



# Médiathèque départementale du Doubs

## Les outils d'animation

2022



## S O M M A I R E

### Outils d'animation : mode d'emploi P.4

### Expositions P.6

- Bien dans leur genre P.7
- La cour des contes P.7
- Et toi, comment tu te sens ? P.7
- Ensemble contre les violences faites aux femmes P.8
- Histoires de fausses nouvelles P.8
- Les jeux vidéo P.8
- Lux in tenebris P.9
- Musique et cinéma P.9
- Passion pâtisserie P.10
- Qui a refroidi Lemaure ? P.10

### Valises thématiques P.11

- Petite enfance P.12
- Bulles de santé P.12
- 100 grands films de réalisatrices P.12
- Ensemble P.13
- Frontières P.13
- Graphic Novel P.13
- Gustave Courbet P.14
- 75 films pour jeunes cinéphiles P.14
- Lecture par l'écoute et le toucher P.14
- Livres animés P.15
- Lovecraft P.15
- Mangas jeunesse P.15
- Mangas séries complètes P.16

- Le nouvel Hollywood P.16
- Le sport dans la BD P.16
- Les super-héros P.17
- Valisettes séries TV P.17
- Zombies P.17

### Supports d'animation P.18

- Animô P.19
- L'animal dans l'art P.19
- Boîtes à contes P.19
- Code toi-même ! P.20
- Édition jeunesse accessible P.20
- Kamishibai P.20
- Livres augmentés P.21
- Le paysage dans l'art P.21

### Tapis et tabliers de lecture P.22

- Tapis P.23
- Le bonhomme de neige P.23
- C'est une poulette P.23
- Le doudou de Zoé P.23
- La famille tortue P.24
- La nuit de Noël P.24
- Père Noël, es-tu là ? P.24
- Roule galette P.24
- Mini tapis : comptines P.24
- Mini tapis : la moufle P.25
- Mini tapis : la souris verte P.25
- Le petit chaperon rouge - tapis 3D P.25
- Raiponce - tapis 3D P.25

- Tabliers de lecture P.26
- Comptines de Noël P.26
- La ferme des comptines P.26
- Le petit chaperon rouge P.26
- Pirouette, cacahuète P.26
- Le pôle Nord P.26

### Jeux P.27

#### Jeux vidéo P.28

- Jeux vidéo PS4 P.28
- Jeux vidéo PS5 P.28
- Jeux vidéo Switch P.28

#### Jeux de société P.29

- J'apprends en jouant P.29
- Jeux 2-5 ans P.29
- Jeux 7 ans et plus P.30
- Jeux ado P.30
- Jeux casse-tête P.30
- Jeux d'ailleurs P.30
- Jeux d'autrefois P.31
- Jeux de dés P.31
- Jeux Escape Game P.31
- Jeux grande taille P.31
- Jeu « Le pacte des loups-garous de Thiercelieux » P.32
- Jeux de stratégie P.32

#### Présentation thématique P.33

# Outils d'animation : mode d'emploi

Les outils d'animation de la Médiathèque départementale du Doubs sont proposés gratuitement aux bibliothèques et collèges du réseau départemental et, quand cela est possible, aux structures hors Département. Ils permettent de valoriser les collections et peuvent être le point de départ d'animations ou s'inscrire dans des programmes d'actions culturelles plus vastes (rencontres, ateliers, spectacles...).

## Réservation et renseignements

- Réservation sur le site internet de la Médiathèque départementale du Doubs (<https://mediatheque.doubs.fr>) via le compte en ligne de la bibliothèque ou du collège : penser à le faire le plus longtemps possible avant votre animation car les demandes peuvent être nombreuses.
- Renseignements auprès de Jérôme Georges, chargé des outils d'animation : 03 81 25 84 69 / [jerome.georges@doubs.fr](mailto:jerome.georges@doubs.fr)

## Durée de prêt

De un à trois mois en fonction du type de support, des disponibilités des outils et des besoins des bibliothèques et collèges.

## Prêt et retour

- Bibliothèques de Grand Besançon Métropole et collèges du département : transport aller et retour à leur charge.
- Bibliothèques hors Grand Besançon Métropole : transport au minimum pour l'aller ou le retour à la charge de ces bibliothèques.
- Le transport des expositions à gros gabarit et jeux vidéo est assuré par la Médiathèque départementale.

## Pertes ou détériorations

- Toute perte ou détérioration doit être signalée.
- Une assurance pour les documents et matériels doit être prévue pour les cas de sinistres ou de vols.

## Mention de la Médiathèque départementale

Le partenariat avec la Médiathèque départementale du Doubs doit être mentionné sur tous vos documents de communication et lors de vos contacts avec la presse (logo disponible sur demande).

## En pratique

- Tous les documents des valises thématiques ou accompagnant les expositions peuvent être prêtés aux lecteurs.
- Les outils d'animation doivent être rendus dans leur totalité afin de ne pas pénaliser les emprunteurs suivants ; les documents non rendus doivent être signalés sur la liste d'inventaire et restitués le plus rapidement possible.
- Ces outils sont à rendre dans l'état où ils vous ont été prêtés, sans rien ajouter, coller, ni réparer.

## Conseils pour la mise en place d'une animation

- Préparer l'animation suffisamment en amont avec votre équipe et vos partenaires (établissements scolaires, structures d'accueil petite enfance, personnes âgées, personnes en situation de handicap, acteurs culturels, associations, commerçants, etc).
- Prévenir votre autorité de tutelle et prévoir si besoin un budget.
- Organiser les animations : ateliers, concours, projections de film, dégustations, spectacles, venue d'un auteur, d'un conteur, etc.
- Respecter la législation relative à la diffusion d'œuvres sonores et audiovisuelles : déclaration à la SACEM pour l'audition publique de musique, paiement d'un droit de projection pour le visionnement de DVD.
- Prévoir une communication sous différentes formes : affiches, flyers, articles dans la presse (bulletin municipal, journaux, etc.), réseaux sociaux, site web, mailings, etc.
- Réaliser un bilan de l'animation : différentes animations réalisées, nombre de participants et de nouvelles inscriptions à la bibliothèque, améliorations à apporter, etc.

# Expositions

Les expositions mettent en valeur une thématique et sont agrémentées d'une sélection de documents. Accueillir une exposition est l'occasion de créer des ateliers, conférences, rencontres d'auteurs, spectacles ou débats pour approfondir les sujets abordés par la thématique.



## Bien dans leur genre

L'exposition se présente sous la forme d'un test pour amener les visiteurs, enfants et adultes, à s'exprimer, à se positionner et à réfléchir sur les relations et le rôle de chacun au sein de la famille ou la société.

**Public :** à partir de 8 ans.

**Composition :** 22 panneaux (100 x 50 cm) pour 11 mètres linéaires.

**Documents :** 57 (10 DVD et 47 livres).



## La cour des contes

Au cœur de l'univers des Frères Grimm et de Charles Perrault, vous êtes mandaté par le Prince pour enquêter sur l'assassinat de Blanche-Neige. À l'aide d'une tablette et d'un casque audio, déambulez d'un panneau à l'autre à la recherche des éléments qui vous permettront d'avancer dans l'histoire et de démasquer le coupable.

**Public :** à partir de 7 ans.

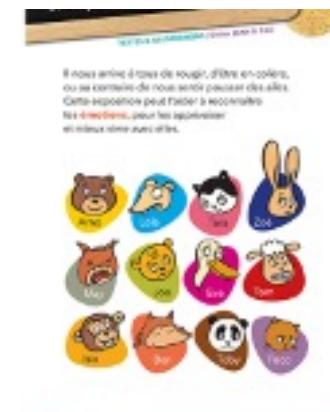
**Durée :** 30 minutes.

**Composition :** 5 kakémonos autoportants (85 x 170 cm) / 1 malle métallique 100 x 50 x 55 cm avec rampe de recharge électrique / 7 tablettes / 14 casques audio / 7 doubleurs jacks / 4 tapis à dérouler / 1 miroir magique / 2 jeux de 7 masques ajustables / 1 jeu de société.

**Volume :** 20 m<sup>2</sup> fractionnables minimum + stockage de la malle métallique.

Pas de connexion internet requise.

Installation et désinstallation par la Médiathèque départementale.



## Et toi, comment tu te sens ?

Pour les plus jeunes, il est souvent difficile de maîtriser ses émotions. Cette exposition a pour objectif d'aider les enfants à mettre un nom sur ce qu'ils ressentent, pour apprivoiser leurs émotions et mieux vivre avec elles.

**Public :** de 3 à 7 ans.

**Composition :** 15 panneaux (75 x 50 cm) pour 7,50 mètres linéaires. 1 CD + 1 livret de l'exposition + 14 tuiles Personnages + 13 tuiles Émotions.

**Documents :** 46 livres.



## Ensemble contre les violences faites aux femmes

Partout dans le monde, dans tous les domaines de la vie, les femmes peuvent être exposées à des violences. Cette inégalité constitue un obstacle majeur à l'équilibre et à l'évolution des sociétés.

**Public :** à partir de 12 ans.

**Composition :** 11 panneaux en tissu (120 x 80 cm) pour 8,80 mètres linéaires. L'ensemble est conditionné dans un cylindre en carton de 80 cm de haut et un diamètre de 17 cm.

**Documents expo 1 :** 35 livres.

**Documents expo 2 :** 34 (2 DVD et 32 livres).



## Histoires de fausses nouvelles

Désinformation, mensonge, canular, propagande, la « fausse nouvelle » a été remise au goût du jour sous l'appellation de « fake news » puis d'« infox ». Mais elle ne date pourtant pas d'hier...

**Public :** à partir de 11 ans.

**Composition :** 6 kakémonos autoportants (200 x 85 cm). L'ensemble est conditionné dans un carton de 93 cm de haut et de 31 cm de large.

**Documents expo 1 et 2 :** 42 livres.



## Lux in tenebris

L'exposition interactive vous immerge dans un polar médiéval dont vous êtes le héros. Muni d'une tablette et d'un casque audio, vous sillonnez, déambulez d'un panneau à l'autre à la recherche des éléments qui vous permettront de démasquer le coupable.

**Public :** à partir de 13 ans.

**Durée :** 45 minutes.

**Composition :** 7 kakémonos autoportants (85 x 200 cm) / 1 malle métallique 100 x 50 x 55 cm avec rampe de recharge électrique / 1 application Android sur tablette / 8 tablettes / 8 casques audio / 4 doubleurs jacks / 1 livret.

**Volume :** 15 m<sup>2</sup> fractionnables minimum + stockage de la malle métallique.

Pas de connexion internet requise.

Installation et désinstallation par la Médiathèque départementale.



## Musique et cinéma

Au travers d'une série de panneaux, d'une application interactive et d'un livret, c'est toute la fabuleuse histoire de la musique au cinéma qui est mise à l'honneur et décryptée. Cette exposition décode les liens tissés entre les deux arts, de l'émergence du septième art jusqu'à aujourd'hui.

**Public :** à partir de 12 ans.

**Composition :** 15 panneaux de différents formats pour 10,60 mètres linéaires.

**Documents :** 6 kakémonos autoportants (170 x 61 cm) / 1 application Android / 25 livrets pédagogiques / 1 tablette / 1 câble USB / 1 prise / 1 clé USB spécifique « musique et cinéma ».



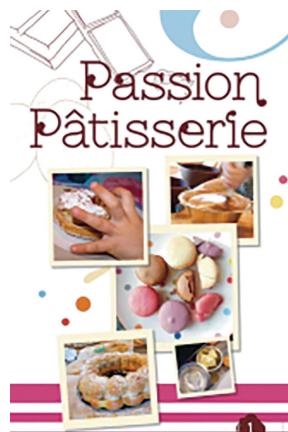
## Les jeux vidéo

Faites une immersion dans le monde du jeu vidéo depuis sa création à nos jours, en visualisant les multiples évolutions dans le domaine des jeux ainsi que de leurs nombreux supports de diffusion toujours en mutation.

**Public :** à partir de 7 ans.

**Composition :** 15 panneaux de différents formats pour 10,60 mètres linéaires.

**Documents :** 61 (5 DVD, 2 jeux de société et 54 livres).



### Passion pâtisserie

Pourquoi aime-t-on les desserts ? Comment s'appellent les outils de pâtisserie ?  
Quelles sont les recettes de base ? ...  
Cette exposition a été réalisée avec la collaboration de David Chasles, maître-artisan pâtissier.

**Public :** à partir de 7 ans.

**Composition :** 10 panneaux (50 X 92 cm) pour 5 mètres linéaires.

**Documents :** 52 livres.



### Qui a refroidi Lemaure ?

L'exposition interactive vous immerge dans un polar dont vous êtes le héros.  
Muni d'une tablette et d'un casque audio, vous arpentez les lieux de l'intrigue sous forme de panneaux afin de collecter les indices et rechercher des éléments qui vous permettront de démasquer le coupable...

**Public :** à partir de 11 ans.

**Durée :** 45 minutes.

**Composition :** 7 kakémonos autoportants (85 x 200 cm) / 1 malle métallique 100 x 50 x 55 cm avec rampe de recharge électrique / 8 tablettes / 8 casques audio / 4 doubleurs jacks / 1 livret.

**Volume :** 15 m<sup>2</sup> fractionnables minimum + stockage de la malle métallique.

Pas de connexion internet requise.

Installation et désinstallation par la Médiathèque départementale.



# Valises thématiques

Une sélection de documents parfois accompagnée d'un présentoir afin d'en faciliter la médiation auprès des publics. Ces valises peuvent renforcer les actions culturelles des bibliothèques.



### Petite enfance

Douceur des mots, couleur des images et rythme de la musique ! Cette sélection est prévue pour réaliser des animations en direction du plus jeune public à l'aide de différents supports. À vous d'enchanter les histoires pour le bonheur des tout-petits.

**Public :** de 0 à 3 ans.

**Documents :** 30 livres, 10 instruments de musiques, 2 kamishibais, 1 jeu d'éveil, 1 mini-tapis de lecture.



### Bulles de santé

Le thème de la santé est un sujet souvent présent dans les bandes dessinées de fiction ou documentaires. Les albums de cette sélection sont pour la plupart didactiques et permettent de mieux comprendre les maladies.

**Public :** à partir de 15 ans.

**Documents :** 39 bandes dessinées et 3 jeux.



### 100 grands films de réalisatrices

Cette sélection a pour but de «rendre à ces créatrices la place qu'elles méritent dans l'histoire du cinéma, insister sur leur travail et leur contribution, leurs audaces formelles et narratives, leur sens de l'humour ou du cadrage, leur maîtrise des dialogues ou des mouvements de caméra.»

**Public :** à partir de 14 ans.

**Documents :** 69 (1 livre + 68 DVD).



### Ensemble

Accepter sa propre singularité en composant avec l'autre, avoir conscience de sa peur de la différence pour mieux la dépasser, combattre l'exclusion, faire preuve de tolérance et solidarité, ce sont quelques-uns des enjeux qui sous-tendent nos relations sociales. Voyons ce que les livres ont à nous apprendre pour mieux vivre ensemble...

**Public :** à partir de 7 ans.

**Composition :** 1 structure de 72 x 52 cm.

**Documents :** 48 (1 DVD et 47 livres).



### Frontières

À l'heure du réchauffement climatique, de la multiplication des conflits et de l'accroissement des inégalités mondiales, la question des flux migratoires et des frontières est un enjeu majeur des années à venir. Cette sélection invite à questionner cette notion et à découvrir des parcours de femmes et d'hommes pour réfléchir à la construction d'une humanité unifiée.

**Public :** à partir de 7 ans.

**Composition :** 1 présentoir de 103 x 70 cm.

**Documents :** 68 (9 DVD et 59 livres).



### Graphic Novel

Situé entre le roman et la BD, le roman graphique, qui a vu le jour aux Etats-Unis dans les années 1970, marque l'orientation d'une partie de la bande dessinée américaine vers le champ littéraire. Will Eisner, Joe Sacco, Adran Tomine... Cette sélection est composée des représentants les plus significatifs du genre.

**Public :** à partir de 15 ans.

**Composition :** 1 panneau de 100 x 70 cm.

**Documents :** 37 livres.



## Gustave Courbet

Réalisée lors du bicentenaire de la naissance de Gustave Courbet (1819-1877), cette sélection de livres documentaires retrace la vie et l'oeuvre de l'artiste originaire d'Ornans, aux engagements politiques affirmés.

**Public :** à partir de 12 ans.

**Composition :** 3 pochettes explicatives sur 3 tableaux de Gustave Courbet, 1 palette de couleurs, 1 pinceau, 1 couteau, 1 toile vierge, 3 tubes de peinture.

**Documents :** 14 livres.



## Livres animés

Cette sélection propose un choix d'ouvrages « différents » : livres à jouer, à regarder, à lire, à toucher.

**Public :** à partir de 3 ans.

**Documents :** 30 livres.



## 75 films pour jeunes cinéphiles

Partez à la découverte de grands films devenus des classiques, un voyage à travers tous les genres du 7<sup>e</sup> art ! Une grande porte d'entrée vers la cinéphilie qui permettra au jeune public de vivre ses premières émotions de cinéma.

**Public :** à partir de 10 ans.

**Documents :** 75 DVD pour 57 boîtiers, 1 livre.



## Lovecraft

Plongez dans l'univers de ce maître du récit fantastique.

**Public :** à partir de 14 ans.

**Documents :** 20 (8 jeux de sociétés, 7 livres et 5 DVD).



## Lecture par l'écoute et le toucher

Adaptée pour les enfants en situation de handicap, cette mallette est constituée d'albums en braille. Des livres « audio » sous forme de CD permettent également de toucher le public adulte.

**Public :** à partir de 3 ans.

**Documents :** 27 (10 livres audio et 17 livres).



## Manga jeunesse

Sélection de BD japonaises pour le jeune public : *Kirby dans les étoiles*, *Yuzu la petite vétérinaire*, *Mochi et Cie...*

**Public :** à partir de 7 ans.

**Documents :** 52 livres.



## Mangas séries complètes

Les séries « L'attaque des Titans » et « Dragon Ball Z » constituent cette sélection de mangas ados et adultes.

**Public :** à partir de 14 ans.

**Documents :** 68 livres.



## Le nouvel Hollywood

Entre le « Bonnie and Clyde » d'Arthur Penn en 1967 et « La Porte du Paradis » de Michael Cimino en 1980, le cinéma américain connut une période appelée « nouvel Hollywood ». Replongez-vous dans cette époque grâce à cette sélection de films cultes et de livres.

**Public :** à partir de 14 ans.

**Composition :** 1 panneau de 100 x 70 cm.

**Documents :** 36 (3 livres + 33 DVD).



## Le sport dans la BD

Appréhendée de manière différente lorsqu'il s'agit d'un manga ou d'un album franco-belge, la thématique du sport est fortement présente dans la BD. Découvrez une multitude de disciplines, sous forme de fictions ou de documentaires.

**Public :** à partir de 12 ans.

**Composition :** 2 présentoirs de 80 x 50 cm et 66 x 32 cm.



## Les super-héros

Captain America, Daredevil, Spider-Man, Wolverine... Ces personnages de grand écran sont à l'origine des héros de comics américains dont les aventures ont été adaptées au cinéma. Retrouvez-les dans leurs aventures dessinées avec cette sélection « super-héros ».

**Public :** à partir de 12 ans.

**Composition :** 2 panneaux de 100 x 70 cm.

**Documents :** 30 livres.



## Valisettes séries TV

22 valisettes de séries TV à réserver pour assouvir toute envie de fictions et de binge watching !

**Les listes de DVD composant les valisettes sont à demander à la Médiathèque départementale.**



## Zombies

L'univers des zombies et des morts vivants prend une place de plus en plus importante dans le domaine de la fiction, mais qui sont-ils ? Une sélection pour se documenter... ou animer une soirée d'épouvante !

**Public :** à partir de 7 ans.

**Documents :** 7 jeux de sociétés, 13 livres et 8 DVD.

# Supports d'animations

Sélection d'outils permettant la réalisation d'animations ou d'ateliers en direction des publics. Selon le type d'outils, ils sont accompagnés de matériels, fiches, tablettes...



## Animô

Avec cette malle musicale interactive, les enfants vont découvrir les sons et les instruments représentés par des animo-musico's : Pianotoro, Lapindéon, Hippodéon, Xylogirafe et cocottes-maracas ! Lorsque l'histoire est finie, les enfants sont invités à jouer de la musique avec ces instruments.

**Public** : dès 3 ans.

**Composition** : 1 malle sur roulette, 1 tapis, 5 animô et de petits instruments de percussions.



## L'animal dans l'art

Cette mallette propose de faire découvrir plus de 200 œuvres en 54 jeux et activités créatives. Seul ou à plusieurs, les participants vont, au gré des 10 ateliers, aider les animaux à nourrir leurs petits, à se mettre à l'abri avant la nuit et même à accomplir leur migration...

**Public** : à partir de 3 ans.

**Composition** : 1 mallette contenant 20 activités « créer avec les œuvres », 36 activités « jouer avec les œuvres », 4 contes en images.



## Boîtes à contes

Un lot de 5 boîtes de décors statiques à poser sur une table ou au mur afin d'accompagner les lectures des contes classiques.

**Public** : à partir de 3 ans.

**Thème 1** : Boucle d'or - 39 x 24 x 30 cm.

**Thème 2** : Les 3 petits cochons - 42 x 24 x 31 cm.

**Thème 3** : Une poule sur un mur - 32 x 3 x 23 cm.

**Thème 4** : Promenons-nous... - 50 x 9 x 34 cm.

**Thème 5** : Il pleut, il mouille - 15 x 9 x 15 cm.



## Code toi-même !

À l'aide d'un tableau accessible en ligne regroupant divers sites web, les utilisateurs pourront apprendre à coder, jouer avec des makey makey, aller sur Scratch...

**Public** : à partir de 7 ans.

**Composition** : 5 makey-makey, 1 jeu robot, 1 classeur mode d'emploi et des fiches d'animations.

**Nombre de documents** : 11 livres.



## Livres augmentés

Les livres sont magiques ! Grâce à la «réalité augmentée», les pages s'animent en trois dimensions, les livres chantent ou parlent. Cette sélection contient des livres jeunesse et un cahier de coloriage à animer. Découvrez une nouvelle façon de lire à l'aide d'une tablette connectée et une application téléchargée et réalisez des heures de contes numériques interactifs.

**Public** : à partir de 5 ans.

**Documents - Sélection 1 et 2** : 1 tablette iPad, câble adaptateur pour vidéo projecteur, 18 livres, fiches d'animations.

**Documents - Sélection 3** : 18 livres, fiches d'animations.



## Édition jeunesse accessible (EJA)

L'EJA rassemble des livres présentant différentes adaptations pour les enfants porteurs de handicap et/ou ayant des difficultés de lecture. Un mobilier gigogne met en valeur les livres et permet de proposer des temps de lecture. Un livret répertorie des animations en direction des différents publics.

**Public** : à partir de 3 ans.

**Composition** : 1 présentoir de 150 x 150 cm / 1 kit à télécharger.

**Nombre de documents sélection 1** : 314 livres.

**Nombre de documents sélection 2** : 304 livres.



## Le paysage dans l'art

Une sélection destinée à la médiation artistique, grâce à 36 activités autonomes pour explorer plus de 150 chefs-d'œuvre du patrimoine. Par le jeu, la recherche d'indices et les propositions créatives, les participants se familiarisent avec la lecture d'œuvres, les grands courants artistiques ou la fonction des représentations.

**Public** : à partir de 7 ans.

**Composition** : 1 mallette contenant 12 ateliers thématiques à explorer en 3 activités de 45 minutes.



## Kamishibai

D'origine japonaise, le kamishibai est une histoire qui se raconte à partir d'illustrations grand format à insérer dans un petit théâtre en bois : le butai. Grâce à sa grande taille, cette animation est parfaite pour les accueils de groupes. La Médiathèque départementale propose 222 kamishibai à destination des plus petits comme des plus grands.

**Découvrez-les sur le portail web et réservez-les en ligne ou par téléphone.**

# Tapis et tabliers de lecture

Les tapis et tabliers de lecture sont dédiés à la petite enfance. Ils permettent de raconter des histoires et de les animer en s'appuyant sur un décor en tissu et des objets textiles. À l'aide de ces incroyables créations en tissu, les bébés et les plus jeunes enfants découvrent le monde des comptines, des contes, des chansons et jeux de doigts. Les tapis et tabliers de lecture sont adaptés pour les animations de groupes.

## Tapis de lecture

**Public :** de 0 à 6 ans.

**Temps d'animation :** de 15 à 30 minutes selon l'âge des enfants.

**La liste complète des éléments constituant les tapis de lecture est à demander à la Médiathèque départementale.**



### Le bonhomme de neige

Il a neigé ce matin. De bonne humeur, le Père Noël construit un bonhomme de neige sur lequel il dépose son bonnet. Mais il lui faudrait un nez, des yeux et une bouche ! Le Père Noël part dans la forêt en quête de différents objets...

**Dimensions :** 117 x 50 cm.



### C'est une poulette

Un tapis spécialement conçu pour chanter les aventures des poulettes, qu'elles soient au champ ou sur un mur...

**Dimensions :** 77 x 75 cm.



### Le doudou de Zoé

Ce soir, le vent souffle très fort et le doudou de Zoé, posé sur le bord de la fenêtre de sa chambre s'envole. Zoé sort de la maison et part à sa recherche.

**Dimensions :** 117 x 50 cm.



### La famille tortue

Une comptine à chanter dès le plus jeune âge...

**Dimensions :** 63 x 65 cm.



### La nuit de Noël

Saurez-vous trouver des histoires et comptines pour faire vivre ce tapis ? À vous de jouer ?

**Dimensions :** 130 x 92 cm.



### Père Noël, es-tu là ?

Toc toc toc ! Il faut réveiller le Père Noël afin qu'il se prépare pour sa tournée !  
Une comptine jeux de doigts à adapter.

**Dimensions :** 60 x 30 cm. À poser au sol ou sur une table.



### Roule galette

À peine sortie du four, une petite galette se laisse glisser de la fenêtre où elle est posée pour refroidir. Une fuite et des rencontres s'en suivent...

**Dimensions :** 60 x 30 cm.



### Mini tapis : comptines

Les poules, les oies, les dindons sont à l'honneur dans ce tapis petit format : à vous de chanter !

**Dimensions :** 46 x 31 cm.



### Mini tapis : la moufle

Une moufle perdue sert d'abri à des animaux de la forêt qui viennent s'y réfugier en cette période d'hiver. Pourra-t-elle tous les contenir ?

**Dimensions :** 30 cm.



### Mini tapis : la souris verte

Un mini tapis spécialement conçu et agrémenté de personnages pour raconter et chanter la comptine de « la souris verte ».

**Dimensions :** 56 x 40 cm.



### Le petit chaperon rouge - tapis 3D

Ce tapis se transforme en quatre scénettes où de petites figurines évoluent et se déplacent au fur et à mesure du déroulement de l'histoire.

**Dimensions :** 70 cm de diamètre.



### Raiponce - tapis 3D

Raiponce est une jeune fille à l'impressionnante chevelure élevée par une sorcière. Elle est enfermée dans une tour sans escalier et sans porte au beau milieu d'une forêt sombre... Différentes figurines accompagnent ce tapis en forme de scène, afin de raconter cette histoire.

**Dimensions :** 110 x 48 cm. Plusieurs parties à assembler.



## Tabliers de lecture

**Public :** de 0 à 7 ans.

**Temps d'animation :** de 15 à 30 minutes selon l'âge des enfants.

**La liste complète des éléments constituant les tabliers de lecture est à demander à la Médiathèque départementale.**

**La Médiathèque propose cinq tabliers de lectures :**

**Comptines de Noël | La ferme des comptines |**

**Le petit chaperon rouge | Pirouette, cacahuète | Le pôle Nord.**

La Ferme des comptines



d'après un tablier de comptines de Ann Guérin

Le petit chaperon rouge



d'après un tablier comptines de Ann Guérin

Pirouette, cacahuète



d'après un tablier de comptines de Ann Guérin

Comptines de Noël



d'après un tablier comptines de Ann Guérin

Le pôle Nord



d'après un tablier de comptines de Ann Guérin



# Jeux

Source de divertissement et véritable objet culturel, le jeu est vecteur de sociabilité et convivialité. La Médiathèque départementale propose des sélections de jeux vidéo et jeux de société afin de créer des animations intergénérationnelles en bibliothèque.

## Jeux vidéo

La Médiathèque départementale met à disposition 6 kits de jeux vidéo prêtés avec des écrans TV 4K et des consoles. L'emprunt de ces kits est précédé d'une journée de formation.

**Pour connaître les modalités de prêt et le détail de la composition des kits, il convient de se renseigner à la Médiathèque départementale.**



### Jeux vidéo PS4

**Composition :** Console PS4 (2014) et un casque de réalité virtuelle. Deux malles contenant 15 jeux sont disponibles pour jouer seul ou à plusieurs (Fifa 21, Rayman...).

**Public :** ado et adulte.



### Jeux vidéo PS5

**Composition :** Console PS5 (2021) - dernière génération de console. Deux malles contenant 15 jeux sont disponibles pour jouer seul ou à plusieurs (Fifa 2022, Rayman...).

**Public :** ado et adulte.



### Jeux vidéo Switch

**Composition :** Console Nintendo - dernière génération de console. Deux malles contenant 15 jeux sont disponibles pour jouer en famille (Mario Kart, The Legend of Zelda, Animal Crossing).

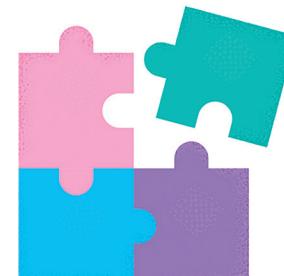
**Public :** à partir de 7 ans.



## Jeux de société

Les sélections suivantes rassemblent les jeux par thématique, par origine, par taille, par public...

**Le détail des sélections est à demander à la Médiathèque départementale ou à télécharger sur le portail en ligne.**



### J'apprends en jouant

**Public :** de 2 à 8 ans.

**Jeux :** J'apprends à compter, Différence junior, SonoDingo, MotDingo, SpeedoDingo, MultiDingo, OrthoDingo, FractoDingo, ConjuDingo, VocaDingo.



### Jeux 2-5 ans

**Public :** à partir de 2 ans.

#### Jeux mallette 1 :

Au dodo les ours, Jeu éducatif magnétique, Jour et Nuit, Little observation, Mon conteur d'histoire, Mes premières énigmes, Puzzle géant, Magneti'book, Imagidés, Le trésor des lutins, Jeu de fléchette magnétique.

#### Jeux mallette 2 :

Où est-ce que j'habite, À la ferme, La loco des couleurs, Doudou, Pyramide d'animaux, Puzzle géant, Blanche – Neige, Le roi sommeil, Le chat assassin à la chasse, Pouss' poussins, The avengers (Puzzle 3D).



## Jeux 7 ans et plus

**Public :** à partir de 7 ans.

### Jeux mallette 1 :

Les Loups-garoux de Thiercelieux, Alerte Astéroïdes, Gobbit Angry Birds, Mito, Pingouins, Race the North Pole Sans queue ni tête, Team Up ! La forêt mystérieuse, Batman, L'âge de pierre, En quête du dragon, Le cerisier qui fleurit tous les 10 ans.

### Jeux mallette 2 :

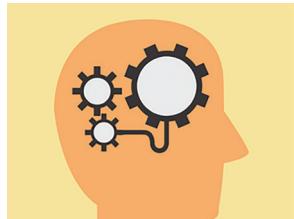
Colorama, Continental Express, Dixit + Dixit anniversary, Guédelon, Kaleidos, Voyage en terre ocre, The Mind, Tu bluffes Chien Pourri !, Shut the box 9, Vendredi, Une histoire de pirates, Le petit Poucet et la forêt mystérieuse.



## Jeux ado

**Public :** à partir de 13 ans.

**Jeux :** Jungle Speed, Bang ! The Walking Dead, Black Stories, Complots 1 et 2, Le désert interdit, Killing Time, Mysterium, Run et Bornes, This war of mine 1 et 2, Pandemic.



## Jeux casse-tête

**Public :** à partir de 8 ans.

**Jeux :** Coincidix junior, Brains, Forteresse, Perplexus Rookie, 4 Casse-têtes en métal, Perplexus Epic, The Sherlock, Casse-tête Cage en métal, Casse-tête Déla en métal, Casse-tête O'Gear en métal, Casse-tête Dial en métal, Casse-tête Infinity en métal, La clef : Astolie.



## Jeux d'ailleurs

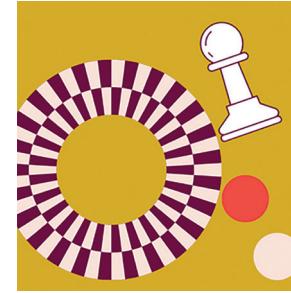
**Public :** à partir de 7 ans.

### Jeux mallette 1 :

Crackle Kendama, Yōkaï no mori, Shoggi, Kami, Mahjong, Surakarta, Yoté, Awélé, Carrom, Chinese checkers.

### Jeux mallette 2 :

Hanafuda, Kono, Fanorama, Seega, Bagh Chal, Pentalpha, Barricade, Xiang Qi, Jeu de Go, Makruk.



## Jeux d'autrefois

**Public :** à partir de 8 ans.

**Jeux :** Jeu Royal d'Ur, Jeu de Senet, Jeu Mehen, Ludus Latronculi, Ludus Duodecim Scriptorum, Jeu d'échecs Oblongs, Jeu d'échecs Byzantins, Shakku, Jeu Ringo, Jeu du Moulin.



## Jeux de dés

**Public :** à partir de 6 ans.

**Jeux :** Story Cubes, Shut the box 9, Targets, Qwixx, Détrak, Tatamokatsu, Encore et encore, Très Futé, Wazabi, Ligretto de dés.



## Jeux Escape Game

**Public :** à partir de 8 ans.

**Jeux :** Lucky Luke (livre) : 3 aventures au Far West, Dans le laboratoire de dragonologie (puzzle), 100 % Escape Games (livre-jeu), Le piège de Moriarty (livre), Mystery House, Le secret des Templiers, Escape from the asylum, Chtulhu (Escape Box), Enquête (Escape Box), Espion (Escape Box), Zombie (Escape Box), Pirates (Escape Box).



## Jeux grande taille

**Public :** à partir de 7 ans.

**Jeux mallette 1 :** Pomela, passe-trappe, mikados, Puissance 4, jeu d'échecs, jeu de dames.

**Jeux mallette 2 :** Takenoko, baby-boot (enfant) quilles franc-comtoises, arbalète Guillaume Tell, la meule, Dingo disc.

**Jeux mallette 3 :** Pengoloo, le Crokinole, billard hollandais, Teamchallenge, Carrom, billard Nicolas.



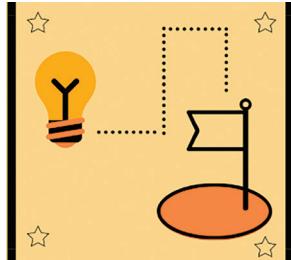


### Jeu « le pacte des loups-garous de Thiercelieux »

Ce coffret est prévu pour jouer au fameux « loup-garou ».  
Plusieurs extensions permettent d'exploiter toutes les possibilités de l'histoire.

**Public :** à partir de 10 ans.

**Jeux :** Coffret « le pacte des loups » avec plusieurs extensions.



### Jeux de stratégie

**Public :** à partir de 13 ans.

**Jeux :** Myrmes, Otys, Pergame, Ager Sanguinis, Orage à l'Est, Scythe + Rencontres, Scythe «Stratèges des cieux», Scythe «Les conquérants du lointain», Scythe «Le réveil de Fenris, Heroes of black reach».

# Présentation thématique

## Ado

- **75 films pour jeunes cinéphiles** P.14
- **Lovecraft** P.15
- **Jeux ado** P.30
- **Jeu « le pacte des loups-garous de Thiercelieux »** P.32
- **Jeux de stratégie** P.32
- **Jeux vidéo : Switch | PS4 | PS5** P.28

## Actualité

- Bien dans leur genre** P.7
- Ensemble** P.13
- Ensemble contre les violences faites aux femmes** P.8
- Frontières** P.13
- Histoires de fausses nouvelles** P.8

## Art

- L'Animal dans l'art** P.19
- Gustave Courbet** P.14
- Le paysage dans l'art** P.21

## BD / Manga

- Bulles de santé** P.12
- Graphic Novel** P.13
- Mangas jeunesse** P.15
- Mangas séries complètes** P.16
- Le sport dans la BD** P.16
- Les super-héros** P.17

## Cinéma et série

- 100 grands films de réalisatrices** P.12
- 75 films pour jeunes cinéphiles** P.14
- Musique et cinéma** P.9
- Le nouvel Hollywood** P.16
- Valisettes séries TV** P.17

## Handicap

- Édition jeunesse accessible** P.20
- Lecture par l'écoute et le toucher** P.14

## Numérique

- Code-toi même !** P.20
- La cour des contes** P.7
- Livres augmentés** P.21
- Lux in tenebris** P.9
- Musique et cinéma** P.9
- Qui a refroidi Lemaure ?** P.10

## Petite enfance

- Petite enfance** P.12
- Et toi, comment tu te sens ?** P.7
- Tapis et tabliers de lecture** P.22
- J'apprends en jouant** P.29
- Jeux 2-5 ans** P.29

# Crédits

### Exposition

Bien dans leur genre : ©Utopique  
La cour des contes : ©Atelier In8  
Et toi, comment tu te sens ? ©Utopique  
Ensemble contre les violences faites aux femmes : ©Double Hélice  
Histoires de fausses nouvelles : ©BNF – Le Clémi  
Jeux vidéo : ©EPI 10 - Médiathèque Départementale du Doubs  
Livres en dentelle : ©Médiathèque Départementale du Doubs  
Lux in tenebris : ©Atelier In8  
Musique et cinéma : ©Les Musicophages  
Passion pâtisserie : ©Instants mobiles  
Qui a refroidi Lemaure ? : ©Atelier In8

### Valises thématiques

tous crédits = ©Médiathèque Départementale du Doubs  
Petite enfance  
Bulles de santé  
100 grands films de réalisatrices  
Ensemble  
Frontières  
Graphic Novel  
Gustave Courbet  
75 films pour jeunes cinéphiles  
Lecture par l'écoute et le toucher  
Livres animés  
Lovecraft  
Mangas jeunesse  
Mangas séries complètes  
Nouvel Hollywood  
Le sport dans la BD  
Les super-héros  
Valisettes séries TV  
Zombies

### Support d'animation

Animô : ©Samuel Stento  
L'animal dans l'art : ©Réunion des Musées Nationaux – Grand Palais  
Boîtes à contes : ©Médiathèque Départementale du Doubs  
Code toi-même : ©Médiathèque Départementale du Doubs  
EJA : ©Signes de sens  
Kamishibai : ©Médiathèque Départementale du Doubs  
Livres augmentés : ©Médiathèque Départementale du Doubs  
Le paysage dans l'art : ©Réunion des Musées Nationaux – Grand Palais

### Tapis et tabliers de lecture

Tapis  
Le bonhomme de neige : ©Anne Guérin  
C'est une poulette : ©Anne Guérin  
Le doudou de Zoé : ©Anne Guérin  
La famille tortue : ©Anne Guérin  
La nuit de Noël : ©Médiathèque Départementale du Doubs  
Père-Noël, es-tu là ? : ©Médiathèque Départementale du Doubs  
Roule galette : ©Anne Guérin  
Mini tapis : comptines : ©Anne Guérin  
Mini tapis : la moufle : ©Anne Guérin  
Mini tapis : la souris verte : ©Anne Guérin  
Le petit chaperon rouge - tapis 3D : ©Anne Guérin  
Raiponce - tapis 3D : ©Médiathèque Départementale du Doubs  
Tabliers : tous crédits : ©Anne Guérin  
Comptines de Noël  
La ferme des comptines  
Le petit chaperon rouge  
Pirouette, cacahuète  
Le pôle Nord

### Jeux :

tous crédits = ©Médiathèque Départementale du Doubs  
Jeux PS4  
Jeux PS5  
Jeux Switch  
J'apprends en jouant  
Jeux 2-5 ans  
Jeux 7 ans et plus  
Jeux ados  
Jeux casse-tête  
Jeux d'ailleurs  
Jeux d'autrefois  
Jeux de dés  
Jeux Escape Game  
Jeux grande taille  
Jeu «Le pacte des loups-garous de Thiercelieux»  
Jeux de stratégie



# Médiathèque départementale du Doubs

## Les outils d'animation

2022

