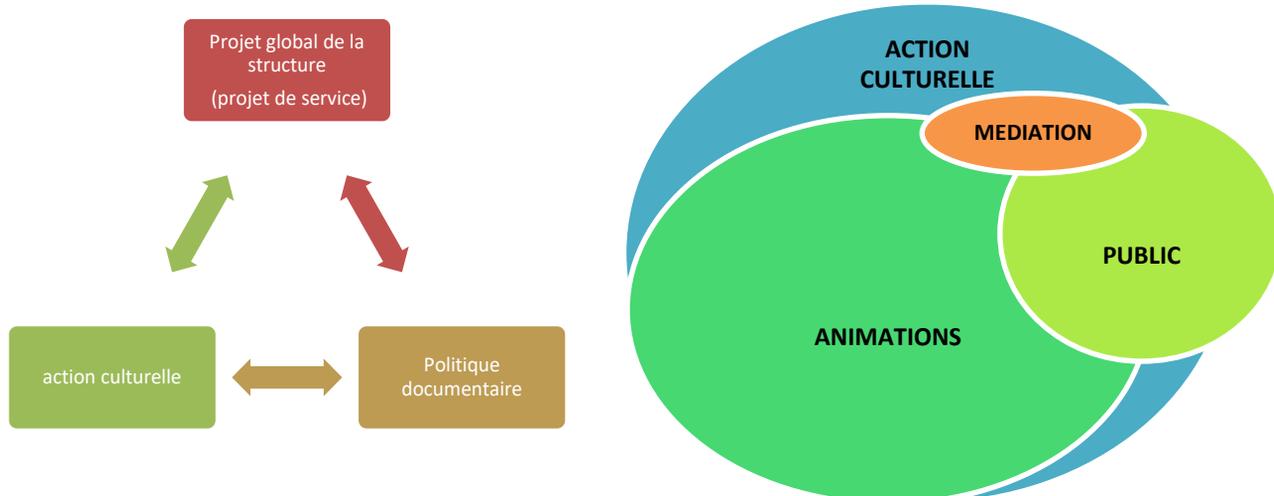
Objectifs : intégrer la structure dans la politique culturelle de la commune, de la ville enraciner la bibliothèque dans la vie de la commune grâce à des partenariats  
faire connaître la bibliothèque aux élus  
donner une image dynamique à la population

L'action culturelle d'une bibliothèque révèle la couleur de la structure, elle fait partie de son identité

## ACTION CULTURELLE ET MEDIATION

**Postulat de la médiation : la culture n'est pas toujours accessible à tous immédiatement. La mission des médiateurs est donc de créer du lien entre la culture et le public.**

Médiation : manière particulière de penser la relation aux usagers, leur donner du sens. L'animation est le résultat concret d'une médiation réfléchie dans le cadre de l'action culturelle.



## CONCRETEMENT, L'ANIMATION EN BIBLIOTHEQUE

Une animation part souvent d'une idée, d'une envie, d'un constat, c'est un bon début mais cela ne suffit pas.

Conduire une animation, c'est :

écrire un scénario  
constituer et mobiliser une équipe  
collecter des ressources  
programmer des actions  
dater les opérations : avoir un début et une fin

Construire une animation, c'est se poser les bonnes questions et pour cela, rien de tel que le projet ! Il est le plan de construction de l'animation.

Le projet :

- . donne du sens à l'animation, l'action devient cohérente.
- . un instrument de travail qui permet de décliner les étapes et les moyens de l'action

Caractéristiques du projet

### LES ETAPES DU PROJET

1 durée  
limitée :  
Un début  
Une fin

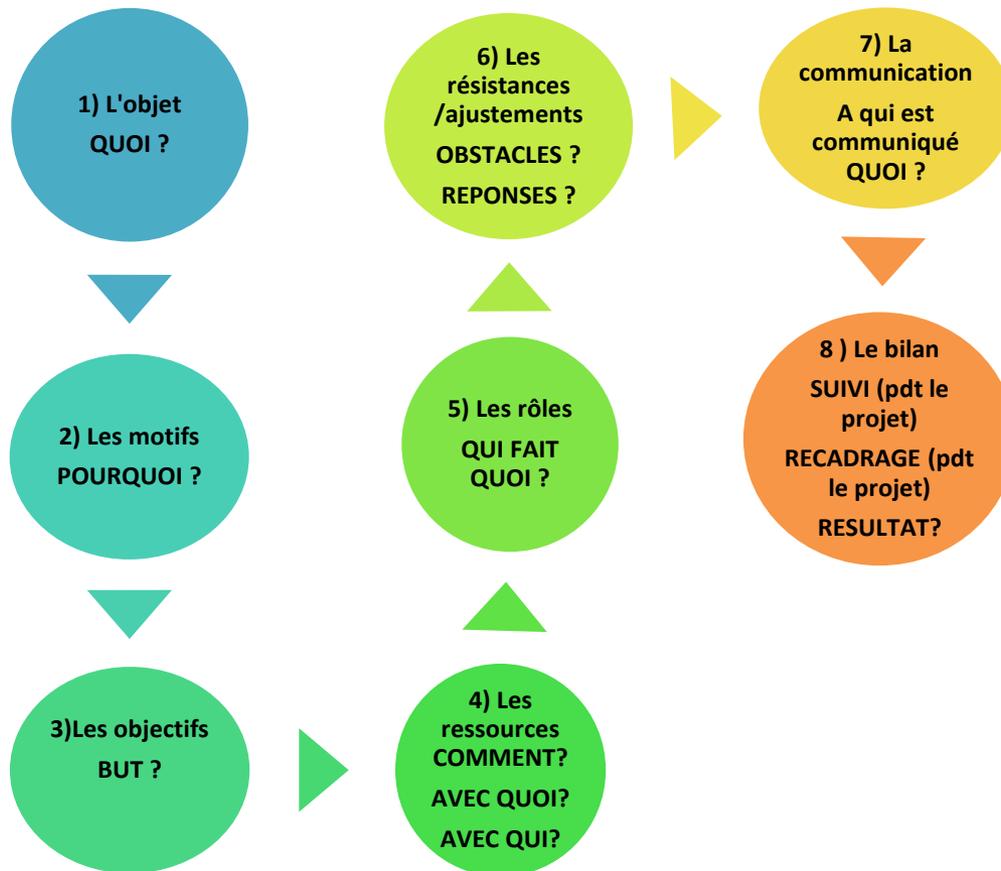
Objectifs  
clairement  
définis

Des  
contraintes :  
Financières  
Techniques  
Humaines  
Temporelles

1 action  
innovante et  
ponctuelle

Travail  
d'équipe

## Les étapes du projet



## Le projet, en d'autres mots

### *L'objet ? Petit, moyen, grand ? Quoi ?*

Donner un nom, résumer très sommairement l'objet de votre projet. Cela permet une prise de distance, vous aurez une vue sur le projet plus objective.

### *Les motifs ? D'où vient l'idée du projet ?*

Quel diagnostique ? Quel constat, quel contexte motive le projet ? Quel envie, quel manque ?

### *Les objectifs ? Quel but ?*

Imaginer la cible à atteindre, quel est le résultat attendu ? Quel constat, quel contexte motive le projet ? Cette étape est très importante et nécessaire pour motiver une équipe, pour présenter le projet aux institutions etc. Pour vous aider dans la construction des objectifs, il existe la méthode SMART, présentée ultérieurement.

Un des objectifs répondra à la question : pour qui ce projet ? C'est la question du public.

Attention, la volonté de faire une animation tout public est un leurre. Il peut y avoir un thème commun à différents publics mais, de par la spécificité des générations, un public sera toujours plus touché qu'un autre.

On peut vouloir toucher un public qui sera volontairement passif : heure du conte, visite d'une expo, conférence, lecture à voix haute ou au contraire actif : ateliers, débats, concours etc...

### *Les ressources : comment, avec quoi, avec qui ?*

Pour un projet motivant et dynamique, cette étape des moyens vient après celle des objectifs. Un projet est toujours novateur, il s'adapte au vu des objectifs si les moyens ne sont pas optimums. Quand on sait où on va et pourquoi on le fait, la recherche de partenaires est facilitée, les arguments pour convaincre plus crédibles.

Moyens humains : qui est disponible dans l'équipe ? Quels sont les partenaires extérieurs possibles ? De quelles compétences ai-je besoin ?

Moyens matériels : où se déroulera l'action ? De quelle logistique ai-je besoin ? A qui je dois m'adresser ?

Moyens financiers : ai-je besoin de mutualiser des budgets, de rechercher des mécènes, de faire une demande de subvention exceptionnelle ?

Moyens temporels : de combien de temps je dispose ? Faire un échancier à partir de la réflexion jusqu'à la réalisation. Lister les tâches.

**Dans les moyens, il y a également la communication (« La communication, c'est l'oxygène du projet »)**

**Quelle communication je vais mettre en place ? Plusieurs types de communication :**

. **opératoire** : communication entre l'équipe et les partenaires

. **interne** : communication pour « vendre » le projet auprès d'élus, de mécènes...

. **externe** : les médias et chercher les relais d'influence : parents, écoles, associations, commerces etc

### Les résistances

Ce sont les obstacles possibles à la réalisation du projet, les difficultés éventuelles. Anticiper et prévoir des ajustements, des réponses : réviser les objectifs à la hausse ou à la baisse, prévoir des scénarios catastrophes, avoir des solutions de remplacement.

### Bilan

- . pendant le déroulement du projet
- . final en fonction des critères d'évaluation définis lors de la construction des objectifs.

Evaluation quantitative et qualitative. Est-ce que j'ai pu réunir les moyens dont j'avais besoin ? Comment s'est déroulée l'animation ? Les étapes ont-elles été respectées ? Quelle a été l'implication du public ? Des partenaires ?

#### L'évaluation permet de

- . assurer le suivi du projet, d'en mesurer l'efficacité
- . analyser les conditions de mises en œuvre du projet
- . de recadrer éventuellement l'action
- . de rendre compte de l'action auprès des partenaires et élus.

### LA METHODE S.M.A.R.T.E. : UNE AIDE PRECIEUSE POUR DEFINIR LES OBJECTIFS

- **Spécifique** : l'objectif doit décrire précisément le résultat attendu. La description de l'objectif ne concerne que le projet en cours. Il doit être précis et sans équivoque.
- **Mesurable** : l'évaluation du projet doit être rendue possible par la présence d'indicateurs nécessaires et suffisants dans la formulation de l'objectif. En répondant à des questions simples, on peut savoir si l'objectif est atteint ou non.
- **Atteignable** : tout en étant ambitieux, l'objectif doit rester accessible et à portée. L'objectif est défini dans le but de l'atteindre. Un objectif à portée n'est pas en contradiction avec la motivation, l'imagination.
- **Réaliste** : ne pas confondre rêves et objectifs au risque de perdre toute motivation. Un objectif prend en compte les moyens, les compétences disponibles et le contexte.
- **Temporel** : le temps peut être un allié comme un ennemi. L'objectif doit être défini dans le temps avec une durée précise, une date butoir, des étapes...etc
- **Ecologique** : le projet correspond-il bien à vos valeurs ?

## LES SUPPORTS D'ANIMATION

Tout peut être support d'animation avec un peu d'imagination, de curiosité, de créativité et surtout de réflexion collective.

**Le livre** : le genre, la mise en page, l'illustration, le récit, les personnages, la couverture, l'auteur, l'illustrateur etc... Le livre a de multiples facettes à faire découvrir. Les jeux autour d'un seul livre ont beaucoup de succès. Ils sont ludiques et ne nécessitent pas trop de moyens. Vous pouvez vous inspirer des jeux classiques existant : jeu de l'oie, le jeu de sept familles, le domino par exemple pour créer des jeux adaptés au livre.

La lecture constitue en soi une animation qui demande peu de préparation si l'objectif est simple.



La MDJ prête aussi des malles de jeux de société et des jeux de cartes d'illustrateurs de l'éditeur Ecole des Loisirs.

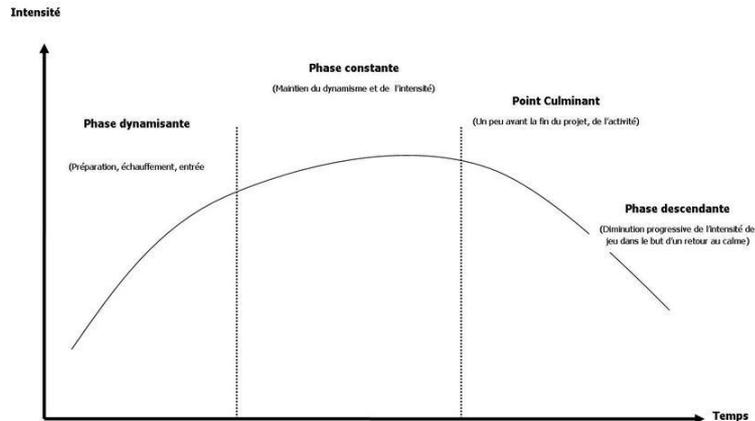
**Les outils d'animation** : Kamishibai, raconte-tapis, tapis de lecture, expositions, malles thématiques, boîtes à histoires, jeux, livres animés, livres géants etc... La MDJ vous propose une multitude d'outils présentés sur notre site. Ils peuvent être une animation à part entière ou faire partie d'un cycle autour d'une thématique.



La MDJ prête aussi des outils d'animation numérique !

## QUELQUES INFOS SUR...

### UTILE A CONNAITRE : LA COURBE D'INTENSITE EN ANIMATION



## **LE KAMISHIBAI** (Se prononce ka-mi-chi-ba-i)

**Signification** : jeu théâtral en papier.

*Désigne une série de planches.*

**Durée d'une lecture** : entre 1 min 30 et 5 min.

**Nombre de planches** : entre 12 et 16 en moyenne.

**Avantages** : simple d'utilisation  
peu de temps de préparation  
pour petits et grands  
nécessite pas de compétence particulière

**Spécificités** : l'écoute est collective  
le public est centré sur l'image (comme à la télé !)

### **Les petits trucs en plus :**

Le diseur ou le conteur peut rajouter à la lecture toutes sortes de bruitages (ouverture/fermeture des portes du castelet par exemple), il peut désigner un objet sur une planche, rajouter des commentaires, chanter, faire des silences, changer le rythme du défilement des planches etc... Tout est possible pour rendre les images vivantes.



Des lectures de kamishibai sont disponibles sur youtube. Voir en particulier celles réalisées par  
« SalaAnimation »

### **Un peu d'histoire**

Naissance au VIII<sup>ème</sup> siècle au Japon. Utilisés par les bonzes prêcheurs pour convertir les paysans. Les prêches étaient illustrés par des contes. Le premier destiné aux enfants a été créé en 1923 par un auteur et illustrateur japonais. Devenu populaire dans les années 1920-1930, les conteurs de kamishibai étaient appelés Gaitos, ils parcouraient les villages en vélo, sur le porte-bagage ils attachaient une boîte dans laquelle ils glissaient des histoires.

Le kamishibai débarque en France à la fin des années 60, c'est la bibliothèque de la Joie par les Livres qui le découvre grâce à une japonaise Tomoko Yamagushi.

## LE RACONTE-TAPIS®

Quelques conseils de la part de Clotilde Fougeray-Hammam, conceptrice du concept :

« **Un raconte-tapis®**, ce n'est pas :

- un jouet mais c'est ludique
- un support au conte mais il se raconte
- pas un tapis d'éveil mais peu s'utiliser aussi avec les petits

**Un raconte-tapis®**, c'est donc :

- un pont entre l'enfant et le livre, un concept à portée pédagogique.

**A qui s'adresse t-il ?**

A tous "de 7 à 77 ans", et aussi pour les plus petits, si l'on veut et même pour les plus âgés, si l'on peut ! Ce qui revient à dire que ce n'est pas une question d'âge.

**Comment utiliser un raconte-tapis ?**

Avant de voir le raconte-tapis :

- lire le livre,
- s'imprégner du récit,
- imaginer comment, vous, vous l'auriez transposé, repérer les points forts de l'histoire...
- lecture du raconte-tapis : il faut le découvrir, le décoder, comprendre la transposition imaginée par l'artiste qui l'a créé, repérer le départ, la fin, le déroulement de l'histoire, où se situent les moments forts de l'action, les parties cachées, où se font les rencontres et donc où doivent se trouver les différents personnages pour apparaître au bon moment.

**Doit-on "obligatoirement" le mettre au sol ?**

Obligatoire, non, mais nécessaire, oui. Pour les enfants, toutes les actions "sérieuses" : dessiner, écrire, lire, jouer... se font par terre. Le sol, c'est leur milieu naturel ; quant aux adultes, cela leur permet une relation différente à l'enfant, à l'action menée ensemble. Il faut oublier le dirigisme, laisser faire les erreurs.

**Deux possibilités de lecture :**

- . raconter et manipuler en même temps (le livre proche et bien en vue)
- . lire et manipuler (là, il faut un peu d'entraînement...)

**Le déroulement :**

- Bien placer tous les personnages avant l'arrivée du public
- S'exercer auparavant
- Répéter les enchaînements
- Prévoir un lieu calme et chaleureux, loin du téléphone et du passage.
- Penser à l'espace, à la visibilité du tapis pour tous
- Cadrer la séance : expliquer au public : l'adulte raconte puis les enfants joueront
- Possibilité d'accueillir les enfants en musique, les faire se déchausser...
- Mieux être bien avec l'histoire pour ne pas être déstabilisé par les interventions des enfants
- Ne pas hésiter à se reporter au livre.

**Exemples d'exploitation selon les publics :**

- . les grands racontent ensuite aux petits
- . création d'une autre histoire

- . transposition de l'histoire en bande dessinée ou en montage photo après atelier arts plastiques.
- . découvrir autres histoires du même auteur / du même illustrateur.
- . fabrication d'un tapis

Occasion d'un partenariat avec une couturière, une plasticienne, un auteur, un illustrateur, entre un centre de loisirs et la bibliothèque, une école et la bibliothèque, entre une maison de retraite et la bibliothèque.

Coût d'un raconte-tapis réalisé par l'équipe d'Eric Hammam : entre 600 euros et 1000 euros, lui donner le choix parmi plusieurs albums, l'équipe choisit, chaque raconte-tapis est unique.

**Attention, le raconte-tapis® est une marque déposée, la ré-appropriation du terme est interdite.**

## LES MALLES THEMATIQUES

Malle qui regroupe une vingtaine de documents de tout genre : fiction, documentaire, multimédia sous un même thème. A la MDJ, entre autres, les animaux, la mer, la peinture, les dinosaures, les fruits, la musique, l'Afrique etc....



La MDJ propose aussi des malles spécifiques pour les animations « bébés lecteurs » et des malles musicales

### Exploitations possibles :

- . la lecture d'une partie des documents constitue une animation en elle-même, donner envie aux enfants de les regarder ensuite, de les manipuler. Possibilité d'associer la lecture à un autre outil selon le thème : kamishibai ou raconte-tapis®. Lecture par le club théâtre, des plus grands aux petits etc...
- . créer une ambiance autour de la malle : certains documentaires avec photos peuvent être exploités en ce sens.
- . les malles thématiques peuvent introduire une activité : par exemple, découverte de la malle poule rousse avant une visite à la ferme, ou de la malle « comme au musée » avant une activité peinture etc....

## LE TAPIS DE LECTURE

Créatrice du concept : Nicole Viallat. Le tapis de lecture est une marque déposée !

### Qu'est-ce qu'un Tapis de Lecture ?

- un tapis qui permet la lecture de plusieurs albums
- Il sert de fil rouge à l'animation. Les enfants et les bébés peuvent s'asseoir dessus et participer ainsi à l'animation.

### Quelle est la différence avec un Raconte-Tapis ?

Le point de départ du raconte-tapis est un album reproduit sur un tissu.

Le point de départ du tapis de lecture est une thématique dans laquelle s'inscrivent les livres. Le tapis de lecture est un support.

## **Comment réaliser une séance avec un tapis de lecture?**

### **Recommandations**

- . Nécessaire de respecter le livre de A à Z, respecter l'histoire, respecter le texte. Le tapis de lecture est un support, il est au service des livres.
- . L'animateur ne connaît pas au préalable son public. Il peut être face à :
  - des adultes qui ont eu des difficultés avec la lecture, les livres, l'école.
  - des adultes qui adorent les livres.
  - des tout-petits habitués aux livres, à la lecture.
  - des tout-petits pour qui le livre et l'écoute d'histoires sont des inconnus.

### **Préparation de l'animation et du matériel**

- . Sélection d'albums sur la thématique choisie.
- . Disposer la sélection dans une valise, panier etc... à part de la malle initiale et dans l'ordre d'apparition de l'animation.
- . Choisir les liaisons entre les albums : entrée en scène d'un personnage, instrument de musique, chanson, comptine, jeu de doigts...Rechercher un fil conducteur qui fera la liaison entre les albums.
- . S'entraîner pour les enchaînements, lire à haute voix les albums, pour tourner les pages etc...
- . Ne pas oublier d'avoir une boîte de mouchoirs à portée de main, cela peut toujours servir...
- . Trouver une bonne position pour lire (de côté, jambes pliés ou de face, en tailleur etc), coussin, chaise etc.

*Attention : ne pas laisser l'objet sur le tapis (personnage, marionnette etc...) à portée des enfants une fois la liaison faite. Le ranger systématiquement dans la valise entre chaque histoire pour éviter d'avoir à le récupérer auprès d'un enfant trop curieux. Cela vous ferait perdre la concentration du groupe et briserait le charme de la lecture.*

### **Déroulement**

- . Souhaiter la bienvenue aux enfants et aux parents.
- . Se présenter
- . Inviter les enfants à vous rejoindre sur le tapis (en ayant enlevé leurs chaussures).
- . Donner les consignes : par exemple, les enfants ont le droit d'écouter ou non les histoires, de les regarder ou non. Il est interdit de toucher à la valise pendant le spectacle (là où vous aurez rangé vos livres). Les adultes sont tenus d'éteindre leur téléphone.
- . Temps de lecture : 10 min max.
- . Si on oublie de lire un livre, si on oublie un mot, ne pas le dire, improviser.
- . Au moment de la lecture, présenter d'abord le livre fermé puis page de titre. Finir livre fermé et couverture devant derrière.
- .Clôturer la séance : une bonne séance d'animation doit avoir une fin. Pensez à donner un repère aux enfants et adultes qui les accompagnent. Cela structure les enfants et donne du sens à votre séance.

Voici une manière de clore la séance :

– Inviter les enfants à feuilleter les livres que vous avez utilisés pendant votre animation. Prévoir un temps s'ils souhaitent les emprunter ensuite. Cela permet à l'enfant de relire l'histoire qu'il a le plus apprécié et à l'adulte de se familiariser avec l'ouvrage vu en animation.

- Inviter les parents à échanger sur les lectures.
- Demander à un ou deux enfants s'ils souhaitent que vous leur relisiez une histoire ou proposer une comptine ou un jeu de doigts aux plus petits.
- Inviter les enfants à ranger les livres qu'ils ont empruntés dans votre valise (interdite d'accès au départ !). Les enfants seront enchantés de transgresser ce qui au départ s'avérait un interdit.
- Utiliser un instrument de musique pour clore la séance.
- Dites au revoir à tous ! Applaudir les enfants et les adultes pour leur écoute.

. Temps de prêt : 10 min max.

. Temps d'échanges, de dialogues avec les parents : 10 min max

## RESSOURCES POSSIBLES

Retrouvez tous les outils d'animation de la MDJ sur le portail : <http://mediatheque.jura.fr/index.php>

### *Quelques repères bibliographiques*

- . 10 animations lecture en bibliothèque jeunesse / dir. par Christian Poslaniec.- Paris : Retz, 2007
- . La bibliothèque hors les murs / Claudie Tabet.- Ed. du Cercle de la Librairie, 2004
- . Bibliothèques troisième lieu / sous la direction d'Amandine Jacquet.- ABF, 2015
- . Être bibliothécaire jeunesse aujourd'hui / sous la direction de Mina Bouland .- ABF, 2016
- . Jeux vidéo en bibliothèque / dirigé par Anne-Gaëlle Gaudion et Nicolas Périssé.- ABF, 2014
- . Accueillir les publics : comprendre et agir / Marielle de Miribel.- Electre-Ed. du Cercle de la Librairie, 2009
- . Développer l'accueil en bibliothèque : un projet d'équipe / Presses de l'Essib, 2017
- . Construire des pratiques participatives dans les bibliothèques / Presses de l'Essib, 2015
- . Le bonhomme Kamishibai / Allen Say ; Ecole des Loisirs, 2006
- . La boîte Magique d'Edith Montelle aux éditions Callicéphale
- . Jouer en bibliothèque / J. Devriendt ; Presses de l'Essib, 2015
- . Les tout-petits et les livres / P. Ben Soussan ; Erès éditions, 2011

### *Quelques sites de médiathèques qui pratiquent les ateliers participatifs*

- . <https://www.bibliotheque.leschampslibres.fr/>
- . <https://mediatheque.lespieux.fr/ateliers-participatifs>
- . <https://bibliotheque-vaulnaveys-le-haut.webnode.fr/biblioth%C3%A8que-pratique/animation-participative/>

**Internet** est une mine d'or pour trouver des idées d'animation : twitter, groupes facebook, blogs de bibliothèques... Le site référence :

<https://www.agorabib.fr/>

***Pour les kamishibais***

- .Editions Callicépale : [www.callicephale.fr](http://www.callicephale.fr)
- . Editions Grandir : [www.editionsgrandir.fr](http://www.editionsgrandir.fr)
- . Librairie Junkundo vend des kamishibai japonais traduits en français : [www.iunku.fr](http://www.iunku.fr)
- . Editions Lirabelle : [www.lirabelle.fr](http://www.lirabelle.fr)

***Pour le raconte-tapis©*** : <http://racontetapis.free.fr/>

***Pour le tapis de lecture©*** : <https://www.nourse.fr/#>