

ÉDITOS

À Sevrans, nous partageons une conviction forte : chaque enfant a droit à un égal accès à la culture, comme connaissance et comme pratique, dès le plus jeune âge. L'éducation artistique et culturelle, levier d'émancipation et de citoyenneté, est au cœur de cet engagement.

Ce premier guide, fruit d'un partenariat étroit entre la Ville et l'Éducation nationale, rassemble l'ensemble de l'offre que nous portons avec nos partenaires. Il permettra aux équipes pédagogiques de construire des parcours riches et cohérents autour de la lecture, des arts, des sciences ou encore du numérique.

En garantissant une répartition équitable entre les écoles, nous affirmons par ailleurs notre volonté commune de lutter contre les inégalités d'accès à la culture. Ce guide concrétise ainsi notre ambition : permettre à chaque élève sevransais, de la maternelle à l'élémentaire, de découvrir, de pratiquer et de s'approprier la culture sous toutes ses formes.

Stéphane Blanchet,

Maire de Sevrans, vice-président du conseil départemental de Seine-Saint-Denis

La présence des arts et de la culture à l'école est fondamentale. Dans la circonscription de Sevrans, le parcours d'éducation artistique et culturelle a pour ambition de constituer un fil conducteur essentiel, enrichissant les apprentissages des élèves et élargissant leur horizon. Il s'articule autour de trois piliers indissociables : la pratique artistique, la rencontre avec les œuvres, les artistes et les lieux culturels, ainsi que l'acquisition de connaissances.

Le succès du parcours d'éducation artistique et culturel repose sur un engagement collectif, celui des enseignants qui par leurs projets donnent vie aux arts dans leurs classes, celui des acteurs culturels de la Ville de Sevrans, sans lesquels bon nombre de ces expériences enrichissantes ne seraient pas possibles.

Ce guide, fruit d'une collaboration étroite Ville et Éducation Nationale, vise à s'assurer que chaque élève de Sevrans ait l'opportunité d'explorer, de créer et d'être touché par la puissance des arts et de la culture.

Régis Roginsky,

Inspecteur de l'Éducation nationale Circonscription de Sevrans

25/26

Parcours

d'éducation artistique et culturelle

SOMMAIRE

5 ► L'ACCÈS AUX PARCOURS ARTISTIQUES ET CULTURELS

7 ► COMMENT PARTICIPER À UN PARCOURS ?

8 ► TABLEAU RÉCAPITULATIF
DES PARCOURS ET ACTIONS PROPOSÉS

11 ► LES PARCOURS

11 ► Parcours Arts de la scène

17 ► Parcours Arts plastiques

22 ► Parcours Culture et numérique

28 ► Parcours Lecture publique

35 ► Parcours Éducation aux sciences et au développement durable

37 ► Parcours Hors format

39 ► LES LIEUX



25/26

Parcours

d'éducation artistique et culturelle

L'ACCÈS AUX PARCOURS ARTISTIQUES ET CULTURELS

Pour cette rentrée scolaire 2025-2026, la Ville et la circonscription de Sevrans ont souhaité unir leurs forces afin de faire évoluer les modalités d'accès aux parcours artistiques et culturels. Cette collaboration a permis l'élaboration de ce guide de l'éducation artistique et culturelle à Sevrans, un **document de référence qui recense l'ensemble des actions artistiques et culturelles proposées, ainsi que leurs modalités de mise en œuvre sur l'année scolaire.**

Ce guide présente plusieurs types de parcours avec pour objectifs de **sensibiliser les élèves à la diversité des arts et des cultures, et d'encourager leur pratique artistique.** Ces parcours couvrent différents champs patrimoniaux, culturels et artistiques :

- Les arts de la scène (musique, danse, théâtre),
- Les arts plastiques,
- La culture et le numérique,
- La lecture publique,
- L'éducation aux sciences et au développement durable,
- Les projets « hors format » dépassant le cadre des autres parcours par leur ampleur, leur transversalité entre les disciplines ou leur format.

Pour la mise en œuvre de ces parcours, la Ville et la circonscription de Sevrans s'appuient sur les ressources proposées par les structures culturelles municipales : **le service culturel, le Conservatoire Louis-Kervoërn, le département d'arts plastiques, la Micro-Folie et son FabLab, l'ensemble du réseau des bibliothèques et la Maison des découvertes et de la nature.**

Chaque parcours propose plusieurs formes d'intervention :

- « **Découvrir** » : une action ponctuelle qui permet aux élèves de s'initier à un domaine artistique ou culturel au cours d'une séance.
- « **Approfondir** » : des actions développées sur plusieurs séances, offrant un accompagnement plus long et un suivi plus approfondi.
- « **A la carte** » : des projets personnalisés, impulsés par les enseignants en collaboration avec une structure municipale, dans une logique de co-construction.

Au-delà de la découverte artistique et culturelle, les parcours recensés dans ce guide de l'éducation artistique et culturelle à Sevrans visent également **à sensibiliser les élèves à la création, à la rencontre avec les œuvres, à la compréhension des enjeux du monde contemporain et à la construction de valeurs communes,** fondements d'une citoyenneté libre et responsable.



25/26

Parcours

d'éducation artistique et culturelle

COMMENT PARTICIPER À UN PARCOURS ?

Les enseignants qui souhaitent participer à un ou plusieurs parcours émettent leurs vœux argumentés et inscrits en cohérence avec les projets de classe ainsi que le parcours d'éducation artistique et culturelle (PEAC) des élèves.



Pour les parcours thématiques qui s'inscrivent dans la typologie « Découvrir » ou « Approfondir », les enseignants peuvent émettre jusqu'à quatre vœux, dont deux maximum dans la catégorie « Approfondir ». Ces vœux doivent être hiérarchisés par ordre de préférence.

Les enseignants déposent leurs inscriptions sur le formulaire numérique dédié, disponible sur sevrans.fr/ins-peac



Pour les projets « A la carte », il convient que les enseignants prennent contact avec les structures avec lesquelles ils souhaitent mener un projet afin de déterminer le cadre de celui-ci, puis qu'ils transmettent la fiche projet complétée aux coordinateurs « circonscription » (Amélie Toutain) et « ville » (par délégation : Madeline Thoméré) dans les délais indiqués.

Pour télécharger la fiche projet : sevrans.fr/fiche-projet-EAC



Le dépôt de projets pour l'année 2025-2026 doit se faire **avant le vendredi 19 septembre inclus.**

Les commissions pour statuer sur les projets retenus se réuniront fin septembre, les réponses seront apportées dans la foulée.

Les projets menés feront l'objet d'une évaluation sous forme de questionnaire à compléter en fin de parcours.

LES PARCOURS ET ACTIONS PROPOSÉS

PARCOURS ARTS DE LA SCÈNE

P.11

	9 actions	TPS	PS	MS	GS	CP	CE1	CE2	CM1	CM2	
DÉCOUVRIR	Action 1 Spectacle Drift							X	X	X	P.12
	Action 2 Spectacle BasarKus					X	X	X			P.12
	Action 3 Spectacle Sous terre								X	X	P.13
	Action 4 Spectacle Je suis tigre					X	X	X			P.13
APPROFONDIR	Action 5 Pratique des instruments à embouchures						X	X			P.14
	Action 6 Pratique des instruments à cordes					X	X				P.14
	Action 7 Pratique du chant choral						X	X			P.15
	Action 8 Pratique des percussions								X	X	P.15
	Action 9 Pratique de la danse classique					X					P.16

PARCOURS ARTS PLASTIQUES

P.17

	8 actions	TPS	PS	MS	GS	CP	CE1	CE2	CM1	CM2	
DÉCOUVRIR	Action 10 Découverte d'une technique			X	X	X	X	X	X	X	P.18
	Action 11 Eveil aux arts plastiques			X	X						P.18
	Action 12 Artothèque				X	X	X	X	X	X	P.19
	Action 13 Visite d'exposition « Louis Boyaval – collages »					X	X	X	X	X	P.19
	Action 14 Visite d'exposition « Collages » Festival des Rêveurs éveillés		X	X	X						P.20
APPROFONDIR	Action 15 Céramique					X	X	X	X	X	P.20
	Action 16 Eveil sensoriel et découverte de la matière : terre	X	X								P.21
	Action 17 Atelier de réalisation autour de la visite de l'exposition « Louis Boyaval Collages »					X	X	X	X	X	P.21

LES PARCOURS ET ACTIONS PROPOSÉS

PARCOURS CULTURE ET NUMÉRIQUE

P.22

	10 actions	TPS	PS	MS	GS	CP	CE1	CE2	CM1	CM2	
DÉCOUVRIR	Action 18 Escape Game									X	P.23
	Action 19 Numérique hors la classe						X				P.23
	Action 20 Numérique et handicap visuel							X	X	X	P.24
	Action 21 Visite de la Micro-Folie				X	X	X	X	X		P.24
	Action 22 Visite de la Micro-Folie et de son FabLab									X	P.25
APPROFONDIR	Action 23 Découverte numérique thématique							X	X	X	P.25
	Action 24 Le théâtre des émotions				X	X					P.26
	Action 25 L'art du portrait					X	X	X			P.26
	Action 26 Les attributs du pouvoir								X	X	P.27
	Action 27 La ville									X	P.27

PARCOURS LECTURE PUBLIQUE

P.28

	11 actions	TPS	PS	MS	GS	CP	CE1	CE2	CM1	CM2	
DÉCOUVRIR	Action 28 Visite de la bibliothèque	X	X	X	X	X	X	X	X	X	P.29
	Action 29 Lecture thématique	X	X	X	X	X	X	X	X	X	P.29
	Action 30 Formation à la recherche documentaire								X		P.30
	Action 31 Exploration d'un genre littéraire : la bande dessinée, le manga ou le théâtre							X	X	X	P.30
	Action 32 Initiation au Kamishibai					X	X	X	X	X	P.31
	Action 33 Éducation aux médias et à l'information									X	P.31
	Action 34 Exposition Lire à Sevran					X	X	X	X	X	P.32
APPROFONDIR	Action 35 Exposition « La fabrication d'un livre »						X	X	X	X	P.32
	Action 36 La sorcière Cornebidouille					X	X	X			P.33
	Action 37 Découverte d'un auteur : A. Brown ou C. Voltz					X	X	X	X		P.33
	Action 38 Sensibilisation aux handicaps					X	X	X	X	X	P.34

LES PARCOURS ET ACTIONS PROPOSÉS

PARCOURS ÉDUCATION AUX SCIENCES ET AU DÉVELOPPEMENT DURABLE P.35

	Actions	TPS	PS	MS	GS	CP	CE1	CE2	CM1	CM2	
APPROFONDIR	Action 39 Initiation à l'archéologie scientifique								X	X	P.36
	Action 40 Ludothèque	X	X	X	X	X	X	X	X	X	P.36

PARCOURS HORS FORMAT P.37

	Actions	TPS	PS	MS	GS	CP	CE1	CE2	CM1	CM2	
HORS FORMAT	Action 41 Festival des Rêveurs éveillés	X	X	X	X						P.38
	Action 42 Théâtre de la Poudrerie								X	X	P.38

PARCOURS ARTS DE LA SCÈNE

25/26

Parcours

d'éducation artistique et culturelle

ACTION 1 SPECTACLE : #DRIFT – A LA DÉRIVE (CIE LE CLAIR-OBSCUR)



© Alban Van Wassehove

PRÉSENTATION



#DRIFT propose à un équipage d'embarquer dans le vaisseau d'une astronaute. Tel un guide, elle accompagne les néo-astronautes dans un voyage vers le système exo-planétaire de l'étoile Trappist1E, laissant derrière eux notre système solaire et sa planète bleue, tout en croisant la route de divers phénomènes astrophysiques. #DRIFT est une œuvre multimédia immersive avec une actrice qui joue les astronautes. Un spectacle qui se joue sous un dôme immersif.

POUR QUI ?



CE2 – CM1 – CM2

OBJECTIFS



- Développer le goût du spectacle vivant et l'ouverture culturelle
- Développer la curiosité et le goût du spectacle vivant
- Découvrir l'astronomie, la science-fiction
- Découvrir des spectacles immersifs
- Développer la compétence de contemplation (du dispositif, des images et de l'évolution de l'histoire)

OÙ ?



Micro-Folie

SÉANCES



2 classes par représentation.
Durée : **50 minutes**

En amont du spectacle, un dossier pédagogique sera fourni par la circonscription pour apporter des clés de lecture sur le spectacle.

QUAND ?



Vendredi 17 octobre 2025
9h30 et 14h30

CONTACT



Service culturel Sevrans
Madeline Thoméré
01 41 52 45 55 / 06 99 36 75 12
madeline.thomere@ville-sevrans.fr

ACTION 2 SPECTACLE : LA FABULEUSE HISTOIRE DE BASARKUS (CIE LAMENTO)



© Sylvère Lamotte

PRÉSENTATION



Basarkus n'est pas un être comme les autres. Créature à deux têtes et multiples jambes, il a aussi plein de bras. Mais en découvrant qu'il a deux cœurs, Basarkus s'interroge. Et s'ils étaient deux en réalité, collés, inséparables ? Poussés par une furieuse curiosité, ils ne résistent pas à l'envie de se dissocier. Leurs jeux consistent désormais à surmonter leurs peurs et à expérimenter coûte que coûte la séparation. Au cours de leurs péripéties, ils découvrent qui ils sont et de quoi ils sont capables, seuls. *La Fabuleuse Histoire de Basarkus* est un duo virtuose et malicieux entre cirque et danse.

Des questions à hauteur d'enfants sur l'identité, la différence et le rapport à soi et aux autres. Faisant dialoguer jonglage, acrobatie et danse contact, Sylvère Lamotte signe là une chorégraphie intimiste et poétique.

POUR QUI ?



CP – CE1 – CE2

OBJECTIFS



- Développer le goût du spectacle vivant et l'ouverture culturelle
- Découvrir l'art du cirque et de la danse
- Aborder à travers le spectacle la quête de l'identité et de la notion d'hybridité (hybridité dans la notion d'identité : une identité dans laquelle se mêlent différentes cultures, langues et religions)
- Développer l'expression autour d'une création artistique

OÙ ?



Salle des fêtes

SÉANCES



Durée : **30 minutes**

En amont du spectacle un dossier pédagogique sera fourni par la circonscription pour apporter des clés de lecture sur le spectacle.

QUAND ?



Vendredi 21 novembre 2025
9h30 et 14h30

CONTACT



Service culturel Sevrans
Madeline Thoméré
01 41 52 45 55 / 06 99 36 75 12
madeline.thomere@ville-sevrans.fr



ACTION 3 SPECTACLE : SOUS TERRE (CIE ATILOUN)

PRÉSENTATION



Que trouve-t-on au plus profond, sous terre ?
À 8 ans, on a déjà déterré des vers de terre, des petits cailloux. À 30 ans et plus, on n'a plus peur du noir, on a déjà visité des grottes, mais le plus souvent on espère pouvoir en ressortir. On oublie parfois que sous nos pieds il y a de la vie, et bien plus qu'on ne saurait l'imaginer !
Deux artistes creusent la question et nous guident dans une véritable plongée dans l'univers souterrain. Ils incarnent des spéléologues, archéologues et préhistoriens qui témoignent et révèlent poétiquement leurs trouvailles : objets enfouis, cailloux, fossiles, os, ou toutes autres curiosités souterraines. Les arts plastiques se mêlent au théâtre d'objet, à la musique et à la vidéo pour créer cette forme hybride, comme un voyage à plusieurs entrées. Une véritable descente dans les cavernes, dans les abîmes où l'on protège et cache parfois des secrets !

© Carmen Morand



POUR QUI ?



CM1 - CM2

OBJECTIFS



- Développer le goût du spectacle vivant et l'ouverture culturelle.
- Éveiller l'intérêt pour les formes artistiques variées (théâtre, musique, danse, cirque...).
- Enrichir leur culture personnelle à travers la rencontre avec des œuvres vivantes.
- Exprimer un avis, développer une réflexion personnelle sur ce qu'on voit et ressent.
- Stimuler l'expression orale ou écrite autour du spectacle.
- Mieux comprendre les langages artistiques et les intentions des artistes.
- Apprendre les règles de comportement dans un lieu culturel (écoute, respect...).
- Ancrer le spectacle dans des projets pédagogiques en lien avec les disciplines (français, musique, histoire des arts, EMC...).
- Aborder des thématiques transversales (émotions, société, environnement...).

OÙ ?



Salle des Fêtes

SÉANCES



Durée : **45 minutes**

En amont du spectacle un dossier pédagogique sera fourni par la circonscription pour apporter des clés de lecture sur le spectacle.

QUAND ?



Vendredi 17 avril 2026
9h30 et 14h30

CONTACT



Service culturel Sevrans
Madeline Thoméré
01 41 52 45 55 / 06 99 36 75 12
madeline.thomere@ville-sevrans.fr



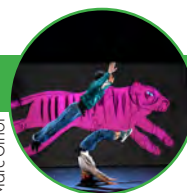
ACTION 4 SPECTACLE : JE SUIS TIGRE (CIE NOCES)

PRÉSENTATION



Une histoire d'amitié, dansée et dessinée à hauteur d'enfant, qui explore le thème des migrations. L'un vient d'ici, l'autre d'un ailleurs qu'il a dû quitter précipitamment. Hichem et Marie, deux enfants inséparables, partagent leurs jeux et confidences dans la cour de l'école. Pour Hichem, il n'est pas évident de mettre des mots sur son vécu. Pour Marie, certains termes restent flous : exil, guerre, réfugié...
Mêlant danse, acrobatie et fresque géante dessinée en direct, les deux artistes donnent vie à un échange poétique et accessible, qui aide les plus jeunes à appréhender les réalités des parcours migratoires. *Je suis Tigre* célèbre aussi la force de l'enfance, capable de créer du lien au-delà des frontières et des différences.

© Marc Gignot



POUR QUI ?



CP - CE1 - CE2

OBJECTIFS



- Développer le goût du spectacle vivant et l'ouverture culturelle.
- Découvrir l'art de la danse, de l'acrobatie et du dessin.
- Aborder par le spectacle la question de l'immigration, l'égalité filles/garçons et l'acceptation des différentes origines.
- Développer l'ouverture d'esprit et l'expression autour d'une création artistique.

OÙ ?



Micro-Folie

SÉANCES



Durée : **35 minutes**

En amont du spectacle un dossier pédagogique sera fourni par la circonscription pour apporter des clés de lecture sur le spectacle.

QUAND ?



Vendredi 29 mai 2026
9h30 et 14h30

CONTACT



Service culturel Sevrans
Madeline Thoméré
01 41 52 45 55 / 06 99 36 75 12
madeline.thomere@ville-sevrans.fr



ACTION 5 PRATIQUE DES INSTRUMENTS À EMOUCHURES

PRÉSENTATION



Cette action vise à faire découvrir aux élèves les instruments à embouchure, tels que la trompette, le cor ou le trombone. À travers l'écoute, l'observation et l'expérimentation, les élèves explorent les sons produits par le souffle. Ils développent ainsi leur oreille musicale et leur curiosité pour la famille des cuivres. La dernière séance, un mini-concert sera proposé.

POUR QUI ?



CE1 - CE2

OBJECTIFS



- Découvrir les instruments à embouchure (trompette, cor, trombone, tuba)
- Pratiquer le souffle
- Travailler sur la respiration et la posture, sur la coordination de groupe, sur les différents paramètres du son (hauteur, vitesse, durée, intensité)
- Découvrir une pratique instrumentale, notamment en groupe

OÙ ?



Espace
François-Mauriac
ou à l'école

SÉANCES



4 classes
5 séances consécutives
de 30 à 45 minutes

QUAND ?



De mars à juin 2026

CONTACT



Frédéric Presle
Conservatoire de Sevrans
01 49 36 51 73
conservatoire@ville-sevrans.fr



ACTION 6 PRATIQUE DES INSTRUMENTS À CORDES

PRÉSENTATION



L'atelier des instruments à cordes frottées permet de découvrir, à travers des ateliers de présentation et d'essai, un mini-concert, et l'explication des principes de fonctionnement, la famille des instruments à cordes. Il peut également inclure, en amont ou en aval, la fabrication d'instruments simples à partir de matériaux de récupération.

POUR QUI ?



CP - CE1

OBJECTIFS



- Faire découvrir la famille des instruments à cordes frottées (violin, alto, violoncelle), les mécanismes de production du son, de la vibration, et notamment les paramètres de vitesse, durée, hauteur, timbre
- Faire écouter et essayer l'instrument : faire découvrir le répertoire de l'orchestre

OÙ ?



A l'école

SÉANCES



2 classes
3 séances de 45 minutes

QUAND ?



De mars à juin 2026

CONTACT



Claudine Christophe
Conservatoire de Sevrans
01 49 36 51 73
conservatoire@ville-sevrans.fr



ACTION 7 PRATIQUE DU CHANT CHORAL

PRÉSENTATION 	Un travail de chant choral autour d'un répertoire défini est proposé en concertation entre le conservatoire et les enseignants. Il est encadré à la fois par un professeur du conservatoire et par les professeurs des écoles, formés en amont par un enseignant spécialisé. Le projet se conclut par une restitution publique du travail réalisé avec les élèves.	POUR QUI ? CE1 - CE2
OBJECTIFS 	- Favoriser la culture du chant choral dans la ville de Sevrans avec un travail vocal tenant compte de l'anatomie et de la gestique propre à la direction de chœurs - Travailler notamment sur le chant polyphonique - Promouvoir un répertoire réellement adapté à la pratique du chant - Accompagner les professeurs des écoles dans la pratique de la direction de chœurs	OÙ ? Espace François-Mauriac et à l'école
SÉANCES 4 classes 6 séances de 45 minutes	QUAND ? Séances réparties sur l'année scolaire	CONTACT Nathalie Pena Vieira Conservatoire de Sevrans 01 49 36 51 73 conservatoire@ville-sevrans.fr



ACTION 8 PRATIQUE DES PERCUSSIONS

PRÉSENTATION 	L'atelier Pratique des percussions permet aux élèves de découvrir le rythme et les sons à travers la pratique collective. À l'aide d'un instrumentarium varié, ils expérimentent frappes, pulsations et enchaînements sonores. Un travail d'écoute, de coordination et d'expression musicale leur est également proposé. Une restitution est proposée à la fin de l'année à la salle des fêtes.	POUR QUI ? CM1 - CM2
OBJECTIFS 	- Découvrir par l'écoute et la pratique les instruments à percussion traditionnels - Favoriser l'expression et la création artistique, le travail de groupe, l'écoute - Approfondissement des notions de rythme, de pulsation, de timbre et ouverture sur la polyrythmie	OÙ ? Espace François-Mauriac
SÉANCES 16 classes 16 séances d'1 heure (une semaine sur deux).	QUAND ? Séances réparties sur l'année scolaire	CONTACT Lamine Sow Conservatoire de Sevrans 01 49 36 51 73 conservatoire@ville-sevrans.fr



ACTION 9 PRATIQUE DE LA DANSE CLASSIQUE

PRÉSENTATION



Cette action a pour objectif de faire découvrir la danse classique. Les élèves apprendront à observer, reproduire et de s'appropriier des mouvements de danse. La séquence sera proposée aux enseignants et trois séances seront menées par un intervenant. L'enseignant s'engage à démarrer et poursuivre le travail en classe afin de permettre le bon fonctionnement des séances en présence de l'intervenant.

POUR QUI ?



CP

OBJECTIFS



- S'exprimer devant les autres par une prestation artistique
- S'exposer aux autres : s'engager avec facilité dans des situations d'expression personnelle sans crainte de se montrer
- Exploiter le pouvoir expressif du corps en transformant sa motricité et en construisant un répertoire d'actions nouvelles à visée esthétique
- Synchroniser ses actions avec celles de partenaires

OÙ ?



Espace
François-Mauriac
ou
école Denise-Albert

SÉANCES



2 classes
3 séances de **45 minutes**
ponctuées par des séances
menées par l'enseignant

QUAND ?



De janvier à mars 2026

CONTACT



Natalia Burgos Macia
Conservatoire de Sevrans
01 49 36 51 73
conservatoire@ville-sevrans.fr

PARCOURS ARTS PLASTIQUES



25/26

Parcours

d'éducation artistique et culturelle



ACTION 10 DÉCOUVERTE D'UNE TECHNIQUE

PRÉSENTATION



Cette action vise à faire découvrir aux élèves une matière ou une technique spécifique, définie en collaboration avec l'enseignant, en prolongement de séances effectuées en classe. À travers l'observation, l'expérimentation et la pratique, les élèves explorent une technique artistique (comme le papier mâché, l'estampe, la peinture etc.) ou une matière (comme la terre, le plâtre, l'encre, l'argile...).

POUR QUI ?



MS à CM2

OBJECTIFS



- Découvrir des démarches artistiques et des procédés plastiques
- Découvrir des techniques (collage, plâtre, couture, volume, peinture, estampe...)
- Découvrir un artiste
- Développer l'observation
- Favoriser l'expression et la création artistique

OÙ ?



Espace François-Mauriac ou atelier Poulbot

SÉANCES



8 classes MS/GS
16 classes CP/CM2
1 séance d'**1 heure** + réunion avec l'enseignant en amont

QUAND ?



D'octobre 2025 à juin 2026

CONTACT



Atelier Poulbot
01 41 52 44 45
arts-plastiques@ville-sevrans.fr



ACTION 11 ÉVEIL AUX ARTS PLASTIQUES

PRÉSENTATION



Cette action vise à faire découvrir aux élèves les arts plastiques à travers une thématique définie en lien avec l'enseignant : œuvre, artiste, courant ou technique. En s'appuyant sur l'observation, l'analyse et la pratique artistique, les élèves explorent un univers plastique particulier et développent leur sensibilité, leur créativité ainsi que leur compréhension du langage artistique.

POUR QUI ?



MS - GS

OBJECTIFS



- Développer la curiosité et l'esprit critique
- Favoriser l'expression et la création artistique
- Développer la créativité, l'imaginaire
- Explorer le monde
- Développer l'observation
- Sensibiliser à l'environnement et à la nature
- Découvrir des artistes contemporains (exemple : Seth, Ugo Rondinone, etc)
- Découvrir des techniques

OÙ ?



Atelier Poulbot

SÉANCES



12 classes
Entre **1 et 4** séances + réunion avec l'enseignant en amont
Ateliers de **40 minutes** à **1h30** environ. La première séance est toujours dédiée à la découverte de la matière.

QUAND ?



D'octobre 2025 à juin 2026

CONTACT



Mylène Baillet
Département arts plastiques
01 41 52 44 45
mbaillet@ville-sevrans.fr



ACTION 12 ARTOTHÈQUE

PRÉSENTATION



Cette action a pour objectif de sensibiliser les élèves à l'art à travers des reproductions d'œuvres du Louvre (artothèque). En découvrant des œuvres emblématiques, les élèves seront amenés à situer ces œuvres dans leur contexte historique, à identifier les grandes périodes artistiques, et à comprendre les évolutions des styles, des techniques et des représentations au fil du temps. Ce travail autour de l'histoire de l'art favorisera également le développement d'un regard critique et sensible sur les œuvres.

POUR QUI ?



GS au CM2

OBJECTIFS



- Enrichir la culture artistique
- Renforcer les compétences d'observation et d'analyse
- Exprimer des émotions et des ressentis à travers l'étude des œuvres artistiques
- Comprendre l'intention d'un artiste

OÙ ?



Bibliothèques
Marguerite-
Yourcenar et
Albert-Camus

SÉANCES



4 classes avec la bibliothèque
M.-Yourcenar
5 classes avec la bibliothèque
A.-Camus
1 séance d'**1 heure**

QUAND ?



D'octobre 2025
à juin 2026

CONTACT



Bibliothèque Albert-Camus
01 41 52 47 20
Bibliothèque Marguerite-Yourcenar
01 41 52 45 71



ACTION 13 VISITE D'EXPOSITION « LOUIS BOYAVAL - COLLAGES »

PRÉSENTATION



Cette action a pour objectif de faire découvrir un artiste lors de la visite de l'exposition, Louis Boyaval, ainsi que les techniques de découpage et de collage à partir de ses œuvres.

POUR QUI ?



CP au CM2

OBJECTIFS



- Découvrir des œuvres
- Découvrir une démarche artistique
- Développer l'observation
- Développer l'esprit critique
- Favoriser l'expression orale
- Affiner son vocabulaire

OÙ ?



Espace
François-Mauriac

SÉANCES



24 classes
Visites de
45 minutes à 1h

QUAND ?



Visites commentées de l'œuvre de l'artiste :
6, 13, 18, 20, 25, 27 novembre 2025
2, 4, 9, 11, 16, 18 décembre 2025

CONTACT



Yolène Fusberg
Département arts plastiques
01 41 52 44 45
yfusberg@ville-sevan.fr



ACTION 14 VISITE DE L'EXPOSITION « COLLAGES », DANS LE CADRE DU FESTIVAL DES RÊVEURS ÉVEILLÉS

PRÉSENTATION



Cette action est proposée dans le cadre du Festival des Rêveurs éveillés. Elle permet de découvrir une exposition ludique et colorée de collages réalisés par des classes élémentaires.

POUR QUI ?



PS - MS - GS

OBJECTIFS



- Découvrir des œuvres
- Développer l'observation
- Favoriser l'expression orale
- Développer son vocabulaire

OÙ ?



Espace
François-Mauriac

SÉANCES



24 classes
Visites de
20 minutes environ

QUAND ?



Visites : 20, 22, 27, 29 janvier 2026
3 et 5 février 2026

CONTACT



Yolène Fusberg
Département arts plastiques
01 41 52 44 45
yfusberg@ville-sevan.fr



ACTION 15 CÉRAMIQUE

PRÉSENTATION



L'objectif de cette action consiste à découvrir la céramique à travers la manipulation de l'argile. Après une séance de découverte sensorielle de l'argile, les élèves apprendront à transformer cette matière en réalisant un projet personnel ou collectif, à plat ou en volume. Les deux séances suivantes seront consacrées à la fabrication proprement dite, où ils pourront expérimenter le modelage et l'assemblage par collage de terres fraîches. Enfin, une dernière séance sera dédiée au travail sur la couleur.

POUR QUI ?



CP au CM2

OBJECTIFS



- Découvrir une forme d'art ancienne et universelle
- Découvrir la matière argile et ses propriétés
- S'initier aux techniques de modelage de base
- Manipuler l'argile avec soin pour modeler, lisser, assembler
- Donner une intention à sa création (visage, animal, forme symbolique, etc.)
- Apprendre à organiser les étapes d'une création artistique
- Favoriser l'expression et la création artistique
- Sensibiliser à l'histoire de l'art
- Développer la créativité, l'imaginaire

OÙ ?



Atelier Poulbot

SÉANCES



12 classes
4 séances de **1 heure**
Une réunion de préparation avec
l'enseignant est prévue
au préalable.

QUAND ?



D'octobre 2025 à juin 2026

CONTACT



Marie-Dominique Jaffré
Département arts plastiques
01 41 52 44 45
mdjaffre@ville-sevan.fr



ACTION 16 EVEIL SENSORIEL ET DÉCOUVERTE DE LA MATIÈRE : TERRE

PRÉSENTATION



Des ateliers de découverte sensorielle autour de la terre sont proposés au cours de cette action. Sans objectif de restitution, il s'agit d'explorer librement la matière, de ressentir, de manipuler, d'expérimenter. L'adulte accompagne l'élève dans ses découvertes, en soutenant la verbalisation de ses actions et ressentis. La première séance est une présentation à l'école afin de faire connaissance avec l'intervenant. Les trois autres séances ont lieu à l'Atelier Poulbot.

POUR QUI ?



TPS - PS

OBJECTIFS



- Faire découvrir des matières différentes tels que l'eau, le sable, la terre et de nouveaux outils avec progression
- Favoriser les découvertes tactiles et sensorielles
- Découvrir et expérimenter des notions de mathématiques et de physiques vide / plein / grand / contenu, volume
- Développer la précision du geste, la coordination oculomotrice

OÙ ?



Atelier Poulbot et écoles

SÉANCES



20 classes

1 séance de **30 minutes** de présentation et **3** séances de **1h30** environ.

Classe divisée en deux groupes avec rotation. Le temps de 1h30 comprend l'arrivée, l'installation, le rangement... soit 1h d'atelier.

QUAND ?



D'octobre 2025 à juin 2026

CONTACT



Laurence Faugoux
Département arts plastiques
01 41 52 44 45
laurence.faugoux@ville-sevrans.fr



ACTION 17 ATELIER DE RÉALISATION AUTOUR DE LA VISITE DE L'EXPOSITION « LOUIS BOYAVAL COLLAGES »

PRÉSENTATION



Cette action propose un atelier de création en prolongement de la visite de l'exposition « Louis Boyaval Collages ». L'enjeu est d'expérimenter la technique du découpage-collage à partir de la découverte de l'œuvre de l'artiste, et de se réapproprier sa démarche.

POUR QUI ?



CP au CM2

OBJECTIFS



- Développer l'observation
- Développer la créativité
- Découvrir une technique spécifique des arts plastiques collage et découpage
- Développer la motricité fine
- Organiser, composer,
- Assembler les couleurs (notions de contrastes)
- Découvrir un artiste

OÙ ?



Atelier Poulbot
Salle Rosa Bonheur à l'espace François Mauriac (attention cette salle ne peut recevoir que 16 élèves maximum)

SÉANCES



3 classes

3 séances de **1 heure**

QUAND ?



Du 6 novembre au 20 décembre 2025

CONTACT



Yolène Fusberg
Département arts plastiques
01 41 52 44 45
yfusberg@ville-sevrans.fr

A person with brown hair tied in a ponytail is wearing large black VR goggles. They are holding a tablet that displays a colorful, stylized scene of people in a field. The background is a warm, out-of-focus yellow. The entire image is framed by a thick orange border.

PARCOURS CULTURE ET NUMÉRIQUE

25/26

Parcours

d'éducation artistique et culturelle



ACTION 18 ESCAPE GAME



PRÉSENTATION



Cette action est une utilisation des usages numériques à travers une activité ludique d'Escape Game. Les élèves, par petits groupes, sont équipés de tablettes pour résoudre une série d'énigmes disséminées dans la section jeunesse de la bibliothèque. Chaque énigme nécessite une interaction numérique (scanner un QR code, taper une réponse, faire une photo, écouter un indice audio...).

POUR QUI ?



CM2

OBJECTIFS



- Découvrir les usages numériques à travers une activité ludique
- Utiliser une tablette pour résoudre des énigmes (scanner des QR codes, prendre des photos, écrire des réponses)
- Développer l'autonomie, l'observation, la logique et l'esprit d'équipe
- Se repérer dans un espace culturel (section jeunesse de la médiathèque)
- Favoriser la coopération entre élèves

OÙ ?



Bibliothèque
Albert-Camus

SÉANCES



2 classes
1 séance d'1h15

QUAND ?



Période à définir
avec l'enseignant

CONTACT



Mustapha El Mokhtari
Bibliothèque Albert-Camus
01 41 52 47 29
melmokhtari@ville-sevran.fr



ACTION 19 NUMÉRIQUE HORS LA CLASSE



PRÉSENTATION



Une initiation aux fondamentaux du numérique à travers une exploration interactive de l'ordinateur et de ses composants essentiels est proposée. Les élèves découvrent de manière ludique le fonctionnement du clavier, de la souris et l'environnement informatique simple. Les élèves apprennent à manipuler ces outils, à identifier leurs fonctions et à s'orienter dans un espace numérique. Les élèves sont divisés en deux groupes. Un groupe est en salle informatique pour la découverte ludique de la souris et du clavier. Un groupe est en salle de documentation avec un jeu sur l'environnement de l'ordinateur (encadré par l'enseignant).

POUR QUI ?



CE1

OBJECTIFS



- Découvrir l'ordinateur et ses composants de base (écran, clavier, souris)
- Développer les premières compétences motrices liées à l'usage de la souris
- Commencer à se familiariser avec le clavier par des jeux de reconnaissance de lettres et de petites rédactions
- Se repérer dans un environnement informatique simple

OÙ ?



Bibliothèque
Albert-Camus

SÉANCES



6 classes
1 séance d'1h30
(2x45 minutes, classe divisée
en deux groupes avec rotation)

QUAND ?



Période à définir
avec l'enseignant

CONTACT



Mustapha El Mokhtari
Bibliothèque Albert-Camus
01 41 52 47 29
melmokhtari@ville-sevran.fr



ACTION 20 NUMÉRIQUE ET HANDICAP VISUEL

PRÉSENTATION



Une exploration interactive est vécue par les élèves afin de percevoir le lien entre le numérique et le handicap, à travers la découverte de jeux et de livres adaptés. Les élèves expérimentent des outils accessibles qui facilitent l'inclusion. En manipulant des jeux numériques adaptés, ils prennent conscience des enjeux d'accessibilité et apprennent à reconnaître les solutions existantes. Les élèves sont divisés en deux groupes. Un groupe en salle informatique pour l'utilisation de jeux CR-Rom adaptés au handicap visuel pour découvrir des outils accessibles et des situations de handicap. Un groupe dans la salle de documentation pour un parcours de sensibilisation au handicap visuel (parcours sensoriel, manipulation de livres tactiles, jeux d'éveils...).

POUR QUI ?



CE2 – CM1 – CM2

OBJECTIFS



- Être sensibilisé au handicap visuel à travers des activités ludiques et sensorielles
- Découvrir les outils numériques adaptés à la déficience visuelle
- Comprendre les enjeux de l'accessibilité
- Favoriser l'inclusion et l'empathie par l'expérimentation
- Développer la curiosité et le respect de la différence

OÙ ?



Bibliothèques
Albert-Camus
et L@telier

SÉANCES



8 classes
1 séance d'**1h30**
(2x45 minutes
classe divisée en
deux groupes avec
rotation)

QUAND ?



Période à définir
avec l'enseignant

CONTACTS



Mustapha El Mokhtari
Bibliothèque Albert-Camus
01 41 52 47 29 - melmokhtari@ville-sevran.fr
Linda Khederchah
Bibliothèque Albert-Camus
01 41 52 47 28 - linda.khederchah@ville-sevran.fr

ACTION 21 VISITE DE LA MICRO-FOLIE



PRÉSENTATION



La visite commence par une découverte des lieux accompagnée par les médiateurs culturels, puis se poursuit par une exploration du musée numérique. La thématique de la visite sera déterminée en concertation avec l'enseignant, parmi divers sujets possibles : archéologie, antiquité gréco-romaine, Moyen Âge, grandes inventions, monstres, découverte d'un courant artistique, ou encore pré-visite d'un musée.

POUR QUI ?



GS au CM1

OBJECTIFS



- Découvrir un lieu culturel et comprendre son fonctionnement
- Découvrir des œuvres d'art autour d'une thématique
- S'initier à l'observation, à la description et à l'interprétation d'œuvres d'art
- S'exprimer sur ses émotions pour développer le langage oral et l'esprit critique

OÙ ?



Micro-Folie

SÉANCES



15 classes
1 séance d'**1h**

QUAND ?



Période à définir
avec l'enseignant

CONTACTS



Micro-Folie
01 41 52 49 16
micro-folie@ville-sevran.fr



ACTION 22 VISITE DE LA MICRO-FOLIE ET SON FABLAB



PRÉSENTATION



Cette action permet de découvrir la Micro-Folie à travers le musée numérique et son FabLab. La classe sera répartie en deux groupes : l'un participera à une activité au FabLab afin d'explorer l'univers du numérique à travers des créations en 2D et en 3D, tandis que l'autre découvrira le musée numérique. Le thème de cette visite numérique sera choisi en concertation avec l'enseignant.

POUR QUI ?



CM2

OBJECTIFS



- Découvrir un lieu culturel et comprendre son fonctionnement.
- Découvrir des œuvres d'art autour d'une thématique.
- Découvrir le maniement de techniques et de machines.
- Apprendre à utiliser des logiciels.

OÙ ?



Micro-Folie

SÉANCES



10 classes
1 séance d'1h30
(2x45 minutes
classe divisée en deux
groupes avec rotation)

QUAND ?



Période à définir
avec l'enseignant

CONTACTS



Micro-Folie
01 41 52 49 16
micro-folie@ville-sevran.fr



ACTION 23 DÉCOUVERTE NUMÉRIQUE THÉMATIQUE



PRÉSENTATION



Cette action est une séance d'initiation informatique et de création numérique. Le projet est mené en amont ou en lien avec une séquence de classe, selon la thématique sélectionnée. La création portera sur une thématique définie avec l'enseignant (autoportrait numérique, biodiversité en danger, grandes inventions du numérique...).

POUR QUI ?



CE2 – CM1 – CM2

OBJECTIFS



- S'initier aux outils numériques de base (navigation, clavier, souris, interface graphique)
- Développer une première autonomie face à un environnement informatique
- Utiliser les outils numériques pour produire un contenu simple en lien avec une thématique scolaire
- Favoriser la créativité et le travail en groupe

OÙ ?



Bibliothèque
Albert-Camus

SÉANCES



4 classes
3 séances d'1h30
(2x45 minutes
classe divisée en deux
groupes avec rotation)

QUAND ?



Période à définir avec l'enseignant

CONTACT



Mustapha El Mokhtari
Bibliothèque Albert-Camus
01 41 52 47 29
melmokhtari@ville-sevran.fr



ACTION 24 LE THÉÂTRE DES ÉMOTIONS

PRÉSENTATION



À partir du musée numérique, les élèves découvrent comment les émotions sont représentées dans les œuvres d'art (expressions, couleurs, postures...). Ils enrichissent leur vocabulaire émotionnel et s'initient, de manière ludique, à la pratique théâtrale pour exprimer à leur tour ces émotions par le corps.

POUR QUI ?



GS – CP

OBJECTIFS



- Découvrir des œuvres d'art autour d'une thématique
- S'initier à la lecture et à l'interprétation d'œuvres d'art
- S'initier à la pratique artistique
- Préparer une visite de musée

OÙ ?



Micro-Folie

SÉANCES



3 classes
2 séances de **45 minutes**

QUAND ?

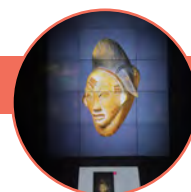


Période à définir
avec l'enseignant

CONTACT



Micro-Folie
01 41 52 49 16
micro-folie@ville-sevran.fr



ACTION 25 L'ART DU PORTRAIT

PRÉSENTATION



Les élèves analysent des portraits de tous types (tableaux, sculptures, dessins) et discutent de l'intention et de l'objectif du portraitiste dans une démarche interprétative. Ils sont amenés à observer les éléments de composition (regard, posture, décor, lumière) pour en dégager le sens.

POUR QUI ?



CP – CE1 – CE2

OBJECTIFS



- Découvrir des œuvres d'art autour d'une thématique
- S'initier à l'observation, à la description et à l'interprétation d'œuvres d'art
- Reconnaître les éléments essentiels d'un portrait (visage, posture, regard, expression...).

OÙ ?



Micro-Folie

SÉANCES



10 classes
2 séances de **50 minutes**

QUAND ?



Période à définir
avec l'enseignant

CONTACT



Micro-Folie
01 41 52 49 16
micro-folie@ville-sevran.fr



ACTION 26 LES ATTRIBUTS DU POUVOIR

PRÉSENTATION



Cette action permet aux élèves d'apprendre à reconnaître les symboles et attributs de pouvoir en analysant des portraits de rois et de gouvernants. Ils observent les vêtements, les objets, les postures et les décors afin d'identifier ce qui traduit l'autorité et la fonction du personnage représenté.

POUR QUI ?



CM1 – CM2

OBJECTIFS



- Découvrir des œuvres d'art autour d'une thématique.
- S'initier à l'observation, à la description et à l'interprétation d'œuvres d'art.
- Identifier et interpréter les symboles du pouvoir dans une œuvre d'art.
- Comprendre comment l'image peut construire une représentation du pouvoir.

OÙ ?



Micro-Folie

SÉANCES



5 classes
2 séances de **50 minutes**

QUAND ?



Période à définir
avec l'enseignant

CONTACT



Micro-Folie
01 41 52 49 16
micro-folie@ville-sevrans.fr



ACTION 27 LA VILLE

PRÉSENTATION



Cette action, destinée aux classes de CM2, s'articule en deux séances mêlant création artistique, découverte du patrimoine local et usage d'outils numériques. Les élèves découvrent le FabLab à travers une activité autour des villes imaginées et imaginaires, en lien avec l'histoire de l'art. En parallèle, un travail sur le patrimoine de la ville de Sevran est proposé aux élèves afin de leur permettre de s'approprier l'histoire locale.

POUR QUI ?



CM2

OBJECTIFS



- Découvrir et expérimenter des outils de fabrication numérique.
- Imaginer et représenter une ville fictive.
- Comprendre et s'approprier le patrimoine local.

OÙ ?



Micro-Folie

SÉANCES



8 classes
2 séances d'**1h30**
(2x45 minutes
classe divisée en deux
groupes avec rotation)

QUAND ?



Période à définir
avec l'enseignant

CONTACT



Micro-Folie
01 41 52 49 16
micro-folie@ville-sevrans.fr

PARCOURS LECTURE PUBLIQUE

25/26

Parcours
d'éducation artistique et culturelle



ACTION 28 VISITE DE LA BIBLIOTHÈQUE

PRÉSENTATION



Découverte des espaces et des collections des bibliothèques de la ville. La visite débute par une lecture offerte par les bibliothécaires, puis se poursuit par un temps durant lequel les élèves peuvent choisir et emprunter un livre.

POUR QUI ?



TPS au CM2

OBJECTIFS



- Développer le goût de la lecture
- Promouvoir la littérature de jeunesse
- Découvrir la diversité des collections

OÙ ?



L'une des bibliothèques de la ville

SÉANCES



De **27** à **40** classes par secteur, selon les bibliothèques
1 séance d'**1 heure**

QUAND ?



Période à définir avec l'enseignant

CONTACTS



Bibliothèque Albert-Camus : 01 41 52 47 20
Bibliothèque L'@telier : 01 41 52 45 90
Bibliothèque Elsa-Triolet : 01 41 52 45 80
Bibliothèque Marguerite-Yourcenar : 01 41 52 45 71



ACTION 29 LECTURE THÉMATIQUE

PRÉSENTATION



Une séance de lecture autour d'un thème choisi par l'enseignant est proposée aux élèves. La séance débute par une présentation de la thématique, suivie d'un temps d'échange avec les élèves. Les documents en lien avec le sujet sont ensuite présentés, puis une lecture est proposée par les bibliothécaires. La séance se termine par un temps d'emprunt de livres et de documents en lien avec le thème.

POUR QUI ?



TPS au CM2

OBJECTIFS



- Développer le goût de la lecture
- Promouvoir la littérature de jeunesse
- Découvrir la diversité des collections en lien avec une thématique

OÙ ?



L'une des bibliothèques de la ville

SÉANCES



15 classes pour les bibliothèques A.-Camus, L'@telier et M.-Yourcenar
10 classes pour la bibliothèque E.-Triolet
1 séance d'**1 heure**

QUAND ?



Période à définir avec l'enseignant

CONTACTS



Bibliothèque Albert-Camus : 01 41 52 47 20
Bibliothèque L'@telier : 01 41 52 45 90
Bibliothèque Elsa-Triolet : 01 41 52 45 80
Bibliothèque Marguerite-Yourcenar : 01 41 52 45 71



ACTION 30 FORMATION À LA RECHERCHE DOCUMENTAIRE

PRÉSENTATION



La formation à la recherche documentaire aide les élèves à comprendre comment chercher des informations de manière organisée. Ils apprennent d'abord ce qu'est une recherche documentaire et en comprendre son but. Ensuite, ils découvrent la méthodologie pour mener une recherche documentaire : comment poser une bonne question, choisir les bons mots pour chercher, et utiliser les différents outils disponibles pour y parvenir. Enfin, les élèves sont mis en situation : ils font une petite recherche sur un sujet donné en suivant les étapes apprises, pour apprendre en faisant.

POUR QUI ?



CM1

OBJECTIFS



- Acquérir des outils pour rechercher des informations
- Faciliter l'accès à la connaissance
- Développer son autonomie dans un exercice de recherche

OÙ ?



L'une des bibliothèques de la ville

SÉANCES



6 classes pour les bibliothèques A.-Camus et E.-Triolet,
4 classes pour les bibliothèques L'@telier et M.-Yourcenar
1 séance d'1h30

QUAND ?



Période à définir avec l'enseignant

CONTACTS



Bibliothèque Albert-Camus : 01 41 52 47 20
Bibliothèque L'@telier : 01 41 52 45 90
Bibliothèque Elsa-Triolet : 01 41 52 45 80
Bibliothèque Marguerite-Yourcenar : 01 41 52 45 71



ACTION 31 EXPLORATION D'UN GENRE LITTÉRAIRE : LA BANDE DESSINÉE, LE MANGA OU LE THÉÂTRE

PRÉSENTATION



À travers des lectures, des mises en voix et des supports variés et un rappel historique, les élèves explorent les spécificités de chaque genre : la BD et son langage visuel, le manga et ses codes narratifs venus du Japon, et enfin le théâtre et ses textes à mettre en voix.

POUR QUI ?



CE2 - CM1 - CM2

OBJECTIFS



- Découvrir un genre littéraire
- Découvrir un nouveau support de lecture
- Comprendre les différences culturelles
- Comprendre le rapport texte/image
- Prendre conscience que l'oralisation d'un texte engage le corps
- Comprendre la relation entre le lecteur et le spectateur

OÙ ?



Bibliothèque Albert-Camus

SÉANCES



10 classes
(2 classes pour le manga, 2 pour la BD, 3 pour le théâtre)
1 séance d'1 heure

QUAND ?



Tout au long de l'année

CONTACT



Bibliothèque Albert-Camus : 01 41 52 47 20



ACTION 32 INITIATION AU KAMISHIBAÏ

PRÉSENTATION



Cette action propose aux élèves la découverte d'un support de lecture original : le kamishibaï et son théâtre en bois traditionnel.

POUR QUI ?



CP - CM2

OBJECTIFS



- Découvrir un nouveau support de lecture
- Comprendre les différences culturelles
- Comprendre le rapport texte/image
- Prendre conscience que l'oralisation d'un texte engage le corps
- Comprendre la relation entre le lecteur et le spectateur

OÙ ?



Bibliothèque Albert-Camus

SÉANCES



3 classes
1 séance d'**1 heure**

QUAND ?



Tout au long de l'année

CONTACT



Bibliothèque Albert-Camus :
01 41 52 47 20



ACTION 33 ÉDUCATION AUX MÉDIAS ET À L'INFORMATION

PRÉSENTATION



A travers un atelier d'éducation aux médias et à l'information (EMI), les élèves sont sensibilisés à l'importance des médias et à la manière dont l'information est produite, diffusée et interprétée. Il vise à développer leur esprit critique et leur capacité à analyser les sources d'information. La première séance traitera du monde de l'information et ses dérives. La seconde séance permettra aux élèves d'aller chercher et vérifier des informations.

POUR QUI ?



CM2

OBJECTIFS



- Développer la curiosité et l'esprit critique
- Exploiter l'information de manière raisonnée
- Définir et comprendre ce qu'est une fake-news
- Comprendre la méthodologie et les outils nécessaires pour chercher des informations

OÙ ?



Bibliothèque du secteur

SÉANCES



2 classes par bibliothèque
2 séances d'**1 heure**

QUAND ?



Période à définir avec l'enseignant

CONTACTS



Bibliothèque Albert-Camus : 01 41 52 47 20
Bibliothèque L'@telier : 01 41 52 45 90
Bibliothèque Elsa-Triolet : 01 41 52 45 80
Bibliothèque Marguerite-Yourcenar :
01 41 52 45 71



ACTION 34 EXPOSITION « LIRE À SEVRAN »

PRÉSENTATION



Dans le cadre du festival Lire à Sevrans, chaque bibliothèque propose une exposition, invitant les élèves à découvrir la richesse de l'album jeunesse à travers l'illustration, la thématique alimentaire et les enjeux culturels qu'elle peut porter.

- **Bibliothèque A.-Camus** : reproductions des illustrations de « Succulentes sucreries » de Francesco Pittau & Bernadette Gervais (Gallimard Jeunesse, 2013). Il s'agit de la présentation d'une infinité de choses sucrées qui mettent l'eau à la bouche.
- **Bibliothèque M.-Yourcenar** : l'exposition « Bien manger, ça s'apprend » associe les illustrations de Nicolas Gouny à de courts textes explicatifs sur les enjeux de l'alimentation.
- **Bibliothèque E.-Triolet** : illustrations originales de Martin Jarrie, extraites de l'album « Fruits et légumes du monde entier » (Rue du monde, 2004). Un voyage au pays des fruits et légumes et des peintures aux couleurs riches et originales de Martin Jarrie.
- **Bibliothèque L'@telier** : illustrations originales de l'album « Peau d'épice » de Véronique Joffe (Gallimard Jeunesse, 2023). Le thème du métissage culturel est abordé par le biais de la nourriture.

POUR QUI ?



CP au CM2

OÙ ?



Bibliothèques de Sevrans

OBJECTIFS



- Découvrir un illustrateur et ses techniques
- Promouvoir la littérature jeunesse et ses artistes

SÉANCES



8 classes
par bibliothèques
1 séance d'**1 heure**

QUAND ?



Du 18 au
29 novembre 2025

CONTACTS



Bibliothèque Albert-Camus : 01 41 52 47 20
Bibliothèque L'@telier : 01 41 52 45 90
Bibliothèque Elsa-Triolet : 01 41 52 45 80
Bibliothèque Marguerite-Yourcenar : 01 41 52 45 71

ACTION 35 EXPOSITION « LA FABRICATION D'UN LIVRE »



PRÉSENTATION



Cette exposition permet aux élèves de découvrir la chaîne de fabrication d'un livre ainsi que les différents métiers liés à l'édition. La première séance sera consacrée à une visite de la bibliothèque, au cours de laquelle les élèves découvriront ses spécificités lors d'un temps d'accueil. Dans un second temps, ils pourront explorer l'exposition proposée par l'École des Loisirs.

POUR QUI ?



CE1 au CM2

OÙ ?



Bibliothèque L'@telier

OBJECTIFS



- Comprendre le processus de fabrication d'un livre, de l'idée initiale à sa diffusion, en identifiant les différentes étapes et métiers impliqués
- Découvrir le fonctionnement d'une bibliothèque et se repérer dans ses espaces, ses règles et ses ressources
- Enrichir le vocabulaire spécifique lié au monde du livre et de l'édition

SÉANCES



8 classes
1 séance
d'**1 heure**

QUAND ?



Sur le temps de l'exposition, soit du mardi 6 janvier
au samedi 24 janvier 2026.

CONTACT



Bibliothèque L'@telier :
01 41 52 45 90



ACTION 36 LA SORCIÈRE CORNEBIDUILLE

PRÉSENTATION



Cette immersion dans l'univers de la sorcière Cornebidouille permet de découvrir la série d'albums écrits par Pierre Bertrand et illustrés par Magali Bonniol. La première séance propose une lecture d'un album de la série, la visite de l'exposition, la projection d'une interview et une discussion sur les métiers du livre. La deuxième séance met en parallèle la lecture d'un autre album et la projection de deux histoires issues des albums filmés de l'École des Loisirs, suivie d'un échange sur les différences entre les supports. La dernière séance associe lecture d'un autre album de la série, jeux de société issus de la série, et bilan collectif autour des découvertes faites.

POUR QUI ?



CP - CE1 - CE2

OBJECTIFS



- Découvrir l'univers d'un album classique de la littérature jeunesse à travers différents supports (album, exposition, jeux de société, album filmé)

OÙ ?



Bibliothèque
L@telier

SÉANCES



1 classe
3 séances
d'1 heure

QUAND ?



Du mardi 10 mars
au samedi 28 mars 2026

CONTACT



Bibliothèque L@telier :
01 41 52 45 90



ACTION 37 DÉCOUVERTE D'UN AUTEUR : ANTHONY BROWNE OU CHRISTIAN VOLTZ

PRÉSENTATION



L'enseignant est invité à choisir entre l'univers d'Anthony Browne ou de Christian Voltz, deux auteurs/illustrateurs phares de la littérature de jeunesse. Quel que soit le choix effectué, l'objectif restera le même : plonger dans l'univers de l'auteur retenu à travers la découverte de plusieurs de ses ouvrages.

POUR QUI ?



CP au CM1

OBJECTIFS



- Découvrir un auteur et son œuvre
- Promouvoir l'album jeunesse
- Développer ses connaissances littéraires
- Développer le langage autour de la description de ce que l'on voit : personnages, objets...
- Développer la lecture avec des textes clairs, adaptés aux jeunes enfants

OÙ ?



Bibliothèque
Albert-Camus

SÉANCES



2 classes
1 à 2 séances d'1 heure,
selon niveau

QUAND ?



Période à définir
avec l'enseignant

CONTACT



Bibliothèque Albert-Camus :
01 41 52 47 20



ACTION 38 SENSIBILISATION AUX HANDICAPS

PRÉSENTATION



Un parcours sensoriel autour des cinq sens, à travers deux séances d'une heure par classe, est proposé aux élèves. Lors de la première séance, la classe est divisée en deux groupes qui alternent entre un parcours sensoriel et la manipulation de livres tactiles.

La deuxième séance, plus ludique, invite les élèves à des mises en situation telles que le loto des odeurs ou un memory tactile.

POUR QUI ?



CP au CM2

OBJECTIFS



- Comprendre les enjeux de l'accessibilité
- Favoriser l'inclusion et l'empathie par l'expérimentation
- Développer la curiosité et le respect de la différence
- Favoriser la réflexion sur l'inclusion à travers l'expérience

OÙ ?



Bibliothèques
Albert-Camus
et l'@telier

SÉANCES



4 classes

2 séances d'**1 heure**
(classe séparée en deux
groupes en rotation).

QUAND ?



Période à définir
avec l'enseignant

CONTACTS



Bibliothèque Albert-Camus : 01 41 52 47 20
Bibliothèque L'@telier : 01 41 52 45 90

PARCOURS ÉDUCATION AUX SCIENCES ET AU DÉVELOPPEMENT DURABLE



25/26

Parcours
d'éducation artistique et culturelle

ACTION 39 INITIATION À L'ARCHÉOLOGIE SCIENTIFIQUE



PRÉSENTATION



Cette action a pour objectifs de faire découvrir aux élèves les spécialités et sciences de l'archéologie et de les initier aux méthodes de l'archéologie grâce aux interventions d'une archéologue de l'association sevranaise ADN (Archéologie des Nécropoles), en classe et à la Maison des découvertes et de la nature (MDDN). Lors de la 1^{ère} intervention en classe, les élèves analysent des outils et des vestiges et associent chaque objet à une spécialité de l'archéologie. Au cours de la 2^{ème} intervention à la MDDN, les élèves effectuent une simulation de fouille et l'extraction de vestiges sur un module de reconstitution d'un chantier archéologique. Lors de la 3^{ème} intervention en classe, les élèves se glissent dans la peau d'archéo-anthropologues et étudient les pathologies de Mérovingiens et de Carolingiens à partir de l'analyse d'ossements.

POUR QUI ?



CM1 – CM2

OÙ ?



Maison
des découvertes
et de la nature

OBJECTIFS



- S'initier aux méthodes de l'archéologie
- Découvrir les spécialités et sciences de l'archéologie
- Comprendre que les récits de l'Histoire sont constamment nourris et modifiés par de nouvelles découvertes archéologiques et scientifiques

SÉANCES



8 classes

3 séances d'1 à 2 heures

(Classe divisée en deux groupes avec rotation)

QUAND ?



A partir de janvier
2026

CONTACT



Maison des découvertes et de la nature
01 41 52 44 80
maisondesdecouvertes@ville-sevran.fr

ACTION 40 LA LUDOTHÈQUE



PRÉSENTATION



La ludothèque vise à offrir aux enfants toutes les possibilités d'épanouissement à travers des activités ludiques. Le jeu est un média essentiel à l'apprentissage et au développement de l'enfant. A travers le jeu, l'enfant apprend à se confronter à l'autre, à partager, à élaborer des moments de jeu commun, à vivre ensemble, à respecter chacun, à créer des liens et à échanger des savoirs. C'est aussi permettre à l'enfant de s'approprier certaines règles de vie, tel que le respect des lieux, du matériel et le jeu des autres.

POUR QUI ?



TPS au CM2

OÙ ?



Maison
des découvertes
et de la nature

OBJECTIFS



- Favoriser et promouvoir la pratique du jeu libre
- Proposer du jeu libre et des animations ludiques pour tous
- Favoriser les rencontres, la communication et les échanges
- Favoriser et consolider les apprentissages à travers le jeu
- S'approprier les règles, apprendre coopérer et respecter le matériel

SÉANCES



8 à 25 classes

Une réunion en amont est souhaitée afin de préparer les séances.

4 séances de 1h30 se déroulent sur la MDDN (classe divisée en deux groupes avec rotation), 2 à 3 séances se déroulent en classe sur la période scolaire, avec le prêt de jeu si nécessaire.

QUAND ?



Période à définir
avec l'enseignant

CONTACT



Maison des découvertes et de la nature
01 41 52 44 80
maisondesdecouvertes@ville-sevran.fr

PARCOURS HORS FORMAT



25/26

Parcours

d'éducation artistique et culturelle

ACTION 41 FESTIVAL DES RÊVEURS ÉVEILLÉS



PRÉSENTATION



Chaque année, le Festival des Rêveurs éveillés (FRE) accueille sur 3 semaines, en janvier-février, des spectacles destinés aux plus jeunes (et à leurs familles). Chaque classe des écoles maternelles de la ville assiste à au moins une représentation. Certains spectacles peuvent être accompagnés d'ateliers pour les classes. Les ateliers peuvent être proposés et animés par les artistes des compagnies accueillies ou par des intervenants des différents services culturels.

POUR QUI ?



TPS – GS

OBJECTIFS



- Développer la curiosité et le goût du spectacle vivant
- Développer l'expression orale autour d'une création artistique
- Préparer les enfants au spectacle auquel ils vont participer, puis faire un débriefing avec eux pour recueillir leurs ressentis après la représentation
- Développer l'expression autour d'un atelier créatif ou de motricité en fonction du spectacle

OÙ ?



Salle des fêtes,
Micro-Folie,
Espace F.-Mauriac,
Préau Crétier ou
bibliothèques

SÉANCES



Au moins **1** spectacle par classe + **1** atelier éventuellement

Réunion de présentation des spectacles dans chaque école en décembre

Chaque spectacle fait l'objet d'un dossier pédagogique élaboré par la conseillère pédagogique de circonscription.

QUAND ?



Du 17 janvier au 7 février
2026

CONTACT



Service culturel Sevrans
Madeline Thoméré
01 41 52 45 55 / 06 99 36 75 12
madeline.thomere@ville-sevrans.fr

ACTION 42 THÉÂTRE DE LA POUDRERIE L'ODYSSÉE DE L'ENDURANCE. Le cinéma muet



PRÉSENTATION



En 1914, le bateau l'Endurance, mené par l'explorateur Sir Ernest Shackleton pour une expédition transantarctique, reste piégé dans les glaces de l'Antarctique. Les 28 hommes embarqués à son bord entament un dangereux périple de plus de 2 ans duquel ils reviendront miraculeusement tous vivants. Inspiré de ce récit et de l'ingéniosité, de la détermination et de la solidarité entre ces hommes, l'Orchestre de Spectacle de Montreuil (OSM) propose à une vingtaine d'enfants de Sevrans de concevoir et tourner un film muet relatant cette aventure dont ils seront les protagonistes.

POUR QUI ?



CM1 – CM2

OBJECTIFS



- Découvrir le cinéma muet, son histoire et sa pratique à travers des ateliers théoriques et pratiques
- Réaliser un film complet où les enfants seront les principaux comédiens, et les fabricant-es du décor
- Découvrir des métiers du spectacle vivant et du cinéma
- Découvrir le matériel, les logiciels et les pratiques du cinéma
- Travailler ensemble, s'entraider, approfondir la notion de solidarité à travers le récit de Shackleton et de ses hommes
- Découvrir des activités artistiques, favoriser l'expression et le travail en groupe

OÙ ?



Une école primaire
à Sevrans

Maison du Geste et
de l'Image à Paris
Salle des fêtes de
Sevrans

SÉANCES



1 classe

30 heures d'ateliers, **5** jours de tournage, 4 projections à la salle des fêtes de Sevrans les **4, 5, 6 et 7 juin 2026**

QUAND ?



D'octobre 2025
à juin 2026

CONTACTS



La Poudrerie - Théâtre des habitants
Valérie Suner - 01 41 52 45 52
vsuner@lapoudrerie.theatre.fr
Morgane Barrier - 07 82 43 41 71
mbarrier@lapoudrerie.theatre.fr



LES LIEUX

Service culturel

6, av. Robert-Ballanger
(centre-ville)

Salle des fêtes

9, rue Gabriel-Péri
(centre-ville)

Espace François-Mauriac

51, avenue du Général-Leclerc
(quartier Perrin)

Micro-Folie Sevrans

14, avenue Dumont-D'Urville
(quartier des Beaudottes)

Bibliothèque Albert-Camus

6, rue de la Gare (centre-ville)

Bibliothèque Elsa-Triolet

9, place Elsa-Triolet (quartier des Sablons)

Bibliothèque Marguerite-Yourcenar

Place Nelson-Mandela
(quartier des Beaudottes)

Bibliothèque L'@telier

27, rue Pierre-Brossolette
(quartier Rougemont)

Atelier Poulbot

18 bis, avenue Dumont-d'Urville
(quartier des Beaudottes)

La Poudrerie – Théâtre des habitants

6, av. Robert-Ballanger
(centre-ville)

Maison des découvertes et de la nature

45, rue Danton (centre-ville)

25/26

Retrouvez toute l'actualité de votre Ville sur
ville-sevran.fr et sur les **réseaux sociaux**.

CONTACTS

AMÉLIE TOUTAIN

amelie.toutain@ac-creteil.fr

MADELINE THOMÉRÉ

01 41 52 45 55 / 06 99 36 75 12
madeline.thomere@ville-sevran.fr