



Bibliothèques du Rés'O participant à la Nuit de la Lecture

Bibliothèque de Condé-sur-Suippe (6, rue de l'École) :

Ouvert au public :

- mardi et mercredi de 16h à 18h
- jeudi de 9h à 12h
- vendredi de 9h à 11h et de 16h à 18h
- samedi de 10h à 12h30

Contact : **Claudine BASSO** ou **Brigitte BAYARD** au **03 23 25 89 12**

Bibliothèque de Saint-Erme (30 avenue de la Gare) :

Ouvert au public :

- lundi, mardi et jeudi de 14h à 16h30
- mercredi de 14h à 18h00
- vendredi de 16h30 à 18h00
- samedi de 10h00 à 12h00 & de 14h00 à 16h00

Contact : **Monique BIBAUT** au **03 23 20 83 77**

Bibliothèque de Sissonne (Place de la Grande Roize) :

Ouvert au public :

- mardi et vendredi de 17h30 à 19h
- mercredi de 9h à 12h & de 17h à 19h
- jeudi de 11h à 12h & de 17h à 19h
- samedi de 9h30 à 12h30

Contact : **Florence DURIEUX** au **03 23 80 06 24**

www.cc-champagnepicarde.fr
facebook.com/champagnepicarde



Communauté de communes
CHAMPAGNE PICARDE

Le ministère
de la **Culture**
et la **Champagne Picarde**
présentent

Programme



3e édition

#NuitLecture
www.nuitdelalecture.fr
en partenariat avec le ministère
de l'Éducation nationale

Nuit
de la **lecture**
le 19 janvier 2019
dans les bibliothèques
du Rés'O participantes



Nuit de la Lecture

Samedi 19 janvier 2019

De 18h à 22h

Retrouvez le programme des animations par bibliothèque sur le site de la communauté de communes de la Champagne Picarde : www.cc-champagnepicarde.fr

Les animations...

Se repérer dans une bibliothèque :

Comprendre et manipuler le classement des ouvrages

Préparer les livres et apprendre à les ranger selon la Dewey, mettre des étiquettes sur des livres pour comprendre la catégorisation, avec des indices, retrouver des ouvrages dans les rayons...



Origami :

Pliages en famille

Venez pratiquer l'art du pliage, avec des modèles de différentes difficultés.

Escape Game :

Des indices sont disséminés dans toute la bibliothèque. À vous de résoudre les énigmes qui vous permettront de vous enfuir !



Initiation au jeu de rôles :

Lors d'une assez courte session (30 minutes environ), utilisez un personnage pré-tiré pour directement entrer dans l'aventure passionnante des jeux de rôles ! Quelques dés bizarres, un papier, un crayon, et surtout votre imagination !

Un maître de jeu chevronné vous racontera une aventure interactive, dans laquelle vous êtes les héros ! Un monde de magie, ressemblant à notre moyen-âge, la magie en plus !

Vos décisions influenceront la destinée de vos aventuriers, mais surtout le fil de l'histoire, et son dénouement.

Réalisation d'un marque-page :

Créer un objet utile à la lecture

Avec différents matériaux (bâtons de glace, colle, kit à colorier, peinture...) réaliser son marque-page.



Quiz gaming et littéraires :

Par équipe, équipés d'un smartphone ou d'une tablette, répondez à des questions soit de culture littéraire, soit de culture geek. À l'aide de l'application ou du site internet Kahoot, vous aurez vos résultats en temps réel !



Venez nombreux participer ! Chèques cadeaux à gagner !



Application Wattpad :

À l'aide de tablettes tactiles ou de smartphones, vous découvrirez la richesse potentielle de l'application Wattpad, qui permet de lire des œuvres créées par tout un chacun. Vous apprendrez aussi à trier les contenus, car tout n'est pas forcément pertinent.

i Smartphone ou tablette personnelle conseillée, sinon prêt de matériel sur place.

Débat - lecture et jeux vidéo :

Participez à une table ronde centrée sur le lien entre le jeu vidéo et la lecture. Que peuvent apporter les loisirs numériques à un lecteur ? Par le biais d'exemples commentés par un animateur, venez exprimer votre opinion sur le sujet !



i Séances régulières tout au long de la soirée.



Invente ton histoire :

À l'aide de textes à trous, servez-vous de votre imagination afin de combler les manques de l'histoire. Comparez ensuite vos idées avec les autres participants, pour vous rendre compte qu'il y aura beaucoup de disparité dans les idées !

Dans ce même atelier, vous aurez des mots anciens et/ou peu usités, afin d'enrichir votre vocabulaire (dérivation, valétudinaire). Le jeu sera d'écrire un petit texte, afin de les utiliser dans une phrase du quotidien.

Jeux de société autour des mots :

Avec des jeux de société adaptés, jouer sur les mots, le vocabulaire, en famille, entre amis.



Lecture de Kamishibaï :

Le kamishibai est une forme de narration asiatique où des artistes racontent des histoires en faisant défiler des illustrations devant les spectateurs.

Jokes de papa :

À l'aide de blagues écrites à l'avance, de type Carambar, faites rire l'équipe adverse tout en évitant de rire vous même ! Chaque rire donne un point à l'équipe adverse. La première équipe arrivée à 5 points gagne !

