

**MUSÉE MARITIME  
& PORTUAIRE  
DUNKERQUE**



**ACTIVITÉS PÉDAGOGIQUES  
2023/2024**

**UNE IMMERSION AU CŒUR DE L'HISTOIRE  
DU 3<sup>E</sup> PORT DE FRANCE**

**1 600M<sup>2</sup> D'EXPOSITION À TRAVERS  
4 SIÈCLES D'HISTOIRE**

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

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

## **LE MUSÉE MARITIME ET PORTUAIRE**

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

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

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



# CYCLE 1

TPS, PS, MS, GS

TOUTE L'ANNÉE



## TOM ET LE PEUPLE MARIN

Tom, le petit marin du musée, part pour un voyage à bord de son voilier. Du port de Dunkerque jusqu'aux profondeurs sous-marines, les enfants le suivent dans son extraordinaire aventure et l'aident à sauver les animaux de la pollution marine.

À PARTIR DE LA TPS.

### COMPÉTENCES

1. Observer, décrire des œuvres du patrimoine
2. Mémoriser et interpréter une comptine
3. Acquérir de nouveaux mots

TOUTE L'ANNÉE



## POISSON TRÈS DOUÉ

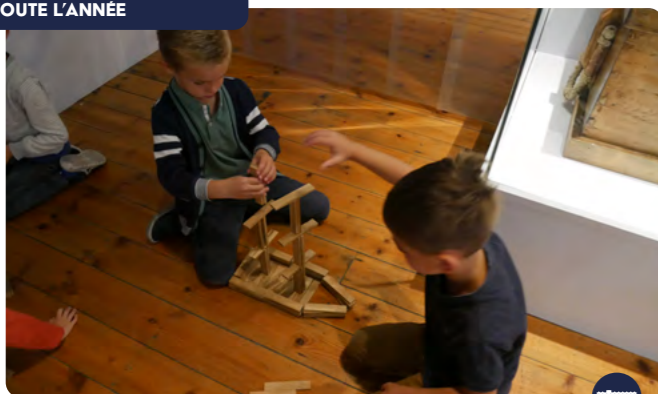
Après la lecture de l'ouvrage *Un poisson très doué*, retrouvez les indices cachés dans le musée et partez à la recherche de ce poisson pas comme les autres.

À PARTIR DE LA PS.

### COMPÉTENCES

1. Observer, décrire des œuvres du patrimoine
2. Acquérir de nouveaux mots
3. Écouter et comprendre le texte lu par un adulte

TOUTE L'ANNÉE



## QUAND JE SERAI GRAND

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

À PARTIR DE LA PS.

### COMPÉTENCES

1. Développer l'habileté motrice
2. Acquérir de nouveaux mots
3. Respecter des consignes

TOUTE L'ANNÉE



## À L'ABORDAGE !

Connaissez-vous la différence entre pirate et corsaire ? Pour bien la comprendre, les enfants remontent au temps de Jean Bart. Avant de partir à l'abordage, ils apprennent la stratégie d'attaque.

À PARTIR DE LA MS.

### COMPÉTENCES

1. Observer, décrire des œuvres du patrimoine
2. Distinguer le passé récent du passé plus éloigné
3. Savoir argumenter

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

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

SEPT-OCT-NOV-DÉC



## NATHAN PART À LA PÊCHE

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

À PARTIR DE LA MS.

### COMPÉTENCES

1. Observer, décrire des œuvres du patrimoine
2. Distinguer le passé récent du passé plus éloigné
3. Acquérir de nouveaux mots

JANV-FÉV-MARS



## CARNAVAL !

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

À PARTIR DE LA MS.

### COMPÉTENCES

1. Écouter et comprendre le texte lu par un adulte
2. Apprendre l'histoire locale
3. Mémoriser de courtes chansons

AVRIL-MAI-JUIN



## IL ÉTAIT UN PETIT NAVIRE

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

À PARTIR DE LA MS.

### COMPÉTENCES

1. Formuler des hypothèses
2. Repérer et nommer ce qu'ils observent
3. Acquérir de nouveaux mots

TOUTE L'ANNÉE



## AU FIL DES QUAIS

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

### COMPÉTENCES

1. Identifier des paysages
2. Comprendre et utiliser des mots nouveaux
3. Se représenter un nouvel environnement

TOUTE L'ANNÉE



## CADET À LA BARRE

Embarquement sur le voilier *Duchesse Anne*, ancien navire-école. Dormir, manger, naviguer pendant des mois... Habillés en marins d'époque, les enfants découvrent l'organisation et les tâches quotidiennes à bord de ce bateau centenaire. Pendant la visite, nous vous proposons de réaliser quelques nœuds marins.

### COMPÉTENCES

1. Distinguer le passé récent du passé plus éloigné
2. Connaître des éléments culturels d'un autre pays
3. Acquérir de nouveaux mots

TOUTE L'ANNÉE



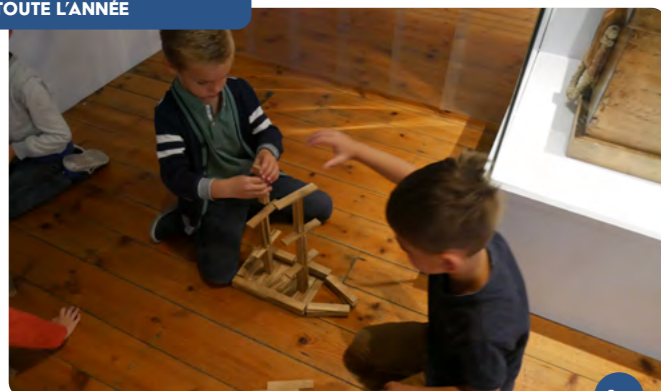
## À L'ABORDAGE !

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

### COMPÉTENCES

1. Observer, décrire des œuvres du patrimoine
2. Distinguer le passé récent du passé plus éloigné
3. Savoir argumenter

TOUTE L'ANNÉE



## QUAND JE SERAI GRAND

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

### COMPÉTENCES

1. Développer l'habileté motrice
2. Acquérir de nouveaux mots
3. Respecter des consignes

SEPT-OCT-NOV-DÉC



## DUNKERQUE ET LA PÊCHE

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

### COMPÉTENCES

1. Observer, décrire des œuvres du patrimoine
2. Distinguer le passé récent du passé plus éloigné
3. Acquérir de nouveaux mots

SEPT-OCT-NOV-DÉC



## GOURMANDISES PORTUAIRES

Chaque année, d'innombrables marchandises transitent par le port de Dunkerque. Venez découvrir d'où viennent le cacao, le sucre ou encore la banane. La visite est suivie d'une dégustation. SUPPLÉMENT DE 3€ PAR ENFANT POUR LA DÉGUSTATION.

### COMPÉTENCES

1. Goûter des saveurs
2. Explorer le monde du vivant
3. Connaître des éléments culturels d'un autre pays

AVRIL-MAI-JUIN



## HISTOIRE DE BATEAUX

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

### COMPÉTENCES

1. Formuler une description
2. Acquérir des mots nouveaux
3. Distinguer le passé récent du passé plus éloigné

JANV-FÉV-MARS



## CARNAVAL !

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

### COMPÉTENCES

1. Mémoriser de courtes chansons
2. Apprendre l'histoire locale
3. Distinguer le passé récent du passé plus éloigné

AVRIL-MAI-JUIN



## PASS'PORT MARIN

Pour obtenir votre diplôme de marin, affrontez-vous dans une série d'épreuves à bord du voilier *Duchesse Anne*. Tir à la corde, matelotage, jeux d'adresse... faites preuve de coopération pour devenir de bons matelots !

### COMPÉTENCES

1. Participer à des jeux de coopération
2. Travailler en groupe
3. Respecter des consignes simples en autonomie



# CYCLE 3

CM1, CM2, 6<sup>E</sup>

TOUTE L'ANNÉE



## AU FIL DES QUAIS

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

DURÉE 1H30

### COMPÉTENCES

1. Se repérer dans le temps
2. Construire des repères géographiques
3. Comprendre et utiliser des mots nouveaux

TOUTE L'ANNÉE



## HISTOIRE DU PORT

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

### COMPÉTENCES

1. Situer chronologiquement de grandes périodes historiques
2. Observer et décrire des œuvres du patrimoine
3. Identifier les caractéristiques de mon lieu de vie

TOUTE L'ANNÉE



## DU HAUT DU PHARE

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

### COMPÉTENCES

1. Se représenter son environnement
2. Nommer, localiser et caractériser des espaces
3. Connaître quelques caractères principaux des grands ensembles physiques et humains

TOUTE L'ANNÉE



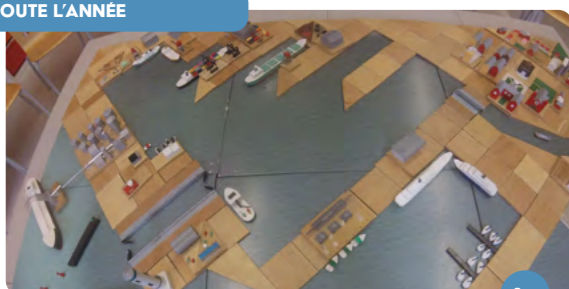
## CADET À LA BARRE

Le trois-mâts *Duchesse Anne* fut l'un des navires-écoles construits au début du XX<sup>e</sup> siècle pour former les officiers et marins de la marine marchande allemande. À bord, les enfants découvrent les rudes conditions de vie des jeunes recrues qui apprenaient les techniques de navigation, les règles de l'organisation hiérarchique et la vie en communauté.

### COMPÉTENCES

1. Distinguer le passé récent du passé plus éloigné
2. Connaître des éléments culturels d'un autre pays
3. Acquérir de nouveaux mots

TOUTE L'ANNÉE



## CONSTRUIS TON PORT

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

### COMPÉTENCES

1. Nommer, localiser et caractériser des espaces
2. Pratiquer une démarche d'investigation
3. Savoir argumenter

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

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

SEPT-OCT-NOV-DÉC



## GOURMANDISES PORTUAIRES

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

SUPPLÉMENT DE 3€ PAR ENFANT POUR LA DÉGUSTATION.

### COMPÉTENCES

1. Goûter des saveurs
2. Explorer le monde du vivant
3. Distinguer le passé récent du passé plus éloigné

JANV-FÉV-MARS



## TOUR DU MONDE EN PORTE-CONTENEURS

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

### COMPÉTENCES

1. Comprendre les échanges maritimes
2. Acquérir de nouveaux mots
3. Connaître des éléments culturels d'un autre pays

JANV-FÉV-MARS



## CARNAVAL !

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

### COMPÉTENCES

1. Mémoriser de courtes chansons
2. Apprendre l'histoire locale
3. Distinguer le passé récent du passé plus éloigné

AVRIL-MAI-JUIN



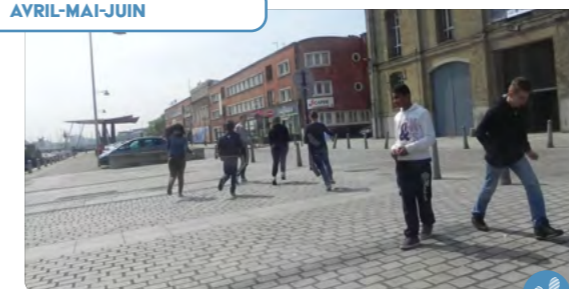
## PASS'PORT MARIN

Pour obtenir votre diplôme de marin, affrontez-vous dans une série d'épreuves à bord du voilier *Duchesse Anne*. Tir à la corde, matelotage, jeux d'adresse... faites preuve de coopération pour devenir de bons matelots !

### COMPÉTENCES

1. Participer à des jeux de coopération
2. Travailler en groupe
3. Respecter des consignes simples en autonomie

AVRIL-MAI-JUIN



## LE TRÉSOR DE LA FAMILLE POLLAERT

William est le descendant d'une illustre famille dunkerquoise : les Pollaert. Une chasse au trésor dans le quartier de la Citadelle permettra aux participants de percer les secrets les plus intimes de cette famille !

### COMPÉTENCES

1. Pratiquer une démarche d'investigation
2. Participer à un jeu collectif
3. Respecter des consignes simples en autonomie

# CYCLE 4

5<sup>E</sup> ET +

TOUTE L'ANNÉE



## DUNKERQUE, UN LITTORAL INDUSTRIALISÉ

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

DURÉE 1H30

### COMPÉTENCES

1. Comprendre l'aménagement du territoire
2. Comprendre et utiliser des mots nouveaux
3. Se représenter son environnement

TOUTE L'ANNÉE



## VISITE GUIDÉE DU MUSÉE

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

### COMPÉTENCES

1. Situer chronologiquement de grandes périodes historiques
2. Observer et décrire des œuvres du patrimoine
3. Identifier les caractéristiques de mon lieu de vie

TOUTE L'ANNÉE



## VISITE DU PHARE

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

### COMPÉTENCES

1. Se représenter son environnement
2. Nommer, localiser et caractériser des espaces
3. Connaître quelques caractères principaux des grands ensembles physiques et humains

TOUTE L'ANNÉE



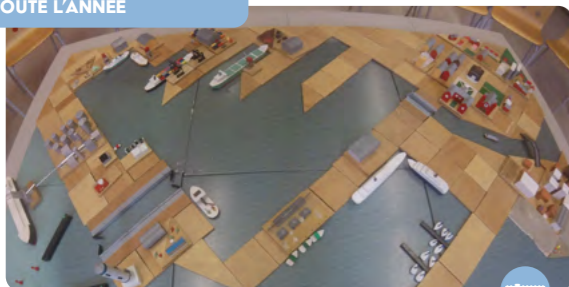
## VISITE GUIDÉE DU VOILIER DUCHESSE ANNE

Le trois-mâts *Duchesse Anne* fut l'un des navires-écoles construits au début du XX<sup>e</sup> siècle pour former les officiers et marins de la marine marchande allemande. À bord, les enfants découvrent les rudes conditions de vie des jeunes recrues qui apprenaient les techniques de navigation, les règles de l'organisation hiérarchique et la vie en communauté.

### COMPÉTENCES

1. Distinguer le passé récent du passé plus éloigné
2. Connaître des éléments culturels d'un autre pays
3. Acquérir de nouveaux mots

TOUTE L'ANNÉE



## CONSTRUIS TON PORT

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

### COMPÉTENCES

1. Nommer, localiser et caractériser des espaces
2. Pratiquer une démarche d'investigation
3. Savoir argumenter

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

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

SEPT-OCT-NOV-DÉC



## MUSÉE, MODE D'EMPLOI

Comment fonctionne un musée ?

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

### COMPÉTENCES

1. Observer et décrire des œuvres du patrimoine
2. Savoir argumenter
3. Travailler en groupe

JANV-FÉV-MARS



## CARNAVAL !

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

### COMPÉTENCES

1. Apprendre l'histoire locale
2. Découvrir le parler dunkerquois

JANV-FÉV-MARS



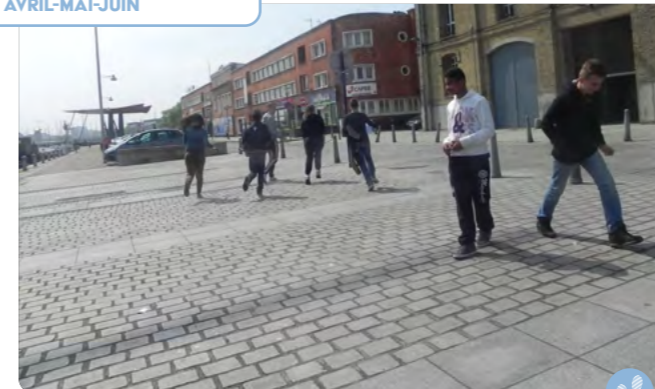
## TOUR DU MONDE EN PORTE-CONTENEURS

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

### COMPÉTENCES

1. Comprendre les échanges maritimes
2. Acquérir de nouveaux mots
3. Connaître des éléments culturels d'un autre pays

AVRIL-MAI-JUIN



## LE TRÉSOR DE LA FAMILLE POLLAERT

William est le descendant d'une illustre famille dunkerquoise : les Pollaert. Une chasse au trésor dans le quartier de la Citadelle permettra aux participants de percer les secrets les plus intimes de cette famille !

### COMPÉTENCES

1. Pratiquer une démarche d'investigation
2. Participer à un jeu collectif
3. Respecter des consignes simples en autonomie

## LIEUX D'ANIMATION

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

## HORAIRES DES ANIMATIONS

**Durée** : 1h (sauf mention contraire)

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

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

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

## TARIFS

**Animations** : 7€/élève

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

## INFORMATIONS PRATIQUES

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

## CONDITIONS DE RÉSERVATION

- Les animations sont proposées à partir d'un minimum de 12 élèves et doivent **obligatoirement faire l'objet d'une réservation**. Celle-ci ne deviendra effective qu'après le retour de l'imprimé prévu à cet effet, dûment daté et signé par l'enseignant ou le responsable de réservation. À défaut de retour de l'imprimé au moins deux semaines avant la date prévue pour la prestation, la réservation sera annulée.
- Toute annulation ou baisse significative du nombre de participants doit être notifiée par courriel **au minimum 48 heures avant** la date prévue pour la prestation. À défaut, celle-ci sera facturée sur la base initialement prévue.

## OÙ DÉJEUNER ?

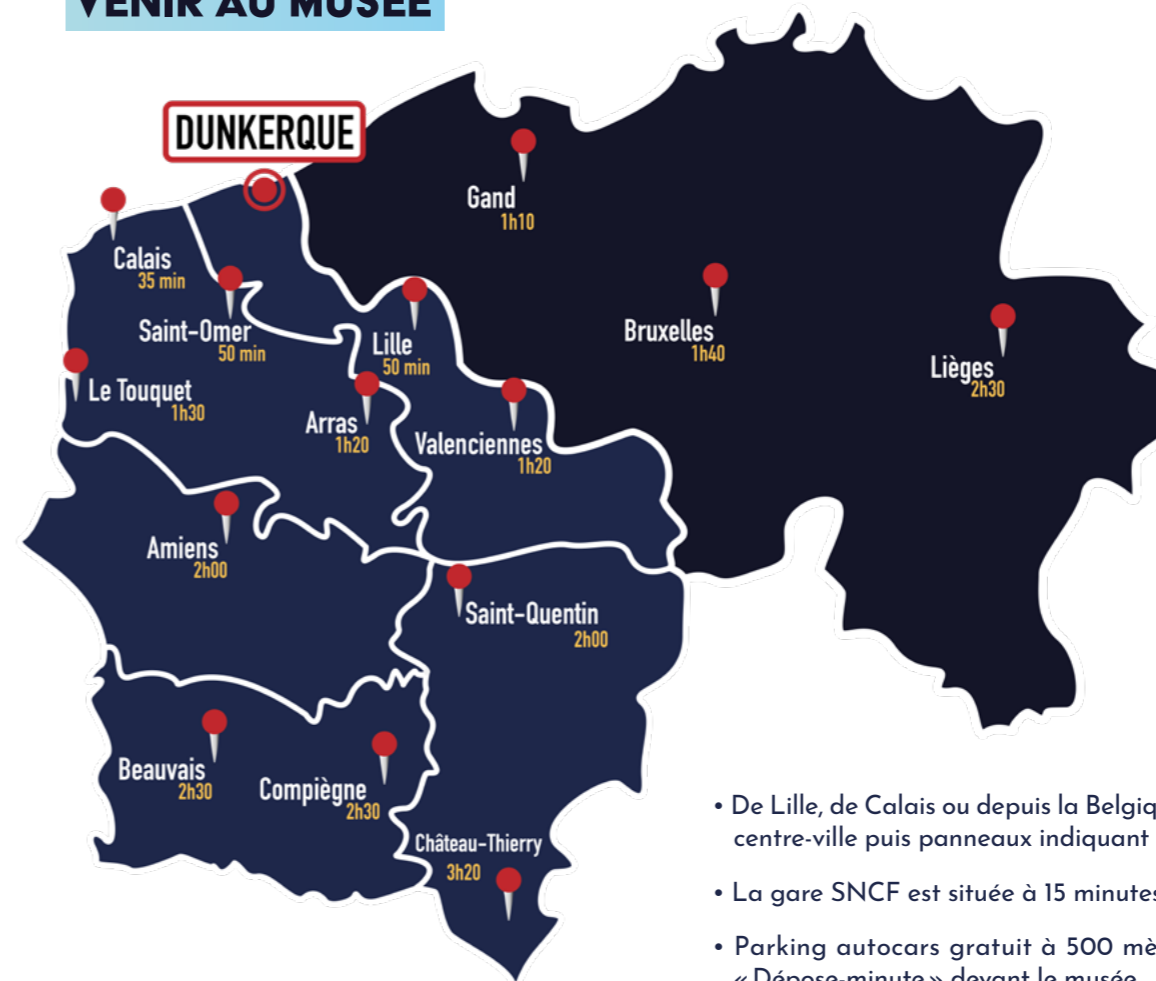
Nous mettons à votre disposition une salle de pique-nique (capacité maximale : 35 personnes, sur inscription). Vous avez également la possibilité de déjeuner au restaurant universitaire à proximité immédiate du musée.

### VOTRE CONTACT

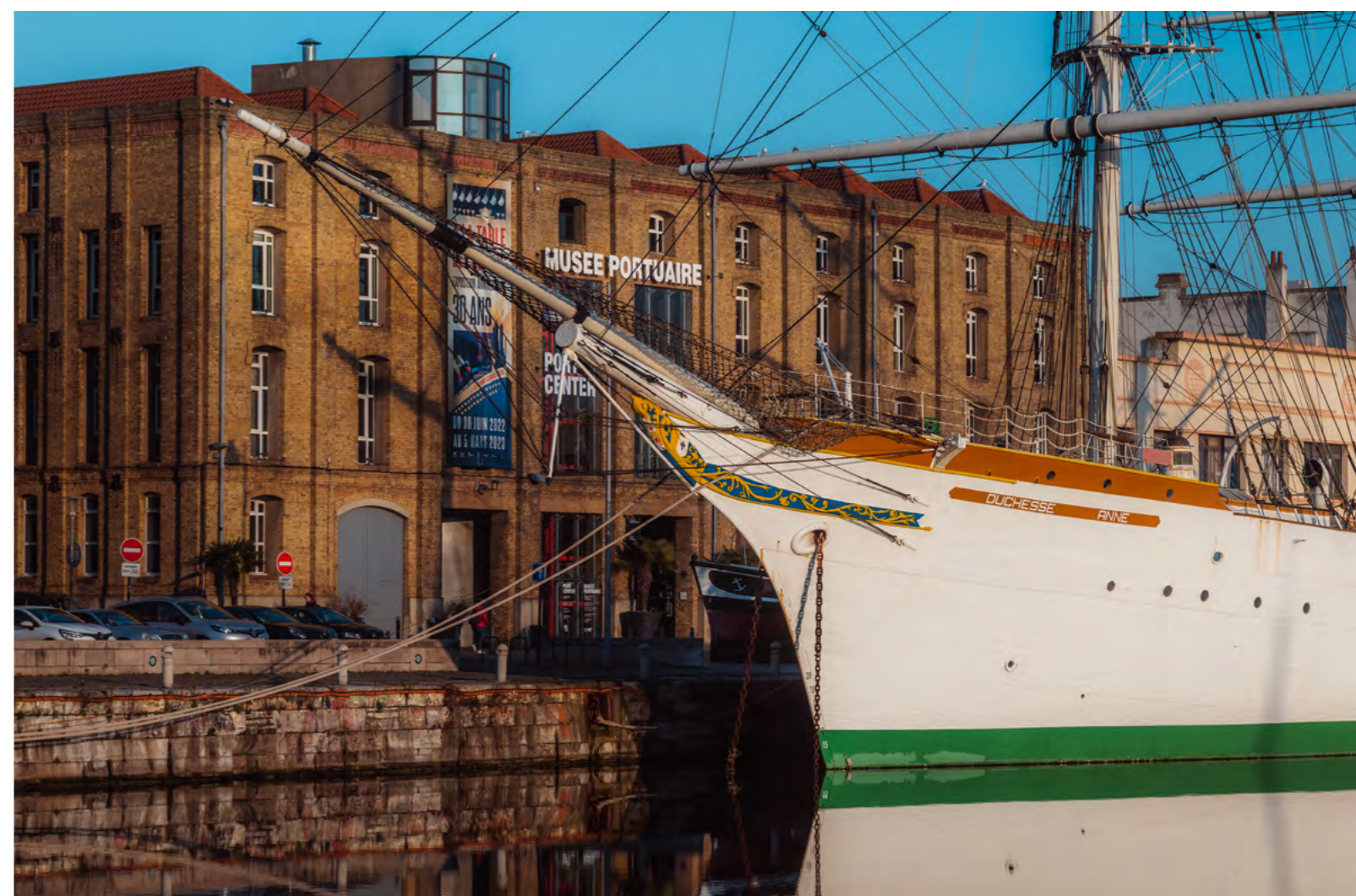
Ann Toussaint  
07 89 21 31 29

reservation@museemaritimeportuaire.com

## VENIR AU MUSÉE



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





# MUSÉE MARITIME & PORTUAIRE DUNKERQUE

9 quai de la Citadelle • 59140 Dunkerque  
[www.museemaritimeportuaire.com](http://www.museemaritimeportuaire.com)

