

EXPLORATEURS QUIMPER ACTIONS PÉDAGOGIQUES

RDV enseignants

mercredi 30 septembre 2026 à 14h30

**ANNÉE 2026-2027
MATERNELLES - ÉLÉMENTAIRES
COLLÈGES - LYCÉES**

**VILLES
& PAYS
D'ART &
D'HISTOIRE**

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 fixé 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 (EAC) et dans le Projet éducatif global 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

9 LES OUTILS PÉDAGOGIQUES

10 ACTIVITÉS ACCOMPAGNÉES - MATERNELLES

Activités mini-explorateurs

La place à petits pas

Un tour au jardin

Quimper à la loupe

12 ACTIVITÉS ACCOMPAGNÉES - ÉLÉMENTAIRES, COLLÈGES ET LYCÉES

Les incontournables

Balade urbaine à Quimper

Habiter la ville

Locmaria, son église romane

Histoires et légendes de Quimper

14 Au cœur du Moyen Age

Quimper, ville médiévale

Tournée d'inspection des fortifications

Les bâtisseurs de cathédrale

16 La nature en ville

L'arbre en ville

Le jardin ludique et sensoriel

17 Arts et savoir-faire

Vitrail : tout un art !

Lever de rideau sur le théâtre Max-Jacob **NOUVEAUTÉ**

Parcours street art **NOUVEAUTÉ**

19 DÉCOUVERTES EN AUTONOMIE

Balade « Maths et patrimoine »

Quimper à la loupe

Box Escape Game

Découvre Quimper avec Maout (en breton)

20 ACTIVITÉS PAR NIVEAU EN UN COUP D'ŒIL

22 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, espagnol et italien.

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.

ACTIVITÉS PROPOSÉES

VISITES ATELIERS PARCOURS

LA VISITE ACCOMPAGNÉE

L'activité dure entre 45 min 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 et 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 qui met les outils à disposition du groupe. Elles offrent une première approche de la ville de façon ludique et en favorisant la coopération.

Tarif : gratuit (sauf box Escapade Game)



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 AGE

Visite *Quimper, ville médiévale* + Visite *Bâisseurs de cathédrale* + Atelier *Bâisseurs de cathédrale*.

L'ARCHITECTURE RELIGIEUSE

Visite *Locmaria, son église romane* + Visite *Bâisseurs de cathédrale* + Atelier *Bâisseurs de cathédrale*.

TRAVERSER LE TEMPS

Balade urbaine à Quimper + Visite *Habiter la ville* + Visite *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.

MODALITÉS 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. Les adultes accompagnateurs sont invités à s'impliquer dans les activités proposées.

POUR PIQUE-NIQUER

Le groupe peut profiter des jardins de la ville ou du rez-de-chaussée de la Maison du patrimoine (quand pluie ou grand froid), selon disponibilité et sur demande préalable.

RÈGLEMENT

Le règlement est effectué 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 6^{ème}.

ANNULATION

Toute annulation doit être signalée par écrit à l'adresse :

secretariat.patrimoine@quimper.bzh au moins 48h à l'avance, faute de quoi la visite sera facturée (sauf cas de force majeure).

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.

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 Age
- 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 PÉDAGOGIQUES



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  [.com/mdpqimper](https://www.youtube.com/mdpqimper)



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

1



Pour préparer cette visite avec vos élèves, une malette pédagogique est disponible gratuitement 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 ?

Comment est-elle construite ?

Par petits groupes, les enfants découvrent une place à Quimper et apprennent à la regarder autrement au travers d'activités ludiques d'observation et de pratique. Ensuite, les enfants reconstituent une place avec des blocs de bois.

Niveau : PS-MS-GS & CP

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

2



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 de Locmaria.



QUIMPER À LA LOUPE

Par groupe, les élèves parcourent trois rues autour de la Maison du patrimoine et débusquent des détails architecturaux munis d'un cadre pour guider leur regard ! Ils les prennent en photo pour réaliser un répertoire de mots et d'images en classe.

Niveau : PS-MS-GS

Durée : 45 minutes

Connaissances développées :

- découvrir les invariants de la ville
- aiguiser le sens de l'observation
- acquérir du vocabulaire en lien avec l'architecture



ACTIVITÉS ACCOMPAGNÉES

ÉLÉMENTAIRES, COLLÈGES & LYCÉES

◉ LES INCONTOURNABLES

4

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 et d'une carte, les enfants découvrent par groupe 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

5

HABITER LA VILLE

Partez avec une guide explorer la ville et imaginez ce qui se cache derrière les façades et la vie quotidienne des habitants au fil du temps. L'approvisionnement en eau, l'éclairage, l'évacuation des déchets, les transports sont le fil conducteur de cette visite.

Niveau : à partir du CE2 - parcours long
(contenu adapté au niveau des élèves)

Durée : 1h ou 1h30

Connaissances développées :

- comprendre l'évolution des modes de vie et leur impact sur la forme urbaine et l'architecture
- observer et décrire l'architecture

6



LOCMARIA, SON ÉGLISE ROMANE

Le quartier s'organise autour d'une église millénaire, un des rares édifices romans conservés en Finistère. Le guide aborde l'histoire du quartier, l'architecture romane de l'église avant d'ouvrir sur le jardin d'inspiration médiévale. 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 ou 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

7



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... Pendant la visite, les élèves complètent un mini-livre dans lequel ils illustrent les histoires contées.

Niveau : du GS au CM2

Durée : 1h

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

8



QUIMPER, VILLE MÉDIÉVALE

Les élèves découvrent l'architecture et l'organisation de la société en ville au Moyen Age. 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

9



Activité optionnelle : 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 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

10



Activité optionnelle : 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 effondrement, 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, son église romane » 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.



11 L'ARBRE EN VILLE

Dans le contexte du dérèglement climatique, 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



12 LE JARDIN LUDIQUE ET SENSORIEL

À partir d'un herbier et d'activités, les enfants découvrent un jardin d'acclimatation et un jardin méditerranéen.

Ensuite, ils exécutent un croquis d'observation et repartent avec en classe ! Cette activité peut avoir lieu au jardin de la Retraite ou au jardin de Locmaria. A préciser lors de la réservation.

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

13



Activité optionnelle : 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.

LE VITRAIL : TOUT UN ART !

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'Épée 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.

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

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

14



NOUVEAUTÉ 2026-27

LEVER DE RIDEAU SUR LE THÉÂTRE MAX-JACOB

Accueillis par l'ouvreuse, les enfants vont découvrir le théâtre Max-Jacob, métamorphosé après sa restauration, de sa façade à ses coulisses. Ils monteront sur scène pour un atelier d'expression en conclusion de la visite !

Niveau : du CP à la terminale

Durée : 1h

Connaissances développées :

- découvrir un lieu culturel et sa fonction
- discerner les caractéristiques architecturales d'un théâtre de la Belle Époque
- identifier les différents espaces d'un théâtre (hall, salle, scène, coulisses, loges, régie)



Anna Conda, *La Nature chante*,
street-art à Kermoyan

PARCOURS STREET-ART 2026/2027

en lien avec une exposition de poche
du 22 mars au 15 juin 2027 !

Au printemps 2026, le street art investit la Maison du patrimoine ! Le service propose une **exposition de poche** consacrée au street art. Conçue par et pour le jeune public, cette exposition retrace l'histoire de cet art militant. Elle invite à découvrir les différentes techniques explorées par les artistes, tout en mettant en lumière l'évolution du statut du street art, de pratique illégale engagée à forme d'expression aujourd'hui reconnue et parfois même issue de commandes publiques ou privées.

En effet, des élèves du territoire ont pris les rênes du projet. Accompagnés de leur équipe enseignante et du service Ville d'art et d'histoire, ils ont imaginé et conçu une exposition à hauteur d'enfants. Cette exposition est notre camp de base pour découvrir le Street art au centre-ville : comprendre ses codes, son histoire et ses techniques, avant de partir à sa rencontre, *in situ*, dans les rues de Quimper.

Ouverture gratuite de l'exposition
du lundi au vendredi / 9h-12h30 - 14h-17h30

NOUVEAUTÉ 2026-27

Cette année, nous proposons également **un parcours street art au sein du quartier de Kermoyan** pour découvrir les fresques géantes créées dans le cadre du festival annuel *Couleurs d'origine*, portée par la Hip hop New School.

2 visites sont donc proposées :

- un parcours en centre-ville
- un parcours à Kermoyan

Ils peuvent être suivis indépendamment ou combinés pour une découverte plus complète du Street art à Quimper.

La visite inclut à chaque fois un atelier de pratique artistique !

Niveau : du cycle 2 au cycle 5

Durée : de 1h à 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 graffiti
- saisir la perpétuelle évolution de l'espace urbain
- développer l'inventivité et l'esprit critique

DÉCOUVERTES EN AUTONOMIE



16 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

**VISITE EN AUTONOMIE
À LA LOUPE !**



17 QUIMPER À LA LOUPE

Du cycle 2 au lycée

Munis d'un support, les enfants aiguisent leur sens de l'observation et de déduction en cherchant des détails dans les facades du quartier et en collant des stickers en face des bonnes définitions. À tester absolument !

GRATUIT

BOX « ESCAPADE GAME » 18

De la 4^{ème} 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 » 19

(français, 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	6 ^E	5 ^E	4 ^E	3 ^E	2 ^{NDE}	1 ^{ERE}	T ^{LE}
1- LA PLACE À PETIT PAS	○	○	○	○											
2- UN TOUR AU JARDIN	○	○	○												
3- QUIMPER À L LOUPE	○	○	○												
4- BALADE URBAINE				○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
5- HABITER LA VILLE						○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
6- LOCMARIA, SON ÉGLISE ROMANE				○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
7- HISTOIRES ET LÉGENDES		○		○	○	○	○	○							
8- QUIMPER, VILLE MÉDIÉVALE				○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
9- TOURNÉE D'INSPECTION				○	○	○	○	○	○	○					
10- LES BÂTISSEURS DE CATHÉDRALE				○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

	PS	MS	GS	CP	CE1	CE2	CM1	CM2	6 ^E	5 ^E	4 ^E	3 ^E	2 ^{NDE}	1 ^{ERE}	7 ^{LE}
11- L'ARBRE EN VILLE				○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
12- LE JARDIN LUDIQUE & SENSO.				○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
13- VITRAIL : TOUT UN ART !				○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
14- THÉÂTRE MAX-JACOB				○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
15- LE STREET-ART				○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
16- MATHS ET PATRIMOINE	○	○	○	○	○	○	○	○							
17- QUIMPER À LA LOUPE				○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
18- BOX ESCAPADE GAME											○	○	○	○	○
19- 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.

VOTRE PARTENAIRE POUR UN PROJET EAC

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 !

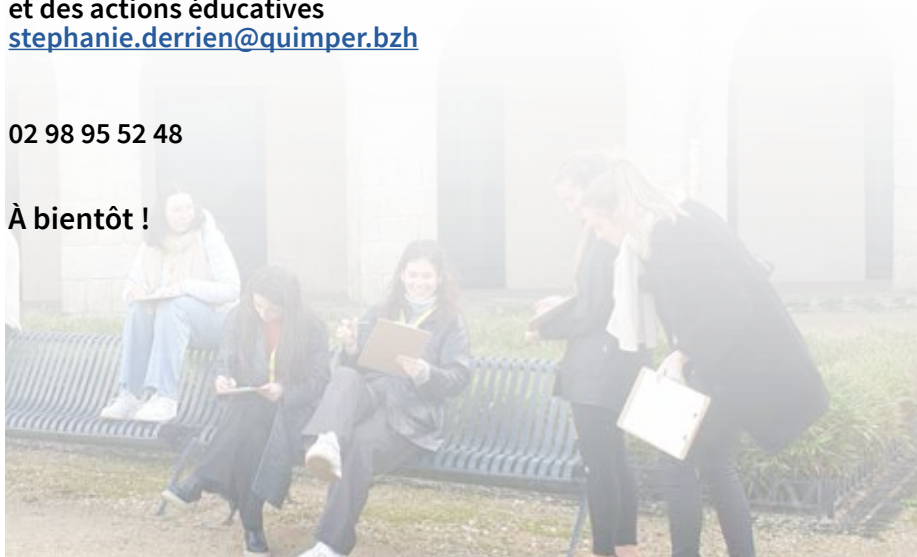
Stéphanie DERRIEN

Chargée des publics
et des actions éducatives

stephanie.derrien@quimper.bzh

02 98 95 52 48

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 KEMPER

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 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 XXI^e siècle, les villes et pays mettent en scène le patrimoine dans sa diversité. Aujourd'hui, un réseau de 210 Villes et Pays d'art et d'histoire vous offre son savoir-faire en métropole et outre-mer.

À proximité

Auray-Quiberon, 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 +33 7 89 97 32 65.



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