

**MUSÉE  
PORTUAIRE  
DUNKERQUE**



**ÉTÉ  
2022**

**PROGRAMME**

**CENTRES DE LOISIRS**

# Moussaillons

pour les plus jeunes,  
des histoires et des jeux

 Toutes les animations durent environ 1h15

de 3 à 7 ans

## Un poisson très doué



Cette histoire d'un poisson pas comme les autres ne laissera pas les enfants de marbre. Mais vite, **il faut partir à sa recherche grâce à des activités rigolotes!**

-  Conte, épreuves, atelier créatif
-  Dans le musée

## Quand je serai grand



Dans le port, on croise de nombreux métiers: docker, charpentier de marine, pêcheur... Grâce à **des jeux drôles et musclés**, les enfants découvrent leur travail et peut-être trouveront-ils leur future vocation !




-  Épreuves
-  Dans le musée

## Les Olympiades pirates : Jambe de bois



Les enfants, grimés en pirates, se retrouvent **à bord de la Duchesse Anne pour une drôle de compétition!** Découvriront-ils le butin ?



*Les Olympiades pirates proposent un contenu différent et adapté pour chaque tranche d'âge.*

-  Épreuves, voyage dans le temps
-  À bord de la *Duchesse Anne*
-  Uniquement les matins

## Raymond, pêcheur d'amour et de sardines



Incroyable : les personnages que les enfants découvrent dans cette **histoire loufoque** habitent tous au musée ! Venez les rencontrer !

-  Conte, atelier créatif
-  Dans le musée

# Matelots

pour les plus grands,  
des défis et des aventures

 Toutes les animations durent environ 1h15




de 8 à 12 ans

## Les Olympiades pirates : Pavillon noir



Êtes-vous de vrais pirates ? Pour mériter leur butin, les enfants auront **une série d'épreuves à accomplir!**

*Les Olympiades pirates proposent un contenu différent et adapté pour chaque tranche d'âge.*




-  Épreuves, voyage dans le temps
-  À bord de la *Duchesse Anne*
-  Uniquement les matins

## Sur la piste des lapins-garous



**Sur la base du jeu «Les Loups-garous de Thiercelieux»**



Chaque nuit, la *Duchesse Anne* est envahie de lapins-garous qui dévorent les marins. Embarquez à bord et démasquez-les avant qu'il ne soit trop tard !

-  Jeu de rôle, voyage dans le temps
-  À bord de la *Duchesse Anne*
-  Uniquement les matins

## Souvenirs de voyage





Ouaouh! C'est incroyable tout ce que les matelots fabriquaient quand la mer était calme. Après s'être inspirés des œuvres du musée, les enfants fabriqueront **leurs propres souvenirs de voyage.** Supplément matériel de 2€/enfant

-  Visite, atelier créatif
-  Dans le musée

## Le trésor de la famille Pollaert



William Pollaert, étudiant dans le quartier de la Citadelle, découvre un mystérieux coffre hérité de sa famille. Il est scellé par un cadenas à chiffres. **Partez dans le quartier et résolvez les énigmes** pour trouver le code du cadenas et ainsi découvrir l'héritage familial.

-  Course d'orientation, voyage dans le temps.
-  Quartier de la Citadelle

# Capitaines


pour les ados, de la technique  
et de la pratique

 Toutes les animations durent environ 1h15

de 13 à 17 ans

# Animations spéciales

## Le jouet qui fait Pop



 Toutes les animations durent environ 1h15 et comprennent une petite visite guidée de l'exposition

à partir de 6 ans

### Enquête sur le port



1 Vous voici devant le musée où, ce matin, un vol et un crime ont été commis. Au cœur du quartier, affrontez-vous en équipe pour **résoudre le plus rapidement possible cette enquête.**

-  Enquête et voyage dans le temps
-  Musée et quartier de la Citadelle

### Challenge en citadelle



3 Un plan de la Citadelle, un livret d'énigmes à résoudre et c'est parti ! **Explorez le quartier à la recherche d'indices pour décoder le message secret.** Soyez rapide ! Le temps sera compté.

-  Course d'orientation, voyage dans le temps
-  Quartier de la Citadelle

### Du haut du phare





2 Au sein même des anciens logements des gardiens, percez les secrets de la signalisation maritime et du fonctionnement des phares. **Puis, direction la lanterne, au sommet pour une vue... décoiffante !**

-  Visite
-  Au phare de Dunkerque

### Pirate Escape



4 SOS : vous avez été pris en otage par des pirates somaliens à bord de votre bateau. Avec votre équipage, répondez aux énigmes dans un temps imparti **afin de vous libérer avant qu'il ne soit trop tard...** Les plus rapides seront les vainqueurs !

-  Jeu de rôle, réflexion
-  À bord de la *Duchesse Anne* ou dans le musée






C'est un jouet extraordinaire, à peine plus gros qu'une coquille de noix : un petit bateau qui n'en finira pas de naviguer dans votre tête, une fois que vous l'aurez découvert... Avec sa coque en métal, ses couleurs vives et le son inimitable qu'il produit en avançant sur un plan d'eau, le bateau Pop Pop sort de l'oubli et s'installe au Musée portuaire du 5 février au 4 septembre 2022.

### Le jouet qui fait Pop 1






Découvrez un jouet étonnant qui a séduit de nombreux enfants, le bateau Pop Pop. Observation, course de bateaux et jeu de piste dans le musée sont à l'ordre du jour ! L'animation se termine par la création d'une carte Pop-Up.

-  Visite, atelier
-  Musée et salle pédagogique
-  6-10 ans

### Le jouet qui fait Pop 2



Partez à la découverte de cet étonnant petit bateau. Après l'avoir fait naviguer, défiez-vous entre équipes à travers le musée pour retrouver le plus vite possible les maquettes lors d'un grand jeu de piste.

-  Visite, jeu de piste
-  Musée
-  + 11 ans

# Infos pratiques

tout savoir !

## € Tarif

Chaque animation est au **tarif de 7 € par enfant**.  
Les animations sont gratuites pour les centres de loisirs des communes conventionnées avec le musée.

Appelez-nous pour connaître votre tarif !  
*Supplément matériel de 2€/enfant pour l'animation :*  
«Souvenirs de voyages».

## Effectif

Les animations sont ouvertes pour un **effectif minimum de 15 enfants**.

## ☎ Réservation

**La réservation est indispensable.**  
Elle n'est effective qu'après réception de l'imprimé de réservation dûment daté et signé.

**Réservations :** contactez-nous au 07 89 21 31 29 ou par mail :  
[reservation@museeportuaire.fr](mailto:reservation@museeportuaire.fr)



9 quai de la Citadelle - 59140 Dunkerque  
Tél : 03 28 63 33 39 - Fax : 03 28 65 06 62  
Mail : [contact@museeportuaire.fr](mailto:contact@museeportuaire.fr)  
[www.museeportuaire.com](http://www.museeportuaire.com)



Toute réservation non décommandée au minimum 48 heures avant la date de la visite donne lieu à facturation. Cette mesure est également applicable aux centres de loisirs des communes conventionnées. La gratuité est accordée aux accompagnateurs dans la limite du nombre prévu par la réglementation : jusqu'à 6 ans : 1 animateur pour 8 enfants, au-delà : 1 animateur pour 12 enfants. 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. Ceci concerne particulièrement les visites en extérieur et celles des bateaux.