EXPLORATEURS

QUIMPER

ACTIONS PÉDAGOGIQUES

ANNÉE 2024-2025
MATERNELLES - ÉLÉMENTAIRES
COLLÈGES - LYCÉES

MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION
NATIONALE
ET DE LA JEUNESSE

Liberté
Égalité
Fraternité

VILLES
& PAYS
D'ART &
D'HISTO
DIRE

ÉDITO

Chères enseignantes, chers enseignants,

La ville de Quimper est animée par la volonté de transmettre le goût de la culture et du patrimoine. Un patrimoine d'une qualité remarquable qui fait la fierté de notre ville et de ses habitants !
Dans sa recherche d'une culture pour toutes et tous, la municipalité s'est aussi fixée une priorité : celle de la transmission à la jeunesse pour lui permettre de mieux connaître le passé, de décoder le présent et de se projeter dans l'avenir.

Afin de relever ce formidable défi de conquête de ce jeune public exigeant, le service Ville d'art et d'histoire a entièrement repensé l'offre éducative, pour s'inscrire dans la charte de l'éducation artistique et culturelle et dans le Projet éducatif global (PEG) de notre ville.

Au travers de visites ludiques accompagnées, d'outils, d'ateliers créatifs et d'expériences immersives, les élèves pourront jouer, toucher, voir, entendre et sentir le patrimoine, rendant ainsi l'apprentissage joyeux, vivant et engageant ! Les parcours sont adaptés à tous les niveaux scolaires et accompagnés par des médiateurs et guides-conférenciers passionnés. Des visites en autonomie sont également proposées pour permettre à chacune et à chacun d'entre vous de trouver la formule qui lui convient le mieux.

Nous espérons que cette approche nouvelle saura stimuler la créativité, renforcer les liens sociaux et développer le sens critique chez vos élèves. Ces moments-clés participent à forger les citoyens éclairés et engagés de demain, véritables ambassadeurs de leur patrimoine local !

Toute l'équipe Ville d'art et d'histoire se tient à votre disposition pour étudier vos projets. Je vous invite chaleureusement à les contacter.

Je vous souhaite de très belles découvertes culturelles et patrimoniales, empreintes de rencontres et d'émotions partagées.

Isabelle Assih
Maire de Quimper

SOMMAIRE

4 **SERVICE VILLE D'ART ET D'HISTOIRE : QUI SOMMES-NOUS ?**
6 **ACTIVITÉS PROPOSÉES : VISITES, ATELIERS ET PARCOURS**
7 **ORGANISER VOTRE VISITE**
8 **UNE DÉMARCHE REPOSANT SUR UNE PÉDAGOGIE ACTIVE**
10 **LES OUTILS PÉDAGOGIQUES**

12 **ACTIVITÉS ACCOMPAGNÉES - MATERNELLES**
Activités mini-explorateurs
La place à petits pas
Un tour au jardin

14 **ACTIVITÉS ACCOMPAGNÉES - ÉLÉMENTAIRES, COLLÈGES ET LYCÉES**
Les incontournables
Balade urbaine à Quimper
Locmaria, un quartier à part
Histoires et légendes de Quimper

16 **Au cœur du Moyen Âge**
Quimper, ville médiévale
Tournée d'inspection des fortifications
Les bâtisseurs de cathédrale

18 **La nature en ville**
L'arbre en ville
Le jardin à deux voix : du patrimoine à la botanique

19 **Arts et savoir-faire**
Vitrail : tout un art !
Parcours street art

20 **VISITE SUR MESURE**

21 **DÉCOUVERTES EN AUTONOMIE**
Balade « Maths et patrimoine »
Escapade « Friendly » entre ados
Box Escape Game
Découvre Quimper avec Maout (en breton)

22 **ACTIVITÉS PAR NIVEAU EN UN COUP D'ŒIL**
23 **ÉDUCATION NATIONALE : TRAVAILLONS ENSEMBLE**

SERVICE VILLE D'ART ET D'HISTOIRE

QUI SOMMES-NOUS ?

UNE ÉQUIPE QUALIFIÉE

Coordonné par la cheffe de projet Ville d'art et d'histoire, le service compte un responsable-adjoint, une chargée des publics et des actions éducatives, une assistante administrative et plusieurs guides-conférenciers.

Les guides-conférenciers, véritables médiateurs culturels, formés en histoire et histoire de l'art, s'adaptent à leurs publics ainsi qu'aux thématiques. Plusieurs visites peuvent être menées en anglais, allemand, espagnol et breton .

LE SERVICE « VILLE D'ART ET D'HISTOIRE »

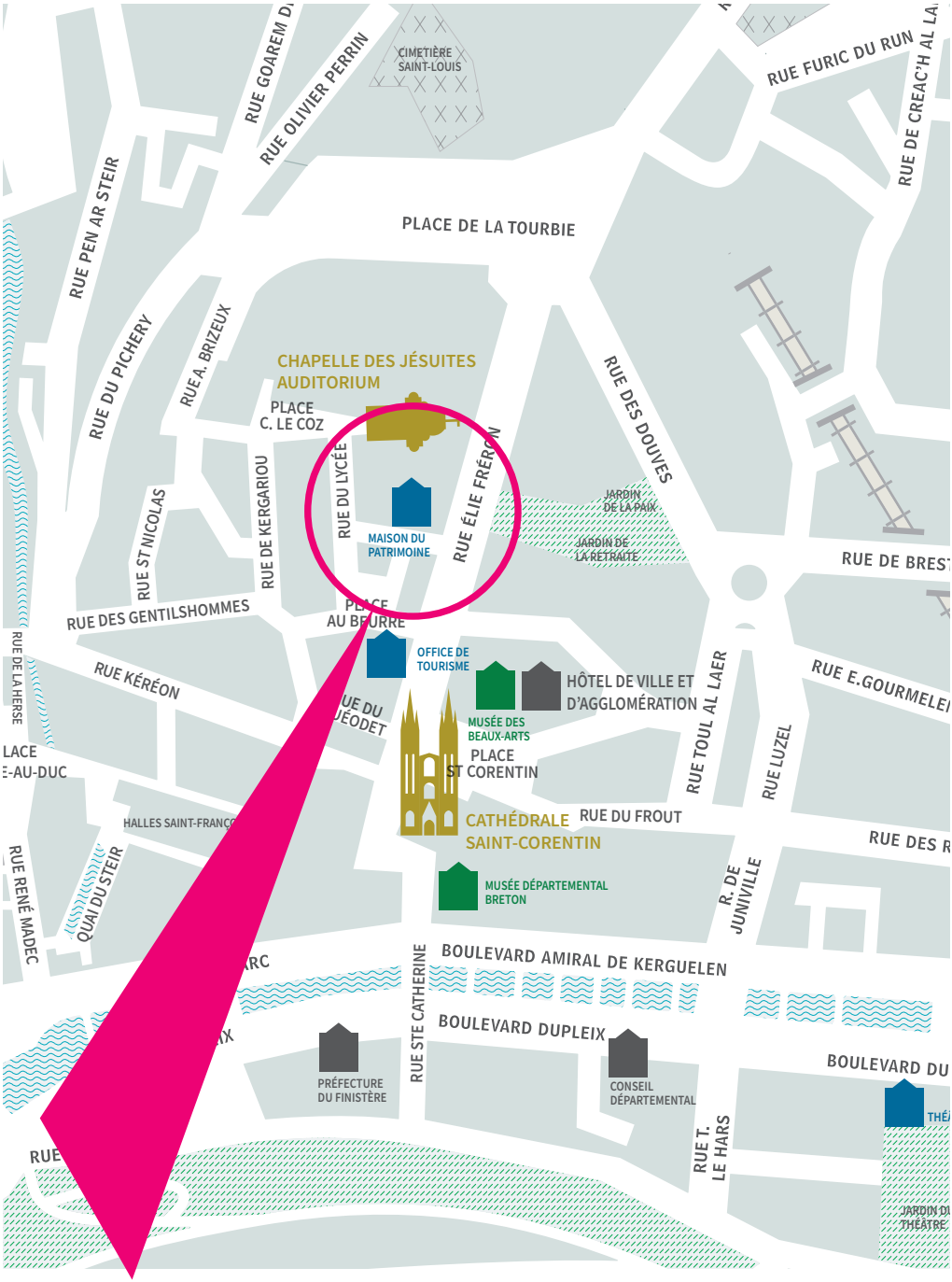
Depuis 1989, la ville de Quimper mène des actions de valorisation de son patrimoine.
La Ville a signé une convention avec le ministère de la Culture et s'est ainsi engagée à sensibiliser les habitants et le jeune public à l'architecture, à l'urbanisme et au patrimoine.

DÉCOUVRIR LE PATRIMOINE, UNE EXPÉRIENCE SENSIBLE

Nous favorisons une découverte active du patrimoine par les enfants grâce à une démarche qui les amène à observer, manipuler, comparer, déduire et s'interroger sur ce qui les entoure.

L'objectif des animations est d'éveiller la curiosité, d'éduquer le regard, d'aider à comprendre l'histoire d'un site ou d'un territoire, d'apprendre à se repérer dans l'espace et dans le temps.

Les jeux, la manipulation d'outils pédagogiques et l'expérimentation de techniques artistiques sont des moyens ludiques permettant de stimuler la créativité et de mieux comprendre comment une construction ou une œuvre ont été réalisées.



NOUS SOMMES ICI, DANS LA MAISON DU PATRIMOINE.

ACTIVITÉS PROPOSÉES

VISITES ATELIERS PARCOURS

LA VISITE ACCOMPAGNÉE

L'activité dure 1h à 1h30, selon les thèmes et l'âge des élèves. Elle permet de découvrir Quimper ou d'aborder un sujet en particulier.

Tarif : 55 € par classe

L'ATELIER

L'atelier dure entre 45 minutes et 1h, il a lieu au sein de l'école ou à la Maison du patrimoine, il est optionnel à une visite.

Tarif : 55 € par classe

LA DÉCOUVERTE EN AUTONOMIE

Les activités en autonomie sont proposées sur réservation auprès du service Ville d'art et d'histoire. Elles offrent une première approche de la ville de façon ludique et en favorisant la coopération.

Tarif : gratuit

LE PARCOURS

Vous travaillez sur une thématique en particulier ? Pensez aux cycles de visites et/ou d'ateliers : pour une même classe, un forfait de 3 médiations, dont l'une offerte, vous est proposé.

Vous composez votre propre parcours et vous pouvez opter pour l'une des propositions suivantes :

AU CŒUR AU MOYEN ÂGE

Visite *Quimper, ville médiévale* + Visite *Le jardin médiéval à 2 voix* + Atelier *Bâtisseurs de cathédrale*.

L'ARCHITECTURE RELIGIEUSE

Visite *Locmaria, un quartier à part* + Visite *Bâtisseurs de cathédrale* + Atelier *L'art du vitrail*.

TRAVERSER LE TEMPS

Balade urbaine à Quimper + Visite *Quimper, ville médiévale* + Visite *Parcours Street Art*.

Tarif : 110 euros pour une classe (3 médiations).

Les groupes sont limités à 30 élèves maximum. Le matériel, pour toutes les activités, est fourni par le service Ville d'art et d'histoire de Quimper.

ORGANISER
VOTRE VISITE

VOTRE CONTACT

Contactez-nous pour réserver une activité, préparer votre venue ou concevoir un projet pour votre classe :

Stéphanie DERRIEN
Chargée des publics
et des actions éducatives
stephanie.derrien@quimper.bzh
02 98 95 52 48

LIEU DE DÉPART DES VISITES

Sauf mention contraire, le départ des visites a lieu à la Maison du patrimoine, 5 rue Ar Barzh Kadiou, près de la place au Beurre.

LIEU DE DÉPART DES VISITES

L'équipe de médiation veille à maintenir l'attention des élèves en les rendant acteurs de leur visite et en adaptant son discours. Pendant toute la durée de l'activité, les élèves restent sous la responsabilité de l'enseignant ou de l'encadrant. Cependant, les adultes accompagnateurs sont invités à s'impliquer dans les activités proposées.

POUR PIQUE-NIQUER

Le groupe peut profiter des jardins de la ville et des parcs en plein air ou du rez-de-chaussée de la Maison du patrimoine (quand pluie ou grand froid) sur demande préalable.

RÈGLEMENT

Le règlement est effectué par chèque ou par virement après réception de la facture émise par les services financiers de la ville de Quimper.

Pour les visites des collégiens et lycéens, vous pouvez effectuer le règlement via le Pass Culture à partir de la 6ème.

ANNULATION

Toute annulation doit être signalée par écrit à l'adresse stephanie.derrien@quimper.bzh au moins 48h à l'avance, faute de quoi la visite sera facturée.

PROLONGER LA DÉCOUVERTE

Le musée des beaux-arts de Quimper et le musée départemental breton proposent un programme d'activités fourni pour enrichir votre journée découverte de la ville !

UNE DÉMARCHE REPOSANT SUR UNE PÉDAGOGIE ACTIVE

L'équipe de médiation du service Ville d'art et d'histoire propose et coordonne des activités pédagogiques de découverte de l'architecture et du patrimoine sur l'ensemble du territoire de Quimper. Lors d'une visite ou d'un atelier, il s'agit de privilégier la découverte et l'expérimentation de chacun des élèves. En stimulant ainsi leur curiosité, ils enrichissent leurs connaissances et prennent conscience de la valeur de leur cadre de vie. Ils peuvent acquérir des points de repère et des clefs de lecture facilement réutilisables.

LA DÉMARCHE PÉDAGOGIQUE

La pédagogie s'articule autour d'axes privilégiés :

- favoriser une approche sensorielle de l'histoire, de l'architecture, de l'urbanisme et de l'environnement.
- procéder par expérimentation, à l'aide d'un matériel pédagogique approprié.
- enrichir les connaissances de l'élève au contact direct de spécialistes, de professionnels, d'artistes.
- stimuler la créativité et la curiosité de l'élève en lui permettant de mettre en pratique ce qu'il a appris.
- éduquer le citoyen de demain à son cadre de vie.

LES ACTIVITÉS ÉDUCATIVES EN LIEN AVEC LES PROGRAMMES SCOLAIRES

Les animations pédagogiques proposées sont pluridisciplinaires. Elles illustrent et complètent le programme d'histoire, de géographie, d'histoire des arts ainsi que de nombreuses autres matières.

HISTOIRE

- Antiquité
- Moyen Âge
- Époque moderne
- Époque contemporaine

QUESTIONNER LE MONDE

- Repérages dans le temps et dans l'espace
- Les modes de vie à différentes époques
- Découverte d'une ville ou d'un quartier

FRANÇAIS

- Vocabulaire
- Expression écrite et orale

MATHÉMATIQUES

- Géométrie
- Arithmétique
- Notions de mesure, échelles, plans

HISTOIRE DES ARTS

- Arts de l'espace (architecture, urbanisme)
- Arts visuels (peinture, sculpture...)
- Éducation à l'image

ÉDUCATION CIVIQUE

- Éducation à la citoyenneté
- Connaissance de son cadre de vie
- Découverte des institutions

LES OUTILS PEDAGOGIQUES

LES SUPPORTS PÉDAGOGIQUES

Pour une visite vivante, active, pédagogique et joyeuse, les enfants utilisent des jumelles, carnets de dessin, maquettes en bois, puzzles en 3D, vidéos, etc... en fonction des thèmes abordés ou des ateliers choisis.

LES RESSOURCES EN LIGNE

Des vidéos d'animation en 3D retracent l'évolution urbaine de Quimper du Néolithique à nos jours. Elles restituent les étapes d'édification de la ville, de construction de la cathédrale, d'une maison à pan-de-bois.

À visionner en classe avant ou après la visite sur YouTube .com/mdpquimper

LES MAQUETTES

Une série de maquettes permet d'appréhender les techniques architecturales : maison à pan-de-bois, voûte sur croisée d'ogives, arc en plein cintre, église romane, cathédrale gothique. Des modules de bois réalistes ou géométriques permettent de travailler sur le thème de la ville de l'époque médiévale à la cité du futur.

ACTIVITÉS ACCOMPAGNÉES
MATERNELLES
ACTIVITÉS MINI-EXPLORATEURS

Pour préparer cette visite avec vos élèves, une malette pédagogique est disponible avec des livres et des blocs de bois pour construire une place en classe. Réservez-la auprès du service !

LA PLACE À PETITS PAS

Qu'est-ce qu'une place ? D'où vient son nom ? Avec quelle matière est-elle construite ? Par petits groupes, les enfants découvrent une place à Quimper et apprennent à la regarder autrement au travers d'activités ludiques de découverte. Ensuite, les enfants reconstituent une place avec des blocs de bois.

Niveau : PS-MS-GS
Durée : 45 minutes
Connaissances développées :
- acquérir des repères dans l'espace urbain : la maison, la rue, la place
- se familiariser avec la ville, ses formes, ses ordres de grandeur, ses textures et ses couleurs

UN TOUR AU JARDIN

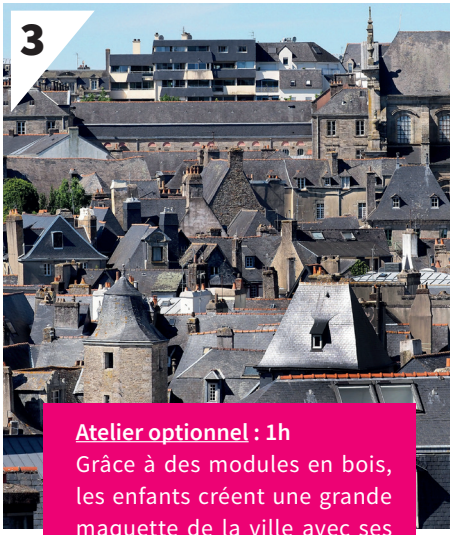
À quoi sert un jardin ? Comment est-il organisé ? Qu'est-ce qu'on y trouve ? À partir d'un herbier retrouvé dans un grenier, les enfants découvrent le lieu d'allées en fontaines, grâce à des activités corporelles et sensorielles.

Niveau : PS-MS-GS
Durée : 45 minutes
Connaissances développées :
- découvrir les invariants du jardin
- interagir avec les lieux, percevoir la place de la nature en ville
- développer l'imaginaire

L'activité peut avoir lieu au jardin de la Retraite ou au jardin du prieuré à Locmaria.

ACTIVITÉS ACCOMPAGNÉES
ÉLÉMENTAIRES, COLLÈGES & LYCÉES

⊙ LES INCONTOURNABLES



Atelier optionnel : 1h
Grâce à des modules en bois, les enfants créent une grande maquette de la ville avec ses maisons à encorbellement, ses ponts, ses remparts, ses monuments…

Pour les plus jeunes, il est possible de rester à l'échelle de la rue et pour les plus imaginatifs, de rêver la ville de demain.

BALADE URBAINE À QUIMPER

Munis d'une besace d'activités en bandoulière et d'une carte, les enfants découvrent par groupes l'histoire de la ville de Quimper jusqu'à aujourd'hui, sa cathédrale, ses rues anciennes, son port, la Terre-au-Duc . Une visite active et ludique indispensable en guise d'introduction à une découverte patrimoniale et culturelle de Quimper.

Niveau : du CP à la terminale
(contenu adapté au niveau des élèves)
Durée : 1h ou 1h30

Connaissances développées :
- se repérer dans l'espace, lire un plan
- se situer dans le temps, comprendre l'évolution urbaine de Quimper
- observer et décrire l'architecture, se familiariser avec les particularités de l'espace urbain

LOCMARIA, UN QUARTIER À PART

Le quartier s'organise autour d'une église millénaire, un des rares édifices romans conservés en Finistère. Le guide aborde, dans cette visite, l'histoire du quartier, l'architecture romane de l'église avant d'ouvrir sur le jardin médiéval. Énigmes, devinettes et manipulations d'une maquette sont au rendez-vous pour cette visite jouée !

Niveau : du CP à la terminale
(contenu adapté au niveau des élèves)
Durée : 1h à 1h30
Connaissances développées :
- acquérir le vocabulaire de l'architecture religieuse
- comprendre l'organisation et la vie d'une abbaye et d'un jardin médiéval
- saisir le lien entre la situation géographique et l'évolution du site et de ses activités

Poursuivre sa visite : avec les visites « Contes et légendes » au musée départemental breton ou au musée des beaux-arts de Quimper.

HISTOIRES ET LÉGENDES DE QUIMPER

« Un jour d'orage de l'an 1620, un diable vert horrible et épouvantable provoqua l'embrasement de la flèche de la cathédrale… ». Quimper et la Cornouaille sont des terres de légendes. Au fil d'un parcours conté, les élèves sont plongés dans les récits qui témoignent de modes de vie, de croyances ou de patrimoines disparus… À l'issue de la visite, les élèves complètent un mini-livre où ils illustrent les histoires contées.

Niveau : du CP au CM2
Durée : 1h à 1h30
Connaissances développées :
- éveiller la sensibilité, développer l'imagination, l'expression et la créativité
- découvrir l'histoire de Quimper par des récits légendaires
- distinguer le réel de l'imaginaire, la réalité de la fiction, l'histoire de la croyance

⊙ AU CŒUR DU MOYEN ÂGE

Poursuivre sa visite : avec le zoom sur le Moyen Âge dans les collections du musée départemental breton.

QUIMPER, VILLE MÉDIÉVALE

Les élèves découvrent l'architecture et l'organisation de la société en ville au Moyen Âge. La visite émaillée d'activités est axée autour des trois ordres de la société médiévale : ceux qui prient, ceux qui combattent et ceux qui travaillent. Les élèves parcourent leurs lieux de vie et d'activités.

Niveau : du CP à la terminale
(contenu adapté au niveau des élèves)
Durée : 1h ou 1h30
Connaissances développées :
- découvrir les caractéristiques de l'architecture gothique
- comprendre l'organisation de la ville et la vie quotidienne au Moyen Age
- lire une carte, se situer dans l'espace et le temps

Atelier optionnel : 45 min
L'atelier fait suite à la visite sur le terrain. Les enfants découvrent les maquettes de machines de siège ainsi qu'un jeu de plateau par équipes pour comprendre les modes d'attaque et de défense d'une ville fortifiée.

TOURNÉE D'INSPECTION DES FORTIFICATIONS

Les enfants accompagnent et jouent avec le miseur de la ville à la découverte des vestiges des fortifications de Quimper, de leur rôle et de leur évolution dans le temps ! À partir d'un « Cherche et trouve », les élèves observent les éléments constitutifs des fortifications et apprennent à en définir les usages tout en constatant les réparations nécessaires.

Niveau : du CP à la 5ème
Durée : 1h30
Connaissances développées :
- découvrir l'architecture défensive et son évolution au fil des siècles
- retrouver les traces de l'enceinte fortifiée dans la ville actuelle
- aborder la conservation et la restauration de ces vestiges

8

Atelier optionnel : 45 min
Après s'être familiarisés avec les caractéristiques de la cathédrale Saint-Corentin, les bâtisseurs en herbe apprennent à monter une voûte sur croisée d'ogives.

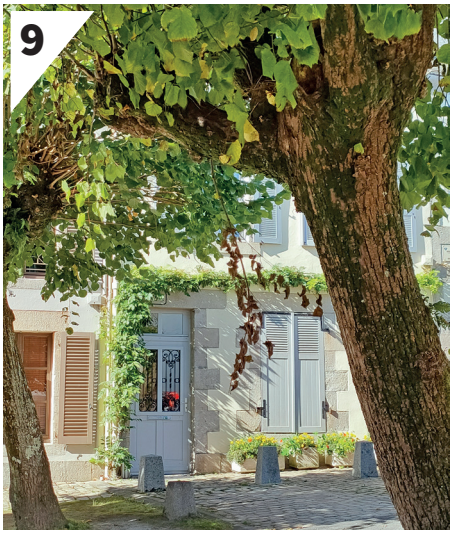
LES BÂTISSEURS DE CATHÉDRALE

Et si nous étions des bâtisseurs de cathédrale ? Les élèves se mettent dans la peau de ces artisans ! Ce voyage architectural raconte l'histoire des hommes qui réussirent à mettre en œuvre le génie de l'architecture gothique, sans écroulement, ou presque... Les métiers, les matériaux, les savoir-faire seront à l'honneur lors de cette visite qui fait revivre les chantiers de la cathédrale Saint-Corentin du XIII^{e} au XIX^{e} siècle.

Niveau : du CP à la terminale
(contenu adapté au niveau des élèves)
Durée : 1h30
Connaissances développées :
- comprendre les fonctions et les composantes d'une cathédrale
- décrypter l'architecture gothique
- découvrir les métiers et savoir-faire traditionnels

Pour aller plus loin : la visite « Bâtisseurs de cathédrale » peut être complétée par la visite de « Locmaria, un quartier à part » afin d'établir un parallèle entre art roman et art gothique.
La thématique « Le vitrail, tout un art ! » offre également un prolongement intéressant à la visite de la cathédrale.

Vous pouvez aussi poursuivre votre découverte avec la visite « Du palais au musée » pour découvrir l'architecture de l'ancien palais des évêques au musée départemental breton.



L'ARBRE EN VILLE

Partons en exploration dans la ville à la recherche des arbres ! Cette balade émaillée d'activités et de collectage permet aux élèves de découvrir quelques essences d'arbres et leur fonction dans l'espace urbain aujourd'hui et demain. Les élèves dessinent ensuite leur projet idéal de place végétalisée !

Niveau : du CP à la terminale
Durée : 1h à 1h30
Connaissances développées :
- connaître la place et la fonction de l'arbre dans l'espace urbain
- appréhender son cadre de vie
- sensibiliser aux enjeux climatiques
- développer la créativité

LE JARDIN À DEUX VOIX : DU PATRIMOINE À LA BOTANIQUE

La visite sensorielle, en compagnie d'un guide et d'un jardinier, propose un regard à la fois botanique et culturel sur les jardins de la Retraite et de la Paix.

En partenariat avec la Direction des paysages, de la végétalisation et de la biodiversité de la ville de Quimper.

Niveau : du CP à la terminale
Durée : 1h30
Connaissances développées :
- faire l'expérience sensible du jardin
- découvrir les plantes, l'architecture et la symbolique du jardin
- retracer l'histoire des jardins et contextualiser leur fonction
- comprendre la dimension patrimoniale de ces espaces

Atelier optionnel : 1h
Pour comprendre l'art du vitrail, la visite se prolonge par un temps d'activité où les enfants créent un panneau translucide et coloré sur le modèle des vitraux de la cathédrale. L'atelier se décline en deux activités : découpage et collage dans un réseau prédécoupé. Les plus jeunes utiliseront des gommettes translucides.

Pour aller plus loin : cette visite est un bon complément à la visite *Bâtisseurs de cathédrale*.

LE VITRAIL : TOUT UN ART !

Pour ce thème d'activités, 2 formules existent :

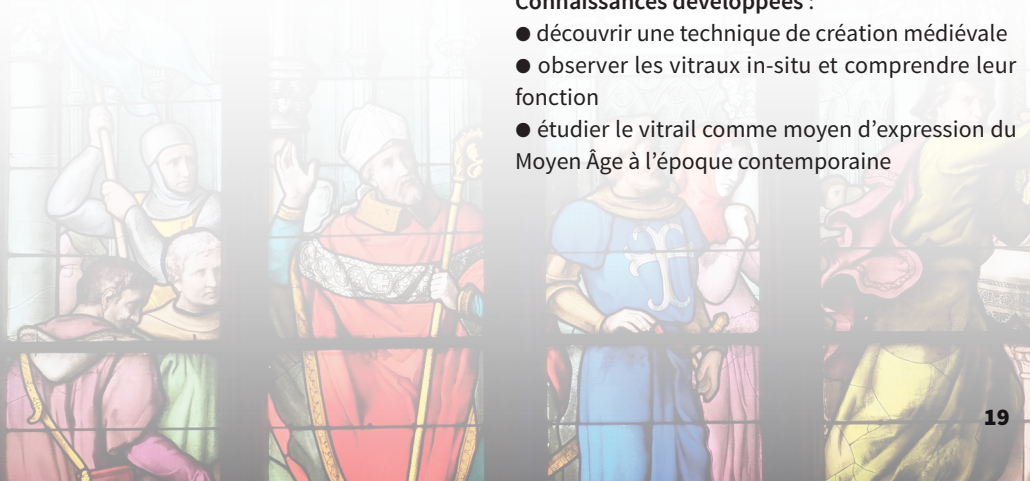
Formule 1 : Du vitrail gothique au vitrail contemporain

Le vitrail est un art vivant ! Après une découverte du vitrail religieux au sein de la cathédrale, les enfants poursuivent leur périple au passage couvert de l'hôtel de l'Epée et accèdent à une verrière civile aux allures Art déco. Le guide en profite pour leur présenter un vitrail artistique actuel ainsi que les outils du maître verrier d'aujourd'hui.

Formule 2 : Le vitrail religieux
Visite couplée avec le musée départemental breton

Le vitrail, par son subtil jeu de lumière et de couleurs, se déploie dans l'architecture gothique comme support de récits légendaires, historiques et religieux. Le guide aborde les aspects techniques et iconographiques de l'art du vitrail devant les verrières de la cathédrale Saint-Corentin. Après cette découverte, les enfants poursuivent leur visite au musée départemental breton en compagnie d'une médiatrice culturelle, pour pouvoir observer de très près ces œuvres de verre.

Niveau : du CP à la terminale
Durée : 1h30
Connaissances développées :
- découvrir une technique de création médiévale
- observer les vitraux in-situ et comprendre leur fonction
- étudier le vitrail comme moyen d'expression du Moyen Âge à l'époque contemporaine



Graff de *Mohawdu* - Kermoysan

PARCOURS STREET-ART

Les artistes du Street-Art s'emparent de l'espace public comme terrain d'expression. À Quimper, ils sont présents partout, parfois il faut lever les yeux pour les voir ! Partons sur leurs traces dans les rues de Quimper, et à notre tour, imaginons notre graff !

Niveau : du CP à la terminale
Durée : 1h30
Connaissances développées :

- découvrir un mouvement artistique, le situer dans l'histoire de l'art
- appréhender son cadre de vie et la législation sur le graff
- saisir la perpétuelle évolution de l'espace urbain
- développer l'inventivité et l'esprit critique

VISITES SUR MESURE

Sur demande formulée en amont auprès du service Ville d'art et d'histoire, il est possible d'organiser une visite sur un thème spécifique ! La durée de visite sera établie en fonction de votre demande et des préconisations de l'équipe du service Ville d'art et d'histoire.

DÉCOUVERTES EN AUTONOMIE

BALADE « MATHS ET PATRIMOINE »

Du cycle 1 au CM2

Le Groupe départemental Mathématiques de la DSDEN a conçu avec le service Ville d'art et d'histoire un parcours « Maths et patrimoine » dans la ville. Les enseignants empruntent le matériel à la Maison du Patrimoine et partent, avec leurs élèves, résoudre quelques énigmes et calculs dans le cœur du centre-ville !

GRATUIT

« ESCAPADE FRIENDLY » ENTRE ADOS

De la 4ème à la terminale

À partir d'un plan du centre-ville accompagné de défis photos et énigmes, les jeunes découvrent la ville et font connaissance en toute convivialité avec le patrimoine quimpérois. Cette visite est adaptée dans le cadre de l'accueil de correspondants étrangers par exemple. Selfies et moments mémorables assurés !

GRATUIT

BOX « ESCAPADE GAME »

De la 4ème à la terminale

Durée : 1h30 à 2h

Le roi Gradlon a disparu ! Un individu s'est introduit au musée des beaux-arts et dérobé le célèbre tableau *La Fuite du Roi Gradlon*. Une enquête ludique à mener pour retrouver le coupable au cœur de la ville et en savoir plus sur l'histoire de Quimper. L'ensemble de l'Escape Game se joue dans le centre historique de Quimper. La box est adaptée pour 10 élèves maximum.

Comptez 3 boîtes par classe pour un coût de 25 euros par box. Paiement possible via le Pass Culture.

« DÉCOUVRE QUIMPER AVEC MAOUT »

(breton et langues étrangères)

Cycle 3

Le groupe est invité à mener l'enquête ! Maout, un adorable petit bélier, a en effet besoin d'aide pour trouver qui a subtilisé les ustensiles nécessaires à la fabrication des délicieuses crêpes bretonnes. Partez avec lui à la rencontre de personnages hauts en couleur qui vous feront découvrir les lieux les plus remarquables de Quimper !

GRATUIT

Ces activités en autonomie sont à réserver en amont auprès du service Ville d'Art et d'histoire car elles nécessitent la mise à disposition du matériel.

ACTIVITÉS PAR NIVEAU EN UN COUP D'ŒIL

	PS	MS	GS	CP	CE1	CE2	CM1	CM2	6E	5E	4E	3E	2NDE	1ERE	TLE
1- LA PLACE À PETIT PAS	⊙	⊙	⊙												
2- UN TOUR AU JARDIN	⊙	⊙	⊙												
3- BALADE URBAINE À QUIMPER				⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙
4- LOCMARIA, UN QUARTIER À PART				⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙
5- HISTOIRES ET LÉGENDES DE QUIMPER				⊙	⊙	⊙	⊙	⊙							
6- QUIMPER, VILLE MÉDIÉVALE	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙
7- TOURNÉE D'INSPECTION DES FORTIFICATIONS				⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙					
8- LES BÂTISSEURS DE CATHÉDRALE				⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙
9- L'ARBRE EN VILLE				⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙
10- LE JARDIN À DEUX VOIX				⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙
11- VITRAIL : TOUT UN ART !				⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙
12- PARCOURS STREET-ART				⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙
13- MATHS ET PATRIMOINE	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙							
14- ESCAPADE FRIENDLY											⊙	⊙	⊙	⊙	⊙
15- BOX ESCAPADE GAME											⊙	⊙	⊙	⊙	⊙
16- DÉCOUVRE QUIMPER AVEC MAOUT							⊙	⊙	⊙						

ÉDUCATION NATIONALE
TRAVAILLONS ENSEMBLE !

Le service des publics s'appuie sur la charte pour l'éducation artistique et culturelle afin de proposer une offre pédagogique cohérente qui vise l'accès à la culture pour tous les élèves.

ACCOMPAGNEMENT PAR LES CONSEILLERS PÉDAGOGIQUES DE L'ÉDUCATION NATIONALE

Le service Ville d'art et d'histoire est accompagné par Joëlle Méhat, conseillère pédagogique 1er degré Arts visuels de la Direction des services départementaux de l'Éducation nationale (DSDEN) et Éric Macquet, chargé de la mission arts et culture à la Direction diocésaine de l'enseignement catholique (DDEC) afin d'optimiser l'adéquation entre les activités proposées par le service, le programme scolaire et le niveau des élèves.

PROJET ÉDUCATIF, ARTISTIQUE ET CULTUREL (EAC) POUR VOTRE CLASSE

Nous engageons régulièrement des projets auprès des classes du territoire sur les thématiques étudiées par le service : architecture, urbanisme et patrimoine, avec la participation d'autres acteurs du territoire (artistes, artisans, architectes, associations culturelles, …). Si vous aussi, vous souhaitez bâtir un projet avec votre classe, nous sommes à votre disposition pour échanger. Contactez-nous !

À bientôt !

« LES ENFANTS SONT LES ARTISTES NATURELS DU MONDE, ILS VOIENT TOUT AVEC DES YEUX D'ARTISTE, OU PLUTÔT ILS VOIENT LE MONDE COMME UNE ŒUVRE D'ART GÉANTE. »

Barbara Bloom, artiste conceptuelle américaine, née en 1951

ERGERZHOURIEN XEMPES

Explorateurs Quimper Ergerzhourien Kemper
Le service Ville d'art et d'histoire piloté par la cheffe de projet coordonne et met en œuvre les initiatives de Quimper, Ville d'art et d'histoire. Il propose tout au long de l'année des visites guidées pour tous les publics : locaux, touristes, jeune public, en groupe ou en famille. Il se tient à votre disposition pour tout projet.

Quimper appartient au réseau national des Villes et Pays d'art et d'histoire.
Le ministère de la Culture, Direction générale des patrimoines et de l'architecture, attribue le label Villes et Pays d'art et d'histoire aux collectivités locales qui animent leur patrimoine. Il qualifie des territoires, communes ou regroupements de communes qui, conscients des enjeux que représente l'appropriation de leur architecture et de leur patrimoine par les habitants, s'engagent dans une démarche active de connaissance, de conservation, de médiation et de soutien à la création et à la qualité architecturale et du cadre de vie.
Il garantit la compétence des guides-conférenciers et des chefs de projets Villes ou Pays d'art et d'histoire et la qualité de leurs actions.
Des vestiges antiques à l'architecture du XXIe siècle, les villes et pays mettent en scène le patrimoine dans sa diversité. Aujourd'hui, un réseau de 207 Villes et Pays d'art et d'histoire vous offre son savoir-faire en métropole et outre-mer.

À proximité
Brest, Concarneau, Dinan, Dinard, Fougères, Guérande, Lannion-Trégor, Lorient, Morlaix, Nantes, Pontivy, Quimperlé, Rennes, Vannes et Vitré bénéficient de l'appellation Ville ou Pays d'art et d'histoire.

Maison du patrimoine
5 rue Ar Barzh Kadiou
29000 Quimper
secretariat.patrimoine
@quimper.bzh
www.quimper.bzh
Tél. 02 98 95 52 48

Devenez fan !
Retrouvez la Maison du patrimoine sur les réseaux sociaux. Soyez informés des animations culturelles et des visites ! Et si vous avez aimé nos activités, n'hésitez pas à nous laisser un commentaire sur Tripadvisor !

Sur whatsapp !
Une question ? Contactez-nous par message sur whatsapp au +33789973265.

Visuels © Ville de Quimper, sauf mentions contraires
Graphisme : Marc Delalleau
Ville de Quimper d'après DES SIGNES studio Muchir Desclouds 2015.
Impression : reprographie municipale

MINISTÈRE DE LA CULTURE
Liberté
Égalité
Fraternité

MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE ET DE LA JEUNESSE
Liberté
Égalité
Fraternité

VILLES D'ART & D'HISTOIRE

VILLE DE QUIMPER

Maison du patrimoine