

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 2021-2022, 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 conseillère pédagogique 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 8 septembre** entre 10h et 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 15 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 - Ballets Russes à Keriolet				X	X	X	X	X
p. 8 - Tournage au château					X	X	X	X
p. 9 - Percussion corporelle au château							X	X
p. 10 - Reportage à Keriolet				X	X	X	X	X
p. 12 - Galerie de portrait à Keriolet							X	X
p. 11 - Le jardin des rires	X	X	X					
p. 13 - Relaxation et chant	X	X	X					
p. 14 - La sortie au spectacle	X	X	X	X	X	X	X	X
p. 15 - Expression philo				X	X	X	X	X
p. 16 - Une histoire à voir	X	X	X					

PATRIMOINE

Page 17

	PS	MS	GS	CP	CE1	CE2	CM1	CM2
p. 18 - Vivre au moyen-âge						X	X	X
p. 19 - Mon école, mon quartier, ma ville				X	X	X	X	X
p. 20 - Ma ville est un château					X	X		
p. 21 - Visite sensorielle		X	X	X				

MÉDIATHÈQUE

Page 22

	PS	MS	GS	CP	CE1	CE2	CM1	CM2
p. 23 - La visite de la médiathèque		X	X	X				
p. 24 - Imagiers pour se raconter des histoires	X	X	X					
p. 25 - Lecture thématique				X	X	X	X	X
p. 26 - Découvrir la magie des livres animés		X	X	X	X	X	X	X

MUSÉES DE LA PÊCHE

Page 27

	PS	MS	GS	CP	CE1	CE2	CM1	CM2
p. 28 - Cartographie sonore Sur la piste des conserveries						X	X	X
p. 30 - Bulles au Musée de la Pêche							X	X

VILLE DE CONCARNEAU

ARTS VIVANTS

Votre interlocutrice :

Véronique Lecellier

Médiatrice culturelle

02 98 50 38 91

veronique.lecellier@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 œuvres, 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



ARTS VIVANTS

BALLETS RUSSES À KÉRIOLET

Projet Danse

CP au CM2

Construire des ponts entre l'histoire du château de Kériolet sous l'égide de la princesse russe Zénaïde Narychkine, et l'histoire de la danse : la période innovante des Ballets russes et son imprésario visionnaire Serge Diaghilev.

À travers les notions d'empilement, de déconstruction et d'assemblage, le mouvement dansé permettra d'aborder l'univers de différents artistes de ces années 1920 : Picasso, Matisse, Nijinski, Stravinski... qui furent les collaborateurs de cette compagnie précurseuse. Se nourrir de l'histoire pour inventer la sienne, et la conter en mouvement !

Les objectifs

- Découvrir les fondamentaux du mouvement (espace, poids, temps, énergie)
- Permettre aux élèves de se découvrir en créant leur propre vocabulaire dansé
- Apprendre à appréhender les espaces : son espace intérieur, l'espace de l'autre, l'espace qui nous entoure
- En collaboration avec l'enseignant, tisser du lien entre les savoirs : architecture, peinture, littérature, danse
- Découvrir le Château de Kériolet, son site, son histoire

L'intervenante

Emeline Rabadeux, danseuse

Le déroulement

- 1h15 de visite du Château de Kériolet, commentée par le propriétaire (visite intérieure, chasse au trésor dans le parc, puis échanges)
- 10h d'atelier de danse avec Emeline dans l'école
- Une présentation conviviale en fin d'année au Château de Kériolet
- 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 et au Château.

Les conditions financières et logistiques

- La Ville prend en charge le coût des artistes intervenants et de la visite du Château.
- Le matériel nécessaire aux ateliers sera à la charge de l'école, ainsi que le transport pour venir au Château.

L'accès à une salle de motricité sera nécessaire dans l'école pour les ateliers danse.



ARTS VIVANTS

TOURNAGE AU CHÂTEAU

Projet vidéo sous forme de stage

CE1 au CM2

Les élèves réalisent un film court tourné au Château de Kériolet, avec l'aide de Sébastien, vidéaste.

Le film de la classe sera projeté en fin d'année lors de la présentation au Château.

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'intervenante

Sébastien Jantzen, vidéaste

Le déroulement

- 1h15 de visite du Château de Kériolet, commentée par le propriétaire (visite intérieure, chasse au trésor dans le parc, puis échanges)
- 20h d'atelier vidéo avec Sébastien sur place au Château et en classe
- À noter : ces 10h seront regroupées sous la forme d'un stage, afin de favoriser l'immersion des élèves dans la pratique (ex : 10h regroupées sur 2 jours et demi d'affilé)
- Une présentation conviviale en fin d'année au Château de Kériolet
- 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 et au Château.

Les conditions financières et logistiques

- La Ville prend en charge le coût des artistes intervenants et de la visite du Château.
- Le transport pour venir au Château est à la charge de l'école.



ARTS VIVANTS

PERCUSION CORPORELLES AU CHÂTEAU

Projet de rythmique corporelle

CM1 - CM2

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

L'intervenante

Anne Jacq, percussionniste corporelle

Le déroulement

- 1h15 de visite du Château de Kériolet, commentée par le propriétaire (visite intérieure, chasse au trésor dans le parc, puis échanges)
- 10h d'atelier de percussions corporelles avec Anne à l'école, et au Château pour la répétition
- Une présentation conviviale en fin d'année au Château de Kériolet
- 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 et au Château.

Les conditions financières et logistiques

- La Ville prend en charge le coût des artistes intervenants et de la visite du Château.
 - Le transport pour venir au Château est à la charge de l'école.
- L'accès à une salle de motricité sera nécessaire dans l'école pour les ateliers.



ARTS VIVANTS

REPORTAGE À KERIOLET

Projet Environnement et Arts Plastiques

CP au CM2

Partir à la découverte du Château de Kériolet. Son domaine arboré, son jardin, ses pierres et son histoire rocambolesque !

En utilisant les arts graphiques, créons notre carnet de reportage en mêlant les patrimoines naturel et bâti, le passé et le présent.

Les objectifs

- Permettre à chaque élève de créer son carnet de reportage
- Apprendre l'observation
- Savoir rechercher des informations sur un site
- Savoir repérer les espaces et les espèces
- Découvrir des techniques de représentation graphique (illustrations et écritures)

L'intervenante

Pascale Bodin, carnetiste raconteuse de nature

Le déroulement

- 1h15 de visite du Château de Kériolet, commentée par le propriétaire (visite intérieure, chasse au trésor dans le parc, puis échanges)
- 10h d'atelier d'arts graphiques avec Pascale sur place au Château et en classe si besoin
- Une présentation conviviale en fin d'année au Château de Kériolet
- 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 et au Château.

Les conditions financières et logistiques

- La Ville prend en charge le coût des artistes intervenants et de la visite du Château.
- Le matériel nécessaire aux ateliers sera à la charge de l'école, ainsi que le transport pour venir au Château.



ARTS VIVANTS

GALERIE DE PORTRAIT À KERIOLET

Projet d'Arts Plastiques

CM1 - CM2

À partir des portraits de famille vus au Château, l'élève visitera le portrait à travers l'histoire. Après avoir choisi une époque, il réalisera son portrait en costume, ainsi que l'encadrement. Une exposition « Galerie de portraits » pourra être visible au Château lors de la présentation des travaux en fin d'année, puis retournera dans l'école.

Les objectifs

- Découvrir le Château de Kériolet, son site, son histoire
- Découvrir les peintures « Portraits de famille » du Château
- Étudier les portraits à travers l'histoire (postures, costumes...)
- Chaque élève réalise un portrait en costume, selon l'époque choisie
- Découvrir une nouvelle technique : la gravure sur Tetra Pak
- Réalisation d'un cadre

L'intervenante

Béa Herry, plasticienne

Le déroulement

- 1h15 de visite du Château de Kériolet, commentée par le propriétaire (visite intérieure, chasse au trésor dans le parc, puis échanges)
- 10h d'atelier d'arts plastiques avec Béa en classe (ou salle spécifique)
- Une présentation conviviale en fin d'année au Château de Kériolet, avec vernissage des réalisations
- 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 et au Château.

Les conditions financières et logistiques

- La Ville prend en charge le coût des artistes intervenants et de la visite du Château.
- Le matériel nécessaire aux ateliers sera à la charge de l'école, ainsi que le transport pour venir au Château

Une salle d'activités dédiée aux Arts plastiques dans l'école... serait un plus pour les ateliers !



ARTS VIVANTS

LE JARDIN DES RIRES

Projet Yoga du Rire

PS1 au GS

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 et formatrice en Yoga du Rire

Le déroulement

- 10h d'atelier à l'école (10 séances d'1h) le lundi matin.
- 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.

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

RELAXATION ET CHANT

Projet d'éveil corporel par le son

PS1 au GS

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

LA SORTIE AU SPECTACLE

Représentations de spectacles vivants au CAC

Tous niveaux

Papiers Dansés Cie La Libantère	27, 28 janvier 2022	PS1 à GS 12 classes	Danse
Je brasse de l'air Cie L'insolite mécanique	3, 4 février 2022	CE2 au CM2 6 classes	Performance insolite
L'Ange pas sage Cie Voix Off	3, 4 mars 2022	GS au CE2 12 classes	Théâtre d'objets
L'éloge du blanc Cies Bob Théâtre/La Bobine	1 ^{er} avril 2022	PS1/PS2 2 classes	Danse
Une journée à Takaledougou Bako Combe	5, 6 mai 2022	PS1/PS2 2 classes	Musique

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

Véronique Lecellier, Programmatrice et médiatrice, 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.

Véronique 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.

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

EXPRESSION PHILO

Projet d'éveil ludique à la philosophie

CP au CM2

À travers des temps d'expression (gestes, images, mots), nous tâcherons de développer notre capacité d'écoute, de dialogue et d'argumentation. Ce sera l'occasion pour chacun de s'exprimer sur des questions comme : Qu'est-ce que grandir ? Doit-on toujours dire la vérité ? Un ami est-ce quelqu'un qui nous ressemble ? Qu'est-ce qui nous rend heureux ? Pourquoi ne peut-on pas faire tout ce qu'on veut ? Ces temps de discussion nous permettront d'aller à la rencontre de soi et de l'autre dans le respect et la curiosité. Une façon ludique d'exercer sa pensée critique.

Les objectifs

- Développer l'expression et l'argumentation de sa pensée
- S'ouvrir à l'exploration de son monde intérieur : émotions, ressentis, pensées
- Développer sa capacité d'écoute et d'attention à l'autre

L'intervenante

Isabelle Tanguy, animatrice d'ateliers philosophiques

Le déroulement

10h d'intervention pour la classe, soit 7 ateliers répartis sur l'année. 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.

Les conditions financières et logistiques

- La Ville prend en charge le coût de l'artiste intervenante. Une salle permettant de pouvoir assoir la classe en cercle sera nécessaire aux ateliers.



ARTS VIVANTS

UNE HISTOIRE À VOIR

Projet d'Arts Plastiques

PS1 au GS

Les objectifs

- Écrire une histoire courte avec les élèves
- Faire vivre cette histoire en créant les personnages et le décor
- Découvrir les techniques du découpage du carton, de la peinture, des marqueurs, du collage
- Fixer la réalisation sur un mur de la classe et raconter l'histoire à l'aide des personnages et décors réalisés
- La raconter à d'autres classes de l'école, aux parents....

L'intervenante

Véronique Couppa, plasticienne

Le déroulement

10h d'atelier à l'école répartis sur l'année

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.

Les conditions financières et logistiques

- La Ville prend en charge le coût de l'intervenante.
- Le matériel pour les ateliers est à la charge de l'école.

Une salle d'activités dédiée aux Arts plastiques dans l'école...serait un plus pour les ateliers.

VILLE DE CONCARNEAU

PATRIMOINE

Votre interlocutrice :

Carole Cosquer

Responsable du service patrimoine

02 98 50 39 17

carole.cosquer@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. L'un des objectifs de cette convention est d'initier le jeune public aux patrimoines de Concarneau. Cette initiation permet de sensibiliser les plus jeunes à la qualité patrimoniale, architecturale et paysagère.

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

Encadrés par l'animatrice de l'architecture et du patrimoine, **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.

VILLES & PAYS D'ART & HISTOIRE PÔLE CULTUREL
Place du Général de Gaulle
29900 Concarneau



PATRIMOINE

VIVRE AU MOYEN-ÂGE

CE2 au CM2 / 4 classes

Jeudi 16 et vendredi 17 septembre dans le cadre des Journées Européennes du Patrimoine.

Le Moyen Âge est une époque fascinante et riche de découvertes et d'enseignements. La Maisnie de Kistreberh installe son campement du 14^e siècle au Petit-Château en Ville-Clouse et invite les élèves à découvrir le mode de vie du Seigneur Enguerrand et de sa cour.

Les objectifs

- Apprendre l'histoire du Moyen Âge par la visite du camp de la Maisnie de Kistreberh
- Découvrir les pratiques quotidiennes de l'époque : la cuisine au feu de bois et ses recettes, les vêtements, l'aménagement des tentes, les chevaliers et leurs armures, la couture, ...

Les intervenants

La Maisnie de Kistreberh (compagnie de reconstitution médiévale)

Le déroulement

1 séance de 1h30 :

- Visite du village médiéval avec les intervenants
- Découverte de la tente du seigneur
- Découverte des techniques de cuisine ou de couture de l'époque

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,
- Lors des sorties, il est nécessaire que le nombre d'encadrants soit respecté.



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-Clouse

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

Les conditions financières et logistiques

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



PATRIMOINE

MA VILLE EST UN CHÂTEAU

CE1 - CE2 / 4 classes

Connais-tu l'histoire de Concarneau ? D'abord un rocher au milieu de l'eau, puis des murailles pour se protéger... La vieille ville est un château ! Prépare-toi pour une plongée dans une époque passionnante, le Moyen Âge. Comme un chevalier, pars à l'assaut de la Ville-Close pour en découvrir tous les secrets. Tu seras accompagné de ta mascotte, Tristan, et d'un livret-jeu. Tu apprendras l'art du combat et de la défense en habillant un chevalier des pieds à la tête. Tu pourras aussi fabriquer ton propre blason comme un seigneur du Moyen Âge.

Les objectifs

- De manière ludique, les enfants enrichissent leurs connaissances sur le Moyen Âge, par la découverte d'un monument emblématique comme la Ville-Close. La réalisation d'une maquette leur permettra d'assimiler les codes de l'architecture militaire.
- Par la pratique, lors de deux ateliers manuels, les enfants abordent les thèmes de la chevalerie et des blasons.

Les intervenants

Un guide-conférencier
Une artiste plasticienne

Le déroulement

5 séances de 1h30 :

Séance 1 : Visite ludique de la Ville-Close à l'aide d'un livret-jeu
Séances 2 et 3 : En classe, création de la maquette de la Ville-Close avec une artiste plasticienne
Séance 4 : En classe, réalisation d'une silhouette habillée d'un chevalier ou d'une noble dame
Séance 5 : En classe, découverte de l'héraldique et fabrication d'un blason aux armes que l'élève se choisira

Les conditions financières et logistiques

- La Ville prend en charge le coût des intervenants,
- Le transport 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

Votre interlocutrice :

Lucile Crosnier

02 98 50 38 05

lucile.crosnier@cca.bzh

> Pour les ateliers "Imagiers", "Apprendre la magie des livres" et "Apprendre autrement"

Joanna Le Lay

02 98 50 38 05

joanna.lelay@cca.bzh

> Pour la visite de la médiathèque

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.

Depuis l'école ou de chez vous, accédez au site internet <http://mediatheques.cca.bzh>

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).

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

Sur le portail, vous trouverez le calendrier du passage du bibliobus dans les écoles et les dates des dépôts de livres dans la **rubrique Espace pro / Education Nationale**.

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

<http://mediatheques.cca.bzh>

mediatheques@cca.bzh



MS au CP / 10 classes

D'octobre 2021 à mars 2022

Venir à la médiathèque avec sa classe, c'est développer la curiosité des enfants et susciter chez eux le goût des livres, des histoires et de la lecture. La visite incite les élèves et leur famille à fréquenter cet établissement culturel de la ville.

Descriptif

- Petit tour de l'espace pour les enfants et découverte des documents et services de la médiathèque.
- Un jeu proposé par la bibliothécaire aidera les élèves à être plus autonomes dans la manipulation et le choix de leur livre
- Lecture d'une histoire

Les objectifs

- Localiser la médiathèque dans sa ville
- Connaître les services et le fonctionnement d'une médiathèque
- Manipuler et respecter le livre
- Repérer et choisir des livres, des CD...
- Différencier les types de documents (album, conte, documentaire, livre-CD...)

Le déroulement

Une séance d'une heure à la médiathèque encadrée par une bibliothécaire, la médiathèque prendra contact avec vous pour prendre un RDV.

Les conditions financières et logistiques

- Le transport est à la charge de la classe.



MÉDIATHÈQUE

IMAGIERS POUR JOUER À SE RACONTER DES HISTOIRES

PS au GS / 6 classes

De mai 2022 à juin 2022

L'illustratrice, Nathalie Choux a imaginé un jeu de construction interactif sur le thème du futur et sous forme d'imagier géant. Ce jeu contient 80 cartes qui peuvent s'assembler les unes aux autres. Les enfants choisissent les modules qui feront sens dans un méli-mélo de propositions.

Descriptif

- Jeu de construction à partir de l'imagier de Nathalie Choux
- Présentation d'imagiers et jeux de reconnaissance d'images
- Une sélection d'imagiers variés est prêtée à chaque classe

Les objectifs

- Regarder, comprendre une image
- S'initier à la reconnaissance de différentes techniques artistiques de représentation par l'image (photographie, dessin ...)
- Nommer les objets et personnages qu'on voit sur une image
- Associer des images qui font sens entre elles

Le déroulement

Séance d'une heure à la médiathèque accompagnée d'une bibliothécaire, RDV pris à l'avance en fonction des horaires proposés par une bibliothécaire.

Les conditions financières et logistiques

- Le transport est à la charge de la classe.



MÉDIATHÈQUE

LECTURE THÉMATIQUE

CP au CM2 / 6 classes

Toute l'année

Descriptif

- Lecture d'un ou plusieurs albums autour d'un thème choisi (choix du thème en début d'année scolaire)
- Échange et prise de parole au sujet du thème et des albums

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

Une séance d'une heure à la médiathèque encadrée par une médiathécaire. La médiathèque prendra rendez-vous avec vous. Un nombre minimum d'adultes encadrant devra être respecté.

Les conditions financières et logistiques

- Le transport est à la charge de la classe ; la réservation du transport est à effectuer par la classe.



MÉDIATHÈQUE

DÉCOUVRIR LA MAGIE DES LIVRES ANIMÉS

MS au CM2 / 6 classes

De mars 2022 à avril 2022

Descriptif

Le livre animé ou livre à système contient des mécanismes développant le volume ou le mouvement de certains éléments. La médiathèque a un fonds de livres animés conséquent de formes diverses à faire découvrir : le pop-up, le livre théâtre d'ombre, l'ombro-cinéma, le flip book, le livre à découpe, le livre avec loupe magique, le livre carrousel, etc.

Les objectifs

- Mettre en avant le fait que le livre est un jeu et que nombreux d'entre eux permettent de s'amuser grâce à des techniques de fabrication /conception différentes.
- Savoir bien utiliser un livre fragile, avoir les bons gestes.
- Savoir reconnaître les différentes formes que prennent les livres animés et les nommer.

Le déroulement

Une séance d'une heure à la médiathèque encadrée par une médiathécaire. La médiathèque prendra rendez-vous avec vous. Un nombre minimum d'adultes encadrant devra être respecté.

Les conditions financières et logistiques

- Le transport est à la charge de la classe ; la réservation du transport est à effectuer par la classe.

CONCARNEAU CORNOUAILLE AGGLOMÉRATION

MUSÉES

Vos interlocutrices :

Claire Cesbron

Responsable du service des publics

claire.cesbron@cca.bzh

02 98 97 10 20

Stéphanie Derrien et Cécile Le Phuez,

Médiatrices culturelle, Musée de la Pêche

stephanie.derrien@cca.bzh ou cecile.lephuez@cca.bzh

02 98 97 10 20



MUSÉE DE LA PÊCHE DE CONCARNEAU

Rue Vauban, Ville Close

29900 Concarneau

www.musee-peche.fr

Le Musée présente sur 1500 m² l'histoire et les techniques des pêches maritimes d'ici et d'ailleurs.

Sont présentés des embarcations, des maquettes, des aquariums et des vidéos qui permettent de découvrir la pêche, la construction navale et la conservation du poisson.

Une offre pédagogique sur-mesure est imaginée pour le public scolaire, renseignez-vous auprès des médiatrices culturelle.



MUSÉE DE LA PÊCHE

CARTOGRAPHIE SONORE SUR LA PISTE DES CONSERVERIES

CE2 au CM2 / 2 classes

Descriptif

Qui n'a pas mangé de sardines ou de thon en boîtes ?

Pour vous dévoiler le parcours du poisson, de la mer à la mise en conserve, le Musée de la Pêche, le service patrimoine de Concarneau, Ville d'Art et d'Histoire et la conserverie Jean Burel s'associent et vous proposent un parcours retraçant l'épopée de la sardine et l'évolution des conserveries à Concarneau.

Par ce parcours, les élèves questionnent leur environnement, d'hier à aujourd'hui, découvrent une activité professionnelle actuelle pour aboutir à la création d'une cartographie sonore de Concarneau.

À partir de rencontres complémentaires au Musée de la Pêche, avec les guides de la Ville d'Art et d'Histoire et une découverte de l'entreprise Burel, les élèves traversent l'histoire et reconstituent une cartographie de Concarneau.

Les objectifs

- Découvrir le monde maritime et acquérir du vocabulaire adapté
- Interroger l'histoire locale pour comprendre l'actualité économique de son territoire
- Interroger l'aménagement de l'espace et la géographie
- Comprendre le circuit du poisson : de la mer à la conserverie
- Visite d'un équipement industriel actuel

Le déroulement

Séance 1 : visite ludique au Musée de la Pêche – accompagnée par une médiatrice culturelle, les élèves retracent l'histoire de Concarneau, de l'épopée de la sardine à la pêche au thon et collectent les indices autour des conserveries. Durée 1h30

Séance 2 : visite au cœur de Concarneau ; accompagné par un guide de la Ville d'Art et d'Histoire, les élèves identifient et retrouvent les anciennes conserveries.

Séance 3 : visite de l'entreprise Burel, conserverie actuelle et découverte des processus de travail

Séance 4 : avec les médiatrices du musée et le guide : création des textes et enregistrement par les élèves

Séance 5 : travail sur la carte de Concarneau avec une création graphique et création de la cartographie sonore – à partir du matériel fourni par le musée.

Séance 6 (optionnelle) : restitution au musée et présentation par les élèves dans le cadre du dispositif « La classe, l'œuvre » (un samedi soir en mai, à l'occasion de la Nuit européenne des Musées).



La réservation

Le projet peut avoir lieu toute l'année, avec une finalité pour la mi-mai.

Merci de prendre contact avec le service des publics du Musée de la Pêche pour définir les dates et les horaires sur l'année – le musée se charge de faire le lien avec les autres services concernés.

La participation d'une classe ayant suivi ce projet est souhaitée dans le cadre du dispositif « La classe, l'œuvre » à l'occasion de la Nuit européenne des Musées, qui aura lieu mi-mai 2021.

Les conditions financières et logistiques

Les frais de transport peuvent faire l'objet d'une demande de prise en charge auprès de CCA et le matériel de la classe est utilisé pour les séances 2, 4 et 5.

Le matériel prêté par le musée sera à restituer en fin d'année.





MUSÉE DE LA PÊCHE

BULLES AU MUSÉE DE LA PÊCHE

CM1 - CM2 / 1 classe

Descriptif

Le Musée de la Pêche conserve de nombreuses curiosités, venez les découvrir et vous en emparer pour inventer des histoires.

Après une découverte ludique du musée où l'on fera la connaissance de Jos, mousse sur la chaloupe sardinière de son père avant de devenir patron, et personnage principal de la série « Les Chasseurs d'écume » de Debois et Fino, les élèves pourront s'initier à la bande dessinée.

À partir d'objets de la collection et de l'univers maritime des BD, les enfants créent leur personnage et rédigent leur synopsis. Avec **Julien Weber, illustrateur de bande dessinée**, qui animera une journée dans votre classe, les élèves apprendront à mettre en page leur histoire, il leur donnera les clés de compréhension et les secrets d'une planche réussie. L'équipe du musée vous accompagnera dans un second temps pour finaliser cette création en la sonorisant.

Les objectifs

- Découvrir le monde maritime
- Découvrir les métiers traditionnels de la pêche
- Interroger l'histoire locale pour comprendre l'actualité économique de notre territoire
- Approfondir un genre littéraire : la bande dessinée
- Acquérir un vocabulaire maritime
- S'initier aux nouvelles technologies

Le déroulement

Séance 1 : Découverte des collections du Musée de la Pêche – 1 heure

Séance 2 : Rencontre avec Julien Weber et création d'une planche de bande dessinée (scénario, illustrations et mise en page) – 4h30

Séance 3 : Donner vie à ton histoire : écriture et enregistrement des sons (voix, bruitages...) – 2h30

Séance 4 : Connecter sa bande dessinée avec des encres graphites et l'écouter avec un système fourni par le musée – 2h

Prolongement possible en classe

Réalisation d'une bande dessinée de plusieurs pages.



La réservation

Le projet peut avoir lieu toute l'année.

Merci de prendre contact avec le service des publics du Musée de la Pêche pour définir les dates ensemble.

Les conditions financières et logistiques

Les frais de transport peuvent faire l'objet d'une demande de prise en charge auprès de CCA.

Le matériel de la classe est utilisé pour les séances.

Les séances 3 et 4 font l'objet d'un matériel spécifique (micro, Touchboard...) prêté par le musée.



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

02 98 50 38 91

veronique.lecallier@concarneau.fr

www.concarneau.fr