

PROGRAMME PEDAGOGIQUE DES BIBLIOTHEQUES

CYCLE 2 : CP-CE1-CE2



AXE 1 : COMPRENDRE LE MONDE ET LE QUESTIONNER

Thématique	Titre	Description	ADG	SEN	CAU	MLK	RQ	NIE	SAL
EMI - EDUCATION A L'IMAGE	Table MashUp	La table MashUp est un outil de création vidéo qui permet de créer des courts films. Les enfants sont invités, grâce à des cartes, à choisir des séquences de films, des musiques et des bruitages		CP-CE2					
	Les anachronismes dans l'art	Un atelier ludique et curieux pour apprendre à observer les œuvres d'art autrement : traquer les détails inattendus, déceler ce qui détonne, interroger ce qui ne devrait pas être là. L'occasion d'aborder l'histoire de l'art et des inventions, tout en développant le regard critique et la curiosité historique.	CP-CE2	CP-CE2					
	Quand la presse s'illustre	À travers une sélection d'illustrations de presse, les élèves sont invités à affûter leur regard, décrypter les messages visuels, comprendre l'intention du dessinateur et exprimer leur point de vue. Un atelier pour lire l'image, débattre et mieux saisir les enjeux de l'actualité.			CP-CE2				
ENVIRONNEMENT ET MONDE VIVANT	Respecte ta planète	À travers lectures, échanges et jeux, les élèves explorent les grands enjeux liés à l'environnement et découvrent comment agir à leur échelle. De la nature à la ville, du tri des déchets à la gestion de l'eau, cet atelier sensibilise au respect de notre cadre de vie et encourage les gestes éco-responsables au quotidien.	CP-CE2	CP-CE2	CP-CE2	CP-CE2	CP-CE2	CP-CE2	
	Litterature	Litterature est un projet national qui vise à sensibiliser les élèves à la démarche scientifique et à la biodiversité à travers la littérature jeunesse. Inspiré de l'approche naturaliste, ce projet invite les jeunes à observer, identifier et étudier les êtres vivants qui les entourent. Ces observations donnent lieu à une collecte de données permettant de constituer un grand inventaire participatif.				CP-CE2			
	Les petits scientifiques	Pendant cette séance, les enfants découvrent 4 à 5 expériences courtes, amusantes, surprenantes et intelligentes. Ces expériences faciles à aborder pour comprendre des phénomènes que nous observons au quotidien vont susciter la curiosité des jeunes et aussi favoriser l'apprentissage de la démarche scientifique. CE2-6e						CE2	
	Univers et système solaire	Un voyage entre ciel et Terre pour découvrir les mystères de l'espace, du système solaire et de la conquête spatiale. Par le biais de lectures ou films, d'échanges ou d'activités ludiques, les élèves explorent l'univers, s'interrogent sur ce qu'ils voient dans le ciel et apprennent à mieux connaître le cosmos qui nous entoure.		CP-CE2	CP-CE2				
HISTOIRE / PATRIMOINE	Histoire du livre	Un voyage à travers le temps pour découvrir l'évolution de la fabrication du livre, du Moyen Âge à aujourd'hui. À partir de manuscrits anciens, de tablettes et d'outils d'écriture historiques, les jeunes explorent les savoir-faire des artisans du livre, avant de s'initier à l'écriture à la plume d'oie.		CP-CE2	CP-CE2				CP-CE2
	La correspondance à la Renaissance	À partir de l'ordonnance de François Ier pour la construction d'un bateau monumental au Havre, les enfants découvrent la correspondance en France au XVIe siècle et révisent les codes de la lettre. Réserver la surprise aux enfants : présentation suivie de l'écriture d'une lettre à la plume d'oie et d'une visite des réserves de la bibliothèque Armand Salacrou.							CP-CE2
	Il était une fois l'Histoire	Jeu de culture générale. À l'aide de trois indices devinez un lieu ou monument, une personne célèbre ou un événement historique, puis reconstituez l'ordre chronologique. Du CE au lycée : plusieurs versions selon le niveau						CP-CE2	
INCLUSION & SOCIETE	Halte aux clichés !	Un atelier de sensibilisation participatif qui invite à questionner les stéréotypes de genre, mais aussi les préjugés liés au racisme et au handicap. À travers des lectures, des échanges, des jeux et des débats, les jeunes sont invités à déconstruire les idées reçues pour construire ensemble une société plus égalitaire et respectueuse de toutes et tous. Chaque bibliothèque a ses propres thématiques.	CP-CE2	CP-CE2	CP-CE2	CP-CE2	CP-CE2	CP-CE2	
	Le monde, entre diversité et culture	Un voyage enrichissant à travers les continents et les cultures du monde, mêlant lectures, contes et jeux. Cet atelier invite à découvrir la richesse des paysages, des traditions et des récits du monde entier, pour mieux comprendre notre diversité et imaginer ensemble un projet commun.	CP-CE2	CP-CE2			CP-CE2	CP-CE2	

AXE 2 : LIRE, REGARDER, ECOUTER

Thématique	Titre	Description	ADG	SEN	CAU	MLK	RQ	NIE	SAL
ARTS VISUELS	Mouvements artistiques	Un parcours pour explorer les grands courants et artistes qui ont façonné l'histoire de l'art. Grâce à l'observation attentive des œuvres et aux échanges, les élèves développent leur capacité à lire une image, exprimer leurs ressentis et adopter un regard curieux et sensible sur l'art.						CP-CE2	
	Explorateurs d'œuvres	À partir d'un album jeunesse mettant en scène des œuvres célèbres, les enfants explorent les arts visuels de manière ludique et narrative. Suite à une lecture partagée, ils sont invités à observer les différences entre les tableaux originaux et leurs détournements dans l'histoire, à travers un jeu d'observation stimulant. Ce temps d'analyse peut être prolongé par une activité créative où les enfants réinterprètent à leur tour une œuvre emblématique, favorisant ainsi leur appropriation sensible et imaginative de l'art.			CP-CE2		CP-CE2		
	Peinture vagabonde	Quand l'art sort de ses murs... Le musée MuMa s'invite à la bibliothèque pour une rencontre inédite avec une œuvre originale, soigneusement sélectionnée et exceptionnellement déplacée pour l'occasion. Accompagnée d'un guide-conférencier du musée, cette « peinture vagabonde » devient le cœur d'une visite commentée, accessible à tous.		CP-CE2	CP-CE2	CP-CE2			
LITTÉRATURE & RECITS	Abécédaires, imagiers, documentaires	De A à Z, découvrez le monde du jardin ou bien celui des sorcières, lecture d'histoires. L'activité propose une exploration ludique d'un thème à travers la lecture d'albums jeunesse, favorisant l'imaginaire, le vocabulaire et la découverte culturelle.	CP-CE2						
	Qui est-ce ?	La découverte de célébrités qui appartiennent au monde des arts (peinture, musicien, chanteur, acteur...) permet de découvrir un genre à part entière : les biographies.						CE1-CE2	
	Poésie en partage	A travers une lecture partagée, les enfants découvrent et explorent l'univers de la poésie et développent leur imagination par l'illustration d'un poème.					CP-CE2		
	Rencontre d'auteurs	Une occasion privilégiée d'échanger avec des auteurs autour de leurs œuvres, leurs inspirations et leur parcours. Ces rencontres invitent à la discussion, à la découverte et à l'ouverture sur la création littéraire. Ces rencontres sont liées à la programmation événementielle de la saison, notamment celle du festival Le goût des autres.	CP-CE2	CP-CE2	CP-CE2	CP-CE2	CP-CE2	CP-CE2	
	Livre d'artiste / livre-objet	Découvrez des livres conçus comme de véritables œuvres d'art, qui offrent une expérience visuelle et tactile unique. Ces créations invitent à explorer la diversité des formes, des textures et des couleurs, ouvrant un nouveau regard sur le livre comme objet artistique.						CP-CE2	
	Contes divers et variés	Par la lecture d'albums jeunesse, les enfants explorent les références aux contes traditionnels, d'ici et d'ailleurs. Ils découvrent les personnages emblématiques, les structures narratives (répétition, détournement, voyage initiatique) et la richesse de l'oralité. L'activité se prolonge par des jeux d'observation, de devinettes ou de déduction, pour stimuler l'imaginaire, la compréhension et la mémoire.	CP-CE2	CP-CE2	CP-CE2	CP-CE2		CP-CE2	
	Des auteurs et des illustrateurs	Une invitation à plonger dans l'univers des créateurs de livres jeunesse. Les enfants découvrent le travail des auteurs et illustrateurs, comprennent les étapes de création d'un livre, et s'immergent dans des lectures qui ouvrent sur des mondes sensibles, drôles ou mystérieux.	CP-CE2	CP-CE2					
	BD / Manga	Une initiation ludique et culturelle à l'univers de la bande dessinée sous toutes ses formes : de ses origines à ses grands courants contemporains, les enfants découvrent les spécificités de la BD, du manga et des comics. À travers des échanges, des jeux, des ateliers..., ils apprennent à reconnaître les genres, les codes narratifs et graphiques, tout en explorant des œuvres et des auteurs emblématiques.					CP-CE2	CE2	
	Le genre policier	Découverte ludique du genre policier à travers la lecture d'albums et de romans, bd, documentaires... du vocabulaire spécifique, la présentation des codes et personnages typiques. Les enfants sont invités à résoudre collectivement des enquêtes, notamment grâce à des jeux d'investigation basés sur des indices dissimulés dans les livres, dans un esprit de collaboration.					CP-CE2	CP-CE2	
	Lectures d'histoires	Lectures interactives et animées, mêlant contes, albums et histoires thématiques pour engager toute la classe. Ces séances combinent lectures bruitées, jeux de reconnaissance (animaux, formes, sons, métiers), découvertes sensorielles (immersion sonore, visuelle), et supports variés (tapis à histoire, théâtre d'images/kamishibai, supports numériques). Elles favorisent l'écoute active, la participation collective, la découverte de l'environnement naturel, culturel et artistique, et le développement du plaisir de lire.		CP-CE2	CP-CE2	CP-CE2	CP-CE2	CP-CE2	
Mythologie	Partez à la rencontre des monstres, dieux et héros des grands récits mythologiques ! À travers la lecture d'albums et de mythes, les enfants découvrent ces histoires fabuleuses et leur influence dans les arts et notre langage quotidien. L'activité peut inclure des jeux pour approfondir la connaissance des dieux, monstres et héros mythologiques.	CP-CE2				CP-CE2			
MUSIQUE	Ecoute musicale	A partir d'extraits musicaux, les enfants découvrent l'univers du son. L'activité peut mener le corps, le dessin et le jeu à devenir des outils d'expression pour traduire ce que les enfants ressentent et s'initient en douceur à l'écoute active, au rythme et à l'imaginaire musicale.			CP-CE2	CP-CE2		CE1-CE2	
	C'est quoi la musique ?	Dans cet accueil, nous aborderons l'univers de la musique en s'appuyant sur des albums et documentaires jeunesse. Comment reproduisons-nous les sons ? Quels sont les effets bénéfiques de la musique ? Qu'est-ce qu'une partition ?						CE	

AXE 3 : S'EXPRIMER, CRÉER, PARTAGER

Thématique	Titre	Description	ADG	SEN	CAU	MLK	RQ	NIE	SAL
S'EXPRIMER A L'ECRIT	Atelier d'écriture	À partir de lectures choisies, cette activité invite enfants et adolescents à libérer leur créativité par l'écriture. Individuellement ou en groupe, ils explorent les mots et développent leur imagination pour raconter des histoires, partager des émotions ou décrire des univers singuliers.		CP-CE2					
	Théâtre	Une séance pour découvrir les coulisses du théâtre et révéler le talent d'acteur des élèves par des petits jeux.	CP-CE2			CP-CE2			
S'EXPRIMER A L'ORAL	Connaître et exprimer ses émotions	À travers la lecture d'albums jeunesse, les enfants explorent les principales émotions : la joie, la peur, la colère, la tristesse, la surprise... Les lectures sont suivies de discussions pour apprendre à reconnaître et nommer les émotions. L'activité se poursuit par des jeux d'expression, des activités graphiques ou musicales permettant aux enfants de ressentir, exprimer et partager ce qu'ils vivent. Une immersion sensible pour mieux comprendre les émotions à travers les mots, le corps et l'art.	CP-CE2		CP-CE2	CP-CE2	CP-CE2		
	Lire, dire, raconter	À travers la découverte d'albums, les enfants développent leur sens de l'observation et leur capacité d'écoute. Ils s'initient à la narration en interprétant des images, en participant à des lectures animées, et en créant leurs propres histoires, seul ou en groupe. Jeux de repérage, expression orale, chronologie et créations collectives animent ces séances pour favoriser l'échange et la créativité autour du récit.	CP-CE2		CP-CE2	CP-CE2	CE1-CE2		
	Fais ton cinéma !	Après le visionnage du début d'un court métrage, les enfants sont invités à imaginer, à l'oral ou à l'écrit, la suite de l'histoire et à la partager avec leurs camarades. La séance se termine par la projection de l'intégralité du film qui mettra tout le monde d'accord !						CE1-CE2	
	Richesses de la langue française	À travers la lecture d'albums jeunesse, cet atelier invite les enfants à explorer les richesses de la langue française en s'amusant avec ses expressions imagées et parfois surprenantes. Une occasion de croquer les mots à pleines dents, de jouer avec les sens et les sonorités, tout en développant leur curiosité linguistique et leur goût pour la lecture.					CP-CE2		
S'EXPRIMER EN IMAGE	Atelier livre objet	Découverte d'une sélection de livres pop-up suivi d'un atelier de fabrication d'une carte pop-up.			CP-CE2	CP-CE2	CP-CE2		
	Les couleurs des Havrais	Un atelier de création artistique pour voir Le Havre en couleur, inspiré par l'exposition et le livre La boîte à couleurs des impressionnistes. Avec les bibliothécaires, explorez les œuvres des peintres, puis créez votre boîte à couleurs havraise. Inspirez-vous des teintes du Havre pour choisir et nommer votre couleur, établir un nuancier, et rédiger un texte poétique.			CP-CE2				
	Tout en image	À partir d'albums jeunesse, de films ou d'œuvres d'art, les enfants explorent divers univers pour stimuler leur imagination et enrichir leur expression. Invention de créatures fantastiques, détournements d'images, créations plastiques ou numériques, narration collective... Les activités allient lectures, échanges et ateliers créatifs pour favoriser la créativité, le vocabulaire et le plaisir de créer ensemble. Une approche transversale qui encourage l'observation, le dialogue, la coopération et l'expression artistique.	CP-CE2		CP-CE2		CP-CE2		
	De l'image à l'animation	Du choix de l'histoire à la capture des mouvements, réalisez de courts films qui seront projetés en fin de séance. À l'issue de cet accueil, vous pourrez réaliser vos propres films à la maison !		CP-CE2					

	Titre	Description	ADG	SEN	CAU	MLK	RQ	NIE	SAL
DECOUVERTE GENERALE	DECOUVERTE DE LA BIBLIOTHEQUE	À travers des activités d'observation, un jeu de piste, une enquête, les enfants partent à la découverte de la bibliothèque. Ils en explorent les espaces, apprennent à repérer les documents et comprennent comment les livres, CD ou DVD sont classés. Cette approche ludique leur permet de s'appropriier le lieu, d'en connaître les règles et le fonctionnement, tout en développant leur curiosité, leur sens de l'organisation et leur goût pour la lecture. La séance peut se prolonger par un temps de lecture partagée, pour conclure la visite sur une note de plaisir et d'imaginaire.	CP-CE2	CP-CE2		CP-CE2	CP-CE2	CP-CE2	
	VISITE LIBRE	Découvrir librement la bibliothèque, ses espaces, ses collections et ses services. Que ce soit pour flâner entre les rayons, feuilleter un livre, s'installer pour travailler ou poser des questions au personnel, chacun est libre de s'appropriier les lieux à son rythme. Une première approche simple et conviviale pour se familiariser avec l'univers de la bibliothèque.	CP-CE2	CP-CE2	CP-CE2	CP-CE2	CP-CE2	CP-CE2	

Légende des bibliothèques et médiathèques

ADG : Anne de Gravelle / SEN : Léopold Sédar Senghor (Eure-Brindeau) / CAU : Caucriauville / MLK : Martin Luther King (Bléville) / RQ : Raymond Queneau (Mont-Gaillard) / NIE : Oscar Niemeyer (centre-ville) / SAL : Armand Salacrou (Patrimoine - centre-ville)

Toutes les bibliothèques transmettent leur programme détaillé sur demande et accueillent les groupes sur projet.