



## ANIMER L'IMAGINAIRE : CONTES, HISTOIRES & LÉGENDES

Public : Animateur.trice.s - Médiateur.trice.s socioculturel

Durée : 2 jours

### OBJECTIFS & COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

- Identifier les différents genres littéraires de l'imaginaire
- Maîtriser l'utilisation de la littérature jeunesse comme support d'animation
- Découvrir l'offre jeunesse d'une bibliothèque

### CONTENUS

- Présentation des genres de l'imaginaire : le merveilleux, le fantastique, la science fiction...
- Initiation aux techniques d'écriture et de lecture en groupe
- Travail de création d'un livre au choix : flip book, pop up ou reliures
- Visite d'une bibliothèque et présentation des actions jeunesse
- Mise en pratique d'un projet d'activité autour du livre