

Cycle 1

1 > Contes à tous les niveaux 3 accompagnateurs

Lectures et jeux de société sur différents contes classiques, **déjà abordés en classe.**

45 min, classe entière puis groupes de 4-5 élèves

2 > Loup y es-tu ? : PS-MS

Lectures, comptines, jeu de doigts et jeux de société sur le loup.

45 min, 2 groupes

3 > Roule ma poule : PS-MS-GS NOUVEAUTÉ 2024

Lectures, comptines, jeu de doigts et jeux sur les poules (dont celles d'Edouard Manceau).

45 min, 2 groupes

4 > Les petites bêtes : PS-MS-GS

Lectures et jeux sur les escargots et les grenouilles (automne/hiver)

ou les papillons et les abeilles (printemps).

45 min, 2 groupes

5 > La couleur des émotions : PS-MS-GS

Lectures et jeux sur les émotions.

45 min, 2 groupes

6 > Racontines : PS-MS-GS

Lectures et comptines à partir d'albums, kamishibai et /ou tapis à histoires, au choix parmi les thèmes suivants : la peur, la mer, les oiseaux, automne, hiver, printemps, Noël.

45 min, 2 groupes

7 > Les trésors de la médiathèque : PS-MS-GS NOUVEAUTÉ 2024

Lectures de beaux livres habituellement cachés !

45 min, 2 groupes

8 > Chris Haughton : PS-MS-GS NOUVEAUTÉ 2024

Lectures d'albums et tapis de lecture de l'auteur-illustrateur irlandais.

45 min, 2 groupes

9 > Claire Garralon : PS-MS-GS NOUVEAUTÉ 2024

Découverte de l'univers de l'autrice-illustratrice : lectures et jeux de feutrine.

45 min, classe entière puis 2 groupes

10 > Janik Coat : MS -GS NOUVEAUTÉ 2024

Découverte de l'univers de l'autrice-illustratrice : lectures et jeux.

45 min, classe entière puis 2 groupes

11 > Abécédaire des animaux : MS-GS

Lectures d'abécédaires et jeux de reconnaissance lettres/animaux.

45 mn, 2 groupes

12 > Qui est-ce ? : MS (2nd semestre)-GS

Jeu de questions/réponses pour identifier un livre choisi par un camarade parmi une sélection.

45 mn, 2 groupes

13 > Cornebidouille : MS-GS (automne) NOUVEAUTÉ 2024

Découverte de l'univers de Cornebidouille : lectures et jeux.

45 min, classe entière puis 2 groupes

Cycle 2

1.bis > Contes à tous les niveaux 3 accompagnateurs

Lectures et jeux de société sur différents contes classiques, **déjà abordés en classe.**

1 heure, classe entière puis groupes de 4-5 élèves

13 > Cornebidouille : CP (automne) NOUVEAUTÉ 2024

Découverte de l'univers de Cornebidouille : lectures et jeux.

1 heure, classe entière puis 2 groupes

14 > La famille Solotareff : CP-CE1 NOUVEAUTÉ 2024

Découverte de l'univers de la famille de Grégoire Solotareff : lectures et jeux.

1 h 15, classe entière puis 2 groupes

15 > Tullet, tu l'aimes ? : CP-CE1

Découverte de l'univers singulier de l'auteur-illustrateur Hervé Tullet : lectures et jeux.

1 heure, classe entière puis 2 groupes

16 > La bibliothécaire adore, la bibliothécaire déteste : CP-CE1

Échange sur les règles à la Médiathèque, récolte des idées des enfants, illustration.

1 h 15, classe entière

17 > Lecture de kamishibai : CP-CE1

Choisir 1 ou 2 histoires dans la liste de kamishibai jointe.

Lecture puis activités pédagogiques s'il y a lieu (indiqué dans la liste).

1 heure, classe entière puis 2 groupes

18 > Zoom sur Paris : CP-CE1

Lecture du kamishibai *Une souris à Paris*, puis jeux sur la capitale et ses monuments.

1 heure, classe entière puis 2 groupes

19 > Le loup dans tous ses états : CP-CE1 **3 accompagnateurs**

Lectures et jeux de société sur le loup.

1 heure, classe entière puis 2 groupes

20 > Abécédaire des mots qui font plaisir : CP (2^e semestre)-CE1-CE2

Découverte d'abécédaires et atelier : chaque enfant choisit un mot qui lui fait plaisir et l'illustre.

1 heure, classe entière.

21 > Abécédaire « Cherche et trouve » : CP (2^e semestre)-CE1-CE2

Découverte d'abécédaires et jeux de reconnaissance de lettres et d'animaux.

1 heure, 2 groupes

22 > Voyage autour du monde : CP (fin d'année scolaire)-CE1-CE2

Lecture du kamishibai *Le Loup qui voulait faire le tour du monde*, puis jeux sur le thème.

1 heure, classe entière puis 2 groupes

23 > Rallye lecture voyage autour du monde : CE1-CE2

Après avoir lu en classe une sélection de livres sur le thème des pays du monde, les élèves répondent aux questions du rallye à la médiathèque.

1 h 15, groupes en fonction du nombre d'élèves et de livres lus

24 > Rallye lecture pirates : CE1-CE2

Après avoir lu en classe une sélection de livres sur le thème des pirates, les élèves répondent aux questions du rallye à la médiathèque.

1 h 15, groupes en fonction du nombre d'élèves et de livres lus

25 > Découverte du policier : CE1-CE2

À partir d'un album, découverte du genre policier à travers des jeux : mots à relier, mots croisés...

1 h 15, 6 groupes puis binômes

26 > La BD c'est le pied ! : CE1-CE2

Quiz et remise en ordre des vignettes d'une planche pour exercer sa logique de façon ludique.

1 heure, 2 groupes

Multi-niveaux : cycles 2 et 3

27 > Antoine Guilloppé : CE1-CE2-CM1 **NOUVEAUTÉ 2024**

Découverte de l'univers en noir et blanc de l'auteur-illustrateur : lectures, jeux et atelier de découpe.

1 h 15, 2 groupes

28 > Jeu de piste « Où est Charlie ? » : CE1-CE2-CM1(1^{er} semestre)

Après une visite de la médiathèque, les élèves cherchent les personnages de l'univers de Charlie.

1 h 15, 6 équipes

29 > Le dessin hors du cadre : CE1-CE2-CM1

Sensibilisation à la construction de la 1^{re} et de la 4^e de couverture d'un album, puis dessin d'imagination.

1 h 15, classe entière puis binômes

30 > Invente ton abécédaire : CE2-CM1

Découverte d'abécédaires et création d'une page illustrée par groupe, après recherche de 2 noms communs, 1 verbe, 1 adjectif et 1 complément de lieu ou de temps commençant par la même lettre.

1 heure, classe entière puis binômes

31 > Poésie : CE2-CM1-CM2

Point rapide sur le vocabulaire spécifique et création de haïkus.

1 h 15, classe entière puis 4 groupes

32 > Marie Dorléans : CE2-CM1-CM2 **NOUVEAUTÉ 2024**

Découverte de l'univers fantastique et absurde de l'autrice-illustratrice : lectures et atelier d'écriture.

1 h 15, 2 groupes

Cycle 3

1.ter > Contes à tous les niveaux **3 accompagnateurs**

Lectures et jeux de société sur différents contes classiques, **déjà abordés en classe.**

1 heure, classe entière puis groupes de 4-5 élèves

33 > Raconte-moi une histoire : CM1–CM2

Après avoir exercé leur imagination en comparant 2 situations, les élèves inventent une histoire de quelques lignes à partir de 4 images tirées de l'imagier *Tout un monde*. Ils doivent intégrer les ingrédients nécessaires à la narration : personnage, lieu, temps, rebondissement.

1 heure, 2 groupes

34 > Story cubes : CM1-CM2

Imaginer une histoire à partir des dés « Story cubes », en respectant les 5 étapes du schéma narratif.

1 heure, 2 groupes

35 > À la découverte du film d'animation : CM1-CM2 Activité en 1h30

Présentation de l'histoire du film d'animation (vidéoprojecteur), démonstration de stop-motion puis réalisation d'un petit film, selon un scénario simple préétabli, avec une tablette. Nécessite de connaître au moins 2 des 3 dimensions : longueur, largeur, profondeur pour comprendre le fonctionnement de la 2D et de la 3D.

1 h 30, classe entière puis demi-groupe

36 > Chasse au trésor à la médiathèque : CM1-CM2

À partir d'indices, chaque groupe doit trouver différents documents dans la médiathèque.

1 heure, groupes de 4 élèves

37 > La BD ça bulle : CM1-CM2

Texte à trou, vocabulaire de la BD, quiz.

1 h 15, 2 groupes

38 > Rallye lecture polar : CM1-CM2

Après avoir lu en classe une sélection de livres policiers, les élèves répondent aux questions du rallye à la médiathèque.

1 h 15, groupes en fonction du nombre d'élèves et de livres lus

39 > Fantasy, fantastique ou science-fiction ? CM1-CM2

Découverte de ces genres littéraires et cinématographiques puis jeux de reconnaissance.

1 h 15, classe entière puis 2 groupes

40 > Femmes et hommes dans les médias : CM1 (2^e semestre)-CM2 NOUVEAUTÉ 2024

Education aux médias et à l'information : repérer les stéréotypes de genres dans la pub, les infos et la communication.

1 h 15, classe entière puis 2 groupes

Signature du chef d'établissement :

Signature des enseignants (nom et niveau de classes)