

PROGRAMME PEDAGOGIQUE DES BIBLIOTHEQUES

CYCLE 3 : CM1-CM2-6e



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.	CM-6e	CM-6e					
	L'évolution de l'image animée : entre art, technologie et narration	2 activités sont proposées selon les bibliothèques : Retour sur les origines du cinéma et le passage de l'image fixe à l'image animée. - Histoire et évolution des jeux vidéo depuis les années 60 jusqu'à nos jours.			CM-6e	CM-6e			
	Les secrets de l'intelligence artificielle	Quelle est l'origine de l'IA ? Quelle est son étendue ? Diaporama, quiz et jeu seront au programme.	CM-6e	CM-6e					
	Fake news : vrai ou fake ?	À l'heure où les images et les informations circulent à toute vitesse, comment faire le tri entre le vrai et le faux ? Cet atelier propose aux élèves d'apprendre à repérer les fake news, développer leur esprit critique et mieux comprendre l'impact de la désinformation dans notre société, à travers échanges, jeux et réflexion collective.	CM-6e	CM-6e	CM-6e	CM-6e	CM-6e	CM-6e	
	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.		CM-6e					
	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.	CM-6e		CM-6e			CM-6e	
	Les écrans et nous	Quelle place occupe les écrans dans nos vies, depuis quand ? Ça sert à quoi un écran ? découvrez les bienfaits et incidences des écrans sur notre santé. Le diaporama sera suivi d'un quizz ludique		CM-6e					
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 activité sensibilise au respect de notre cadre de vie et encourage les gestes éco-responsables au quotidien.		CM-6e		CM-6e		CM-6e	
	Littérature	Littérature 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.				CM-6e			
	La fresque du climat	Jeu de cartes, ludique et coopératif, de sensibilisation aux causes et conséquences du dérèglement climatique (2h)	CM-6e						
	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 enfants et aussi favoriser l'apprentissage de la démarche scientifique. CE2-6e						CM-6e	
	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.	CM-6e	CM-6e	CM-6e		CM-6e		
HISTOIRE / PATRIMOINE	Il était une fois l'Histoire	Jeu de culture générale. A l'aide de trois indices devinez un lieu ou monument, une personne célèbre ou un évènement historique, puis reconstituez l'ordre chronologique. Du CE au lycée : plusieurs versions selon le niveau						CM-6e	
	Les secrets de la bibliothèque Oscar Niemeyer	Jeu de piste dans et autour de la bibliothèque pour en découvrir tous ses secrets. Une visite qui permet d'aiguiser son regard et découvrir quelques notions d'architecture.						CM-6e	
	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.	CM-6e	CM-6e	CM-6e	CM-6e	CM-6e		CM-6e
	La correspondance à la Renaissance	A partir de l'ordonnance de François 1er 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.							CM-5e
	Histoires et mémoires	Cette activité invite à explorer l'histoire de l'esclavage et les enjeux de son abolition. Les jeunes sont amenés à réfléchir sur ce passé, ses conséquences, et les valeurs de liberté et d'égalité qui en découlent. Un temps de partage et de discussion pour mieux comprendre cette page importante de l'histoire et son impact aujourd'hui.	CM-6e				CM-6e	CM-6e	

	Histoire des luttes et des droits	Découvrir des figures marquantes dans les sciences, les arts, le sport... et ailleurs, explorer des parcours inspirants, se repérer dans l'histoire des droits sur une frise chronologique... Différentes activités sont proposées, mêlant grande histoire et luttes pour l'égalité.		CM-6e						
INCLUSION & SOCIETE	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.		CM-6e						
	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.	CM-6e	CM-6e		CM-6e	CM-6e	CM-6e		

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.	CM-6e					CM-6e	
	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.		CM-6e	CM-6e	CM-6e			
	Un tableau, une histoire	A travers des histoires inspirées de leurs plus tableaux, partons à la découverte de peintres célèbres. A la suite de la lecture, nous composerons un tableau inspiré de leur œuvre à l'aide d'une application sur tablette.		CM-6e					
LITTÉRATURE & RECITS	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-CM2						CM-6e	
	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.	CM-6e	CM-6e	CM-6e	CM-6e	CM-6e	CM-6e	
	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.						CM1-CM2	
	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.	CM-6e	CM-6e	CM-6e	CM-6e			
	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.				CM-6e			
	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.				CM-6e		CM-5e	
	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.			CM-6e		CM-6e		
	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.			CM-6e		CM-6e	CM-5e	
	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.		CM-6e	CM-6e	CM-6e	CM-6e	CM-5e	

MUSIQUE	Petite et grande histoire du vinyle	A l'heure des plateformes de streaming et des playlists, le vinyle est réapparu dans les magasins et les bibliothèques. Mais qu'est-ce qu'un vinyle ? Comment ça fonctionne ? Découverte de ce support musical et de son histoire grâce à des vidéos, un quiz et la présentation de pochettes célèbres.								6e-5e	
	Musiques traditionnelles du monde	Les enfants explorent différentes traditions musicales à travers un jeu d'association.							CM-6e		

AXE3 : 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.		CM-6e		CM-6e	CM-6e		
	Théâtre	Une séance pour découvrir les coulisses du théâtre et révéler le talent d'acteur des élèves par des petits jeux.				CM-6e			
S'EXPRIMER A L'ORAL	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.			CM-6e	CM-6e			
	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 !						CM-6e	
	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.					CM-6e		
S'EXPRIMER EN IMAGE	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.			CM-6e				
	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.	CM-6e		CM-6e				
	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 !		CM-6e					

	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.		CM-6e		CM-6e	CM-6e	CM-6e	
	RECHERCHE DOCUMENTAIRE	Une séance dédiée à la découverte des multiples services proposés par le réseau Lire au Havre. Les élèves explorent les différents espaces de la bibliothèque et se familiarisent avec les ressources physiques et numériques à leur disposition et accessible gratuitement. Une initiation à la recherche documentaire sous forme d'ateliers peut être proposée. Un temps pour comprendre, s'approprier et tirer parti de tout ce que la bibliothèque peut offrir, en vue de la poursuite de son cursus scolaire mais aussi pour ses loisirs.	CM-6e						
	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'approprier les lieux à son rythme. Une première approche simple et conviviale pour se familiariser avec l'univers de la bibliothèque. Sur rendez-vous	CM-6e	CM-6e	CM-6e	CM-6e	CM-6e	CM-6e	

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.