

PROGRAMME PEDAGOGIQUE DES BIBLIOTHEQUES

CYCLE 1 : classes maternelles, petite, moyenne et grande sections

ANNEE 2026/2027



Ce programme s'appuie sur la charte de l'Education artistique et culturelle et ses 3 piliers : la connaissance, la pratique artistique, la rencontre avec les œuvres et les artistes.
Il est organisé selon 3 axes : Comprendre le monde et le questionner. - Lire, regarder, écouter. - S'exprimer, créer, partager
S'y ajoutent la découverte générale et les recherches documentaires, ainsi que les accueils sur projet.

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)									

AXE 1 : COMPRENDRE LE MONDE ET LE QUESTIONNER

Thématique	Titre	Description	ADG	SEN	CAU	MLK	RQ	NIE	SAL
ENVIRONNEMENT ET MONDE VIVANT	Explorateurs du monde	À travers la lecture d'albums jeunesse, les élèves partent à la rencontre d'animaux venus des quatre coins du monde. Ils apprennent à reconnaître différentes espèces et découvrent les milieux naturels dans lesquels elles vivent. Un atelier ludique pour éveiller leur curiosité, enrichir leur vocabulaire et développer leurs connaissances du monde vivant.	PS-GS			PS-GS			
	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.	PS-GS	PS-GS					
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.		PS-GS				GS	
	Dans ma ville	Lectures thématiques et jeu interactif autour du thème de la ville et des règles de circulation pour les piétons. À partir de lectures d'albums jeunesse, les enfants découvrent la vie urbaine et ses déplacements, puis mettent en pratique ces notions grâce à un jeu de discussion collectif. Une manière amusante et concrète d'apprendre les bons réflexes pour circuler en ville.				PS-GS			

AXE 2 : LIRE, REGARDER, ECOUTER

Thématique	Titre	Description	ADG	SEN	CAU	MLK	RQ	NIE	SAL
LITTÉRATURE & RECITS	Lectures d'histoires	Lectures interactives et animées, mêlant contes, albums et histoires thématiques pour engager toute la classe. Ces séances peuvent combiner 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.	PS-GS	PS-GS	PS-GS	PS-GS	PS-GS	PS-GS	
	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.				PS-GS		PS-MS	
	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.	Selon programmation artistique						
	Lectures en anglais	Découverte ludique de l'anglais à travers de courtes histoires et jeux simples, permettant aux enfants de se familiariser avec les sonorités et le rythme de cette langue étrangère. Ces lectures interactives encouragent l'écoute active et le plaisir de l'oralité en anglais.			PS-GS				
	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.		PS-GS				GS	

Thématique	Titre	Description	ADG	SEN	CAU	MLK	RQ	NIE	SAL
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.				PS-GS			
	Lecture musicale	Lectures d'histoires accompagnées de musique grâce aux instruments à disposition. Un moment pour se laisser porter par les sons et les histoires, mais aussi un moment de découverte des instruments !	PS-GS						
	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 ?						GS	

AXE 3 : S'EXPRIMER, CRÉER, PARTAGER

Thématique	Titre	Description	ADG	SEN	CAU	MLK	RQ	NIE	SAL
S'EXPRIMER A L'ORAL	Comptines et jeux de doigts	Un moment tout en douceur pour éveiller les tout-petits à travers des comptines, jeux de doigts et histoires courtes. L'occasion de jouer avec les cinq sens, de découvrir les chiffres en musique, d'écouter des sons, de toucher des objets, et surtout de partager le plaisir des mots, des rythmes et des gestes. Une exploration sensorielle et poétique, à vivre ensemble, petits et grands.			PS-GS			PS-MS	
	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.	PS-GS	PS-GS	PS-GS	PS-GS		MS-GS	
	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.				PS-GS			
	Des images qui chantent	Initiation à l'art par les comptines. Embarquons pour un voyage artistique où les chefs-d'œuvre de la peinture rencontrent les comptines de notre enfance. Une découverte ludique et poétique des tableaux célèbres à travers des chansons familières.			PS-GS				
	Des jeux pour penser, coopérer, s'exprimer	Présentation de l'univers du jeu de société et séance de découverte de jeux de société					PS-GS		
S'EXPRIMER EN IMAGE	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. Inventions 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.			PS-GS	PS-GS			

	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'approprier 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.	PS-GS	PS-GS	PS-GS	PS-GS	PS-GS	PS-GS	
	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.	PS-GS	PS-GS	PS-GS	PS-GS	PS-GS	PS-GS	

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