

# PROGRAMME PEDAGOGIQUE DES BIBLIOTHEQUES

## CYCLE 2 : CP, CE1, CE2

### Année 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    |
|-------------------------------|----------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|--------|--------|--------|--------|---------|--------|
| EMI - EDUCATION A L'IMAGE     | 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 |        |        |         | CP-CE2 |
| ENVIRONNEMENT ET MONDE VIVANT | 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     |        |
|                               | 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.                                                                                | CP-CE2 | CP-CE2 | CP-CE2 | CP-CE2 | CP-CE2 | CE1-CE2 |        |
|                               | Univers et système solaire                               | Mystères de l'espace, du système solaire et de la conquête spatiale... par le biais d'œuvres littéraires ou cinématographiques, d'échanges et d'activités ludiques, les jeunes explorent l'astronomie et s'interrogent sur le cosmos.                                                                                                                                                                             |        |        | 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 | CP-CE2 | CP-CE2 |        | CE2     |        |
| 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                                                                                                                                                                                     |        |        |        |        |        | CE1-CE2 |        |
|                               | Les secrets des bibliothèques O. Niemeyer et A. Salacrou | À travers un jeu de piste et des activités d'observation, les élèves découvrent ses espaces, ses collections ou quelques trésors patrimoniaux (bibliothèque A. Salacrou). Cette exploration ludique leur permet d'aiguiser leur regard, de développer leur curiosité pour les constructions et de découvrir quelques notions d'architecture.                                                                      |        |        |        |        |        |         | CP-CE2 |
|                               | 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 |        |        |         |        |
|                               | Quand les cartes racontent le Havre                      | Comment est née la ville du Havre ? A quoi ressemblait-elle il y a plus de 500 ans ? A travers les cartes et plans, conservés dans le fonds patrimonial, les élèves vont découvrir les origines de la ville. En observant ces documents, ils vont comparer les paysages d'hier et d'aujourd'hui et comprendre comment Le Havre s'est construit au fil du temps.                                                   |        |        |        |        |        |         | CP-CE2 |

| Thématique          | Titre                                | Description                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | ADG    | SEN    | CAU    | MLK    | RQ     | NIE    | SAL |
|---------------------|--------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|-----|
| 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.                                                                                                                     | CP-CE2 | CP-CE2 |        |        | CP-CE2 | CP-CE2 |     |
|                     | 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 |     |

## 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. | CP-CE2                                    | CP-CE2 | CP-CE2 | CP-CE2 | CP-CE2 | 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  |     |
|                      | 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 |         |     |
|                      | 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 |        | CP-CE2 |        | 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 |        |         |     |
|                      | 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 de l'année |        |        |        |        |         |     |
|                      | 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-CM2                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |                                           |        |        |        |        | 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 |         |     |
|                      | 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  |     |
|                      | 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 |         |     |

| Thématique   | Titre                   | Description                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | ADG | SEN    | CAU    | MLK    | RQ     | NIE     | SAL |
|--------------|-------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|--------|--------|--------|--------|---------|-----|
| ARTS VISUELS | Mouvements artistiques  | Un parcours pour explorer les grands courants et les 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.                                                                                                                                                     |     |        |        |        |        | CE1-CE2 |     |
|              | Explorateurs d'œuvres   | À travers la lecture d'un album jeunesse inspiré de tableaux célèbres, les enfants partent à la découverte de grands peintres et de leurs œuvres. Ils sont invités à observer les différences entre les tableaux originaux et leurs détournements dans l'histoire. Ce temps d'échange et d'analyse peut être prolongé par une activité créative inspirée de l'œuvre découverte. Une approche ludique et créative pour s'initier à l'histoire 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 | 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 ?                                                                                                                                                                                                                   |     |        |        |        |        | CP      |     |

### 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 | CP-CE2 |        |        |        |         |     |
| S'EXPRIMER A L'ORAL  | 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 |        |         |     |
|                      | 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 |         |     |
|                      | 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 |     |
|                      | Expressions en folie !                     | 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 |         |     |
|                      | Des jeux pour penser, coopérer, s'exprimer | Présentation de l'univers du jeu de société et séance de découverte de jeux de société                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |        |        |        |        | CP-CE2 |         |     |
| S'EXPRIMER EN IMAGE  | Atelier pop-up                             | 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 | 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. 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. | CP-CE2 |        | CP-CE2 | CP-CE2 | CP-CE2 |         |     |
|                      | S'initier au stop motion                   | 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 |        |        |        |         |     |

| DECOUVERTE<br>GENERALE<br>&<br>RECHERCHES | Titre                         | Description                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | ADG    | SEN    | CAU    | MLK    | RQ     | NIE    | SAL |
|-------------------------------------------|-------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|-----|
|                                           | 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. | CP-CE2 | CP-CE2 |        | CP-CE2 | CP-CE2 | CP-CE2 |     |
|                                           | 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.                                                    | 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'approprier 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 |     |

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