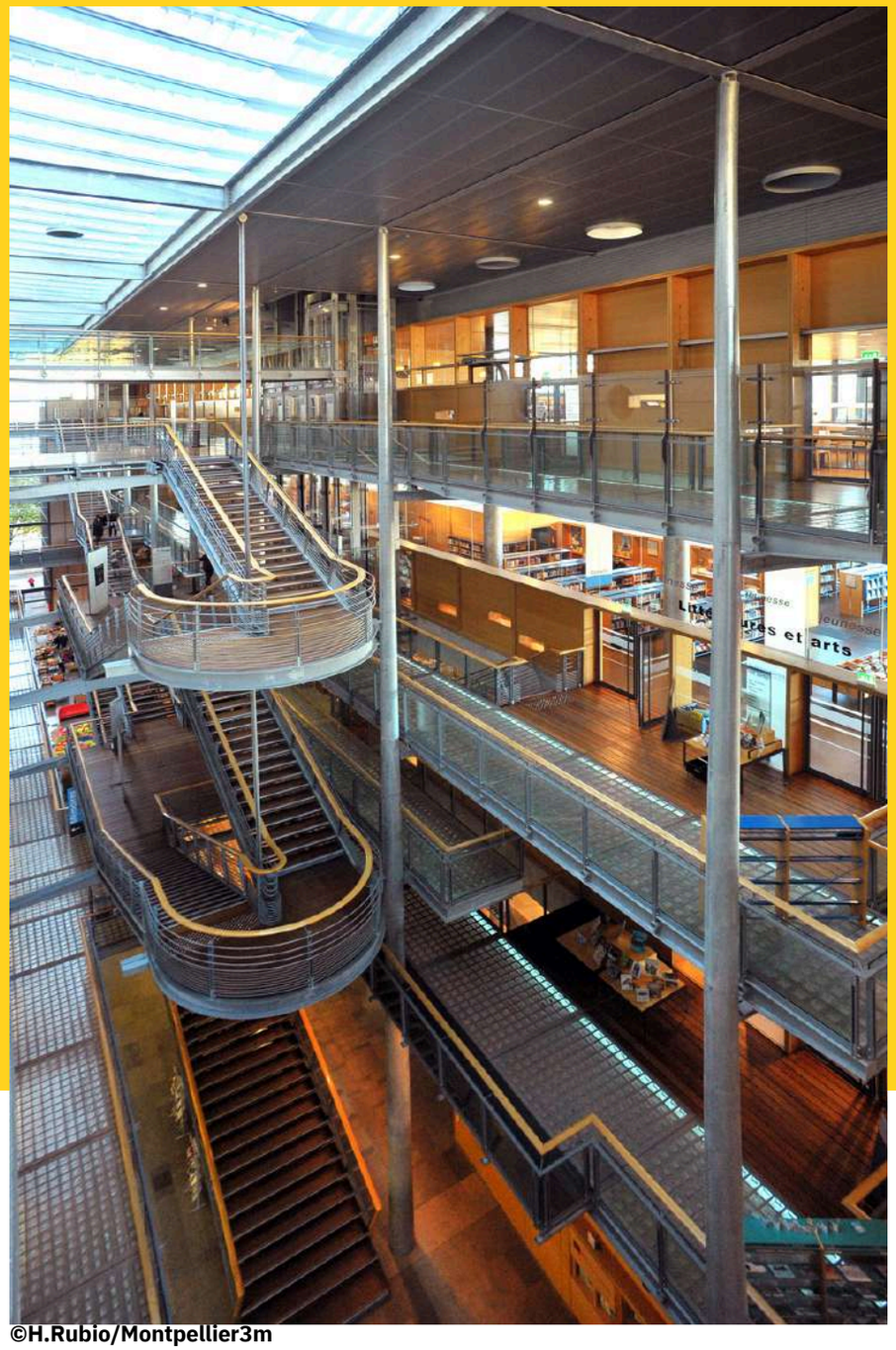


©H.Rubio/Montpellier3m

MÉDIATHÈQUE CENTRALE
ÉMILE ZOLA
RÉSEAU DES MÉDIATHÈQUES

Offres culturelles et pédagogiques
à destination des collèges et lycées

2025 / 2026

RÉSEAU DES
MÉDIATHÈQUES
Montpellier3M

©C.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, les richesses de nos services, collections et offres culturelles à destination des adolescents.

Cette plaquette vous présente les nouvelles propositions de la médiathèque Émile Zola pour l'année scolaire 2025/2026. **Non exhaustive**, elle participe d'un renouvellement de notre offre à destination des partenaires éducatifs, avec de nouveaux thèmes et de nouveaux formats, mais toujours le même engagement du Réseau des médiathèques et de la culture scientifique dans la volonté de proposer aux élèves, aux enseignants, et parmi eux aux professeurs documentalistes, une relation de qualité. 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 moment ou d'un projet communs, nos équipes se tiennent à la disposition des équipes enseignantes pour des temps d'échange avant et après les accueils des élèves. Des rendez-vous peuvent ainsi être organisés, par téléphone ou à la médiathèque, pour revoir le déroulé d'un accueil, adapter un accueil à un objectif pédagogique particulier… Retrouvez dans cette plaquette toutes les informations pratiques pour prendre contact avec nos équipes.

©C.Ruiz/Montpellier3m

Sommaire

Infos générales	05
Des visites en plus	06
Résidence journalisme scientifique	07
Sur les routes du monde	08
Enjeux de société	09
Inventer la ville	10
Oreille et oralité	11
Jouer à débattre	12
La fabrique de l’information	13
Récits de guerre	15
Fabriquer, coder, créer	16
L’arpentage : lire ensemble	17
Adresse & contact	18

©F.Damerdji/Montpellier3m

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 bénéficier d'un accueil de classe ?

Nos accueils de classe sont gratuits. Si l'un de nos accueils vous intéresse, vous pouvez nous contacter à l'adresse suivante :
contact.scolaires@montpellier.fr
Veuillez nous adresser votre demande en précisant votre nom, le nom de votre établissement, votre adresse mail et téléphone ainsi que la proposition qui a retenu votre attention. Nous vous proposerons un rendez-vous téléphonique pour discuter de l'accueil et éventuellement l'adapter à vos besoins.

Modalités d'accueil

Les visites ont lieu du mardi au vendredi. Pour chaque visite ou activité, vous serez en relation avec un agent référent du Réseau des médiathèques. Dans un souci d'organisation et de qualité du service, nous vous demandons de prévenir en cas d'empêchement. Durant la visite, les élèves demeurent sous la responsabilité des enseignants. Tous les accueils ont lieu sur rendez-vous, dans la limite des places disponibles. 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 au Réseau des médiathèques. Avec cet abonnement, chaque enseignant de l'établissement inscrit, ayant participé à une visite thématique, peut bénéficier d'une carte de prêt permettant d'emprunter jusqu'à 60 documents pour une durée de 8 semaines (hors DVD). Contact au contact.scolaires@montpellier.fr

Rencontre avec Manon Fargetton - Médiathèque Jean Giono

Des visites en plus

La visite découverte

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.

Séance de 2h.

Accueils personnalisés

Si vous souhaitez co-construire votre visite avec nos équipes, notamment pour lui donner un caractère plus ludique ou interactif, et adapté au niveau de classe, signalez-le nous.
Contact : contact.scolaires@montpellier.fr

Accueil FLE - Primo-arrivants

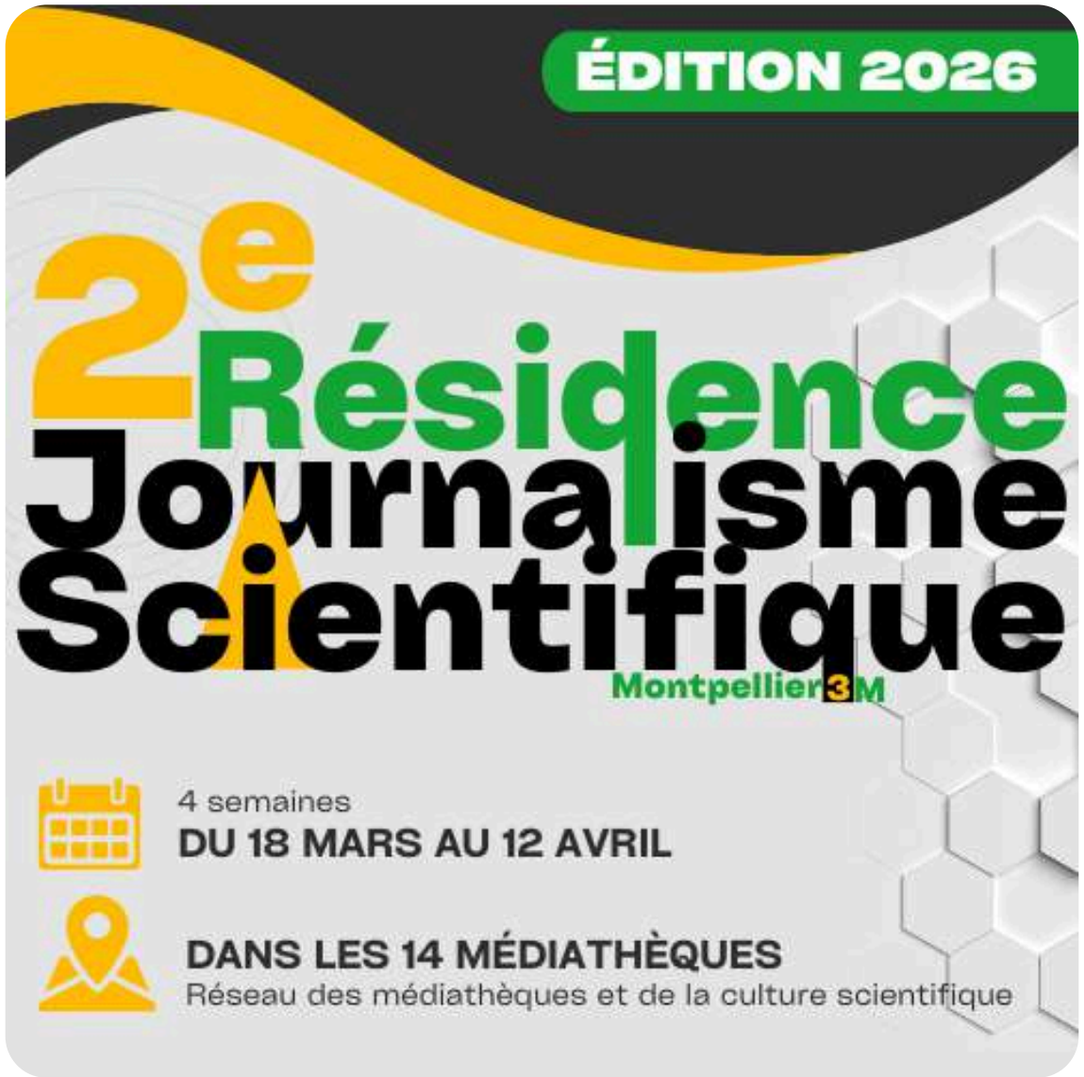
Nous proposons des accueils pour permettre aux classes d'élèves primo arrivants de venir améliorer leur pratique de la langue française en participant à des ateliers de conversation et à des séances de jeux de sociétés adaptés à leurs niveaux.
Contact : contact.scolaires@montpellier.fr

Résidence de journalisme scientifique

Pour la deuxième année consécutive, le Réseau des médiathèques et de la culture scientifique travaille à proposer au printemps prochain une résidence de journalisme scientifique sur le territoire métropolitain.

L'édition 2024, qui a reçu la journaliste Marie-Catherine Mérat, a obtenu le prix EMI 2025 Bibliothèques Médiathèques des Assises du journalisme.

Contact : helene.hebenstreit@montpellier.fr



Sur les routes du monde

©Photo de Diego Jimenez sur Unsplash

1 visite mais 2 modules à sélectionner parmi les propositions. La classe est divisée en 2 groupes, chaque groupe participant successivement à un module de 45 min.

Durée totale de l'accueil - 2 heures

Voyages et découvertes

4ème - 3ème

De la Seconde à la 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 Alexandre de Humboldt.
Abordez les notions de cartographie, territoire, frontière et le thème de la découverte de l'autre. Quand les jeunes touchent les trésors de la main, c'est le passé qui prend corps. Vos élèves, invités VIP du patrimoine ?

Jeu de société : *Tokaido*

6ème - 3ème

Les jeux de société peuvent être immersifs ! La ludothèque vous propose une présentation et 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 du Japon, reliant Kyotô à Edô.

Cap vers l'aventure !

6ème - 5ème

Dans cette visite (littéraire) de l'extrême, vous vous confronterez à
des romans et des BD qui vous emporteront vers des contrées lointaines, des mondes futuristes, des épopées maritimes, des voyages dans le temps… Sensations garanties !

Les aventures de Thésée et Ulysse

6ème - 5ème

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.

Enjeux de société

©Image par Sly de Pixabay

1 visite mais 2 modules à sélectionner parmi les propositions. La classe est divisée en 2 groupes, chaque groupe participant successivement à un module de 45 min.

Durée totale de l'accueil - 2 heures

Féminin/masculin : le genre en question

4ème - 3ème

Sous un format dynamique et grâce à une sélection de titres, cette visite permet aux adolescents de s'identifier à des personnages, de s'interroger sur la question du genre et de réfléchir à l'évolution des représentations des filles et des garçons dans la société.

Le genre en court : quand le cinéma questionne les différences

4ème - 3ème

Trois courts métrages, dont deux d'animation, pour affirmer ou se poser des questions sur son orientation sexuelle, son genre, évoquer les premiers émois.

Les héroïnes dans le jeu vidéo

4ème - 3ème

Comment les personnages féminins sont-ils représentés dans les jeux vidéo ? Par groupes de 2 à 3, les élèves explorent une sélection de jeux comprenant une variété de personnages, allant des stéréotypes à des représentations surprenantes. L'objectif est de susciter une discussion sur la représentation des personnages féminins et d'aborder la question du genre dans le jeu et son industrie.

Visite en classe entière - 2 heures

Autofiction adolescente

4ème - 3ème

Expériences réelles, récits de vie, témoignages par la découverte de textes et de films courts qui aident l'adolescent à se construire,
à s'identifier, à comprendre l'autre.

Genre et sexualités à l'épreuve des réseaux sociaux

4ème - 3ème

Comment se construit-on une identité avec les réseaux sociaux ? Les élèves sont invités à prendre part à un échange ouvert et sans jugements sur la sexualité et les stéréotypes de genre. Un temps pour s'arrêter sur les images et les discours que l'on swipe, que l'on partage ou que l'on crée.

La diversité en courts

4ème - 3ème

Si la diversité est une richesse de la société française, elle attire encore et malheureusement son lot de discriminations. Le cinéma, par le biais d'un programme de deux ou trois courts métrages, est un biais qui permet d'aborder avec légèreté cet enjeu de société majeur.

Inventer la ville

©Image par Bárbara Cascão de Pixabay

Visite en classe entière - 2 heures

Métropoles : un imaginaire urbain

4ème - 3ème

De la Seconde à la Terminale

Rome, New-York et Montpellier ont gagné le statut de métropole. De quels modèles s'inspirent leurs architectures classiques, néobaroques 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.

La fabrique de la ville

4ème - 3ème

De la Seconde à la 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. A 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 complétée par une balade urbaine dans le centre de Montpellier ou dans le quartier Antigone.

Oreille et oralité

©Photo de Jason Rosewell sur Unsplash

Visite en classe entière - 2 heures

Lire à voix haute

6ème - 3ème

Vous souhaitez développer l'oralité de vos élèves et avez besoin de conseils et d'astuces ? Comment améliorer sa prononciation, lutter contre le trac, maîtriser ses gestes ? Nous aiderons vos élèves à acquérir des techniques de base pour lire à voix haute.

Le jeu est aussi un très bon moyen de travailler l'oralité, c'est pourquoi vous pouvez coupler cet accueil avec une séance proposée par le pôle ludique autour de 4 jeux pour mieux s'exprimer Dixit, Le Club des Aventuriers ou encore None sense. La classe sera divisée en 2 groupes.

Speed-booking

6ème - 3ème

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.

Les Beatles et la musique rock

6ème - 5ème

Découverte de la musique rock à travers ses représentants les plus emblématiques, les Beatles. Un blind test collectif permettra ensuite, de façon ludique, d'évoquer d'autres artistes mais aussi d'autres genres musicaux actuels.

Comédie musicale

6ème - 3ème

Comment "écrire l'amour" ? La réponse avec une comédie musicale américaine culte. La présentation des coulisses de la réalisation du film, de ses différents thèmes et de la bande originale sera suivie d'un atelier de chant autour d'une des chansons du film.

Quatre jeux pour mieux s'exprimer

6ème - 3ème

Le jeu par sa nature conviviale et génératrice de plaisir est un outil incroyable pour aider les élèves à se sentir plus à l'aise à l'oral.
Nous vous proposons de les initier à des jeux comme "Texas Zombie", "Le club des aventuriers" ou encore "None sense", qui mettront vos élèves en situation d'inventer, d'argumenter et de séduire leur auditoire !

Cet accueil est obligatoirement couplé avec l'accueil "Lire à voix haute" (la classe sera alors divisée en 2 groupes)"

JOUER À DÉBATTRE

©2024 - Jouer à Débattre

En 2011, l'association L'Arbre des Connaissances est identifiée par le Ministère de la Culture pour participer à l'étude Médiasciences, pour la médiation des sciences vers les adolescents en bibliothèques et développe un nouveau projet : Jouer à débattre, soutenu depuis le début par le Service du Livre et de la Lecture.

Via un jeu de rôles qui les amène à incarner des positions et prendre des décisions, les jeunes peuvent s'approprier des questions complexes, dans la nuance, sur des objets concrets et ainsi réfléchir aux impacts des sciences dans leurs vies quotidiennes.

©2024 - Jouer à Débattre

Jouer à débattre : Intelligence artificielle et mobilités

De la Seconde à la Terminale

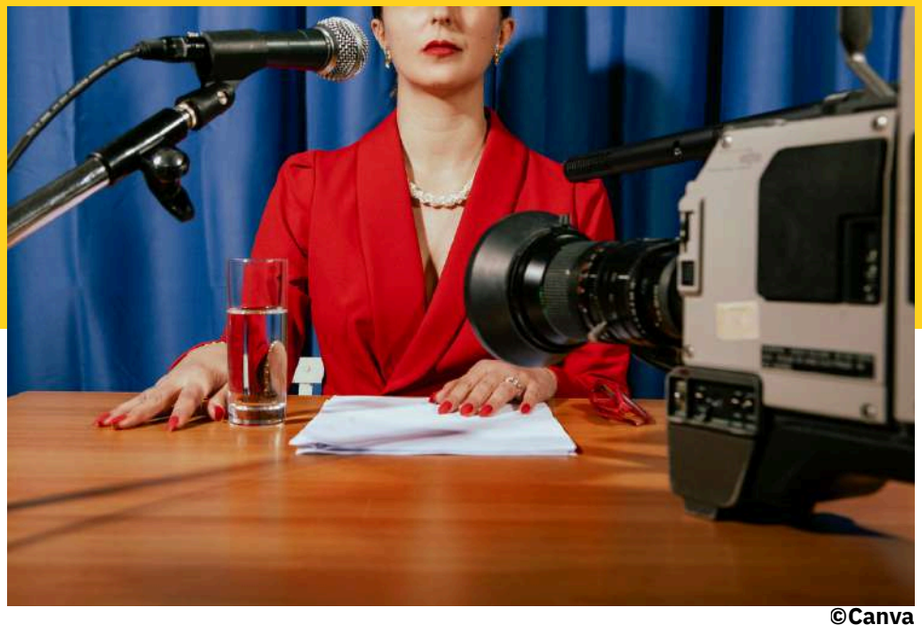
Les habitants de la Cité Wafer rencontrent des difficultés avec leur système de transports : trop d'embouteillages, une pollution en hausse et de nombreux accidents entre véhicules et piétons. Ville sans voiture, voiture connectée, transport en commun sans chauffeur, les jeunes débattent et décident. Avec ce jeu/débat, faites de vos élèves les avocats, penseurs, citoyens du futur.

Jouer à débattre : L'humain augmenté

De la Seconde à la Terminale

En 2057 a lieu un procès opposant une association civile à une entreprise qui fabrique des implants rétiniens. Avec ce jeu/débat, les jeunes se confrontent aux questions éthiques, sanitaires, sociales ou économiques, et débattent.

La fabrique de l’info



©Canva

1 visite mais 2 modules à sélectionner parmi les propositions. La classe est divisée en 2 groupes, chaque groupe participant successivement à un module de 45 min.

Durée totale de l'accueil - 2 heures

Supercherie scientifique

4ème - 3ème

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

Information et dystopie

4ème - 3ème

À partir de romans et de bandes dessinées, découvrez la manière dont l'information est contrôlée et manipulée dans les oeuvres dystopiques.

Le pouvoir de l'image

4ème - 3ème

Avez-vous déjà entendu l’expression « Une image vaut mille mots » ? On vous a déjà demandé : « Avez-vous vu ça ? C'est fou, non ? »
Les images peuvent nous émouvoir, nous convaincre, et même nous tromper. Venez découvrir comment les images peuvent manipuler notre perception. Vous apprendrez à reconnaître les astuces utilisées pour nous influencer et à vérifier si ce que vous voyez est bien réel.

Jeu vidéo : *Not for broadcast*

4ème - 3ème

Seconde-Terminale

Not For Broadcast est un jeu vidéo qui vous plonge dans les coulisses d'un studio de télévision en pleine crise. En tant que responsable de la diffusion, vous devrez choisir quelles images et quelles informations seront transmises au public. Ce jeu offre une réflexion sur la manipulation des médias et la liberté d'expression, tout en proposant une expérience immersive. Parfait pour susciter des discussions en classe sur les médias, la censure et la prise de décision sous pression.

Construire une “UNE” de journal

6ème

Une manière ludique de découvrir une partie du travail de la rédaction d’un magazine. Les élèves découvriront ce qu’est une ligne éditoriale en créant la maquette de la couverture de leur revue. Choisir ses sujets et les hiérarchiser, comprendre la place de la photographie et l’impact des titres seront tant de thèmes abordés durant cet atelier.

Visite en classe entière - 2 heures ou à combiner avec un module de la page précédente

Manipulation des graphiques

6ème - 3ème

Dans cet atelier, plongez dans l'univers des graphiques, camemberts et autres représentations visuelles de données ! Explorez comment ces outils peuvent parfois tromper. Apprenez à scruter les graphiques pour repérer les erreurs et les manipulations visuelles courantes. Développez votre esprit critique pour mieux comprendre les données présentées autour de vous.

Information et réseaux sociaux

6ème - 3ème

Seconde

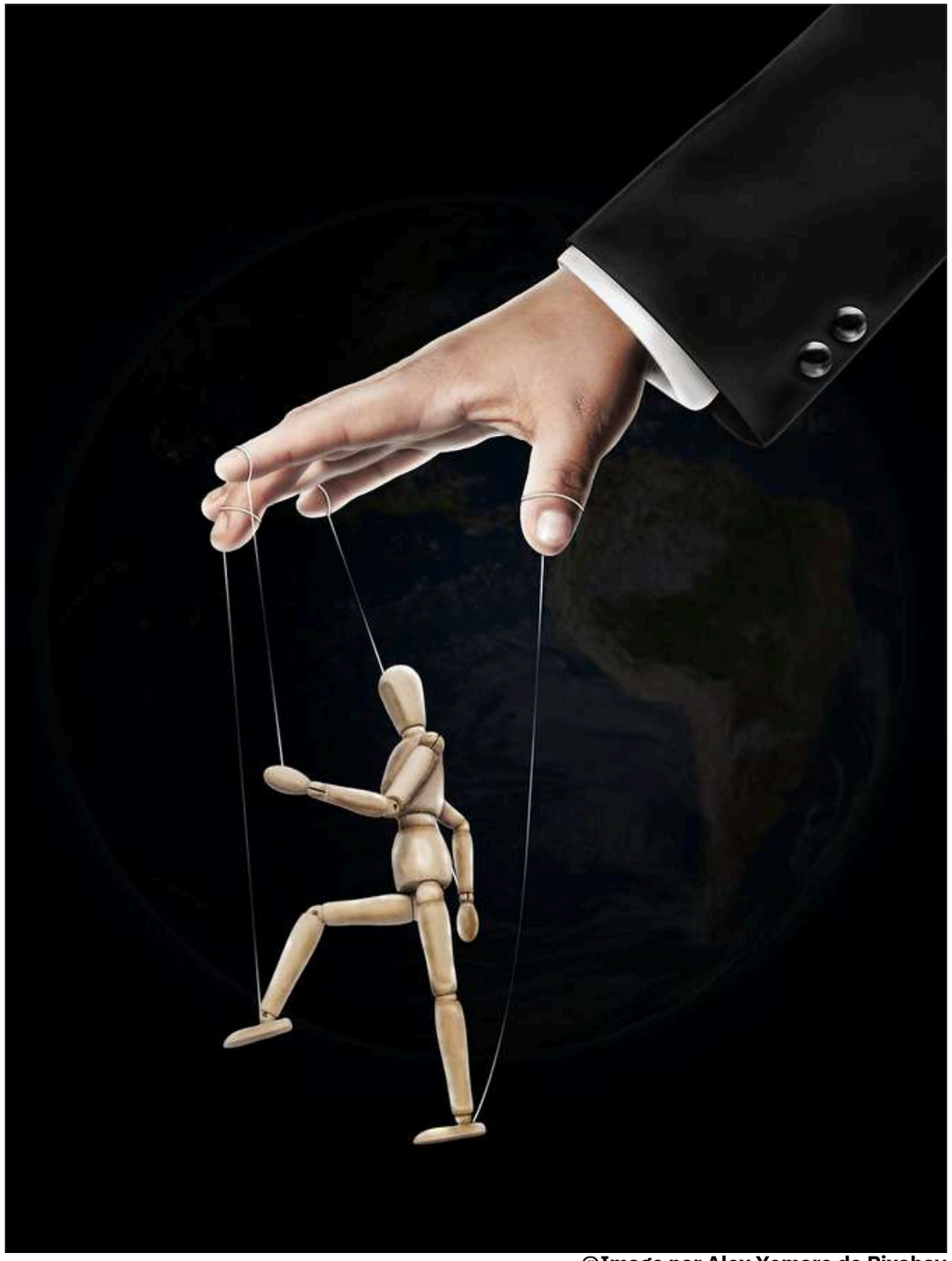
Deepfakes, captation des données, algorithmes de recommandation et bulles de filtre... qu'est ce que s'informer à l'heure des réseaux sociaux et de quelle manière ils transforment aujourd'hui la fabrique et la diffusion de l'information, c'est ce que nous évoquerons ensemble entre partage sur nos usages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

Visite en classe entière - 2 heures

Débusquez les infox en astronomie !

6ème - 3ème

À quelques heures du bouclage, le rédacteur en chef a signalé des fausses informations dans plusieurs articles du magazine *Ciel&Monospace*. Les jeunes auront pour misson de les trouver et de les remplacer par de nouveaux sujets ! Un jeu conçu et proposé par l'Association Française d'Astronomie.



@Image par Alex Yomare de Pixabay

Récits de guerres

©Image par Thomas Rudesheim de Pixabay

1 visite mais 2 modules à sélectionner parmi les propositions. La classe est divisée en 2 groupes, chaque groupe participant successivement à un module de 45 min.

Durée totale de l'accueil - 2 heures

Plongée au coeur de l'Histoire

4ème - 3ème

De la Seconde à la Terminale

À travers des romans, des témoignages poignants et des textes illustrés, les élèves s'immergent dans le quotidien des soldats et des civils lors de la première ou seconde guerre mondiale. Une exploration littéraire vivante et émotive, pour faire résonner les voix du passé, interroger la mémoire collective et éveiller la conscience historique des adolescents.

Jeu vidéo - Première Guerre mondiale - *Soldats inconnus*

4ème - 3ème

Soldats Inconnus : Mémoires de la Grande Guerre plonge les joueurs dans la Première Guerre mondiale à travers les histoires entrelacées de quatre personnages, il offre une perspective historique sur cet événement majeur. Le jeu combine une narration touchante avec des faits historiques précis, permettant aux joueurs d'appréhender la guerre de manière immersive. En outre, le jeu inclut des archives historiques et des documents authentiques, enrichissant la compréhension des joueurs sur le contexte et les événements de la guerre.

Violence au cinéma, de la représentation à la suggestion

4ème - 3ème

De la Seconde à la Terminale

Parce que les adolescents sont de plus en plus exposés aux images violentes, cette séance d'éducation à l'image illustre, à partir d'extraits de films classiques et modernes et en se servant des éléments de son langage (ellipse et montage, cadre et hors-champ) comment la suggestion de la violence au cinéma peut parfois être plus forte que sa représentation.

La Retirada

3ème

De la Seconde à la Terminale

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

Fabriquer, coder, créer

1 visite mais 2 modules à sélectionner parmi les propositions. La classe est divisée en 2 groupes, chaque groupe participant successivement à un module de 45 min.

Durée totale de l'accueil - 2 heures

Initiation à la programmation avec Scratch

6ème - 5ème

Les élèves découvrent les bases de la programmation avec Scratch, un langage visuel et ludique. Ils apprennent à créer de petites animations ou jeux tout en développant leur logique et leur créativité.

Découverte de la carte Micro:bit

6ème - 5ème

Cet atelier propose une initiation à la carte Micro:bit, un mini-ordinateur programmable. Les élèves expérimentent la programmation de capteurs et de LED pour comprendre les bases de l'électronique et du code.

Chaplin, l'homme-orchestre

6ème - 3ème

Un atelier qui permettra aux jeunes de découvrir Chaplin, son cinéma à l'ère du muet et sa vision particulière de la musique de films. Les jeunes pourront découvrir et commenter un extrait de film. La deuxième partie de l'atelier sera consacrée à la création par les élèves de la bande son live d'un extrait de film de Charlie Chaplin : bruitages, mélodie… ? La créativité n'a pas de limite, laissons-la s'exprimer !

Créer une BD numérique avec BDNF

6ème - 5ème

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.

Vers la sobriété numérique

4ème-3ème

À travers un quiz interactif, les élèves sont sensibilisés à l'impact environnemental du numérique. L'atelier invite à réfléchir aux usages quotidiens des outils numériques et à adopter des pratiques plus responsables.

L’arpentage : lire ensemble

Et si lire devenait une aventure collective ?

6ème - 3ème

Grâce à l'arpentage, vos élèves plongeront dans le roman du programme explorant chaque page jusqu'à en découvrir tous les secrets...
Chacun lit une partie, ensemble ils découvrent toute la richesse de l'oeuvre.
Une lecture vivante et partagée pour le plaisir de tous!

2nde - Terminale

Vos élèves exploreront un ouvrage théorique (sociologie, économique, histoire, philosophie ...) collectivement à votre demande. Cette séance de lecture morcelée puis partagée permettra à chaque élève de s’approprier l’œuvre et à la classe de se construire une culture commune.
Un exercice de co-construction du savoir avec une expérience nouvelle de lecture !

©Canva

Adresse & contact

Adresse et accès :

Médiathèque centrale Émile Zola

218, bd de l’Aéroport International
34000 Montpellier

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

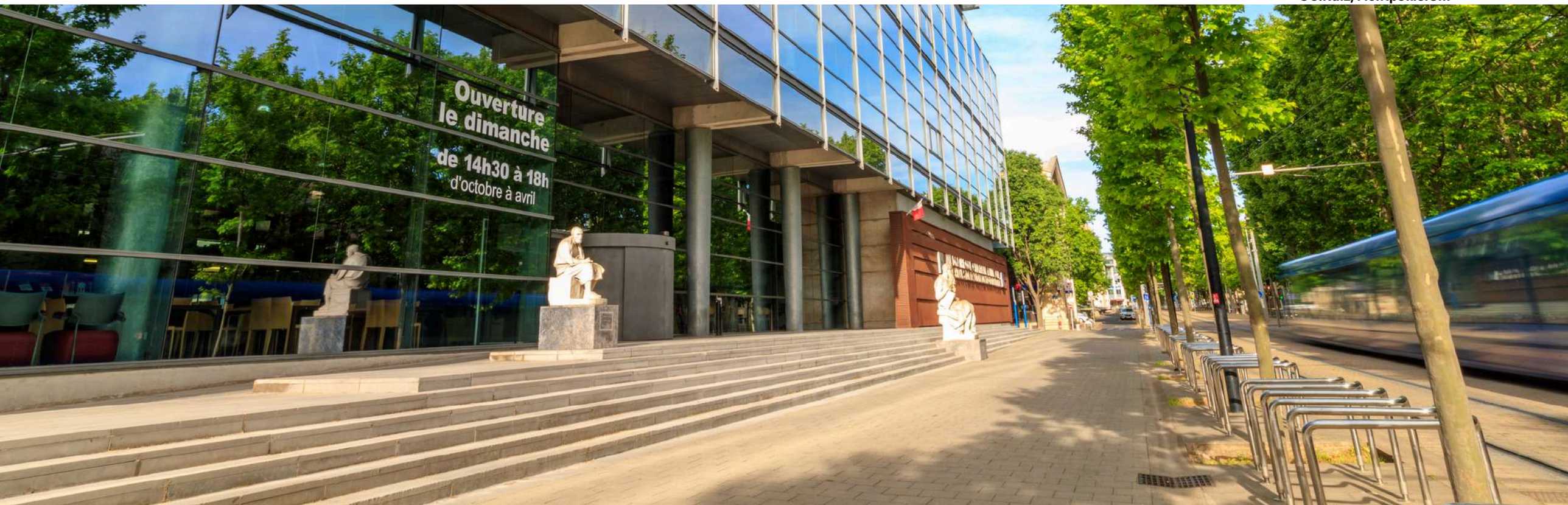
Contact :

mediatheques.montpellier3m.fr

contact.scolaires@montpellier.fr

Tél. : 04 67 34 87 00

©C.Ruiz/Montpellier3m



Notes

Notes

Notes

Notes

Montpellier
Méditerranée
Métropole