

DÉCOUVRIR, COMPRENDRE, EXPÉRIMENTER

PARCOURS CULTURELS POUR LES COLLÉGIENS ET LYCÉENS

2026 - 2027



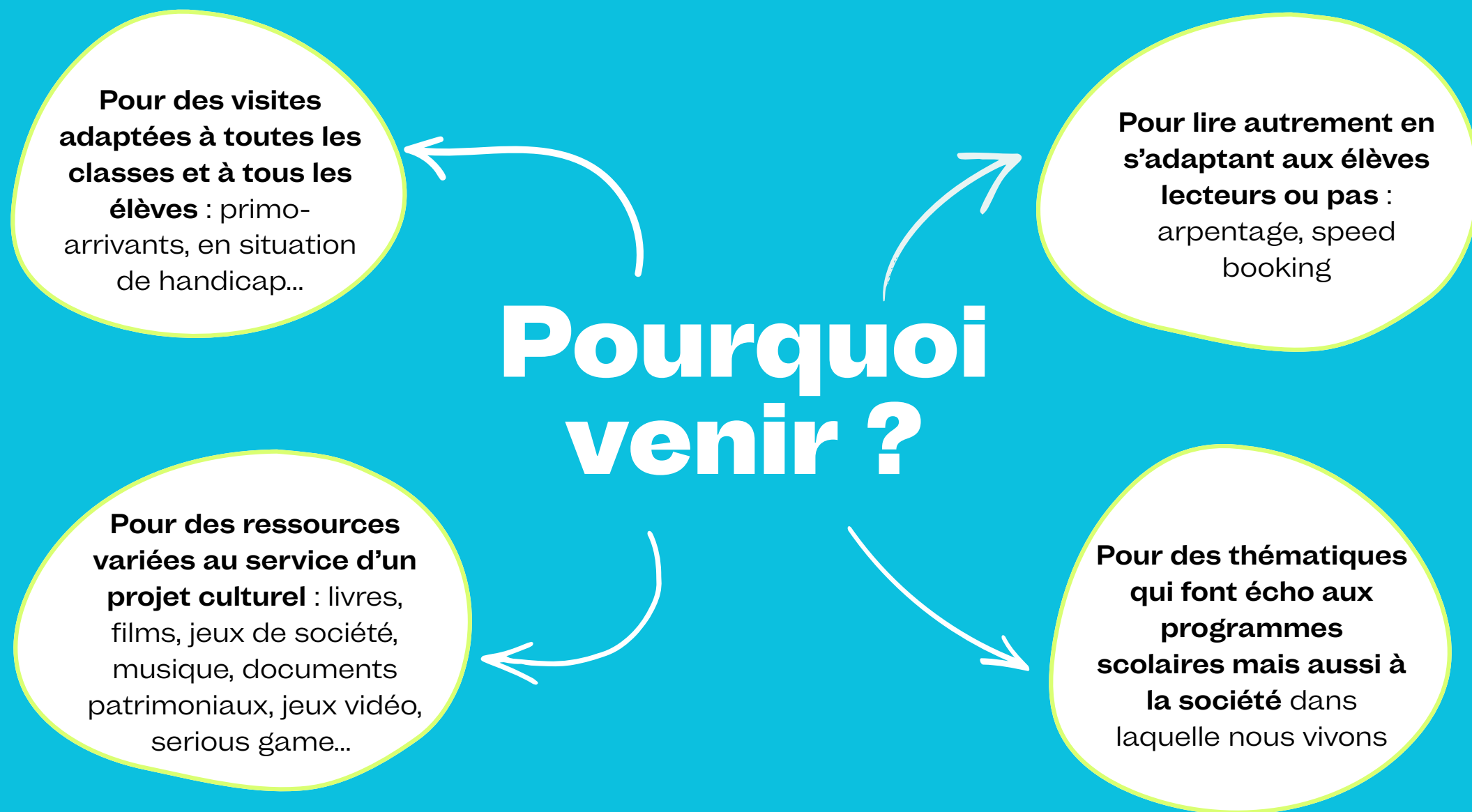
©Christophe RUIZ/Montpellier3m



Les équipes du Réseau des médiathèques et de la culture scientifique de Montpellier Méditerranée Métropole vous accueillent tout au long de l'année, pour faire découvrir aux élèves, dans le cadre de la sortie scolaire et de ses objectifs pédagogiques, la diversité de nos services, collections et offres culturelles à destination des adolescents.

Cette plaquette vous présente les propositions de la médiathèque Émile Zola pour l'année scolaire 2026-2027.

Non exhaustive, elle participe à un renouvellement de notre offre à destination des partenaires éducatifs, avec de nouveaux thèmes et de nouveaux formats, mais toujours le même engagement. Conscients que le partenariat culture/éducation, et plus largement la contribution à l'éducation artistique et culturelle des jeunes, repose à chaque fois sur un engagement partagé dans la préparation, la construction et la réalisation d'un projet commun, nos équipes se tiennent à la disposition des enseignants.



À VOS CÔTÉS POUR CONSTRUIRE VOS PROJETS

Collections patrimoniales, fictions, documentaires, jeux de société et jeux vidéo : la médiathèque met à votre disposition une grande diversité de ressources.

Véritables supports de découverte, d'apprentissage et de créativité, ces collections peuvent être mobilisées pour accompagner et enrichir vos projets de classe ou d'établissement, en lien avec vos objectifs pédagogiques et culturels.

Nos équipes sont à votre écoute et disposées à échanger avec vous pour s'inscrire dans vos futurs projets, alors n'hésitez pas à nous rencontrer !



Nous contacter :
contact.scolaires@montpellier.fr

NOS PROPOSITIONS THÉMATIQUES

Partir sur les routes du monde	05
Questionner des genres	06
Jouer un rôle	07
Écouter, lire et dire	08
Penser notre époque	09
Fabriquer l'information	10
Raconter la guerre	11
Investir les univers numériques	12
Explorer le patrimoine	13



PARTIR SUR LES ROUTES DU MONDE

Cap vers l'aventure !

Sixième - Cinquième

Prêts pour une aventure hors du commun ?

Offrez à vos élèves une escale dépayssante à travers des romans et des bandes dessinées qui les entraîneront vers des contrées lointaines, des épopées maritimes ou encore des voyages dans le temps.

Lors d'une courte escale, ils embarqueront avec la ludothèque pour une initiation à un grand classique du genre : *Tokaido*, un jeu de plateau conçu comme une allégorie du voyage où, pour gagner, il faudra savoir tirer parti du cheminement de la légendaire "route de la mer de l'est", reliant Kyoto à Edo.

Les aventures de Thésée et Ulysse

Sixième - Cinquième

Partez à la découverte de deux mythes emblématiques : les histoires de Thésée et du Minotaure à travers un regard croisé sur les œuvres d'Yvan Pommaux et d'Homère, le tout accompagné d'extraits de peplums.



QUESTIONNER LES GENRES

Féminin/masculin : le genre en question

Quatrième - Troisième

Comment les personnages féminins sont-ils représentés dans le jeu vidéo ?

Cette visite propose d'explorer la diversité des figures d'héroïnes et les multiples façons dont elles sont mises en scène. À travers une sélection de livres, les adolescents seront invités à questionner les stéréotypes de genre et à réfléchir aux représentations des filles et des garçons dans la société. Une expérience ludique et stimulante pour nourrir le débat et déconstruire les idées reçues.

Le genre au-delà du réel : fictions et réseaux sociaux

Quatrième - Troisième

Les élèves seront amenés à s'interroger sur la notion de genre à partir d'une sélection de romans et de contenus issus des réseaux sociaux.

L'identification aux personnages des récits engage les élèves dans une réflexion sur les représentations des filles et des garçons ; le décryptage des vidéos et discours relayés sur les réseaux sociaux met en lumière la manière dont les algorithmes renforcent certains stéréotypes, offrant parfois un miroir déformé des relations et des identités.



Les stéréotypes de genre dans les médias numériques

Quatrième - Troisième

Comment forger son identité lorsque les médias numériques nous abreuvant de stéréotypes ?

Des personnages féminins dans les jeux vidéos aux publications virales des réseaux sociaux, nous nous questionnerons sur les représentations et les discours autour du genre que ces médias peuvent véhiculer.

JOUER UN RÔLE

Dans la peau d'un détective : du récit d'enquête au jeu de piste

Sixième - Cinquième

À travers des extraits de romans policiers, de bandes dessinées, les élèves découvriront les mécanismes de construction d'une enquête (indices, suspects, logique narrative). Ils passeront ensuite à l'action en incarnant des enquêteurs au cœur d'une expérience ludique, explorant les collections de jeux de société et de jeux vidéo.

Un atelier mêlant lecture, réflexion et coopération pour apprendre en jouant.

Voyage au cœur des mondes imaginaires : lire et jouer le fantastique

Sixième - Troisième

À travers une double approche mêlant découverte littéraire et jeu, cet atelier propose de découvrir les mécanismes narratifs du fantastique et de la fantasy tout en explorant des univers riches et variés ; du livre au jeu et parfois l'inverse. Les élèves expérimenteront la façon dont ces mondes circulent entre les médias, s'influencent et se réinventent. Une expérience immersive pour comprendre comment les histoires se construisent et prennent vie au-delà des pages.



Ecrire un fait divers

Sixième - Cinquième

Que s'est-il passé ? Qui a vu ? Que dit la police ? À partir de vraies informations du *Midi Libre* et du *Petit quotidien*, les élèves analyseront la place des faits divers dans un journal, la construction d'un article et les émotions qu'ils suscitent, avant d'écrire leur propre fait divers. Tout sera faux (idées farfelues bienvenues) mais rédigé dans les règles de l'art, comme un.e pro.

ÉCOUTER, DIRE ET LIRE

Musique et sciences

Sixième - Cinquième

Qu'est-ce qu'un son ? Comment se propage-t-il ? Qu'est-ce qu'un son musical ? D'où viennent les notes de musique ? Cette visite thématique a pour but de présenter la musique sous l'angle des sciences les plus diverses : physique, mathématiques, physiologie, anthropologie ou encore histoire, au travers de petites démonstrations participatives et de courtes vidéos d'illustration.

Lire à voix haute

Sixième - Troisième

Vos élèves vont développer l'oralité avec des techniques de lecture à voix haute et comprendront comment améliorer la prononciation, lutter contre le trac, maîtriser les gestes... Les ludothécaires vous proposent de coupler cet accueil avec un moment dédié aux jeux de société. Le jeu est, en effet, un excellent outil pour développer sa capacité à s'exprimer, argumenter, improviser et/ou accroître son vocabulaire et la maîtrise de son utilisation.



Speed-booking

Sixième - Troisième

Un format court, fun et rythmé où les élèves présentent leur roman préféré à l'oral. L'objectif ? Donner envie de lire, apprendre à argumenter, gérer son stress et convaincre les autres... Une façon originale de faire parler les jeunes de leurs lectures et de partager le plaisir de lire.

PENSER NOTRE ÉPOQUE

Jouer à débattre

Troisième

Seconde - Terminale

Grâce à des jeux de rôles aux thématiques variées (IA, numérique, climat, humain augmenté ou biologie de synthèse), les élèves se confronteront aux questions éthiques, sanitaires, sociales ou économiques qui font l'actualité, argumentent et débattent.

Le dispositif *Jouer à débattre*, conçu par l'association l'Arbre des Connaissances, est intéressant pour s'exercer à développer son esprit critique (faits et croyances / questionnement) et ses capacités rhétoriques (prendre la parole, structurer une argumentation, dialoguer et débattre) tout en favorisant le travail en groupe.

Un accueil pluridisciplinaire qui met en jeu des compétences de français et de sciences.

Un sujet, un film

Sixième - Troisième

Seconde - Terminale

Parce que le cinéma de fiction peut éclairer les sujets sociétaux ou historiques, nous pouvons vous proposer un film qui illustre un des sujets figurant au programme de vos classes, selon vos demandes. La projection sera suivie d'un temps d'échanges.



S'interroger ensemble

Quatrième - Troisième

Seconde - Terminale

S'exprimer, comprendre, réfléchir au monde contemporain : la collection ALT des éditions La Martinière invite les élèves à explorer une thématique en profondeur. En une trentaine de pages, des spécialistes proposent des contenus clairs, accessibles et percutants.

Cet accueil permet une découverte collective par la lecture en arpentage d'un ouvrage de la collection, suivie d'un temps d'échanges favorisant l'expression des idées et la confrontation des points de vue.

FABRIQUER L'INFORMATION

À la rédac !

Sixième - Troisième

Alliant une partie de *Rédac Chef*, un jeu de société ainsi qu'un temps d'échange autour de la ligne éditoriale et de la manière dont se fabrique l'information, cette visite permettra d'aborder certaines notions clés d'éducation aux médias tout en se mettant dans la peau d'un rédacteur en chef à l'heure de sortir sa une !

Un fait, plusieurs titres

Sixième - Troisième

Informatif, court, percutant, un titre peut aussi être humoristique ou provocateur. Au cours de cet atelier, les élèves apprendront à analyser la manière dont les articles sont titrés en fonction de la publication : l'occasion de parler de message, de ligne éditoriale, de cible, d'intention. Et de relever un défi : trouver plusieurs titres pour un même événement ! En se mettant dans la peau de journalistes, ils découvriront comment le choix des mots influence la façon dont une information peut être perçue.

Information et dystopie

Quatrième - Troisième

Plongez dans des récits dystopiques où romans et BD dévoilent comment l'information peut être filtrée, manipulée... voire totalement réécrite et explorez le pouvoir de l'image, espace potentiel de construction, de truchage, de détournement.



Supercherie scientifique

Quatrième - Troisième

À partir d'extraits d'un faux documentaire scientifique, les élèves cherchent dans les images et les propos les indices de la supercherie.

Bien s'informer avec les réseaux sociaux

Quatrième - Troisième

Seconde

Deepfakes, captation des données, algorithmes de recommandation et bulles de filtre... Qu'est ce que s'informer à l'heure des réseaux sociaux ? De quelle manière transforment-ils aujourd'hui la fabrique et la diffusion de l'information ? C'est ce que nous évoquerons ensemble entre partage sur nos usages et échanges sur nos connaissances.

RACONTER LA GUERRE

Plongée au cœur de l'Histoire

Quatrième - Troisième

À travers des romans, témoignages et textes illustrés, les élèves plongent dans le quotidien des soldats et des civils pendant la première guerre mondiale. Cette immersion, sensible et incarnée, fait entendre les voix du passé, interroge la mémoire collective et contribue à construire une conscience historique éclairée.

L'expérience se prolonge avec un jeu vidéo historique immersif, dans lequel se croisent des destins individuels tragiques inscrits dans la « grande » histoire, entre 1914 et 1917. Au fil du jeu, des éclairages sur les batailles, la vie des poilus et l'organisation de la société viennent enrichir la compréhension de ce conflit majeur qui a profondément marqué l'humanité.

La Retirada

Seconde à Terminale

De la BD au film, éclairage artistique, sensible et croisé sur la Retirada et le dessinateur républicain, Josep Bartolí.



INVESTIR LES UNIVERS NUMÉRIQUES

Du codage au jeu vidéo : une approche ludique du numérique

Sixième - Cinquième

Les élèves découvrent la programmation avec *Scratch*, un outil visuel qui leur permet de créer animations, histoires interactives et mini-jeux tout en développant leur logique et leur créativité. Ils poursuivent ensuite l'aventure avec *Tiny Glade*, un jeu de construction créatif où ils imaginent, explorent et réalisent leurs propres projets numériques.



Défis numériques : du code à la création

Sixième - Cinquième

Les élèves découvrent la carte Micro:bit, un mini-ordinateur programmable qui les initie au code et à l'électronique à travers des défis et des projets interactifs. Ils explorent également *Tiny Glade*, un jeu de construction créatif où ils imaginent, expérimentent et donnent vie à leurs idées, tout en développant leur logique, leur créativité et leur esprit de collaboration.

Créer une BD numérique avec BDnF

Sixième - Cinquième

À l'aide de l'application BDnF de la BnF, les élèves conçoivent leur propre bande dessinée numérique. Un atelier créatif mêlant narration, illustration et outils numériques pour stimuler l'imaginaire et l'expression écrite.

EXPLORER LE PATRIMOINE

Le Département du Patrimoine écrit et graphique, riche de ses collections anciennes et contemporaines, propose régulièrement trois thèmes de visite scolaire : Histoire du livre, Voyages et explorateurs, La Ville et ses représentations.

Les visites s'adressent aux élèves du secondaire (collèges et lycées) ainsi qu'aux étudiants des filières générales et professionnelles.

Possibilité de proposer d'autres thèmes et de moduler la durée des visites en fonction du projet pédagogique des enseignants et du niveau des élèves ou des étudiants.



La petite histoire du livre

Sixième - Troisième

Seconde à Terminale

Présentation d'ouvrages anciens et contemporains montrant l'évolution du livre (techniques, dimensions, matériaux, typographie, illustrations), ses usages et son renouvellement récent sous forme de livres d'artistes et livres-objet.

Voyages et découvertes

Quatrième - Troisième

Seconde à Terminale

Parcourez les terres et les mers grâce aux au Grand Atlas de Johannes Blaeu, redécouvrez les Amériques, la faune et la flore des îles de l'océan Pacifique en compagnie des navigateurs Jean de Léry, Jules Dumont d'Urville et du botaniste Alexander von Humboldt. Abordez les notions de cartographie, territoire, frontière et le thème de la découverte de l'autre, notamment avec la construction de l'image du « bon sauvage » de Montaigne jusqu'à Rousseau.

Quand les jeunes touchent les trésors de la main, c'est le passé qui prend corps. Vos élèves, invités VIP du patrimoine ?

La fabrique de la ville

Quatrième - Troisième

Seconde à Terminale

Montpellier, une métropole millénaire bâtie sur les strates encore visibles d'une cité tout à la fois médiévale, moderne et contemporaine.

Découvrez ou redécouvrez la plus ancienne gravure de Montpellier, ses façades néo-classiques, sa rue impériale jamais achevée. À partir de plans, de vues anciennes et contemporaines, venez comprendre la fabrique de la ville que vous parcourez tous les jours. La séance à la médiathèque peut être couplée avec une balade urbaine dans le centre de Montpellier.

Métropoles : un imaginaire urbain

Quatrième - Troisième

Seconde à Terminale

Rome, New-York et Montpellier ont gagné le statut de métropole. De quels modèles s'inspirent leurs architectures classiques, néo-baroques ou modernes, et leur organisation urbanistique ? Entre collections patrimoniales, cinéma d'auteur et bandes dessinées, nous vous proposons un parcours très illustré dans l'histoire des imaginaires urbains.

DES VISITES EN PLUS

Découvrir la médiathèque

La visite découverte a pour objectif de vous donner une vue d'ensemble de la médiathèque et de son potentiel. De quoi donner envie aux élèves de revenir travailler, jouer, écouter de la musique, regarder des films ou participer à de nombreuses animations.

Accueil FLE - Primo-arrivants

Nous proposons des accueils pour permettre aux groupes d'élèves primo-arrivants de venir améliorer leur pratique de la langue française en participant à des ateliers de conversation et à des séances de jeux de sociétés adaptés à leurs niveaux.

Accueil classes SEGPA et ULIS

Nous proposons des accueils adaptés et spécifiques pour permettre aux groupes d'élèves en situation de handicap de découvrir les nombreuses ressources de la médiathèque.

Nous contacter :
contact.scolaires@montpellier.fr



INFOS GÉNÉRALES

Cette plaquette vous présente les propositions d'accueils scolaires des équipes de la médiathèque Émile Zola. Pour découvrir l'offre des autres établissements du Réseau des médiathèques et de la culture scientifique de la Métropole de Montpellier, vous pouvez vous rapprocher de la structure de votre quartier ou de votre territoire.

Comment prendre RDV pour votre classe ?

Nos accueils de classe sont gratuits.

Veuillez nous adresser votre demande par mail en précisant votre nom, le nom de votre établissement, votre numéro de téléphone ainsi que la proposition qui a retenu votre attention.

Modalités d'accueil

Tous les accueils ont lieu sur rendez-vous, du mardi au vendredi.

Dans une démarche d'inclusion, il est possible d'adapter l'ensemble de notre offre aux élèves en situation de handicap.

Durant la visite, les élèves demeurent sous la responsabilité des enseignants.

Merci de nous prévenir en cas d'empêchement. En cas d'annulation de notre part, un autre rendez-vous pourra vous être proposé dans la limite des disponibilités du service.

Comment emprunter ?

Les établissements scolaires peuvent souscrire un abonnement annuel gratuit au Réseau des médiathèques. Chaque enseignant peut alors bénéficier d'une carte de prêt permettant d'emprunter jusqu'à 60 documents pour une durée de 8 semaines (hors DVD).

Adresse et accès :

Médiathèque Émile Zola

218, bd de l'Aéroport International
34000 Montpellier

Tram : lignes 1 et 4 « Place de
l'Europe »

Site internet

mediatheques.montpellier3m.fr

Nous contacter :

contact.scolaires@montpellier.fr

