

## Prix Chronos 2024

Se rencontrer et se raconter autour de la lecture

### Propositions d'animations

#### A. Animations spécifiques Prix Chronos 2024

Durée : 2 périodes

1. **L'île aux têtards** : Time's up
2. **J'ai enlevé mamie** : leporello
3. **La fabuleuse boutique du temps** : sur le fil de nos rêves
4. **Nonna Gnocchi** : jeu de l'amitié
5. **Mon carnet Prix Chronos** à remplir au fil des lectures

#### B. Annexes

- a. **Mon carnet Prix Chronos 2024**
- b. **Plateau de jeu pour l'activité n° 4**

#### C. Animations génériques

6. **Jeu de balle**
7. **Dessiner la couverture**
8. **Bain de phrases**
9. **Avis de recherche**
10. **Cercle des é-lecteurs**

## 1. « L'Île aux têtards »

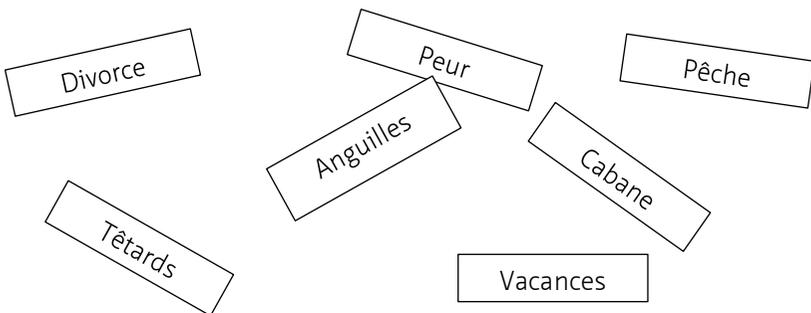
*Auteur Eric Senabre – Illustrations Laure Ngo*

*Éditions Thierry Magnier 2023*

<b>Thème</b>	Divorce
<b>L'histoire</b>	Inquiétude d'un enfant face au divorce
<b>Animation</b>	Time's up
<b>Objectif</b>	Découvrir le roman – Vivre ensemble
<b>Durée</b>	20 min.
<b>Matériel</b>	Cartes de mots, sablier, feuilles A4
<b>Comment</b>	En groupe puis en binôme

### Déroulement

- Créer les cartes du jeu : noter des mots-clés tirés du livre.
- Un participant fait deviner les mots aux membres de son groupe (dessin, mime, synonyme, description par une phrase – à définir au début du jeu)
- Désigner un maître du jeu
- Désigner un gardien du temps et compteur de point (*1 min. par mot*)
- Noter les mots devinés
- Imaginer une histoire à partir de ces mots (en binôme)
- Lire chaque histoire à l'ensemble du groupe et en discuter



## 2. « J'ai enlevé mamie »

Auteur *Jérôme Poncin*- Illustration *Ian De Haes*

Éditions Alice 2022- Collection Deuzio

<b>Thème</b>	Souvenirs - voyages
<b>L'histoire</b>	Lou fugue avec sa grand-mère pour l'aider à retrouver son passé
<b>Animation</b>	Leporello
<b>Objectifs</b>	Identifier ses émotions – Vivre ensemble
<b>Durée</b>	20 min.
<b>Matériel</b>	Feuilles A3 épaisses Crayons et feutres de couleurs Scotch
<b>Comment</b>	En petits groupes

### Déroulement

- Dessiner la carte de la Belgique<sup>1</sup>
- Situer la capitale et nommer les pays frontaliers
- Dessiner des personnages et des évènements de l'histoire (Lou et sa mamie, le train, le contrôleur, les plats dégustés...)
- Écrire des émotions ressenties
- Coller les feuilles entre elles et créer un [leporello](#) <sup>2</sup>

1



2



### 3. « La fabuleuse boutique du temps »

*Autrice Jutta Treiber – Illustrations Nadja Grace Bodner*

*Traducteurs Astrid et Yann Franchet*

*Éditions Astrid Franchet 2021*

<b>Thème</b>	Le temps
<b>L'histoire</b>	Rencontre des habitants du quartier dans une boutique colorée
<b>Animation</b>	Sur le fil de nos rêves
<b>Objectifs</b>	Réflexion sur ses propres valeurs – Vivre ensemble
<b>Durée</b>	20 min. (2 min. par questions)
<b>Matériel</b>	Feuilles A4, stylos
<b>Comment</b>	En petits groupes

#### Ambiance

Vous êtes assis sur le canapé dans la boutique du temps et vous échangez quelques bouts de vie. A partir des réponses reçues, écrire sur la feuille A4 la boutique idéale de votre groupe.

#### Déroulement

- Chaque participant répond aux questions ci-dessous
- Une personne par groupe note les réponses

#### Questions

- Un jouet ou une peluche qui a accompagné mon enfance
- Un lieu où je me sens bien
- Mon moment préféré de la journée
- Une activité qui me détend
- Une histoire vécue qui me fait encore rire
- ....

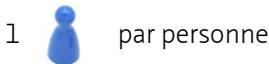
#### Notre histoire

Dans notre boutique, il y aurait.....et nous ferions.....

## 4. « Nonna Gnocchi »

Autrice *Susie Morgenstern* – Illustrations *Vincent Pianina*  
 Editions Thierry Magnier 2021

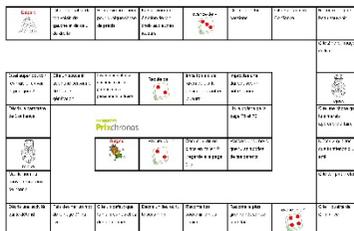
- Thème** Amitié  
**L’histoire** Un garçon qui n’aime absolument rien part en vacances  
**Animation** Le jeu de l’amitié  
**Objectifs** Découvrir le roman - Vivre ensemble  
**Durée** 20 min.  
**Matériel** Plateau du jeu de l’amitié  
 (PDF annexé à imprimer en format A3)



**Comment** En petits groupes

### Déroulement

- Désigner un maître du jeu (arrêt s’il y a trop de bruit)
- Chaque joueur tire le dé, celui qui a le plus grand nombre commence
- Tourner dans le sens des aiguilles d’une montre
- Faire les défis inscrits dans les cases



1. Défi : ...	2. Défi : ...	3. Défi : ...	4. Défi : ...	5. Défi : ...	6. Défi : ...
7. Défi : ...	8. Défi : ...	9. Défi : ...	10. Défi : ...	11. Défi : ...	12. Défi : ...
13. Défi : ...	14. Défi : ...	 Le jeu de l'amitié		15. Défi : ...	16. Défi : ...
17. Défi : ...	18. Défi : ...	19. Défi : ...	20. Défi : ...	21. Défi : ...	22. Défi : ...
23. Défi : ...	24. Défi : ...	25. Défi : ...	26. Défi : ...	27. Défi : ...	28. Défi : ...

## 5. Mon carnet Prix Chronos

<b>Objectif</b>	Identifier ses émotions
<b>Durée</b>	Tout au long de la lecture
<b>Matériel</b>	Un carnet pour les quatre livres ( <i>imprimer l'annexe a.</i> )
<b>Comment</b>	Individuel

### Déroulement

- Distribuer *Mon carnet Prix Chronos* à chaque participant
- Chaque participant remplira son carnet au fil de ses lectures

### Variante

- Établir, avec les participants, une liste de mots ou d'expressions qui reflètent les émotions que l'on peut ressentir pendant la lecture. Les noter comme elles sont exprimées.
- Coller cette liste en dernière page du carnet.



## 6. Jeu de balle

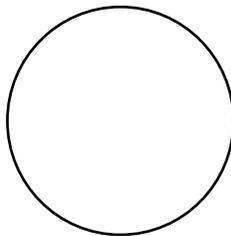
<b>Objectif</b>	Se rencontrer
<b>Durée</b>	5 minutes
<b>Comment</b>	En groupe entre seniors et juniors

### Déroulement

- Debout en cercle
- Un participant mime le lancer d'une balle à un autre participant et dit son propre prénom
- Répéter l'exercice plusieurs fois, puis passer au niveau 2

### Niveau 2

- Un participant mime le lancer d'une balle à un autre participant et dit le prénom de ce dernier.
- Répéter l'exercice plusieurs fois pour se rappeler des prénoms des autres participants



## 7. Dessiner la couverture

<b>Objectif</b>	Découvrir les romans
<b>Durée</b>	10 min.
<b>Matériel</b>	Feuilles, feutres, sélection Prix Chronos, 6 autres livres (romans, albums, etc.)
<b>Comment</b>	Par groupe

### Déroulement

- Cacher les 4 romans du Prix Chronos dans la pièce. Chaque groupe doit retrouver un roman<sup>1</sup>
- Donner 10 secondes au groupe pour observer la page de couverture du roman qu'il a trouvé
- Chaque membre du groupe caricature sur une feuille commune ce qu'il a vu sur la page de couverture. Pas de texte ! (1 min.)
- Disposer les 4 romans du Prix Chronos mélangés avec les 6 autres livres sur une table
- Chaque groupe montre son dessin et les autres doivent retrouver de quel livre il s'agit.

### Variante

<sup>1</sup>Compliciter la recherche avec des contraintes (attachés à deux, guidés par les autres membres du groupe, à reculons, lors d'une chasse au trésor, etc.)

## 8. Bains de phrases

<b>Objectif</b>	Découvrir les romans
<b>Durée</b>	15 min.
<b>Matériel</b>	Livres Prix Chronos, bandes de papier (21 cm x 5 cm), crayons
<b>Comment</b>	Par groupe

### Déroulement

- Distribuer 2 bandes de papier par personne
- Distribuer (si possible) plusieurs exemplaires du même livre par groupe
- Chaque participant choisit 2 phrases dans le livre et les écrit en grand sur les bandes de papier.
- Récolter les phrases d'un groupe et les donner à un autre groupe
- Inviter les groupes à lire les phrases à haute voix et à deviner de quel livre il s'agit.

### Variante

Faire cette animation à la fin des lectures, compter les points par groupe et nommer un groupe gagnant.

*J'y construirai pour moi une maison.*

*Il en veut à la terre entière. Il est né comme ça !*

*Vos croquettes sont-elles faites maison ?*

*« Non, pour les enfants c'est gratuit »*



## 10. Cercle des é-lecteurs

<b>Objectif</b>	Identifier ses émotions
<b>Durée</b>	15 min.
<b>Matériel</b>	Un bâton de parole, un sablier
<b>Comment</b>	Tous ensemble

### Déroulement

- Désigner
  - 1 gardien du temps (15 secondes d'expression par personne)
  - 1 gardien de la loi (arrêt s'il y a trop de bruit ou des gros mots)
  - 1 gardien de la parole (bâton de parole)
  - 1 médiateur que l'enseignant ou le bibliothécaire aidera
- Créer un débat autour de chaque roman
- Poser des questions
  - Qu'as-tu aimé ?
  - Qu'as-tu ressenti ?
  - Que n'as-tu pas aimé ?
  - Où as-tu lu ce livre ?
  - Etc.
- Qui est d'accord/pas d'accord ?
- Changer éventuellement les rôles à chaque livre

} Pourquoi ?

### Variante

Après avoir partagé ses émotions sur chaque livre, terminer l'animation avec l'une ou l'autre des réflexions ci-dessous

« *Grandir c'est vieillir...vieillir c'est grandir* » Éric-Emmanuel Schmitt  
« *La lecture est une amitié* » Marcel Proust.

# Belle Aventure et Soyez Curieux !

