

**MUSÉE
PORTUAIRE
DUNKERQUE**



2020



PROGRAMME

ÉDUCATIF

UNE ÉQUIPE DE MÉDIATION CULTURELLE

disponible et imaginative !

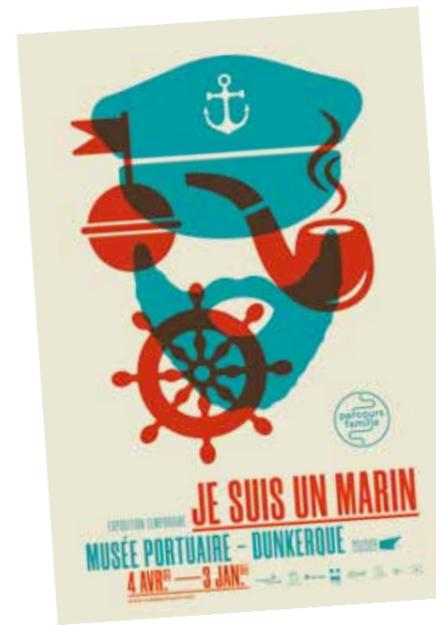
5 bonnes raisons de venir au Musée :

1. Une exposition de 1 600m² qui parcourt 4 siècles d'histoire de la ville et du 3^e port de France.
2. Une exposition temporaire qui vous emmène au large, à la découverte de la vie des marins.
3. Le *Duchesse Anne*, le plus grand trois-mâts visitable de France !
4. Le *Sandettié*, dernier bateau-feu français en activité.
5. Le phare du Risban, culminant à 63m et son incroyable panorama sur la mer, la plage, la ville et le port.

Tous ces lieux de découverte, espaces d'apprentissages scolaires et lieux d'embarquement pour des mondes étonnants pourraient suffire à vous convaincre, mais ce serait oublier notre argument ultime : nos supers animations ! Variées et ludiques, elles sont conçues pour tirer le meilleur parti de votre venue au musée. Assurées par des médiateurs spécialisés, elles sont un excellent complément à l'enseignement en classe. Vos élèves repartiront avec des souvenirs et des découvertes plein la tête !



NOUVELLE EXPOSITION TEMPORAIRE !



JE SUIS UN MARIN

Du 4 avril 2020 au 3 janvier 2021

Présentée à partir d'avril 2020, cette exposition fera la part belle à l'humain et dévoilera des aspects de la mer souvent méconnus des terriens.

Pour révéler la vie des marins à bord des navires entre le milieu du 19^e siècle et aujourd'hui, l'exposition invitera le visiteur à bord de quatre types d'embarcations - navires de pêche, de commerce, Marine Nationale et voilier de course.

Vous partagerez leur intimité et vous découvrirez l'organisation du travail et la vie à bord. Vous éprouverez les émotions qui s'invitent dans les esprits, celles qui ont forgé, dans un imaginaire collectif, le stéréotype du marin courageux, téméraire, taiseux, aventurier et avide de liberté.

Le temps d'un tour de cadran complet, vous passerez de l'autre côté du hublot : 24h chrono pour passer du mythe à la réalité ! Et envisager l'impensable : des navires sans marins. Utopie ou sérieuse perspective d'avenir ?

Des animations spéciales

Comme chaque année, le Musée portuaire propose de nouvelles animations spécialement construites en lien avec l'exposition temporaire. Avec les marins, explorez un monde très différent du nôtre, les «terriens» !

ANIMATIONS SPÉCIALES
«JE SUIS UN MARIN»

Embarquez pour 24h de vie à bord et découvrez la vie quotidienne des marins : dormir, manger, travailler, survivre...

Le parcours de l'exposition et une approche ludique offrent aux élèves l'occasion d'explorer un monde méconnu.

MATERNELLE

Accompagnez Tom le marin en embarquant sur son bateau et découvrez son quotidien et son métier à travers une histoire enrichie en sons et en chansons.



ÉLÉMENTAIRE

Devenez acteur de votre visite en endossant le rôle d'un marin et en prenant la mer pour 24 heures. Vous découvrirez alors un monde étonnant.

SECONDAIRE

Menez l'enquête à bord d'un bateau pour comprendre le quotidien des marins. 24 heures ne seront pas de trop pour devenir incollable sur le sujet !



De la petite section de maternelle au lycée



Exposition temporaire et salle pédagogique



1



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.



Toute petite et petite sections de maternelle



Musée et parcours en extérieur

2



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.

L'approche est adaptée selon les niveaux scolaires.



Petite, moyenne et grande sections de maternelle, élémentaire, collège et lycée



Exposition permanente

3



À L'ABORDAGE !

Connaissez-vous la différence entre pirates et corsaires ? Pour bien la comprendre, les élèves sont transportés au siècle de Jean Bart et sont formés au combat. Ils découvrent ensuite le lien qui reliait le célèbre corsaire au roi.



Moyenne et grande sections de maternelle, élémentaire



Musée, trois-mâts *Duchesse Anne* et salle pédagogique

4



TOUR DU MONDE EN PORTE-CONTENEURS

Comment une simple boîte a-t-elle pu révolutionner notre monde ? Les élèves découvrent la mondialisation des échanges maritimes à travers l'évolution des ports et de la manutention.



CE1, CE2, CM1, CM2, collège et lycée



Musée et salle pédagogique

TERRES INEXPLORÉES

Christophe Colomb, Magellan ou James Cook sont connus pour leurs extraordinaires explorations aux quatre coins du globe. En suivant leurs périple, les élèves comprennent le rôle essentiel des navigateurs dans la découverte de notre planète.

CM1 et CM2



Salle pédagogique



5



6

JEUX DE MAINS, JEUX DE MARINS

Larguer les amarres, affaler les perroquets, border les écoutes... Chacune de ces manœuvres nécessite des nœuds marins spécifiques. Dans l'entrepont de la *Duchesse Anne*, les élèves manipulent les cordages et réalisent leur propre tableau de nœuds.

2€/élève en plus pour le matériel sur cette animation.

CE2, CM1 et CM2



Trois-mâts *Duchesse Anne* ou salle pédagogique



7

ATTENTION DANGER !

En passant leur «permis mer», les enfants font connaissance avec le balisage maritime avant de visiter le bateau-feu *Sandettié*.

CE2, CM1 et CM2



Musée, salle pédagogique et bateau-feu *Sandettié*



8

PERDUS EN MER

1910, l'équipage du *Duchesse Anne* essuie une violente tempête qui lui fait perdre ses repères. Comment retrouver sa position et son cap à suivre ? Initiation aux techniques de repérage en mer et fabrication de boussoles sont au programme de nos apprentis matelots.

2€/élève en plus pour le matériel sur cette animation.

CE2, CM1, CM2 et collège



Trois-mâts *Duchesse Anne*



9



AU FIL DES QUAIS

Balade autour du bassin du Commerce, de la grande section au CE1
Balade jusqu'au phare, du CE2 au lycée

Pour découvrir le monde portuaire, les élèves effectuent un parcours pédestre sur les quais, du bassin du Commerce jusqu'au phare du Risban. Ce contact direct permet une découverte vivante de l'organisation d'un port et de ses activités.

- Grande section de maternelle, élémentaire, collège et lycée
- Musée et extérieur

10



CONSTRUIS TON PORT

En réalisant grâce à une maquette un aménagement portuaire, les élèves découvrent comment cet espace s'organise et quels sont ses impacts sur le territoire.

- CE2, CM1, CM2, collège et lycée (programme de 6^e et 2^{de})
- Salle pédagogique

11



HISTOIRE DE BATEAUX

Découverte de la flottaison et des différentes parties d'un bateau pour les maternelles

Des modestes voiliers d'autrefois aux porte-conteneurs d'aujourd'hui, en passant par les vapeurs, les élèves découvrent l'évolution des navires. L'approche du sujet est adaptée selon les niveaux scolaires.

- Maternelle, élémentaire, collège et lycée
- Musée et salle pédagogique

12



CADET À LA BARRE

Habillés en cadet et sous la conduite de leur capitaine, les enfants découvrent l'histoire des grands voiliers ainsi que le travail des marins à bord d'un bateau centenaire, le *Duchesse Anne*.

- Élémentaire, collège et lycée
- Trois-mâts *Duchesse Anne*

DU HAUT DU PHARE

À quoi ça sert, un phare ? Comment le construit-on ? Comment fonctionne-t-il ? Grâce à une visite ludique, les enfants découvrent tous les secrets de ces sentinelles des mers. Cerise sur le gâteau : une vue unique et décoiffante à 60 mètres de haut !

- CE2, CM1, CM2 et collège et lycée (programme 6^e, 3^e et 1^{re})
- Phare de Dunkerque

13



NAISSANCE D'UN PORT INDUSTRIEL

À travers l'extension du port au XIX^e siècle et l'arrivée de la sidérurgie sur l'eau au XX^e siècle, les élèves découvrent l'évolution des moyens de transport, les mutations portuaires et le bouleversement des structures sociales.

- Collège et lycée (programme 4^e, 3^e et 1^{re})
- Musée

14



MUSÉE MODE D'EMPLOI

À quoi sert un musée et comment fonctionne-t-il ? Pour répondre à ces questions, les élèves deviennent pleinement acteurs et, à travers les missions qui leur sont confiées, ils comprennent de façon concrète la raison d'être de ces établissements.

- Collège et lycée
- Musée

15



VOTRE ANIMATION !

Adaptez vos envies ! Nos animations peuvent être construites «sur-mesure» pour répondre à vos attentes : thèmes, lieux, visites... Bien des choses sont possibles. Contactez-nous, nos médiateurs sauront vous guider !

- Tous niveaux
- Tous les lieux du musée sont envisageables

16



Sur mesure

DES ANIMATIONS DE SAISON POUR SURFER SUR L'ACTUALITÉ

Ne ratez pas nos offres spéciales !

En plus de la quinzaine d'animations déjà disponibles dans ce programme, le service de médiation culturelle vous propose des ateliers en lien avec l'actualité tout au long de l'année !

Celles-ci ont l'ambition d'aider les élèves à comprendre le monde et la société dans laquelle ils vivent. En se questionnant sur ce qui les entoure, ils sont mieux armés pour devenir acteur de leur vie.

Cela commence dès février, avec le célèbre **carnaval de Dunkerque** qui fait parler de lui pendant plusieurs semaines. Les enfants ont l'occasion de le découvrir en détail, de son origine avec la pêche à Islande jusqu'à son fonctionnement actuel.

En octobre, ils voyageront en se régalant avec **les Semaines du Goût**.

Le mois de décembre permet quant à lui d'évoquer la manière dont les marins appréhendaient et appréhendent aujourd'hui **les fêtes de fin d'année** en pleine mer.

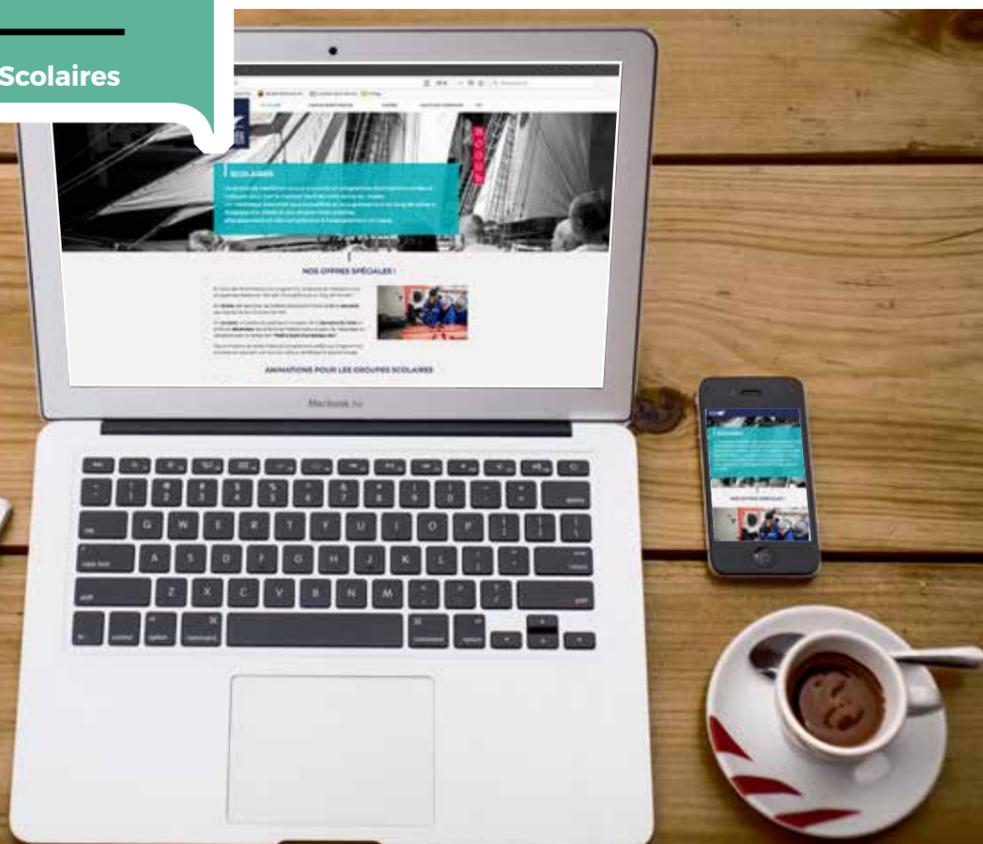
D'autres animations peuvent être proposées, suivez notre actualité pour ne rien rater et si vous avez une idée, **n'hésitez pas à nous contacter !**



Pour ne rien rater :

www.museoportuaire.com

rubrique Visiter / Scolaires



HORAIRE DES ANIMATIONS

Les animations durent 1h15 environ

🕒 9h-12h30 et 13h30-18h
du lundi au vendredi.

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

TARIFS

€ Animations : 7€/élève (2€/élève en plus pour le matériel sur certaines animations).

Les animations sont gratuites pour les écoles de l'agglomération (sauf matériel) grâce au concours de la Communauté Urbaine de Dunkerque (qui prend aussi en charge le transport) ainsi que pour les écoles des communes conventionnées avec le musée.

Gratuité pour les accompagnateurs dans la limite du nombre prévu par la réglementation (1 pour 8 élèves de maternelles, sinon 1 pour 15).

Conditions générales : facturation sur la base d'un effectif minimum de 10 élèves. Le musée se réserve le droit de modifier les programmes si les conditions météorologiques ou des travaux d'urgence ne permettent pas d'effectuer les visites prévues.

COMMENT RÉSERVER ?

Pour toutes les écoles, la réservation est obligatoire. Elle ne devient effective qu'après réception de l'imprimé de réservation dûment daté et signé par l'enseignant ou le responsable de l'établissement.

Toute réservation non décommandée au minimum 48 heures avant la date de la visite donne lieu à facturation. Cette mesure est aussi valable pour les écoles bénéficiaires de la gratuité.

Contact : 03 28 63 33 29

Le service réservation est ouvert du lundi 14h au vendredi 12h.

OÙ DÉJEUNER ?

Nous mettons à votre disposition une salle de pique-nique (sous certaines conditions, se renseigner au musée).

€ Tarif : 25€/classe (capacité maximale : 45 enfants).

Contact : 03 28 63 33 29

Vous avez également la possibilité de déjeuner au restaurant universitaire à proximité immédiate du musée.
Contact : 03 28 66 28 26

Le 3^e PORT DE FRANCE vous ouvre ses portes



3 MONUMENTS HISTORIQUES

la Duchesse Anne, le Sandetti et le phare du Risban

DES EXPOSITIONS TEMPORAIRES différentes chaque année



1 600 M² de parcours



DES ANIMATIONS clé en main ou sur-mesure à vous de choisir



DES TEMPS FORTS toute l'année !

D'UN SEUL COUP D'ŒIL

N°	TITRE	CLASSE	THÈME	LIEU D'ANIMATION	COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES
1	LES AVENTURES DE «PETIT BATEAU»	TP P	BATEAU / NAVIGATION	MUSÉE ET PARCOURS EN EXTÉRIEUR	1 - 2 - 3
2	DUNKERQUE ET LA PÊCHE	P M G CP CE1 CE2 CM1 CM2 C ^{lge} Lyc	ENVIRONNEMENT PORTUAIRE ET MARITIME	MUSÉE	1 - 2 - 4 - 6 - 9
3	À L'ABORDAGE	M G CP CE1 CE2 CM1 CM2	HISTOIRE	MUSÉE, TROIS-MÂTS DUCHESSE ANNE ET SALLE PÉDAGOGIQUE	1 - 2 - 3 - 6 - 10 - 11
4	TOUR DU MONDE EN PORTE-CONTENEURS	CE1 CE2 CM1 CM2 C ^{lge} Lyc	BATEAU / NAVIGATION	MUSÉE ET SALLE PÉDAGOGIQUE	7 - 9 - 11 - 14 - 15 - PROG. DE 4 ^E , 2 ^D ET T ^{AL}
5	TERRES INEXPLORÉES	CM1 CM2	HISTOIRE / GÉOGRAPHIE	SALLE PÉDAGOGIQUE	4 - 12 - 13 - 14
6	JEUX DE MAINS, JEUX DE MARINS	CE2 CM1 CM2	BATEAU / NAVIGATION	TROIS-MÂTS DUCHESSE ANNE OU SALLE PÉDAGOGIQUE ¹	15 - 16 - 17
7	ATTENTION DANGER !	CE2 CM1 CM2	BATEAU / NAVIGATION	MUSÉE, SALLE PÉDAGOGIQUE ET BATEAU-FEU SANDETTIÉ	4 - 15 - 17
8	PERDUS EN MER	CE2 CM1 CM2 C ^{lge}	BATEAU / NAVIGATION	TROIS-MÂTS DUCHESSE ANNE ¹	1 - 4 - 6 - 7 - 9 - 15 - 18 - 19 - 20
9	AU FIL DES QUAIS	G CP CE1 CE2 CM1 CM2 C ^{lge} Lyc	ENVIRONNEMENT PORTUAIRE ET MARITIME	MUSÉE ET PARCOURS EN EXTÉRIEUR ²	4 - 15 - 18 PROGRAMME DE 6 ^E ET 2 ^{DE}
10	CONSTRUIS TON PORT	CE2 CM1 CM2 C ^{lge} Lyc	ENVIRONNEMENT PORTUAIRE ET MARITIME	SALLE PÉDAGOGIQUE	4 - 19 - 20 - 21 PROGRAMME DE 6 ^E ET 2 ^{DE}
11	HISTOIRE DE BATEAUX	TP P M G CP CE1 CE2 CM1 CM2 C ^{lge} Lyc	BATEAU / NAVIGATION	MUSÉE ET SALLE PÉDAGOGIQUE	1 - 6 - 9 - 13 - 15
12	CADET À LA BARRE	CP CE1 CE2 CM1 CM2 C ^{lge} Lyc	BATEAU / NAVIGATION	TROIS-MÂTS DUCHESSE ANNE	4 - 6 - 10 - 14
13	DU HAUT DU PHARE	CE2 CM1 CM2 C ^{lge} Lyc	BATEAU / NAVIGATION	PHARE DE DUNKERQUE ²	4 - 13 - 15 - 22 PROGRAMME DE 6 ^E , 3 ^E ET 1 ^{RE}
14	NAISSANCE D'UN PORT INDUSTRIEL	C ^{lge} Lyc	HISTOIRE	MUSÉE	PROGRAMME DE 4 ^E , 3 ^E ET 1 ^{RE}
15	MUSÉE MODE D'EMPLOI	C ^{lge} Lyc	DÉCOUVERTE DU MONDE PROFESSIONNEL	MUSÉE	PROGRAMME DE 3 ^E
16	VOTRE ANIMATION À LA CARTE	TP P M G CP CE1 CE2 CM1 CM2 C ^{lge} Lyc	AU CHOIX	AU CHOIX	AU CHOIX
	 <p>EXPOSITION JE SUIS UN MARIN DU 04 AVRIL 2020 AU 3 JANVIER 2021</p>	P M G	CULTURE MARITIME ET PORTUAIRE	EXPO TEMPORAIRE ET SALLE PÉDAGOGIQUE	1 - 4 - 6 - 7 - 9 - 15 - 18 - 19 - 20
CP CE1 CE2 CM1 CM2		CULTURE MARITIME ET PORTUAIRE	EXPO TEMPORAIRE ET SALLE PÉDAGOGIQUE	1 - 4 - 6 - 7 - 9 - 15 - 18 - 19 - 20	
C ^{lge} Lyc		CULTURE MARITIME ET PORTUAIRE	EXPO TEMPORAIRE ET SALLE PÉDAGOGIQUE	CULTURE GENERALE	

¹ Supplément matériel 2€/enfant (y compris pour les communes conventionnées avec le musée).

² En fonction des conditions météorologiques. Bus indispensable.

LÉGENDE

DÉTAILS DES COMPÉTENCES

Choisissez vos activités en fonction des compétences pédagogiques développées

- Formuler une description, une question
- Observer et décrire des œuvres du patrimoine
- Reconnaître, nommer et classer des matières, des objets
- S'exprimer clairement à l'oral
- Mémoriser et interpréter une comptine
- Distinguer le passé récent du passé plus éloigné
- Travailler en groupe
- Exécuter en autonomie des tâches simples
- Acquérir de nouveaux mots
- Échanger, justifier un point de vue
- Pratiquer un jeu collectif
- Lire et utiliser plusieurs langages : cartes, croquis, chronologie...
- Identifier les principales périodes de l'histoire
- Connaître quelques éléments culturels d'un autre pays
- Comprendre et utiliser des mots nouveaux
- Montrer de la persévérance
- Respecter des consignes simples en autonomie
- Se représenter son environnement
- Pratiquer une démarche d'investigation
- Connaître quelques caractères principaux des grands ensembles physiques et humains
- Savoir argumenter
- Se déplacer en s'adaptant à l'environnement

- TP Toute petite section de maternelle
- P Petite section de maternelle
- M Moyenne section de maternelle
- G Grande section de maternelle
- CP Cours préparatoire
- CE1 Cours élémentaire 1
- CE2 Cours élémentaire 2
- CM1 Cours moyen 1
- CM2 Cours moyen 2
- C^{lge} Collège
- Lyc Lycée



VENIR AU MUSÉE

C'EST FACILE!

COMMENT VENIR ?

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



PLUS D'INFOS ?

Vous avez besoin de plus d'informations ?
 Vous souhaitez réserver ?
 Par téléphone : 03 28 63 33 29
 Par mail : reservation@museeportuaire.fr
 Le service réservation est ouvert du lundi 14h au vendredi 12h.

**MUSÉE
PORTUAIRE
DUNKERQUE**



Quai de la Citadelle
 Tél : 03 28 63 33 29
www.museeportuaire.com

