



TÊTES EN L'ART

2023-2024

Éducation Artistique et Culturelle

Ville de Concarneau &

Concarneau Cornouaille Agglomération

CCAAglomération
CONCARNEAU CORNOUILLE

Ville
Bleue
CONCARNEAU



ÉDITO

La Culture et la Citoyenneté jouent un rôle essentiel dans la façon dont les enfants interprètent le monde.

C'est pourquoi la Ville de Concarneau propose le dispositif **Têtes en l'Art** à tous les enfants scolarisés dans la commune, en étroite collaboration avec l'Éducation Nationale et les acteurs culturels du territoire.

Ce dispositif s'inscrit dans une volonté de susciter la curiosité des enfants, de les encourager à découvrir la diversité culturelle, de les éveiller à la citoyenneté et de leur permettre de construire leur propre réflexion ainsi que d'encourager leur envie d'agir. Il répond aux mêmes objectifs fondamentaux que l'école en cherchant à favoriser, entre autres, la maîtrise de la langue et les capacités d'expression, la formation du goût, du jugement et de la sensibilité ainsi que l'expérience citoyenne fondée sur une démarche collective. De plus, en construisant une proche collaboration avec les établissements scolaires, nous renforçons notre mission de service public et contribuons à une plus grande égalité dans l'accès à la culture.

Pour cette année 2023-2024, nous vous proposons un programme d'actions éducatives riche et éclectique, que vous pourrez découvrir de façon détaillée dans ce livret. Celles-ci ont été élaborées en collaboration avec Joëlle Méhat et Dominique Puloch conseillères pédagogiques de la circonscription Quimper VII.

Nous souhaitons que les actions proposées permettent aux enfants de mieux appréhender les multiples facettes de notre société et les aident à s'ouvrir au monde.

Alain Échivard

Conseiller délégué à la culture
et à la vie associative

Eric Mallejacq

Adjoint à la petite enfance,
l'éducation jeunesse, la
politique de la ville et les sports

EN PRATIQUE

L'inscription – mode d'emploi

Un forum **Têtes en projets** aura lieu à la Maison des Associations le **mercredi 13 septembre** de 9h à 12h (présentation des projets et rencontre avec les intervenants).

À cette occasion, vous pourrez faire vos choix et vous inscrire. Les inscriptions seront closes le mercredi 21 septembre.

LE PROJET PÉDAGOGIQUE

Au-delà de 3 séances, la rédaction d'un projet pédagogique est obligatoire. Celui-ci fixe les contenus, l'organisation des ateliers et les rôles des partenaires. Il doit être signé par l'enseignant(e), le(a) directeur(trice) de l'école et l'intervenant(e). Il sera ensuite transmis à l'Inspection de l'Éducation Nationale pour validation.

LA COLLABORATION

Le bon déroulement des ateliers est fondé sur **une relation tripartite équilibrée**. La Ville de Concarneau est l'initiatrice de ce dispositif. Elle veillera à ce que les modalités de fonctionnement permettent la bonne réalisation des actions proposées.

Les intervenants spécialisés, quant à eux, apporteront aux élèves leurs compétences spécifiques et vous fourniront, dans la mesure du possible, des supports qui vous permettront de préparer l'action et/ou de la poursuivre.

De votre côté, vous serez responsable de votre classe et des contenus de l'intervention. Votre présence et votre implication sont donc indispensables à la réussite des actions.

ARTS VIVANTS

Page 6

	PS	MS	GS	CP	CE1	CE2	CM1	CM2
p. 7 - Un goût de mer Nouveautés !				X	X	X	X	X
p. 9 - Poisson inuit			X	X	X	X	X	X
p. 10 - Quand Pythagore est dehors					X	X	X	X
p. 11 - Rythme au corps							X	X
p. 12 - "Réalise ton film"					X	X	X	X
p. 13 - Le goût des autres et de la vie				X	X	X	X	X
p. 14 - Relaxation et chant	X	X	X					
p. 15 - Le jardin des rires	X	X	X					
p. 16 - J'édite mon premier livre			X	X	X	X	X	X
p. 17 - La sortie au spectacle	X	X	X	X	X	X	X	X
p. 18 - Sous ton aile	X	X	X	X				

PATRIMOINE

Page 20

	PS	MS	GS	CP	CE1	CE2	CM1	CM2
p. 21 - Portrait de classe Nouveautés !				X	X	X	X	X
p. 22 - Mon école, mon quartier, ma ville				X	X	X	X	X
p. 23 - Visite sensorielle		X	X	X				

MÉDIATHÈQUE

CCA

Page 24

	PS	MS	GS	CP	CE1	CE2	CM1	CM2
p. 25 - À la découverte de la médiathèque	X	X	X	X				
p. 26 - Rencontrez les auteurs				X	X	X	X	X
p. 27 - Lecture thématique				X	X	X	X	X
p. 28 - Découverte des jeux de société			X	X	X	X	X	X

MUSÉE DE LA PÊCHE

CCA

Page 29

	PS	MS	GS	CP	CE1	CE2	CM1	CM2
p. 30 - À l'assaut du Nouveauté ! commandant Garreau				X	X	X	X	X
p. 31 - La mer au menu ! Nouveauté !				X	X	X	X	X
p. 32 - En route pour la pêche !	X	X	X					

VILLE DE CONCARNEAU

ARTS VIVANTS ET VISUELS

Votre interlocuteur :

En attente de recrutement

Médiation culturelle

02 98 50 38 68

culture@concarneau.fr

Créé en 2005, le service développe des propositions culturelles destinées au jeune public dans les domaines des arts vivants et visuels. Sensibiliser l'enfant à l'art, à la création, lui donner du plaisir et des outils de lecture pour appréhender les oeuvres, lui permettre de rencontrer des artistes sont ses objectifs.

Il propose plusieurs parcours qui accompagnent les élèves de l'école primaire mais aussi les enfants accueillis dans les structures petite enfance dans la construction de leur parcours de spectateur.

Au-delà de *Têtes en l'Art*, le service est une véritable ressource pour tous les enseignants qui souhaiteraient mettre en place des projets dans les domaines des arts vivants (accueillir un spectacle ou une résidence d'artiste dans l'école, profiter de la présence d'une compagnie à Concarneau pour organiser un ou plusieurs atelier(s) ou des rencontres...). La médiatrice se tient à votre disposition pour vous accompagner et met ses compétences à votre disposition.



PÔLE CULTUREL

Place du Général de Gaulle

29900 Concarneau



CAC - CONCARNEAU SCÈNES

10 bd Bougainville

29900 Concarneau

NOUVEAUTÉ !



ARTS VIVANTS

UN GOÛT DE MER

Projet danse, dessin, philosophie et médiathèques

CP -> CM2 / 1 classe

Un parcours de 8 séances assuré par 4 intervenants (la médiathèque, une carnettiste de nature, une danseuse et une animatrice d'atelier philo) pour découvrir, réfléchir, goûter, dessiner et danser l'Estran.

Séance 1 : Médiathèque

Lieu : Médiathèque

Intervenant : Ronan Claire

Durée : 1h

Explorons le thème du goût (bon, pas bon) à travers les ouvrages de la médiathèque.

Séance 2 : Expressions-Philo

Lieu : École

Intervenante : Isabelle Tanguy

Durée : 1h

Réfléchissons ensemble autour de la question suivante : «Est-ce qu'un aliment peut-être bon et pas bon à la fois?»

Séance 3 : Croquis

Lieu : Bord de mer

Intervenante : Pascale Bodin

Durée : 1h30

Déambulons sur le bord de mer afin de découvrir et de distinguer ce qui est comestible de ce qui ne l'est pas. Et gardons sous forme de croquis, une trace des animaux et des plantes rencontrés.

Séance 4: Croquis

Lieu: École

Intervenante: Pascale Bodin

Durée: 30 minutes

Découvrons une approche artistique de nos croquis en abordant différentes techniques (crayons, pastel gras, encre, collages...)



ARTS VIVANTS

UN GOÛT DE MER

Projet danse et dessin

Séance 5 : Danse

Lieu : École

Intervenante : Emeline Rabadeux

Durée : 1h

Partons de nos sensations physiques provoquées par les 4 saveurs (salé, sucré, acide, amer) pour traverser différentes qualités de mouvement.

Séance 6 : Danse

Lieu : École

Intervenante : Emeline Rabadeux

Durée : 1h

Nourrissons nous des observations faites sur l'Estran pour découvrir notre corps et jouer avec les fondamentaux du mouvement (espace, temps, poids, énergie).

Séance 7 : Médiathèque

Lieu : Médiathèque

Intervenant : Ronan Claire

Durée : 1h

Abordons la thématique du sucré au détour de la notion de desserts.

Séance 8 : Expressions-Philo

Lieu : École

Intervenante : Isabelle Tanguy

Durée : 1h

Finalisons ce parcours en réfléchissant collectivement à la question suivante : « Pourquoi mange-t-on ce que l'on mange ? »



ARTS VIVANTS

POISSON INUIT

Arts plastiques

GS -> CM2 / 2 classes

Réalisation en papier mâché de poissons à la manière des cultures natives américaines.

Les objectifs

- Découverte de différentes cultures
- Représentation 3D
- Fabrication et manipulation du papier mâché

L'intervenante

Béa Herry, plasticienne

Le déroulement

10h d'atelier en classe

Observation, fabrication papier mâché, dessin, réalisation du poisson, peinture.

Matériel

Carton, papier, peinture, vernis colle



ARTS VIVANTS

QUAND PYTHAGORE EST DEHORS

Arts visuels

CP -> CM2 / 2 classes

Et si nous allions dehors avec des yeux de scientifiques et d'artistes ? Géométrie, symétrie radiale et axiale, rythmes, formes, lignes, couleurs, mouvements, plein / vide... Comment la nature crée ? Comment l'homme s'approprie ses créations ?

Amusons-nous dehors pour découvrir et comprendre les notions en maths, physiques, sciences naturelles et géographie.

Rendu final : carnet d'expériences et d'observations, à la fois scientifique, naturaliste et artistique, créé par chacun des élèves.

Les objectifs

- Apprendre à observer notre environnement
- Apprendre à dessiner nos observations
- Découvrir et interroger des représentations artistiques des sciences
- Expérimenter le lien entre arts et sciences, sciences et arts

L'intervenante

Pascale Bodin, carnettiste

Le déroulement

10 heures à répartir dans l'année ou à concentrer sur un trimestre, par séance de 1h30 à 2 heures.

Matériel

Carnet d'observation à créer avec les élèves, matériel de base disponible dans les écoles (crayons, colle...).



ARTS VIVANTS

RYTHME AU CORPS

Projet de rythmique corporelle

CM1 -> CM2 / 2 classes

Les percussions corporelles sont un genre musical issu de différentes cultures du monde. En associant frappes sur le corps (mains, pieds, torse, cuisses, doigts) et mouvements, on obtient un mélange étonnant de danse et de rythme.

La vibration de la voix, la dynamique du corps en mouvement ainsi que l'énergie du rythme, en font une activité joyeuse et ludique !

Les objectifs

- Découvrir le potentiel du corps en développant le sens rythmique et la coordination
- Développer l'attention aux autres / favoriser la cohésion du groupe
- Faire partie d'un orchestre percussif
- Apprentissage d'un morceau avec support musical

L'intervenante

Anne Jacq, percussionniste corporelle

Le déroulement

- 10h d'atelier de percussions corporelles avec Anne à l'école
- Une présentation conviviale en fin d'année dans l'école
- Le calendrier des interventions sera défini lors de la réunion de préparation.

Les conditions d'inscription

L'enseignant s'engage à participer à une réunion de préparation et à collaborer activement aux ateliers en classe.

Les conditions financières et logistiques

- La Ville prend en charge le coût de l'artiste intervenante.
- L'accès à une salle de motricité sera nécessaire dans l'école pour les ateliers.



ARTS VIVANTS

TOURNAGE D'UN FILM COURT "RÉALISE TON FILM"

Projet vidéo sous forme de stage
de 2 jours et demi

CE1 -> CM2 / 2 classes

Les élèves réalisent un film court tourné dans l'école ou aux alentours, encadrés par Sébastien, vidéaste.

Le film de la classe sera projeté en fin d'année dans l'école.

Les objectifs

- Découvrir la pratique de la vidéo, à travers toutes les étapes de la réalisation d'un film
- L'élève participe à chaque étape et expérimente l'écriture du scénario, le découpage des plans, la caméra, le micro, le jeu, la mise en scène, le montage, les effets....

L'intervenant

Sébastien Jantzen, vidéaste

Le déroulement

- Un stage de 2 journées et demi d'affilée d'atelier vidéo avec Sébastien dans l'école et en extérieur afin de favoriser l'immersion des élèves dans la pratique (écriture, tournage, montage)
- Une présentation conviviale en fin d'année dans l'école

Matériel

- Vidéoprojecteur

Les conditions d'inscription

L'enseignant s'engage à participer à une réunion de préparation et à collaborer activement aux ateliers en classe.

Le calendrier sera défini lors de cette réunion

Les conditions financières et logistiques

- La Ville prend en charge le coût de l'artiste intervenant.
- Les transports éventuels pour le tournage seraient à la charge de l'école.



ARTS VIVANTS

LE GOÛT DES AUTRES ET DE LA VIE

Projet d'éveil ludique à la philosophie

CP -> CM2 / 2 classes

Parce que les questions philosophiques peuvent être une ressource essentielle pour découvrir qui nous sommes et comment vivre ensemble, je vous propose de parcourir deux chemins d'exploration différents.

Sur le premier sentier, nous viendrons questionner notre relation aux autres : En quoi sommes nous différents et/ou semblables ? Qu'est-ce qu'un préjugé ? Qu'est-ce qu'une famille ? Pourquoi se dispute-t-on alors qu'on s'aime ?

Sur le deuxième chemin, nous viendrons interroger notre relation à la vie: Y a-t-il un sens à la vie ? C'est quoi la mort ? C'est quoi le bonheur ? Que signifie Grandir ?

Peut-être qu'après ces deux explorations, chacun questionnera davantage le monde qui les entoure et cherchera alors à trouver ses propres réponses.

Les objectifs

- Oser exprimer son point de vue, ses idées.
- Savoir se questionner, se positionner, développer sa réflexion.
- Développer sa capacité d'écoute et d'attention à l'autre
- S'ouvrir à l'exploration et l'expression de son monde intérieur (émotions, ressentis, pensées)

L'intervenante

Isabelle Tanguy, animatrice d'ateliers philosophiques

Le déroulement

- 8 séances d'1h dans l'école
- Le calendrier des interventions sera défini lors de la réunion de préparation.
(Conditions d'inscriptions et financières à reporter)

Matériel

- Salle où l'on peut se mettre en cercle et un cahier de réflexion



ARTS VIVANTS

RELAXATION ET CHANT

Projet d'éveil corporel par le son

PS1 -> GS / 2 classes

Les objectifs

- Permettre une exploration des différentes parties du corps
- Découvrir sa voix
- Apprendre à ressentir son corps
- Apprendre à se détendre
- Créer du lien à travers le chant et le partage d'émotions
- Développer des capacités d'écoute et d'attention aux autres
- S'initier au langage des émotions

L'intervenante

Marie-Anne Le Bars, Chanteuse et relaxologue

Les conditions d'inscription

L'enseignant s'engage à participer à une réunion de préparation et à collaborer activement aux ateliers.

Les conditions financières et logistiques

- La Ville prend en charge le coût de l'artiste intervenante.
- Une salle de motricité de l'école sera nécessaire aux ateliers.



ARTS VIVANTS

LE JARDIN DES RIRES

Projet Yoga du Rire

PS -> GS / 4 classes

Jeux en mouvement sous la forme d'imitations, sans parole, en se servant du rire comme médiateur.

Sur différents thèmes, (pouvant être en lien avec vos thèmes de l'année) : les animaux de la ferme, de la savane, de la mer, les métiers, le jardin, la forêt, les véhicules, les contes.

Un temps de relaxation guidée, allongé au sol viendra clore la séance.

Les objectifs

- Faire du lien entre les élèves et l'enseignant(e) à travers le rire
- Lâcher les tensions du corps et de la tête
- Permettre la mise en mouvement des émotions
- Développer la confiance en soi
- La pratique répétée du rire permet d'avoir une vision plus optimiste des situations quotidiennes

L'intervenante

Pascaline Négri, animatrice en Yoga du Rire

Le déroulement

- 10h d'atelier à l'école

Les conditions d'inscription

L'enseignant s'engage à participer à une réunion de préparation et à collaborer activement aux ateliers.

Les conditions financières et logistiques

- La Ville met à disposition une intervenante spécialisée du service culturel. Cet atelier nécessitera une salle de motricité, des tapis de sol.



ARTS VIVANTS

J'ÉDITE MON PREMIER LIVRE

Gravure

GS -> CM2 / 2 classes

Description : Grâce à la gravure sur Styrodur, à la création de tampons en carton, au monotype et à la Kitchen Litho, les enfants peuvent s'initier de manière ludique à la pratique de la gravure. Ils créent leur propre livre et participent au livre collectif de la classe.

Les objectifs

- Rencontrer une artiste et découvrir son travail
- S'initier à différentes techniques de gravures
- S'initier à l'édition d'un livre
- Fabriquer un ouvrage individuel
- Participer à un ouvrage collectif

L'intervenante

Maël Nozahic, artiste-plasticienne

Le déroulement

- 10h d'atelier à l'école

Matériel :

L'artiste fournit une partie du matériel nécessaire, l'école prend en charge l'autre partie (liste détaillée sur demande).

Les conditions d'inscription

L'enseignant s'engage à participer à une réunion de préparation et à collaborer activement aux ateliers.

Les conditions financières et logistiques

La Ville prend en charge le coût des interventions.



ARTS VIVANTS

LA SORTIE AU SPECTACLE

Représentations de spectacles vivants au CAC

Tous niveaux

Le plus beau tour du monde du monde Cie Hectores	7 et 8 décembre 2023	CE1 au CM2	Théâtre et objets
Petit oiseau Cie Timbres et Galipettes	25 et 26 janvier 2024	PS1 au CP	Danse et musique
Titi tombe, titi tombe pas Cie Attends	15 et 16 février 2024	PS1 au CE1	Arts du cirque
À l'ombre d'un nuage Compagnie en attendant	21 et 22 mars 2024	PS1 / PS2	Théâtre
Mange la vie avec les doigts La Boca Abierta	23 et 24 mai 2024	CE2 au CM2	Cirque musical

Les objectifs

- Découvrir différentes formes artistiques du spectacle vivant
- Éprouver le langage des émotions
- Apprendre à devenir spectateur
- Se familiariser avec le CAC

La référente

L'agent en charge de la programmation et de la médiation, assurera l'accueil de votre classe.

Les conditions d'inscription

L'enseignant s'engage à préparer la classe à la venue au CAC : présenter le spectacle aux élèves et leur parler du rôle de spectateur.

L'agent en charge de la médiation peut venir dans la classe à votre demande pour assurer cette étape nécessaire au bon déroulement des spectacles et à l'apprentissage du rôle de spectateur.

Pour les plus grands, j'évoquerai également les différentes étapes de l'accueil d'un spectacle ainsi que les différents métiers.

Les conditions financières et logistiques

- La Ville finance les entrées aux spectacles
- Le transport pour venir au CAC est à la charge des écoles.



ARTS VIVANTS

SOUS TON AILE

Musique et danse

PS -> CP / 5 classes

L'atelier « Sous ton Aile » est destiné aux spectateurs qui auront vu le spectacle « Petit Oiseau ».

« Petit Oiseau » est un spectacle musical et chorégraphique. Il déploie une diversité des langages créée par la variété du jeu instrumental, l'environnement, le rythme, le silence, le chant, la musicalité des corps en mouvement. Petit Oiseau est plein de vie, curieux, sensible, joueur, créatif, rêveur, un peu timbré parfois. Il ressemble à ce que nous sommes... Il est impatient de partager, de rencontrer et de communiquer.

Nous avons imaginé l'atelier « Sous ton Aile » pour que chaque SPECTATEUR puisse s'approprier, expérimenter, explorer les multiples qualités et matières développées dans « Petit Oiseau » et devenir ACTEUR de sa propre danse.

Les objectifs

- Être en lien à la programmation culturelle de Concarneau
- Développer son sens critique, son point de vue, son imaginaire
- Faire l'expérience d'être spectateur et acteur
- Éveiller sa fibre artistique
- Jouer et s'amuser différemment

Les intervenants

Les ZOZIAUX :

Anne Briant : Danseuse.

Sébastien Rios-Ruiz : Musicien

Stern-Guern Mouchet : Musicien



ARTS VIVANTS

SOUS TON AILE

Musique et danse

Le déroulement

Pour l'accueil : les 3 Zoiaux créent une nouvelle envolée spectaculaire (de 5 minutes) qui suscite la curiosité, la rêverie, l'attention. Elle invite, elle incite les enfants à s'engager dans un univers poétique et sensible et à expérimenter la musicalité des corps en mouvement.

L'atelier se décline autour d'un origami qui se transforme en chapeau, en bateau, en étoile puis en oiseau.

L'origami ponctue la séance et chaque étape permet de développer des qualités de mouvements différents, et de jouer avec la matière sonore.

L'atelier dure 1 heure et se déroulera dans les semaines qui suivront le spectacle (après le 26 janvier 2024).

Matériel :

Une grande salle spacieuse permettant le mouvement.

Les conditions d'inscription

L'enseignant s'engage à participer à une réunion de préparation et à collaborer activement aux ateliers.

Les conditions financières et logistiques

La Ville prend en charge le coût des interventions.

VILLE DE CONCARNEAU

PATRIMOINE

Vos interlocutrices :

Typhen Coussot

Responsable adjointe du service patrimoine

02 98 50 38 66

typhen.coussot@concarneau.fr

Le service de l'animation de l'architecture et du patrimoine a en charge l'application de la convention Ville d'Art et d'Histoire, signée avec le Ministère de la Culture en 2002 et renouvelée en 2022. L'un des objectifs de cette nouvelle convention est d'apporter une attention particulière aux jeunes publics dans l'initiation aux patrimoines de Concarneau. Cette initiation permet de sensibiliser les plus jeunes à la qualité patrimoniale, architecturale et paysagère.

Pour cela, une équipe de quatre guides-conférenciers agréés par le Ministère de la Culture est formée à l'accueil du public scolaire, de la maternelle au lycée.

Encadrés par la Cheffe de projet Ville d'Art et d'Histoire et son adjointe, **les guides-conférenciers construisent avec chaque enseignant les projets proposés dans ce document**. La sensibilisation aux patrimoines s'adapte ainsi au rythme de la classe et aux projets de l'école.

PÔLE CULTUREL

Place du Général de Gaulle

29900 Concarneau



NOUVEAUTÉ !



PATRIMOINE

PORTRAIT DE CLASSE

CP au CM2 / 3 classes

Un parcours qui invite les élèves à découvrir le genre du portrait dans l'art tout en se questionnant sur le concept de beauté au cours d'un atelier d'expression philo animé par Isabelle Tanguy. Les élèves pourront ensuite réaliser le « portrait de classe » en réutilisant les notions liées aux portraits vues au cours des premières séances.

Les objectifs

- Découvrir la collection municipale de Concarneau et les grands portraits de l'histoire de l'art
- Comprendre l'évolution que ce genre a pu connaître au cours de l'histoire
- Réfléchir à la représentation de soi et de l'autre avec bienveillance et tolérance.
- Savoir se questionner, se positionner, développer sa réflexion et sa capacité d'écoute et d'attention à l'autre.

Les intervenants

Un(e) guide-conférencier(e)

Isabelle Tanguy, animatrice d'ateliers d'expression philo

Le déroulement

Séance 1 : Expression Philo

À partir d'un échantillon de portraits, la séance amènera les élèves à questionner le concept de beauté quand il s'applique à un visage.

Séance 2 : Découverte des portraits de la collection municipale.

Séance 3 : En classe, découverte des grands portraits de l'histoire de l'art.

Séances 4 et 5 en option : En classe

Ces séances seront assurées par l'enseignant, à l'aide des éléments vus au cours des trois premières séances.

Réalisation du portrait de la classe. À l'aide des portraits étudiés, des techniques et du vocabulaire enseignés, les élèves réalisent le portrait de la classe. En binôme ou en groupe, les élèves se positionnent face à face et se dessinent. En fin de séances, les portraits sont réunis pour réaliser le portrait de la classe : à comparer avec la photo de classe de fin d'année !

Les conditions financières et logistiques

- La Ville prend en charge le coût des intervenant(e)s,
- Le transport est à la charge de l'école,
- Pour la séance d'expression philo : salle où l'on peut se mettre en cercle



PATRIMOINE

MON ÉCOLE, MON QUARTIER, MA VILLE

CP au CM2 / 4 classes

L'enfant apprend à se familiariser avec la notion d'espace en expérimentant et en comparant l'espace familial à d'autres espaces plus lointains.

En partant de son environnement proche, celui de l'école, puis en élargissant le périmètre de ses déplacements, au quartier et à la ville, l'enfant construit sa représentation du monde. Il prend ainsi conscience que chaque espace comporte des aménagements permettant aux Hommes d'habiter.

Les objectifs

- Découvrir l'architecture de l'environnement immédiat et quotidien
- Appréhender le quartier et son histoire
- Situer son quartier dans sa ville
- Identifier les caractéristiques des lieux de vie
- Apprendre à lire l'espace sur des plans, des cartes, en se déplaçant
- Appréhender quelques trames temporelles : ce qui est ancien, ce qui est récent
- Représenter l'espace : réalisation d'une maquette de la classe

Les intervenants

Un(e) guide-conférencier(e)

Une artiste plasticienne

Le déroulement

5 séances de 1h30 :

Séance 1 : À l'école, découvrir l'architecture de l'environnement immédiat et quotidien

Séance 2 : En classe, réaliser une maquette de la classe dans une boîte avec l'aide d'une artiste plasticienne

Séance 3 : Sortie dans le quartier, observation, repérage et prises de photos

Séance 4 : Sortie en Ville-Close

Séance 5 : En classe, réalisation d'une synthèse par le groupe ou la classe. Placer les éléments repérés sur un plan à l'aide de photos : l'école, la maison familiale, le quartier, la Ville-Close. Quelles sont les caractéristiques des lieux observés ? Comment les situer sur une carte ?

Les conditions financières et logistiques

- La Ville prend en charge le coût des intervenants,
- Le transport des élèves, le cas échéant, est à la charge de l'école,
- Lors des sorties, il est nécessaire que le nombre d'encadrants soit respecté.



PATRIMOINE

VISITE SENSORIELLE

MS au CP

Une visite originale et ludique qui sort des sentiers battus. Accessible au plus jeune public, le service patrimoine propose d'appréhender la notion de ville par les cinq sens. Les élèves sont invités à découvrir la ville autrement :

- avec l'ouïe : quels sont les sons de la ville ?
- avec l'odorat : à quelles odeurs associons-nous la ville ?
- avec le toucher : quelles sont les matières qui construisent la ville ?
- avec le regard : comment voir la ville autrement ?

Les objectifs

- Éveiller ses sens et les utiliser davantage, notamment dans la découverte du patrimoine
- Expérimenter d'autres formes de perception de la ville et du patrimoine bâti
- Attirer l'attention sur des détails qui nous échappent, poser un regard différent sur l'architecture
- Travailler sur le souvenir, l'imaginaire

Le déroulement

1 séance avec un guide-conférencier du service patrimoine.
Organisation en demi-classe à prévoir

Les conditions financières et logistiques

- Le transport des élèves, le cas échéant, est à la charge de l'école,
- Lors des sorties, il est nécessaire que le nombre d'encadrants soit respecté.

MÉDIATHÈQUE DE CONCARNEAU

Vos interlocuteurs :

Ronan CLAURE - Référent pédagogique

02 98 50 38 05 / ronan.clautre@cca.bzh

Des besoins en ressources, conseils sur le livre et la lecture ?

Chaque classe primaire de Concarneau bénéficie d'un abonnement gratuit au réseau des médiathèques.

Vous cherchez un titre, une liste de livres sur un thème, des ressources numériques ?

Le catalogue en ligne vous permet des recherches par titres, par auteurs, par sujets. Vous pouvez accéder à tout moment à la liste des prêts de la classe, réserver des livres (vos identifiants et mots de passe sont remis en début d'année scolaire). Une recherche thématique peut être effectuée sur demande par nos équipes, prévoir 15 jours minimum entre la demande et le prêt des documents.

Expositions, malles pédagogiques, livres animés ou kamishibai, les médiathèques du réseau disposent de nombreuses ressources à usage professionnel. Vous pouvez les découvrir dans la rubrique « Les outils pédagogiques » de l'espace pro du site internet https://mediatheques.cca.bzh/cca_les_mediatheques/espace_pros.

Des ressources numériques sont aussi disponibles sur le site dont Munki (musique et contes pour la jeunesse), Izneo (BD numérique) et Skilleos (autoformation).

Les transports sont pris en charge par CCA pour des passages à la médiathèque de Concarneau mais aussi toutes les autres médiathèques du réseau.

Bien sûr si vous souhaitez passer à la bibliothèque, vous y trouverez aussi les horaires d'ouverture et des informations sur nos animations.

N'hésitez pas à nous joindre par téléphone ou par mail, pour un rendez-vous ou pour toute demande d'informations complémentaires.

MÉDIATHÈQUE DE CONCARNEAU

Place de l'Hôtel de Ville

29900 Concarneau

<https://mediatheques.cca.bzh>

mediatheques@cca.bzh



les médiathèques

mediaouegou • bro konk • CCA



MÉDIATHÈQUE

À LA DÉCOUVERTE DE LA MÉDIATHÈQUE

TPS au CP / 16 classes

Que peut-on faire à la médiathèque ? Quels documents peut-on emprunter ? Une action pour développer la curiosité des enfants et susciter chez eux le goût des livres, de la lecture et de la culture. C'est une découverte ludique et pédagogique, pour inciter les enfants et leur famille à fréquenter un établissement culturel, gratuitement, dans leur ville.

Les objectifs

- Découvrir ses espaces et ses documents de façon ludique
- Comprendre le métier d'un(e) bibliothécaire
- Manipuler et respecter le livre
- Différencier les types de documents : revue, album, roman, conte, documentaire

Le déroulement

- Tour rapide et découverte des documents et des services disponibles
- Lecture d'histoire
- Possibilité d'emprunter des documents pour sa classe (organisation en amont avec l'enseignant)
- Séance adaptée pour les TPS / PS : durée 45 minutes, présentation simplifiée

Les conditions financières et logistiques

Transport gratuit possible. S'adresser à la médiathèque ronan.claure@cca.bzh



MÉDIATHÈQUE

RENCONTREZ LES AUTEURS

CP au CM2 / 5 classes

2 séances possibles en janvier, 2 à 3 possibles en juin

Chaque année, le réseau des médiathèques de CCA accueille des auteurs, illustrateurs et artistes du monde du livre sur deux temps : la résidence d'auteur de janvier et lors du festival de Doëlan. Une opportunité pour les enfants de comprendre leur travail, de découvrir leur univers et d'échanger avec eux sur leur parcours, leurs créations...

Artiste en résidence en janvier : Isabelle SIMLER (<http://isabellesimler.com/>). Un autre artiste est accueilli en juin dans le cadre du festival jeunesse « Rêves d'océans » de Clohars Carnoët.

Les objectifs

- Découvrir les œuvres d'un artiste, son univers et ses inspirations
- Discuter, échanger librement avec un artiste
- Créer à partir de l'univers de cet artiste autour d'un atelier (organisation en amont avec l'enseignant)

Le déroulement

- Un accueil en médiathèque pour découvrir l'œuvre de l'artiste et prêt de livres (1 h)
- Un atelier en classe animé par l'artiste (2 h)

Les conditions financières et logistiques

Transport gratuit possible. S'adresser à la médiathèque ronan.claure@cca.bzh



MÉDIATHÈQUE

LECTURE THÉMATIQUE

CP au CM2 / 6 classes

Toute l'année

Les bibliothécaires lisent un ou plusieurs albums autour du thème des stéréotypes. Un temps d'échange accompagne la séance. Le but de cette séance est de remettre le livre et la fiction au cœur des accueils.

Les objectifs

- Développer le goût pour les histoires et la fiction
- Observer la manière dont l'illustration interagit avec le texte
- Pouvoir donner son avis de manière argumentée en s'appuyant sur le livre
- Ouvrir la discussion sur le thème choisi

Le déroulement

- Lecture d'un ou plusieurs albums - contes, sélectionnés par les bibliothécaires
- Temps d'échanges sur la thématique choisie

Les conditions financières et logistiques

Transport gratuit possible. S'adresser à la médiathèque ronan.claure@cca.bzh



MÉDIATHÈQUE

DÉCOUVERTE DES JEUX DE SOCIÉTÉ

GS au CM2 / 6 classes

De janvier à juin

Gwen, ludothécaire au sein de la MIC le Sterenn de Trégunc, avec le concours des collègues bibliothécaires, vous propose un temps de jeux pour votre classe.

Les objectifs

- Jouer pour le plaisir
- Jouer et rejouer
- Jouer dans le respect de l'adversaire et de soi-même
- Jouer c'est prendre des risques, se découvrir, se tromper, perdre...

Le déroulement

Découverte de différents jeux par petites groupes. Les jeux découverts lors de la séance peuvent être prêtés à la classe.

Les conditions financières et logistiques

Transport gratuit possible. S'adresser à la médiathèque ronan.claure@cca.bzh

MUSÉE DE LA PÊCHE

Vos interlocutrices :

Claire Cesbron

Responsable du service des publics

claire.cesbron@cca.bzh

Claudia Guidat et Cécile Le Phuez

Médiatrices culturelles

claudia.guidat@cca.bzh / cecile.lephuez@cca.bzh



MUSÉE DE LA PÊCHE DE CONCARNEAU

Rue Vauban, Ville Close

29900 Concarneau

02 98 97 10 20

www.musee-peche.fr

Découvrez un musée unique et plongez dans le monde fascinant de la pêche !

Pionnier de la conservation du patrimoine maritime, le Musée de la Pêche à Concarneau présente une importante collection de bateaux, d'objets de travail et de maquettes. La pêche, activité historique à Concarneau, n'aura plus de secret pour vous ! Vous vivrez une expérience inoubliable en visitant un véritable chalutier à flot, l'Hémérica, accosté au quai du musée.

NOUVEAUTÉ !



MUSÉE DE LA PÊCHE

À L'ASSAUT DU COMMANDANT GARREAU

Cycle 2 et 3 / 2 classes maximum

Descriptif

Imaginez ! Vous êtes en mer aux temps de vos arrière grands-parents, à la pêche sur votre bateau, en bois ... sans radio, sans téléphone. La tempête arrive, impossible de rentrer au port seul. Que se passe-t-il ? Qui pourrait venir vous sauver ? Des hommes sur leur canot de sauvetage...

Les enfants découvrent le canot de sauvetage « *Le Commandant Garreau* » et d'autres objets de la collection du Musée de la Pêche en lien avec le sauvetage en mer.

Les objectifs

- Apprendre du vocabulaire marin
- Découvrir le patrimoine maritime lié au sauvetage en mer
- Découvrir la collection du Musée de la Pêche

Le déroulement

- 1 visite ludique de 45 minutes au Musée de la Pêche, accompagnée par une médiatrice culturelle.

La réservation

Le service des publics du Musée de la Pêche appelle les enseignants dès l'attribution des projets pour convenir d'une date.

Les conditions financières et logistiques

Visite et transport : gratuit dans le cadre du dispositif «Têtes en l'art ».

NOUVEAUTÉ !

MUSÉE DE LA PÊCHE

LA MER AU MENU !



Cylce 2 et 3

Descriptif

Le Musée de la Pêche propose aux classes de suivre le parcours d'un animal depuis la mer jusqu'à l'assiette. Comment cet animal qui vit dans la mer peut-il arriver jusque notre assiette ?

Suivons le poisson : comment est-il capturé ? Quels sont les engins utilisés par les pêcheurs pour le pêcher ?

Une fois à bord du navire que devient-il ?

Pour cela les élèves embarquent sur l'Hémérica et découvrent le tri du poisson sur le pont puis son conditionnement dans la cale à poisson.

Retour au port : que devient le poisson ? Après avoir été débarqué au port, le poisson est vendu à la criée à un mareyeur ou un poissonnier.

À l'aide d'une médiatrice les élèves suivent ces différentes étapes pour reconstituer le cheminement d'un animal marin.

Les objectifs

- Suivre le parcours du poisson : de la mer au consommateur
- Découvrir l'actualité économique de son territoire
- Se questionner sur la part des produits de la mer dans notre alimentation
- Découvrir le monde maritime et acquérir du vocabulaire adapté

Le déroulement

- Séance 1 : Journée scolaire le 12 octobre avec plusieurs partenaires (programme à venir)
- Séance 2 : Séance pédagogique sur la valorisation d'une espèce méconnue

La réservation

Se rapprocher du service des publics pour organiser la venue.

Les conditions financières et logistiques

Visite et transport gratuit dans le cadre du dispositif «Têtes en l'art ».



MUSÉE DE LA PÊCHE

EN ROUTE POUR LA PÊCHE !

Cycle 1

Descriptif

Loïc, fameux pêcheur concarnois voudrait bien partir pêcher, mais il lui manque toutes ses affaires, nous allons donc l'aider à les retrouver. Mais de quoi un pêcheur peut-il avoir besoin ?

Les enfants partent à la découverte des objets de la collection en lien avec la pêche (le chantier naval, la voilerie, le matériel de pêche, les vêtements du pêcheur, ...).

Les objectifs

- Apprendre du vocabulaire marin
- Découvrir le patrimoine maritime
- Découvrir la collection du Musée de la Pêche

Le déroulement

- 1 visite ludique de 45 minutes au Musée de la Pêche avec une médiatrice culturelle.

La réservation

Le service des publics du Musée de la Pêche appelle les enseignants dès l'attribution des projets pour convenir d'une date.

Les conditions financières et logistiques

Visite et transport gratuit dans le cadre du dispositif «Têtes en l'art ».



Coordination :
VILLE DE CONCARNEAU
Pôle Culturel
Place du Général de Gaulle
BP 238
29182 CONCARNEAU

02 98 50 38 68
culture@concarneau.fr

www.concarneau.fr