

**MUSÉE MARITIME
& PORTUAIRE
DUNKERQUE**

**ACTIVITÉS PÉDAGOGIQUES
2024/2025**

LE MUSÉE MARITIME ET PORTUAIRE

Lieu d'apprentissage et d'initiation par excellence, le musée est situé dans le quartier de la Citadelle à Dunkerque, cœur de l'activité portuaire pendant des siècles. Le musée se déploie dans un ancien entrepôt à tabac construit en 1869, devant lequel se trouve un exceptionnel patrimoine naval : le bateau-feu *Sandettié*, le majestueux trois-mâts *Duchesse Anne*, le remorqueur *Entreprenant* et la péniche *Guilde*.

Dans le parcours permanent, à bord des navires ou encore au phare du Risban, l'équipe de médiation vous accueille, vous guide et vous accompagne pour une immersion dans l'univers maritime et portuaire.

Les activités éducatives et pédagogiques sont au cœur de notre programmation. Spécialement conçue pour les enfants et adolescents, l'offre s'adapte aux différents niveaux et permet d'approfondir la connaissance des collections conservées au musée.

**UNE IMMERSION AU CŒUR DE L'HISTOIRE
DU 3^E PORT DE FRANCE**

**1 600M² D'EXPOSITION À TRAVERS
4 SIÈCLES D'HISTOIRE**

**UN PATRIMOINE NAVAL CLASSÉ PARMIS
LES MONUMENTS HISTORIQUES**

**LE PHARE DU RISBAN, 63 MÈTRES DE HAUT ET
UN INOUBLIABLE PANORAMA À 360° SUR
LA MER, LA VILLE ET LE PORT.**

CYCLE 1

TPS, PS, MS, GS

NOUVEAUTÉ



LES AVENTURES DE PETIT BATEAU

À partir de l'histoire d'un petit remorqueur, les enfants partent à la découverte de différents bateaux en longeant le quai de la Citadelle.

POUR LES TPS ET PS.

COMPETENCES

- Acquérir de nouveaux mots
- Observer et décrire des œuvres du patrimoine
- Reconnaître, nommer et classer des matières, des objets

NOUVEAUTÉ



TOM ET LE TRÉSOR PIRATE

Laissez-vous conter l'histoire de l'ancêtre de Tom : Peter « à la jambe de boa ». Grâce à nos nouveaux tapis de conte, les enfants suivront l'histoire de cet intrépide pirate, aux nombreux trésors.

À PARTIR DE LA PS.

COMPETENCES

- Acquérir de nouveaux mots
- Observer et décrire des œuvres du patrimoine
- Comprendre une histoire contée



QUAND JE SERAI GRAND

Au travers de jeux drôles et musclés, les enfants découvrent les principaux métiers d'un port. Jeu de pêche, course de relais et construction en Kapla leur permettent de découvrir les métiers de pêcheur, docker et charpentier de marine.

À PARTIR DE LA PS.

COMPETENCES

- Développer l'habileté motrice
- Acquérir de nouveaux mots
- Respecter des consignes



NATHAN PART À LA PÊCHE

Suivez les aventures de Nathan le goéland, un oiseau très gourmand qui embarque sur une goélette de pêche, direction l'Islande. Plongez dans l'histoire et découvrez les techniques de pêche d'hier et d'aujourd'hui.

À PARTIR DE LA MS.

COMPETENCES

- Observer, décrire des œuvres du patrimoine
- Distinguer le passé récent du passé plus éloigné
- Acquérir de nouveaux mots

LA DURÉE DES ANIMATIONS EST DE 1H.

LA JAUGE EST DE 28 ENFANTS, AU-DELÀ UN DEUXIÈME GROUPE DOIT ÊTRE CONSTITUÉ.



IL ÉTAIT UN PETIT NAVIRE

Dans le musée, les enfants observent les maquettes de bateaux et apprennent le vocabulaire associé. La lecture d'un ouvrage permet ensuite de faire le lien entre la visite et l'expérience « flotte-coule ».

À PARTIR DE LA MS.

COMPETENCES

- Formuler des hypothèses
- Repérer et nommer ce qu'ils observent
- Acquérir de nouveaux mots



UNIQUEMENT DE
FÉVRIER À AVRIL

CARNAVAL

Grâce aux aventures de *P'tit-Chat-Tigrou*, ouvrage jeunesse d'une autrice dunkerquoise, les enfants s'approprient les règles du carnaval pour faire la fête en toute sécurité, et finissent l'animation par un rigodon. **Venez déguisés !**

À PARTIR DE LA MS.

COMPETENCES

- Écouter et comprendre le texte lu par un adulte
- Apprendre l'histoire locale
- Mémoriser de courtes chansons

NOUVEAUTÉ



HISTOIRE DE CORDAGE

Après une découverte de l'histoire et de la fabrication des cordages, les enfants s'exercent au matelotage, l'art de faire des nœuds marins. En fin d'activité, ils fabriqueront un petit tableau de nœuds.

COMPÉTENCES

- Respecter des consignes simples en autonomie
- Acquérir de nouveaux mots

NOUVEAUTÉ



MONSTRES ET MERVEILLES

Les contes et légendes peuplent les mers et les océans de créatures fantastiques. En parcourant les collections du musée, les enfants découvrent les mythes et réalités autour des monstres marins.

COMPÉTENCES

- Découvrir des œuvres mettant en scène des figures de monstre
- Observer et décrire des œuvres du patrimoine
- Comprendre la symbolique des monstres marins

AU FIL DES QUAIS

Un parcours à pied dans le quartier de la Citadelle qui offre aux enfants un premier aperçu du port et de ses différents paysages : le port de plaisance et ses voiliers, l'ancien port de pêche et sa poissonnerie, ainsi que le port de commerce et ses quais.

COMPÉTENCES

- Identifier des paysages
- Comprendre et utiliser des mots nouveaux
- Se représenter un nouvel environnement

A L'ABORDAGE !

1678 : la Guerre de Hollande fait rage, le roi Louis XIV cherche de nouvelles recrues pour ses navires de guerre. Les corsaires sillonnent les mers à l'affût des navires ennemis chargés de précieuses cargaisons ! Après avoir découvert la guerre de course et les exploits de Jean Bart, les enfants déguisés en corsaires partent sur les traces du célèbre héros dunkerquois et simulent un abordage.

COMPÉTENCES

- Observer, décrire des œuvres du patrimoine
- Distinguer le passé récent du passé plus éloigné
- Savoir argumenter

LA DURÉE DES ANIMATIONS EST DE 1H.

LA JAUGE EST DE 28 ENFANTS, AU-DELÀ UN DEUXIÈME GROUPE DOIT ÊTRE CONSTITUÉ.



DUNKERQUE ET LA PÊCHE

Les élèves découvrent les différents types de pêche pratiqués par les Dunkerquois : le hareng qui a apporté la prospérité à la ville au Moyen-Âge, la morue qui en a fait un grand port de pêche mais aussi la baleine, épisode fugace et étonnant. Un atelier sur la pêche actuelle est également proposé.

COMPÉTENCES

- Observer, décrire des œuvres du patrimoine
- Distinguer le passé récent du passé plus éloigné
- Acquérir de nouveaux mots



HISTOIRE DE BATEAUX

Des modestes voiliers d'autrefois aux porte-conteneurs géants d'aujourd'hui, en passant par les vapeurs, les élèves découvrent l'évolution des navires. L'animation se termine sur le pont d'un bateau pour mettre en pratique le vocabulaire acquis.

COMPÉTENCES

- Formuler une description
- Acquérir des mots nouveaux
- Distinguer le passé récent du passé plus éloigné



UNIQUEMENT DE
SEPTEMBRE À DÉCEMBRE

GOURMANDISES PORTUAIRES

Chaque année, d'innombrables marchandises transitent par le port de Dunkerque. Venez découvrir d'où viennent le cacao, le sucre ou encore la banane. La visite est suivie d'une dégustation.

COMPÉTENCES

- Goûter des saveurs
- Explorer le monde du vivant
- Connaître des éléments culturels d'un autre pays



UNIQUEMENT DE
FÉVRIER À AVRIL

CARNAVAL

Les enfants s'approprient les règles du carnaval pour faire la fête en toute sécurité et finissent l'animation par un rigodon.

Venez déguisés !

COMPÉTENCES

- Mémoriser de courtes chansons
- Apprendre l'histoire locale
- Distinguer le passé récent du passé plus éloigné



CYCLE 3

CM1, CM2, 6^E

NOUVEAUTÉ



OHÉ DU BATEAU

Au secours, la radio du Sandettié est en panne ! Pour réussir à communiquer et rentrer à bon port, les enfants découvrent et utilisent le langage des pavillons ainsi que le morse dans des épreuves ludiques.

COMPÉTENCES

- S'exprimer clairement à l'oral
- Comprendre et utiliser de nouveaux mots
- Distinguer le passé récent du passé plus éloigné

NOUVEAUTÉ



PERDUS EN MER

Aujourd'hui, tous les marins utilisent le GPS pour se repérer en mer. Toutefois, il est important de savoir manipuler les autres outils de navigation. Au cours de la visite, les élèves apprendront à se repérer en mer et créeront leur propre boussole.

COMPÉTENCES

- Se repérer dans l'espace
- Appréhender l'évolution des outils techniques en lien avec leur usage
- Lire et utiliser plusieurs langages

NOUVEAUTÉ



PIRATERIE

À priori, tout oppose Barbe-Noire et un pirate somalien. Pourtant ils ne sont pas si différents dans leur méthode, leur organisation et dans l'origine même de leur existence. Des pirates d'hier à ceux d'aujourd'hui, une immersion dans un univers surprenant.

En fin d'activité, les élèves fabriqueront par groupe leurs pavillons.

COMPÉTENCES

- Distinguer le passé récent du passé plus éloigné
- Connaître quelques éléments culturels d'un autre pays
- Travailler en groupe

AU FIL DES QUAIS

Au cours d'un parcours à pied de deux kilomètres, du quartier de la Citadelle jusqu'au phare, les enfants vont à la découverte de l'univers portuaire (navires, bassins, quais, cales sèches, écluses) et de ses différentes activités (plaisance, pêche, commerce...).

Durée 1h30

COMPÉTENCES

- Se repérer dans le temps
- Construire des repères géographiques
- Comprendre et utiliser des mots nouveaux

CONSTRUIS TON PORT

Grâce à la réalisation d'une maquette, les élèves aménagent le littoral et comprennent, de façon vivante et interactive, l'organisation spatiale du port et ses impacts sur le territoire.

Durée 1h30

COMPÉTENCES

- Nommer, localiser et caractériser des espaces
- Pratiquer une démarche d'investigation
- Savoir argumenter

LA DURÉE DES ANIMATIONS EST DE 1H (SAUF MENTION CONTRAIRE).

LA JAUGE EST DE 28 ENFANTS, AU-DELÀ UN DEUXIÈME GROUPE DOIT ÊTRE CONSTITUÉ.



TOUR DU MONDE EN PORTE-CONTENEURS

Comment une simple boîte a-t-elle pu révolutionner notre monde ? À travers l'évolution des ports et de la manutention, découvrez comment ont évolué les échanges maritimes. La visite est suivie d'une mise en situation ludique.

COMPÉTENCES

- Comprendre les échanges maritimes
- Acquérir de nouveaux mots
- Connaître des éléments culturels d'un autre pays



DU HAUT DU PHARE

Les enfants découvrent l'histoire du phare du Risban et de son fonctionnement. Au prix d'un petit effort, ils admirent depuis son sommet la vue spectaculaire sur la mer, la ville et le port.

COMPÉTENCES

- Se représenter son environnement
- Nommer, localiser et caractériser des espaces
- Connaître quelques caractères principaux des grands ensembles physiques et humains



HISTOIRE DU PORT

Cette visite retrace les grandes étapes de l'évolution du port et permet de comprendre comment Dunkerque, petit hameau de pêcheurs, est devenu un vaste port industriel et commercial qui se classe au 3^e rang des ports français.

COMPÉTENCES

- Nommer, localiser et caractériser des espaces
- Pratiquer une démarche d'investigation
- Savoir argumenter



UNIQUEMENT DE
SEPTEMBRE À DÉCEMBRE

GOURMANDISES PORTUAIRES

Chaque année, d'innombrables marchandises transitent par le port de Dunkerque. Venez découvrir d'où viennent le cacao, le sucre ou encore la banane. La visite est suivie d'une dégustation.

COMPÉTENCES

- Goûter des saveurs
- Explorer le monde du vivant
- Connaître des éléments culturels d'un autre pays



UNIQUEMENT DE
FÉVRIER À AVRIL

CARNAVAL

Que serait Dunkerque sans son précieux carnaval ? Son histoire et ses codes seront transmis aux enfants pour en faire de vrais masquelours !

Venez déguisés !

COMPÉTENCES

- Mémoriser de courtes chansons
- Apprendre l'histoire locale
- Distinguer le passé récent du passé plus éloigné

NOUVEAUTÉ



UNIQUEMENT
D'AVRIL À JUIN

LA MACHINE À VAPEUR, UN PROGRÈS SANS PRÉCÉDENT

Au XIX^e siècle, la révolution industrielle voit le développement de la machine à vapeur. Avec cet ancêtre du moteur à combustion, les bateaux ne dépendent plus du vent lors de leurs voyages. Mais comment cette machine fonctionne-t-elle ? Les enfants découvriront ses caractéristiques et manipuleront des modèles réduits pour en comprendre le fonctionnement.

COMPÉTENCES

- Comprendre l'évolution des moyens de propulsion d'un bateau
- Pratiquer une démarche scientifique
- Identifier les principales périodes de l'histoire

CYCLE 4

5^E ET +

NOUVEAUTÉ



PERDUS EN MER

Aujourd'hui, tous les marins utilisent le GPS pour se repérer en mer. Toutefois, il est important de savoir manipuler les autres outils de navigation. Au cours de la visite, les élèves apprendront à se repérer en mer et créeront leur propre boussole.

COMPÉTENCES

- Se repérer dans l'espace
- Appréhender l'évolution des outils techniques en lien avec leur usage
- Lire et utiliser plusieurs langages



DUNKERQUE, UN LITTORAL INDUSTRIALISÉ

Après un passage dans l'exposition permanente, un parcours pédestre permet aux élèves de découvrir sur le terrain les aménagements portuaires et l'industrialisation du littoral survenus au cours du XX^e siècle.

DURÉE 1H30

COMPÉTENCES

- Comprendre l'aménagement du territoire
- Comprendre et utiliser des mots nouveaux
- Se représenter son environnement



VISITE GUIDÉE DU MUSÉE

Cette visite retrace les grandes étapes de l'évolution du port et permet de comprendre comment Dunkerque, petit hameau de pêcheurs, est devenu un vaste port industriel et commercial qui se classe au 3^e rang des ports français.

COMPÉTENCES

- Situer chronologiquement de grandes périodes historiques
- Observer et décrire des œuvres du patrimoine
- Identifier les caractéristiques de mon lieu de vie



VISITE DU PHARE

Construit en 1842, le phare du Risban vous ouvre ses portes. De la visite des anciens appartements des gardiens du phare à une montée à 63 mètres de haut, découvrez l'histoire de la « lumière » du port de Dunkerque.

COMPÉTENCES

- Se représenter son environnement
- Nommer, localiser et caractériser des espaces
- Connaître quelques caractères principaux des grands ensembles physiques et humains

LA DURÉE DES ANIMATIONS EST DE 1H (SAUF MENTION CONTRAIRE).

LA JAUGE EST DE 28 ENFANTS, AU-DELÀ UN DEUXIÈME GROUPE DOIT ÊTRE CONSTITUÉ.



MUSÉE, MODE D'EMPLOI

Comment fonctionne un musée ?

Au-delà des collections, vous apprendrez comment cette structure s'organise, les métiers qu'on y trouve. Un jeu de rôle permet aux jeunes de comprendre l'intérêt de constituer et de présenter une collection.

COMPÉTENCES

- Observer et décrire des œuvres du patrimoine
- Savoir argumenter
- Travailler en groupe



CONSTRUIS TON PORT

Grâce à la réalisation d'une maquette, les élèves aménagent le littoral et comprennent, de façon vivante et interactive, l'organisation spatiale du port et ses impacts sur le territoire.

DURÉE 1H30

COMPÉTENCES

- Nommer, localiser et caractériser des espaces
- Pratiquer une démarche d'investigation
- Savoir argumenter



TOUR DU MONDE EN PORTE-CONTENEURS

Comment une simple boîte a-t-elle pu révolutionner notre monde ? À travers l'évolution des ports et de la manutention, découvrez comment ont évolué les échanges maritimes. La visite est suivie d'une mise en situation ludique.

COMPÉTENCES

- Comprendre les échanges maritimes
- Acquérir de nouveaux mots
- Connaître des éléments culturels d'un autre pays



CARNAVAL



Alors que la ville se prépare pour les traditionnelles « Trois Joyeuses », venez découvrir l'histoire et le fonctionnement du carnaval. Secrets et petites histoires vous seront dévoilés dans les collections du musée et vous pourrez alors vous en donner à cœur joie dans les rues de la cité. **N'hésitez pas à venir déguisés !**

COMPÉTENCES

- Apprendre l'histoire locale
- Découvrir le parler dunkerquois

UNIQUEMENT DE
FÉVRIER À AVRIL

LIEUX D'ANIMATION

-  Musée
-  En extérieur
-  Bateau(x)
-  Phare

HORAIRES DES ANIMATIONS

Durée : 1h (sauf mention contraire)

Créneaux : 9h30, 11h, 14h et 15h30, du lundi au vendredi.

Il est nécessaire d'arriver 15 minutes avant le début du créneau choisi.

En cas d'arrivée tardive, le musée ne pourra être tenu d'assurer l'ensemble de la prestation prévue.

TARIFS

Animation : 7€/élève*

*Si vous souhaitez ajouter la visite du musée à votre animation, un supplément de 2€ vous sera demandé.

Les animations sont gratuites pour les écoles des communes conventionnées avec le musée et pour les écoles de l'agglomération, grâce au concours de la Communauté urbaine de Dunkerque.

INFORMATIONS PRATIQUES

- Une entrée spécifique pour les groupes est prévue depuis le parvis du musée. Un médiateur accueillera votre groupe à l'heure du rendez-vous. Seul le responsable doit se présenter auprès des agents d'accueil afin de finaliser le dossier de réservation.
- Le Musée maritime et portuaire se réserve le droit de modifier le programme si les conditions météorologiques ne permettent pas d'effectuer les animations prévues.
- Le Musée maritime et portuaire ne saurait être tenu responsable de la fermeture éventuelle d'un site, décidée pour des raisons techniques et/ou de sécurité.

CONDITIONS DE RÉSERVATION

- Les animations sont proposées à partir d'un minimum de 12 élèves et doivent **obligatoirement faire l'objet d'une réservation**. Celle-ci n'est effective qu'après le retour du bon de réservation, dûment daté et signé par le demandeur, accompagné du règlement d'un acompte de 30 %.
- La signature du bon de réservation et le règlement de l'acompte doivent être effectifs **au plus tard trois semaines avant la date de visite**. Tout paiement non parvenu avant la date limite entraîne l'annulation de la réservation. Tout paiement reçu est définitivement acquis au Musée maritime et portuaire.
- Pour les écoles conventionnées, si votre groupe compte moins de 12 élèves le jour de votre visite, nous ne serons pas en mesure d'assurer l'animation, une visite libre vous sera alors proposée. Pour les écoles non conventionnées, le tarif sera calculé sur la base de 12 élèves.
- Toute annulation ou baisse significative du nombre de participants doit être notifiée par écrit (courrier ou courriel) au minimum une semaine avant la date prévue pour la prestation. À défaut, celle-ci sera facturée sur la base initialement prévue.

VOTRE CONTACT

Ann Toussaint

07 89 21 31 29

reservation@museemaritimeportuaire.com

OÙ DÉJEUNER ?

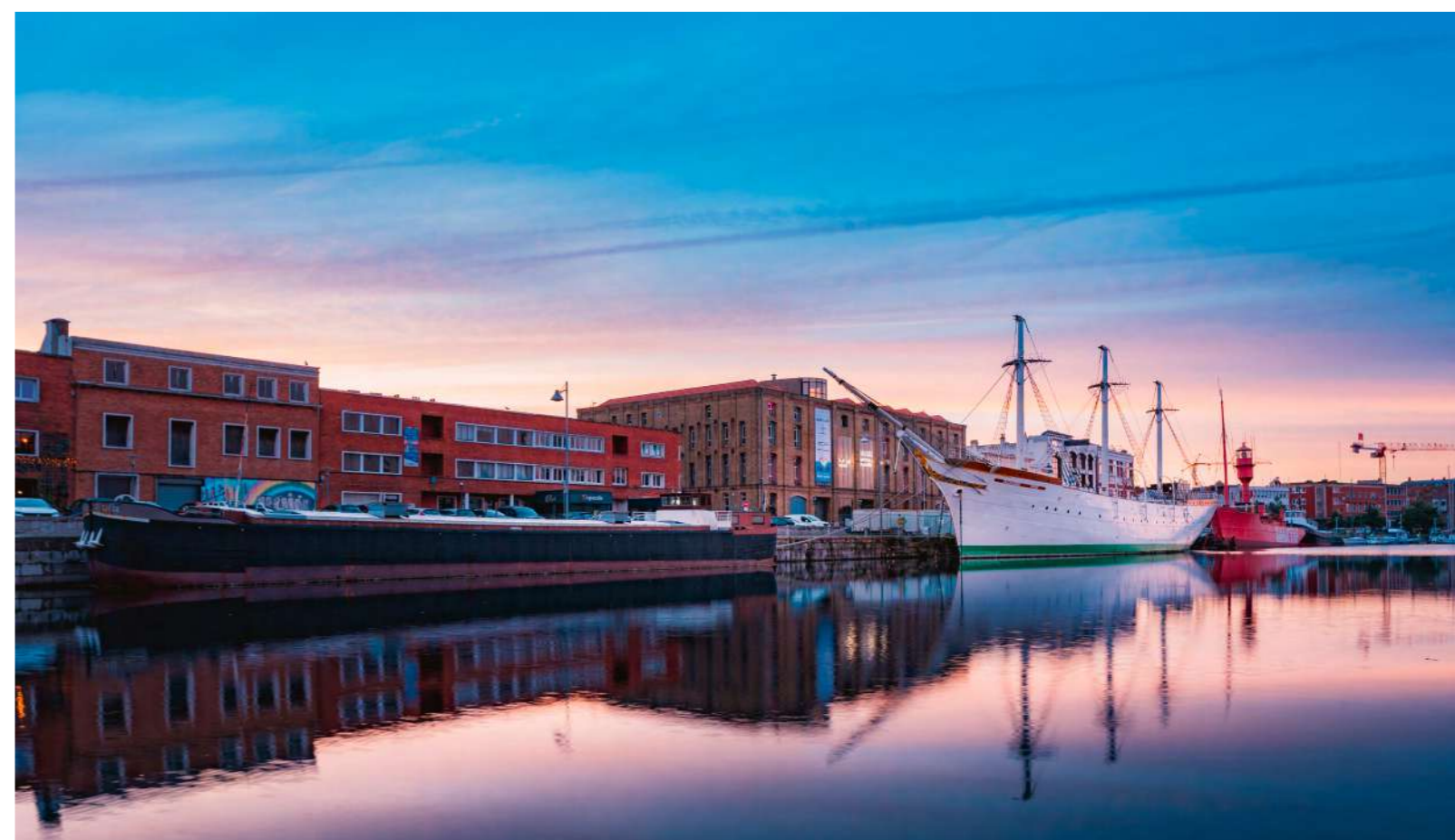
Nous mettons gratuitement à votre disposition une salle de pique-nique (capacité maximale : 35 personnes, sur inscription).

Vous avez également la possibilité de déjeuner au restaurant universitaire à proximité immédiate du musée.

VENIR AU MUSÉE



- De Lille, de Calais ou depuis la Belgique, A16, sortie 60, suivre centre-ville puis panneaux indiquant le musée.
- La gare SNCF est située à 15 minutes à pied du musée.
- Parking autocars gratuit à 500 mètres derrière le musée. « Dépose-minute » devant le musée.



MUSÉE MARITIME & PORTUAIRE DUNKERQUE

9 quai de la Citadelle • 59140 Dunkerque
www.museemaritimeportuaire.com

