

PROGRAMME PEDAGOGIQUE DES BIBLIOTHEQUES

CYCLE 3 : CM1, CM2, 6e

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
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						
	Histoire de l'image animée	Comment donner l'illusion du mouvement avec de simples images ? Cet atelier permet de remonter aux origines du cinéma en découvrant les grandes étapes de l'histoire de l'image animée. En manipulant différents jeux d'optique les élèves expérimentent les principes qui ont conduit à l'invention du cinéma.				CM-6e			
	Fake News : vrai ou fake ?	Images et informations circulent à grande vitesse. Mais comment distinguer le vrai du faux ? A travers un quiz, des échanges et l'atelier pratique "Crée ta fake news", les jeunes explorent la frontière entre le vrai et le faux et apprennent à développer leur esprit critique.		CM-6e	CM-6e	CM-6e	CM-6e	CM2	
	Fake News et IA : apprendre à vérifier l'information	Comment développer son esprit critique à l'ère de l'intelligence artificielle et comprendre l'impact de la désinformation dans notre société ? A travers un quiz, des réflexions collectives et la découverte de l'outil Vera, les jeunes apprennent à vérifier les informations et à adopter les bons réflexes pour s'informer de manière éclairée.						6e	
	Numéville : Les éclaireurs du numérique	Numéville est un jeu coopératif créé par l'Institut du Numérique Responsable pour sensibiliser les jeunes à un usage plus responsable du numérique. À travers une aventure ludique, les participants découvrent des thèmes comme les réseaux sociaux, la cybersécurité, la désinformation ou l'intelligence artificielle. En répondant ensemble aux défis et en coopérant, ils développent leur esprit critique et prennent conscience que chaque usage du numérique implique des choix et des responsabilités.	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			CM-6e	CM-6e
ENVIRONNEMENT ET MONDE VIVANT	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.						CM1-6e	
	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		CM1-CM2	

Thématique	Titre	Description	ADG	SEN	CAU	MLK	RQ	NIE	SAL
ENVIRONNEMENT ET MONDE VIVANT	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.	CM-6e		CM-6e		CM-6e		
	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.		CM-6e	CM-6e	CM-6e		CM1- CM2	
HISTOIRE / PATRIMOINE	Histoire des jeux vidéo	Découvrez l'histoire et l'évolution des jeux vidéo en sons et en images depuis les années 60 jusqu'à nos jours.			CM-6e				
	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 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.						CM1- CM2	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		
	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.							CM-6e
	Histoire 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	
	Histoire des luttes et des droits	Qui a créé le logiciel permettant d'envoyer l'homme sur la lune ? Qui a inventé le premier programme informatique ? Découvert le premier plésiosaure ? Elles s'appelaient Margaret Hamilton, Ada Lovelace et Marie Anning. Et oui, des femmes scientifiques, il y en a toujours eu, mais elles ont souvent été oublié... Grâce à un jeu collaboratif, c'est le moment de les (re)découvrir, elles et leur(s) découvertes.		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	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	CM1- CM2	

AXE 2 : LIRE, REGARDER, ECOUTER

	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.			CM-6e	CM-6e	CM-6e		
LITTÉRATURE & RECITS	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			
LITTÉRATURE & RECITS	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		CM1-CM2	
LITTÉRATURE & RECITS	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-6e	
LITTÉRATURE & RECITS	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			
LITTÉRATURE & RECITS	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						
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						CM1-CM2	
LITTÉRATURE & RECITS	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	
LITTÉRATURE & RECITS	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	CM1-CM2	
ARTS VISUELS	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	CM-6e		
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.	CM-6e					CM1-CM2	
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	

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.		CM-6e		CM-6e	CM-6e		
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.				CM-6e			
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.				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			
S'EXPRIMER A L'ORAL	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 !						CM1-CM2	
S'EXPRIMER A L'ORAL	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.					CM-6e		
S'EXPRIMER A L'ORAL	Des jeux pour penser, coopérer, s'exprimer	Présentation de l'univers du jeu de société et séance de découverte de jeux de société					CM-6e		
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.	CM-6e		CM-6e	CM-6e			
S'EXPRIMER EN IMAGE	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 !		CM-6e					

DECOUVERTE GENERALE & 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.		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.	CM-6e	CM-6e	CM-6e	CM-6e	CM-6e	CM-6e	
	ACCOMPAGNEMENT AUX METIERS	L'usage de la bibliothèque avec différents publics dans un cadre professionnel : petite enfance, éducation/animation, seniors, handicap, accompagnement social... Il s'agit de fournir aux élèves, étudiants et adultes en formation les clés de l'usage des bibliothèques : le livre et la lecture, mais aussi l'ensemble des services qu'offre une bibliothèque quel que soit l'âge ou la situation.							

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