

**LISTE (NON-EXHAUSTIVE°) DES COMPETENCES REQUISES
PAR TYPE D'ANIMATION**

TYPES D'ANIMATION	COMPETENCES
Généralités	
	- Savoir choisir les documents en fonction de l'âge des enfants, d'un thème, d'un genre, etc.
	- Savoir articuler intellectuellement les documents entre eux (ex. selon le plan retenu, si plan il y a).
	- Au cours d'une animation, savoir relier un document au suivant (ex. par une phrase, un geste, une musique, etc.), savoir associer deux documents entre eux (ex. albums et musique, objets et musique).
	- Savoir présenter spatialement les documents de manière esthétique, amusante, surprenante, selon un plan, etc. - Connaître de multiples façons de le faire, être apte à en inventer d'autres si besoin.
	- Savoir faire respecter des règles de vie.
	- Savoir faire participer les enfants : savoir réagir à leurs propos, savoir faire étayer un avis porté sur un texte, une image, savoir faire regarder un album ou des images à plusieurs, savoir faire taper des mains en rythme, inventer des gestes pour accompagner une chanson, etc.
Racontines et « Heure du conte »	
	- Lire à haute-voix
	- Raconter
	- Chanter et faire chanter
	- Jouer et faire jouer des petites percussions
	- Manipuler un objet, une marionnette, etc.
	- Connaître, inventer et faire faire des jeux de doigts, de mains, de corps
Présentations de documents	
	- Savoir présenter intellectuellement les différents types de documents (romans, documentaires, albums, CD, DVD, etc.) : savoir analyser le document, replacer un document dans un contexte général, raconter le début d'un roman, sélectionner des extraits du document qui suscitent la curiosité, etc.

	- Savoir mettre en réseau les documents
Expositions	
	- Savoir réaliser une exposition de livres ou d'illustrations.
	- Savoir mettre en espace un exposition
	- Savoir élaborer une brochure-découverte.
	- Savoir faire visiter une exposition de manière attrayante, savoir la rendre vivante.
Ateliers	
	- Savoir mettre en lien, d'un côté, l'activité proposée et de l'autre, un choix de documents et la culture générale.
	- Savoir se servir de matériel d'animation tout prêt (ex. jeux, coffrets d'activités, livres d'activités, etc.) - Savoir éventuellement inventer une activité en lien avec un document précis. - Penser à préparer le matériel technique spécifique. - Savoir présenter l'activité (ex. expliquer une règle du jeu). - Savoir donner les consignes précises dans un ordre logique.
Séance de découverte d'un thème, d'un auteur, d'un genre, etc.	
	- Savoir combiner les différents types d'animation indiqués ci-dessus (heure du conte, exposition, ateliers, présentations de documents) pour faire découvrir une thématique de façon logique et attrayante.