

# LE SERVICE MÉDIATION DE QUIMPER, VILLE D'ART ET D'HISTOIRE

Depuis la signature de la convention «Ville d'art et d'histoire», avec le Ministère de la culture et de la communication, Quimper a fait de la protection et la valorisation de son patrimoine une priorité.

#### L'esprit du service médiation

Le service de l'animation de l'architecture et du patrimoine coordonne la conception et la programmation des activités pour la découverte du patrimoine. Ces dernières sont ouvertes à tous les élèves, de la maternelle au supérieur ainsi qu'aux enfants des structures de loisirs. Le pôle médiation s'engage dans l'animation éducative, en collaboration avec l'Académie de Rennes et l'inspection académique du Finistère.

#### Une équipe qualifiée

- d'une animatrice du patrimoine Céline Belzic,
- d'un animateur-adjoint
   Marc Delalleau.
- d'une collaboratrice administrative Nathalie Queffelec
- d'une équipe de guides-conférenciers agrées :

Marina Bécan, Yannig D'hervé, Julie Foutrel Catia Galéron, Anne Hamonic, Lionel Jacq, Pascal le Boëdec, Annaick Loisel, Anaïs Scornet, Élodie Poiraud et Anne Noret

Spécialistes en histoire et en histoire de l'art, cette équipe apporte une plus-value de connaissances dans le champ disciplinaire du patrimoine.

Les visites peuvent être réalisées en anglais, allemand, italien, espagnol et breton.

#### Une pédagogie adaptée

Les activités ont pour objectif de donner aux élèves les clefs de lecture et de compréhension de leur cadre de vie afin qu'ils deviennent des acteurs impliqués, ambassadeurs de leur territoire.

Des outils adaptés ont été créés pour amener l'enfant à devenir acteur de sa visite. Pour permettre à l'enseignant de préparer sa visite, un synopsis sera délivré après la réservation.

# Animations pédagogiques le mode d'emploi!

Selon le niveau des élèves et le projet de l'enseignant, les animations peuvent être de durée variable (de Ih à 2h), s'échelonnant pour certaines sur plusieurs séances. Les animations s'inscrivent dans l'esprit des programmes d'histoire, de français, d'histoire des arts et de culture artistique. L'accueil de la classe s'effectue à la maison du Patrimoine.

#### Les outils de médiation du guide

- · Les maquettes à manipuler
- Une borne tactile interactive pour visualiser l'évolution urbaine
- Des livrets-découverte en documents d'accompagnement
- Une matériauthèque avec l'ensemble des matériaux de construction locaux
- Deux tablettes numériques et ordinateurs comme outils multimédias



# NOS PROPOSITIONS DE VISITES ET ANIMATIONS PÉDAGOGIQUES

## ART ET ARCHITECTURE

- l L'église de Locmaria
- **2** La cathédrale Saint-Corentin
- 3 L'art du vitrail
- 4 Les maisons à pan de bois
- 5 Murs murs
- 6 L'architecture du citoyen
- 7 L'habitat au fil du temps
- 8 Au cœur des styles architecturaux

# HISTOIRE ET PATRIMOINE

- 9 Il était une fois... Quimper
- 10 Les fortifications
- 11 Quimper, ville médiévale

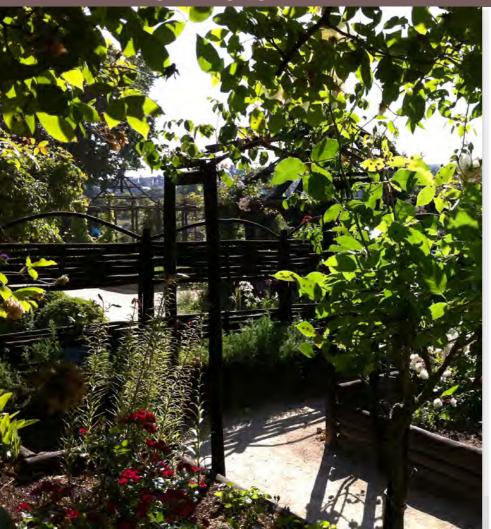
# NATURE ET CULTURE

- 12 Légendes de Quimper
- 13 Quimper et la littérature
- 14 Juste une mise au vert!
- 15 Quimper et l'eau

# À LA CARTE

- 16 Sens dessus-dessous
- 17 Mon école, mon quartier, ma ville
- 18 Visite sur mesure











# I L'église de Locmaria

Tous niveaux

Durée 1h30

Tarif 1 visite

## **Objectifs**

- Découvrir l'architecture religieuse romane
- Observer dans le détail un monument
- Appréhender la vie à l'époque médiévale

#### Outils

- Livret
- Carnets pour prise de notes et dessins
- Maquette Arc en plein cintre

## **Thématique**

Le quartier, situé sur un ancien site gallo-romain à l'origine de la ville de Quimper, s'organise autour de l'église de Locmaria, une des rares églises romanes conservées en Finistère. Abbaye avant d'être église paroissiale, cet édifice religieux est marqué par dix siècles d'histoire qui ont modifié son architecture. La découverte de cet édifice permettra aux élèves d'aborder l'architecture romane, la vie médiévale et l'évolution d'un bâtiment au cours du temps.

ART ET ARCHITECTURE









# 2 La cathédrale Saint-Corentin

Tous niveaux

Durée 1h30

Tarif 1 visite

# **Objectifs**

- Replacer l'histoire de l'édifice dans l'histoire de la ville et des arts
- Comprendre les fonctions et la dimension symbolique d'un monument
- Appréhender l'architecture gothique et la société médiévale
- Imaginer l'évolution du chantier

#### **Outils**

- Jeu de mots
- Livret découverte
- Plans, cartes et photographies
- Maquettes Voûtes sur croisée d'ogives
- Carnets pour prise de notes et dessins
- Tablettes numériques

### **Thématique**

Emblème historique et repère géographique, la cathédrale Saint-Corentin marque la ville de son imposante silhouette de granit. La visite permettra de découvrir l'édifice dont le chantier débute au XIII<sup>e</sup> pour s'achever au XX<sup>e</sup> siècle. Marquée par un style nouveau, la cathédrale est une œuvre colossale témoignant de l'évolution des pensées et techniques. Cette longue histoire permet aux élèves de découvrir un monument d'architecture gothique et d'appréhender l'époque médiévale.



Menu

# 3 L'art du vitrail

Tous niveaux

Durée I h30

Tarif I visite

# **Objectifs**

- Découvrir une technique de création médiévale
- Découvrir des vitraux in-situ
- Étudier le vitrail comme moyen d'expression, du Moyen-Age à l'époque contemporaine

#### **Outils**

- Diaporama
- Echantillons de vitraux
- Carnets pour prise de notes et dessins
- Paire de jumelles

## **Thématique**

Le vitrail, par son subtil jeu de lumières et de couleurs, est utilisé comme support de récits légendaires, historiques et religieux. L'organisation de la composition, la représentation des personnages et des paysages sont liées à des contraintes techniques et iconographiques. Les verrières de la cathédrale Saint-Corentin sont mises à l'honneur lors de cette visite.

## À savoir

Pour découvrir la fabrication du verre jusqu'à la pose du vitrail, nous vous proposons de compléter cette animation par la visite de l'atelier d'un maître verrier de Pluguffan lors de classes patrimoine.

Renseignements par téléphone (en fonction des disponibilités. Coûts supplémentaires à prévoir)







# ART ET ARCHITECTURE







# 4 Les maisons à pan de bois

Tous niveaux

Durée I h30

Tarif I visite

# **Objectifs**

- Comprendre un mode de construction spécifique
- Comparer les modes de vie à travers les époques modernes et contemporaines
- Percevoir une évolution stylistique du pan de bois

#### **Outils**

- Matériauthèque
- Maquette papier
- Maquette Maison à pan de bois
- Tablettes numériques

## **Thématique**

Tour à tour signe de richesse, démodées, transformées, oubliées, cachées, les maisons à pans de bois ont eu une longue histoire avant d'être perçues comme un élément à part entière du patrimoine. Le circuit est élaboré pour découvrir une partie des 73 maisons à pan de bois de Quimper. Cette découverte doit encourager la prise de conscience des changements intervenus en ville depuis le XVI<sup>e</sup> siècle et l'évolution des méthodes de construction.

# 5 Murs murs

Cycle 3, collège et lycée
Durée I h30
Tarif I visite

## **Objectifs**

- Jouer à être historien
- Découvrir l'archéologie urbaine
- Partir de l'observation pour dérouler l'histoire de l'édifice
- Percevoir l'évolution structurelle et conjoncturelle d'un monument

#### **Outils**

- Carnets pour prise de notes et dessins
- Plans anciens et photos
- Questionnaire
- Vue aérienne sur papier calque





# **Thématique**

Par un travail d'enquête, l'équipe d'archéologues en herbe découvre, par un jeu de déduction, l'histoire d'un bâtiment précis : l'ancien hôpital Saint-Antoine. En récoltant des indices, ils vont remonter le temps. L'activité débute sur le terrain pour se clore à la Maison du Patrimoine.

Des petits groupes étudient des documents. L'analyse de ces derniers vient confirmer les hypothèses établies à partir des observations effectuées lors de la première heure. Quelle histoire cache ce bâtiment ? L'observation et la déduction sont la clé de cette animation.



# 6 L'architecture du citoyen

Tous niveaux Durée Ih30 Tarif I visite

## **Objectifs**

- Découvrir les bâtiments institutionnels
- Appréhender l'histoire et les fonctions de la Mairie, du Conseil Général et de la Préfecture
- S'interroger sur la citoyenneté

#### **Outils**

- Carnets pour prise de notes et dessins
- Plans des bâtiments
- Livret
- Tablettes numériques

# **Thématique**

Quimper est un lieu de pouvoir : ville de l'évêque sous l'Ancien Régime, elle devient préfecture du Finistère, après la Révolution. Symboles et points de repère, les bâtiments publics comme la Préfecture, l'Hôtel du Département, le Palais de justice offrent la possibilité d'évoquer en détail les institutions de la République française. Cette animation doit permettre d'encourager la prise de conscience de la citoyenneté.



















# 7 L'habitat au fil du temps

Tous niveaux

Durée 1 h 3 0

Tarif 1 visite

# **Objectifs**

- Découvrir l'évolution de l'habitat
- S'intéresser aux matériaux de construction
- Etudier la notion de confort au fil du temps

#### Outils

- Livret
- Carnets pour prise de notes et dessins
- Matériauthèque

# Thématique

La ville de Quimper conserve dans son tissu urbain des vestiges d'habitat à partir du XVI<sup>e</sup> siècle. Ces différents logements retracent l'adaptation de l'habitat aux évolutions sociales, historiques et techniques.

ART ET ARCHITECTURE Menu











Cycle 3, collège et lycée
Durée 3 séances d'Ih30
Tarif forfait 3 visites

# **Objectifs**

- Aborder les mouvements artistiques à travers la découverte de la ville
- Situer ces mouvements dans le temps

#### **Outils**

- Diaporama et chronologie
- Jeux divers
- Carnets pour prise de notes et dessins
- Livret-découverte

## **Thématique**

Au coeur des styles architecturaux propose de décoder le langage de l'architecture et de donner les clefs de lecture de l'architecture gothique, classique, du XIX<sup>e</sup> et XX<sup>e</sup> siècle. Cette étude des caractéristiques de chaque époque donne une vision sédimentaire de la ville où les éléments du passé s'imbriquent et marquent le présent.



# HISTOIRE ET PATRIMOINE











# 9 II était une fois... Quimper

Tous niveaux

Durée I h30

Tarif I visite

# La visite générale

## **Objectifs**

- Découvrir la ville de Quimper
- Comprendre un cadre de vie
- Sensibiliser au bâti et à l'espace urbain

#### **Outils**

- Cartes de Quimper
- Photos de la ville
- Borne interactive
- Carnets pour prise de notes et dessins
- Tablettes numériques

## **Thématique**

Cette visite thématique présente l'histoire générale de la ville de Quimper, sa cathédrale, ses rues anciennes, son port, la Terre-au-Duc. Une visite indispensable en guise d'introduction à une découverte patrimoniale et culturelle de Quimper.

# 10 Les fortifications

Tous niveaux
Durée 2 séances d' I h30
Tarif 2 visites
Forfait 3 visites possible
avec la visite Quimper, ville médiévale

# **Objectifs**

- Découvrir l'architecture défensive et son évolution au fil des siècles
- Appréhender l'histoire politique de Quimper et de la Bretagne
- Comprendre l'organisation de la société et de la ville
- Aborder la conservation et la restauration de ces vestiges

#### **Outils**

- Plans, documents d'archives, photos
- Maquette Construire une ville médiévale
- Livrets-jeu sur les remparts
- Carte des remparts à colorier
- Lexique d'architecture militaire
- ° Borne interactive

# **Thématique**

Les deux séances combinent des activités à la Maison du Patrimoine et une découverte sur le terrain. L'histoire des fortifications permet aux élèves de découvrir comment les hommes ont continuellement amélioré leur système de défense. Ces visites permettront aux élèves de saisir les enjeux de l'architecture défensive, l'histoire politique de la région et de s'intéresser à des notions de respect et de préservation du patrimoine local.



HISTOIRE ET PATRIMOINE









# I I Quimper, ville médiévale

Tous niveaux

Durée I h 30

Tarif I visite

# **Objectifs**

- Aborder de manière concrète et pluridisciplinaire l'histoire médiévale de la ville
- Comprendre les évolutions de la ville à cette époque et l'organisation de la société
- Identifier l'architecture caractéristique de la période
- Stimuler la curiosité et l'imaginaire

#### **Outils**

- Carnets pour prise de notes et dessins
- Plans, documents d'archives
- Livret-jeu

## **Thématique**

Au cours de cette visite, les élèves partent à la découverte de Quimper-Corentin. Remparts, cathédrale et toponymie nous racontent l'histoire de la cité épiscopale et son faubourg ducal. Le plan étoilé avec son parcellaire laniéré, autour de la cathédrale, abrite une société composée de religieux, nobles, négociants et pauvres.







# 12 Quimper et ses légendes

Tous niveaux

Durée I h30

Tarif I visite

# **Objectifs**

- Découvrir l'histoire et les légendes de Quimper
- Eveiller la sensibilité des élèves et les amener à s'exprimer
- Faire preuve d'imagination

#### **Outils**

- Jeux de mots
- Bandeaux pour les yeux
- Feuille bande-dessinée
- Carnets pour prise de notes et dessins

## **Thématique**

Quimper et la Cornouaille sont des terres de légende. De nombreux objets témoignent de la popularité de ces histoires, dans les représentations religieuses ou profanes, dans les vitraux ou les peintures anciennes. Ces récits sont des témoignages de modes de vie et de croyances de nos ancêtres. Les élèves partent à la découverte des légendes cornouaillaises et de leur matérialisation dans l'espace urbain.



# NATURE ET CULTURE

# E D I T DUROY,

Pertant Création de quatre cens Greffiers des Domaines de Gens de Main-morte.

Enregiste au Parlement le 2. Janvier 1692.











# 13 Quimper en littérature

Collège, lycée et supérieur

Durée I h30

Tarif I visite

## **Objectifs**

- Aborder la littérature de manière originale
- Découvrir la ville à travers les auteurs liés à la ville
- Donner envie de lire

#### **Outils**

- Carnets pour prise de notes et dessins
- Textes d'auteurs fournis

# **Thématique**

Quimper est une source d'inspiration pour les écrivains. Des oeuvres littéraires, des romanciers, des dramaturges appartiennent au patrimoine de la ville. Des lieux permettent de s'immerger, à la lecture des textes, dans l'histoire de la ville. NATURE ET CULTURE









14 Juste une mise au vert!

Tous niveaux

Durée 1h30

Tarif 1 visite

# **Objectifs**

- Retracer l'histoire des jardins et contextualiser leur fonction
- Comprendre la dimension patrimoniale de ces espaces
- Découvrir la complexité des relations entre l'homme et la nature
- Traduire son expérience sensible par une expression artistique et/ou littéraire

#### **Outils**

- Plans, cartes, photographies
- Carnets pour prise de notes et dessins
- Plan des plantations
- Livret-jeu
- « À la découverte des jardins de Quimper »

# **Thématique**

Dès l'origine, le jardin est un espace clos dans lequel la nature est domestiquée. Lieux de promenade, de détente ou utilitaire, ces espaces concilient l'habitat et le cadre de vie. La visite propose un travail sur le plan, les couleurs, les formes, les matières, l'eau, la qualité des espaces, les sons, la vie et l'histoire du jardin.

Au choix : le jardin médiéval de Locmaria, le Mont Frugy, le jardin du Théâtre et le jardin de la Retraite.











15 Quimper et l'eau

Tous niveaux

Durée 1h30

Tarif 1 visite

# **Objectifs**

- Découvrir le lien étroit entre un site géographique et l'implantation humaine
- Comprendre comment l'homme est capable de modeler la nature ou d'adapter son activité au site
- Sensibiliser à l'environnement

## **Outils**

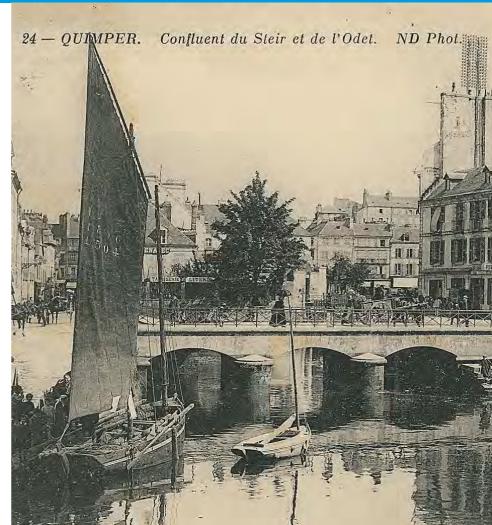
- Plans, cartes, photographies
- Carnets pour prise de notes et dessins
- Livrets-jeu

## **Thématique**

L'eau est un élément essentiel dans l'histoire de Quimper, ville qui se développe au confluent de plusieurs rivières et fleuves. Du XV<sup>e</sup> au XVIII<sup>e</sup> siècle, le commerce maritime se développe, de grands explorateurs découvrent des terres nouvelles et la ville se structure autour de ses passerelles.

#### Au choix:

Visite 1 L'eau dans la ville Visite 2 : L'histoire du port



À LA CARTE Menu





# 16 Sens dessus-dessous

Tous niveaux

Durée I séances d'Ih30

Tarif visite sensorielle

# **Objectifs**

- Définir la ville
- Découvrir la ville et l'architecture autrement
- Travailler sur le souvenir et l'imaginaire
- Solliciter les sens (ouïe, odorat, toucher, regard) pour appréhender le patrimoine

#### **Outils**

- Pastels gras
- Matériaux
- Bandeaux
- Miroirs
- Jeu des adjectifs

# **Thématique**

La déambulation est ponctuée d'exercices ludiques et permet de s'interroger sur ce que les sens ont à nous dire sur la ville. En quatre étapes seront évoqués, les matières, les couleurs de la ville, ses différents espaces, ses fonctions, son histoire. Écouter, regarder, toucher son patrimoine sont des nouveaux moyens pédagogiques pour s'initier à l'architecture et à l'histoire.

#### À savoir

Participation active indispensable des enseignants et accompagnateurs pendant la visite. Merci de prendre contact avec nous pour les modalités.



# À LA CARTE









17 Mon école, mon quartier, ma ville Tous niveaux
Durée Ih30
Tarif visite - Projet école

Classes de Quimper uniquement

# **Objectifs**

- Étudier l'architecture de l'environnement immédiat et quotidien
- S'interroger sur l'architecture scolaire
- Appréhender l'histoire d'un quartier
- Intégrer le quartier dans une ville

#### **Outils**

- Matériel pour prise de note et dessins
- Plans, cartes, cartes postales
- Livret servant sur les trois séances

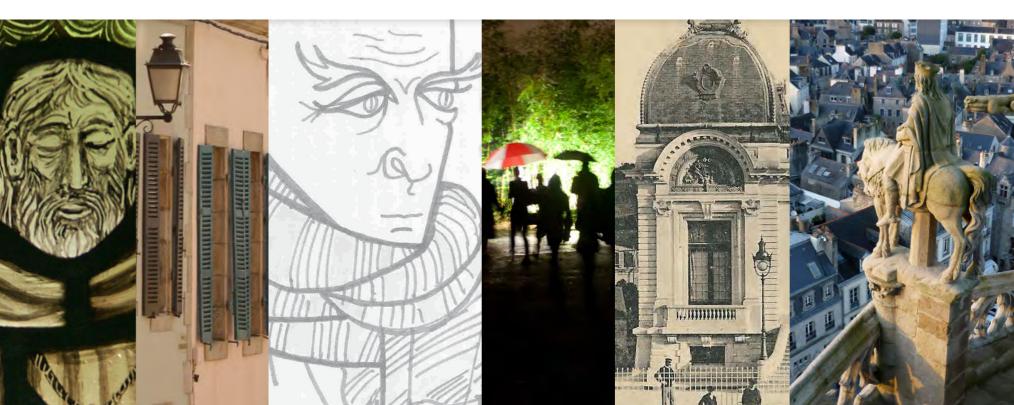
# **Thématique**

La première séance se passe dans la classe et l'école. La deuxième séance est l'occasion de partir à la découverte du quartier. La dernière séance se fait dans le cœur historique de Quimper.

18 Visite sur mesure

Tous niveaux
Durée 1h30
Tarif visite sur mesure

Création de visites spécifiques à la demande des enseignants. Nous consulter!





# Maison du patrimoine

Service de l'animation de l'architecture et du patrimoine

5 rue Ar Barzh Kadiou 29000 Quimper 02 98 95 52 48

secretariat.patrimoine@mairie-quimper.fr www.quimper.fr

Soyez informés des animations culturelles et des visites:







