



## ACTION | PREMIERS PAS AU MUSÉE DE PONT-AVEN

*Si on prenait la pose comme les modèles pour mieux regarder l'œuvre ?*

*Par cette visite ludique, les plus jeunes s'approprient quelques tableaux de la collection du Musée de Pont-Aven. C'est aussi l'occasion d'appréhender l'œuvre d'art, sa technique et son histoire par des manipulations sensorielles.*

### Objectifs :

- **Découvrir des œuvres originales et un musée.**
- **Appréhender le vocabulaire spécifique aux techniques artistiques.**
- **La représentation du corps et le langage des émotions.**
- **Apprendre à observer et à décrire.**

### Contenu de la visite :

*Une médiatrice culturelle vous accueille et anime l'échange pour une découverte participative des collections du musée.*



Contact :  
Service des Publics  
• 02 98 06 14 43 •

CYCLE 1

INTERVENTION IN SITU



VISITE GRATUITE : 40 MIN



## CULTURE /// MUSÉE DE PONT-AVEN



### ACTION | L'ÉCOLE DE PONT-AVEN

*Découvrez, lors de cette visite, le mouvement initié par Paul Gauguin et ses amis à Pont-Aven.*

#### Objectifs :

- **Découvrir l'École de Pont-Aven et les artistes qui y ont contribué.**
- **Situer les artistes de l'École de Pont-Aven dans l'Histoire de l'Art.**
- **Appréhender les sources d'inspiration de ces créateurs.**
- **En apprendre plus sur le quotidien de ces artistes lors de leurs séjours à Pont-Aven.**

#### Contenu de la visite :

*Une médiatrice culturelle vous accueille et anime l'échange pour une découverte participative des collections du musée.*

#### ATELIER PÉDAGOGIQUE OPTIONNEL

*« Rencontre avec un peintre de Pont-Aven » : automne 1888 à Pont-Aven, les élèves écoutent la « Leçon au Bois d'Amour » de Paul Gauguin à Paul Sérusier et créent leur paysage synthétiste.*



Contact :  
Service des Publics  
• 02 98 06 14 43 •

CYCLE 2 >  
LYCÉE

INTERVENTION IN SITU



VISITE GRATUITE : 45 MIN

ATELIER OPTIONNEL : 45 MIN  
/ 30€ PAR GROUPE

MATÉRIEL FOURNI





## ACTION | L'ESTAMPE ET LE MONOTYPE

*Lithographie, eau forte, monotype... autant de techniques d'estampe et d'impression.*

*Parcourez la collection permanente du Musée de Pont-Aven et partez à la recherche des estampes incontournables du musée. Pour terminer votre visite, un dispositif ludique et pédagogique complète cette observation par la présentation vidéo des gestes et des techniques, associée aux oeuvres originales.*

*Un médiateur anime cette visite et échange avec les élèves à partir d'une sélection d'oeuvres de la collection permanente et leur présente les outils utilisés par les artistes.*

### Objectifs :

- **Aborder le principe de l'impression et de l'estampe.**
- **Découvrir le matériel d'encre, de tracé et d'impression spécifique à ces techniques.**
- **Regarder des oeuvres originales créées avec des techniques variées.**

### ATELIER PÉDAGOGIQUE OPTIONNEL

« Réalise ton monotype » : initiation à la pratique du monotype du cycle 2 au lycée.



Contact :  
Service des Publics  
• 02 98 06 14 43 •

CYCLE 2 >  
LYCÉE

INTERVENTION IN SITU

////////////////////

VISITE GRATUITE : 45 MIN

ATELIER OPTIONNEL : 45 MIN  
/ 30€ PAR GROUPE

MATÉRIEL FOURNI



## ACTION | LE PAYSAGE

*La peinture de paysage occupe une place importante dans l'histoire de la peinture comme dans la collection du Musée de Pont-Aven. Comment les artistes venus à Pont-Aven de la fin du XIX<sup>e</sup> siècle au début du XX<sup>e</sup> ont-ils représenté le paysage? Comment définit-on un paysage académique et un tableau synthétique? Autant de notions à approfondir durant cette visite.*

### Objectifs :

- **Questionner les choix des artistes et les styles artistiques selon les époques.**
- **Aborder les caractéristiques picturales.**
- **Initier au vocabulaire spécifique : point de vue, perspective, arrière plan...**

### ATELIER PÉDAGOGIQUE OPTIONNEL

« **Paysage à croquer** » : pour compléter l'observation des œuvres, les enfants expérimentent les notions de cadrage et de croquis.



Contact :  
Service des Publics  
• 02 98 06 14 43 •

GS > LYCÉE

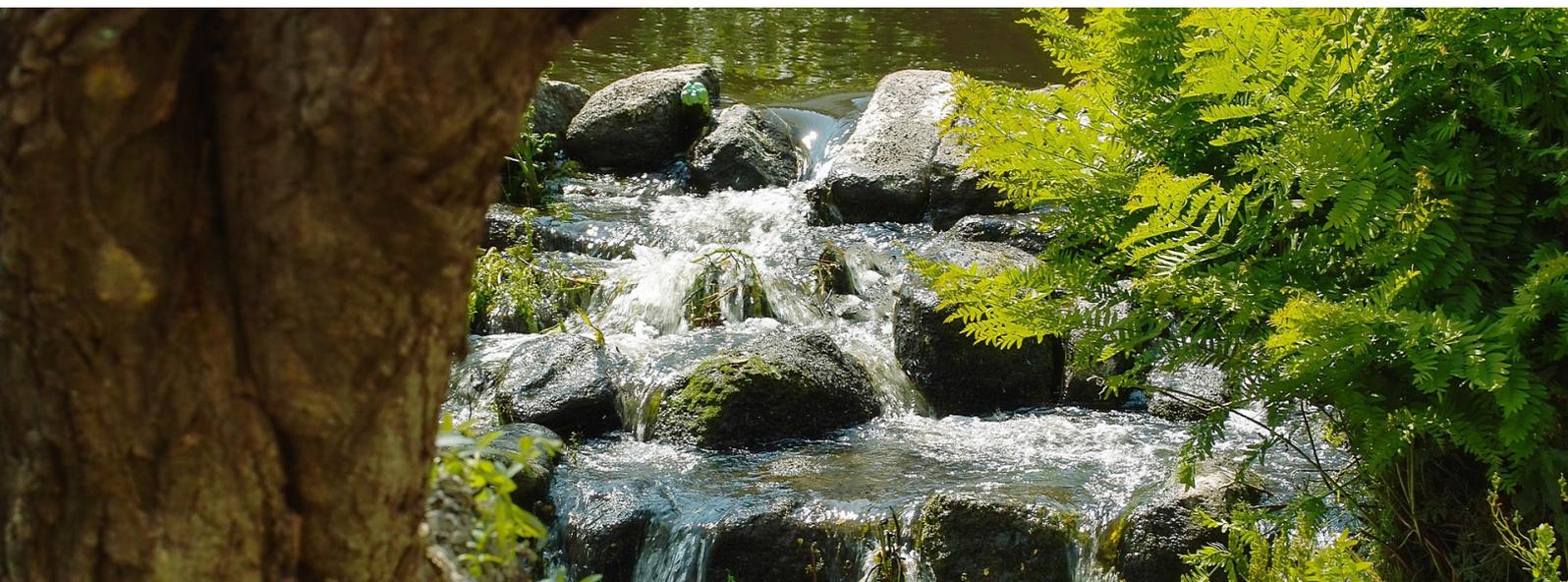
INTERVENTION IN SITU



VISITE GRATUITE : 45 MIN

ATELIER OPTIONNEL :  
45 MIN / 30€ PAR GROUPE

MATÉRIEL FOURNI



## CULTURE /// MUSÉE DE PONT-AVEN

ACTION |  
**LE PORTRAIT**

*Le portrait occupe une place prépondérante dans l'histoire de la peinture comme dans la collection du Musée de Pont-Aven. Portrait, autoportrait, caricature : que nous raconte ce genre pictural ? Quelles évolutions esthétiques ont été opérées par les artistes de Pont-Aven autour du portrait ?*

**Objectifs :**

- **Questionner les choix des artistes et les styles artistiques selon les époques.**
- **Aborder les caractéristiques picturales.**
- **Initier au vocabulaire spécifique : cadrage, autoportrait...**

**ATELIER PÉDAGOGIQUE OPTIONNEL**

**«Portrait, autoportrait, dessine-moi »** : les élèves expérimentent les notions de cadrage et les codes du portrait appris en visite : profil, trois-quarts, face, etc.



Contact :  
Service des Publics  
• 02 98 06 14 43 •

GS > LYCÉE

INTERVENTION IN SITU

////////////////////

VISITE GRATUITE : 45 MIN

ATELIER OPTIONNEL :  
45 MIN / 30€ PAR GROUPE.

MATÉRIEL FOURNI



## CULTURE /// MUSÉE DE PONT-AVEN



ACTION |

### LE LOINTAIN ET L'AILLEURS DU JAPON À PONT-AVEN

Entre emprunt et influence, cette visite aborde les relations des artistes de l'École de Pont-Aven avec l'esthétique «japonisante». Du cadrage à la composition, menez l'enquête pour découvrir comment les artistes font évoluer leur mode de représentation en s'inspirant du pays du soleil levant.

**Objectifs :**

- Découvrir l'École de Pont-Aven et la situer dans l'Histoire de l'Art.
- Appréhender les sources d'inspiration de ces peintres et plus spécialement le japonisme.
- S'ouvrir à une autre culture.

#### ATELIER PÉDAGOGIQUE OPTIONNEL

« Mon estampe japonaise » : à partir de matrices déjà réalisées, les élèves s'initient à l'art de l'estampe.

Au-delà de 25 élèves, la classe sera divisée en deux groupes et deux ateliers seront facturés.



Contact :  
Service des Publics  
• 02 98 06 14 43 •

CYCLE 3 >  
LYCÉE

INTERVENTION IN SITU

////////////////////

VISITE GRATUITE : 45 MIN

ATELIER OPTIONNEL :  
45 MIN / 30€ PAR GROUPE

MATÉRIEL FOURNI





© René Quillivic (1879-1969) La Chaloupe, bois gravé, 1929, Collection Musée de Pont-Aven, inv. 2002.102

ACTION |

## LA MER

### DE LA VIE LITTORALE À SA REPRÉSENTATION ARTISTIQUE AUX XIX<sup>E</sup> ET XX<sup>E</sup> SIÈCLES

*Un petit mousse attend les enfants pour découvrir les différentes figurations du littoral.*

*Aidons-le à regarder les différentes représentations de la mer et de ses « travailleurs », pour appréhender les esthétiques et les techniques artistiques.*

#### Objectifs :

- **Questionner les choix des artistes et les styles artistiques selon les époques.**
- **Croiser des champs disciplinaires à partir d'un thème commun.**
- **Interroger l'histoire pour comprendre l'actualité économique de notre territoire.**

#### ATELIER PÉDAGOGIQUE OPTIONNEL

« Inspiration marine », cycle 1 : suite à leur découverte des œuvres, un temps collectif leur est proposé pour réaliser une fresque collective.

« Atmosphères marines », cycles 2 et 3 : à partir du vocabulaire collecté pendant la visite, les enfants réalisent un paysage maritime aux ambiances hautes en couleurs.



Contact :  
Service des Publics  
• 02 98 06 14 43 •

CYCLE 1 >  
CYCLE 3

INTERVENTION IN SITU

////////////////////

VISITE GRATUITE : 45 MIN

ATELIER OPTIONNEL  
AU CHOIX : 45 MIN  
/ 30€ PAR GROUPE

MATÉRIEL FOURNI



ACTION |

## VISITE : ARTS ET SCIENCES

### THÉMATIQUE : OMBRES ET LUMIÈRES

*Qui dit « lumière » dit « ombre », puisque l'une et l'autre sont complémentaires.*

*Cette visite vous propose une première approche de ces notions à partir des tableaux du musée.*

*Comment les artistes de l'École de Pont-Aven se sont-ils emparés de cette « matière » éphémère dans leurs œuvres ? Quels codes sont utilisés, quelles atmosphères ces deux éléments créent-ils selon le traitement effectué par les artistes ?*

#### Objectifs :

- **Observer et comprendre les ombres et les sources lumineuses.**
- **Questionner les choix des artistes et les styles artistiques.**
- **Initier au vocabulaire spécifique : reflets, mise en lumière, clair-obscur...**

#### ATELIER PÉDAGOGIQUE OPTIONNEL

*« Entre ombre et lumière », cycle 2 : au cours de l'atelier, les élèves s'inspirent du motif de l'arbre et explorent des représentations variées selon les esthétiques découvertes en visite.*



Contact :  
Service des Publics  
• 02 98 06 14 43 •

CYCLE 2

INTERVENTION IN SITU.

////////////////////

VISITE GRATUITE : 45 MIN

ATELIER OPTIONNEL : 45 MIN  
/ 30€ PAR GROUPE

MATÉRIEL FOURNI

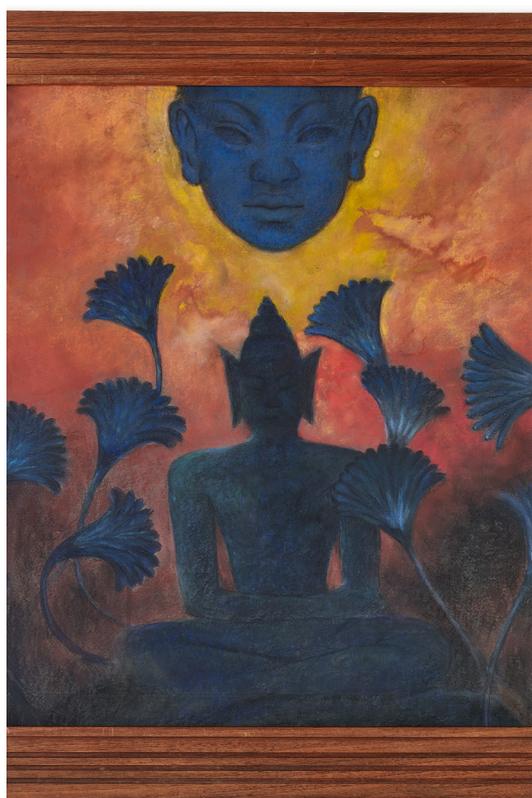


ACTION |

## DE POUDRE ET D'OR : LE PASTEL DANS LES COLLECTIONS DU MUSÉE

**Autour de l'exposition temporaire.**

*Du 27 septembre 2024 au 5 janvier 2025.*



©Paul Ranson (1861-1909), Étude pour Christ et Boudidha, 1890, pastel sur papier, Collection Musée de Pont-Aven, Inv. 2023-4,1 copyright N. Galeron.

À l'occasion de l'accrochage focus dédié aux œuvres pastel (exposition dans le cabinet Gauguin au sein du parcours permanent), explorons cette technique artistique tout en s'intéressant à la couleur et aux pigments pour appréhender les œuvres de manière plus scientifique.

Les pastels, bâtonnets colorés sont en effet modelés à partir de pigments, créés eux-mêmes à partir de minéraux, de végétaux ou encore d'organismes. Cette

base aux nuances infinies permet une création avec une grande liberté.

**Axes de travail :**

- **Acquérir du vocabulaire spécifique.**

### **ATELIER PÉDAGOGIQUE OPTIONNEL**

*Un ou des ateliers sont construits à partir des œuvres et sont présentés lors du RDV enseignant en début d'exposition.*



Contact :  
Service des Publics  
• 02 98 06 14 43 •

CYCLE 1 >  
LYCÉE

INTERVENTION IN SITU

////////////////////

DURÉE DE VISITE ET/OU DE  
L'ATELIER

CYCLE 1 : VISITE ANIMÉE  
DE 45 MIN. PAS D'ATELIER  
PROPOSÉ

CYCLES 2, 3, 4, 5 : VISITE : 45  
MIN. ATELIER OPTIONNEL :  
45 MIN / 30€ PAR GROUPE

MATÉRIEL FOURNI



Rendez-vous enseignant  
le 25/09/2024, de 14h30  
à 16h, sur inscription.

ACTION |

## « CORINNE VIONNET ÉCRAN TOTAL »

**Autour de l'exposition temporaire.**

*Du 1<sup>er</sup> février au 4 mai 2025.*



© Corinne Vionnet, Paris Paris Paris.

En 2025, le Musée de Pont-Aven programme une exposition monographique valorisant la démarche artistique de l'artiste suisse Corinne Vionnet. Elle fait partie de ces premiers artistes à s'être intéressée à l'exploration et la réutilisation de l'imagerie du Web. Sa démarche artistique engage un travail considérable de recherche d'archives, de création d'images photographiques et d'appropriation de matériel basé sur le crowd-sourcing et les techniques de collage. Ses travaux l'ont amenée à analyser la construction et le maintien de l'imaginaire social et de l'identité

collective, ainsi que notre comportement avec les images, avec l'acte de prendre des photos, de même que le contenu de la profusion d'images, à l'heure du numérique, des réseaux sociaux et du tourisme de masse.

*En fin d'exposition, l'artiste crée une installation afin d'inviter le public à interagir avec des images, création spécialement conçue pour le Musée de Pont-Aven.*

**Axes de travail :**

- **Découvrir la démarche artistique d'une artiste contemporaine et questionner la place de l'art dans la société.**
- **Comprendre / approfondir ses connaissances de la photographie.**
- **S'exprimer et développer son sens critique à partir des visites commentées.**



Contact :  
Service des Publics  
• 02 98 06 14 43 •

CYCLE 1 >  
LYCÉE

INTERVENTION IN SITU

////////////////////

DURÉE DE VISITE ET/OU  
DE L'ATELIER :

CYCLE 1 : VISITE LUDIQUE  
DE 45 MIN

CYCLES 2, 3, 4, 5 : VISITE :  
45 MIN

ATELIER OPTIONNEL :  
45 MIN / 30€ PAR GROUPE



**Rendez-vous enseignant  
le 05/02/2025, de 14h30 à 16h  
sur inscription.**

## ACTION | SORCIÈRES (1862 - 1914)

**Autour de l'exposition temporaire.**  
Du 7 juin au 16 novembre 2025.

De l'imaginaire populaire à l'évocation de la société moderne, l'exposition du Musée de Pont-Aven présentera une grande variété d'œuvres du XIX<sup>e</sup> siècle inspirées par ces femmes aux multiples facettes, de la vieille magicienne à la femme fatale, en passant par l'hystérique.

Nimbée de mystère, terreau fertile pour l'imagination, la sorcière possède d'innombrables visages. Elle exprime tous les rapports de l'humain au monde que le christianisme et l'avènement de la raison du siècle des Lumières n'ont pas pu maîtriser : la vieillesse, la mort, le monde spirituel, la nature... et en fait tout ce qui fait «peur», ce sur quoi on n'a pas de réelle emprise ni de maîtrise.

Ainsi, par les œuvres présentées, le public découvre combien la sorcellerie se réfugie dans le folklore et la littérature populaire, mais aussi dans une certaine culture savante et poétique.

### Axes de travail :

- **Appréhender des courants artistiques par une thématique qui traverse l'histoire de l'art.**
- **S'exprimer et développer son sens critique à partir des visites commentées.**

### ATELIER PÉDAGOGIQUE OPTIONNEL

À chaque exposition temporaire, une proposition d'atelier pédagogique est faite aux groupes d'enfants permettant de poursuivre la découverte de l'exposition par un temps d'expérimentation plastique. Le ou les ateliers sont construits à partir des œuvres et thématiques de l'exposition et sont présentés lors du rendez-vous enseignant en début d'exposition.



Contact  
Service des Publics  
• 02 98 06 14 43 •

CYCLE 1 >  
LYCÉE

### INTERVENTION IN SITU



### DURÉE DE VISITE ET/OU DE L'ATELIER

CYCLE 1 : VISITE ANIMÉE DE  
45 MIN

PAS D'ATELIER PROPOSÉ

CYCLES 2, 3, 4, 5 : VISITE : 45  
MIN. ATELIER OPTIONNEL :  
45 MIN / 30€ PAR GROUPE



Rendez-vous enseignant  
le 11/06/2025, de 14h30  
à 16h.





## ACTION | FORMES ET COULEURS DE LA MER

### Découvrir le musée, les bateaux et les outils.

*Promenons-nous dans le musée... pour découvrir les types de bateaux : a-t-il des voiles ? Est-ce un bateau de pêche ?*

*De même, pendant la rencontre, les élèves repèrent les différents outils et engins utiles à la pêche en mer.*

*Cette visite, durant laquelle les enfants sont actifs, permet une réelle visite du musée et de ses collections. Les enfants repartent avec une fiche mémoire de ce qu'ils ont découvert ensemble.*

### Objectifs :

- **Découvrir les ressources de proximité (se familiariser avec un espace inconnu).**
- **Qu'est ce qu'un espace muséal ?**
- **Acquérir le lexique spécifique de la mer.**

### Compétences :

- Langage oral : oser entrer en communication / comprendre et apprendre.
- Mathématiques : je trie et découvre les formes.
- Explorer le monde : l'espace (découvrir l'environnement et le monde du vivant).



Contact :  
Service des Publics  
• 02 98 97 10 20 •

CYCLE 1

VISITE GRATUITE : 40 MIN

PAS D'ATELIER



## CULTURE /// MUSÉE DE LA PÊCHE



### ACTION | EN ROUTE POUR LA PÊCHE

*Loïc, fameux pêcheur concarnois souhaite travailler sur le port de Concarneau, mais quel métier peut-il faire ?*

*Lors de cette visite au musée, les élèves découvrent les différents métiers et aident Loïc à choisir.*

*Les enfants partent à la découverte des objets de la collection que ce soit autour du chantier naval, de la voilerie, des différents engins de pêche et évoquent aussi les vêtements du pêcheur.*

#### Objectifs :

- **Découvrir quelques métiers de la pêche d'hier et d'aujourd'hui.**
- **Acquérir un vocabulaire maritime.**

#### Compétences :

- Comprendre et s'exprimer à l'oral : participer avec pertinence à un échange (questionner, répondre à une interpellation, exprimer un avis, apporter un complément, etc.). Conserver une attention soutenue lors de situations d'écoute ou d'échange et manifester, si besoin et à bon escient, son incompréhension.
- Cycle 2 : participer à des échanges dans des situations diverses.
- Cycle 3 : participer de façon constructive aux échanges avec d'autres élèves dans un groupe pour confronter des réactions ou des points de vue.



Contact :  
Service des Publics  
• 02 98 97 10 20 •

CYCLES  
2 > 3

VISITE GRATUITE :  
45 MIN

PAS D'ATELIER





## ACTION | L'ANNIVERSAIRE DE ZÉBULON

Zébulon, mascotte du Musée de la Pêche, fête aujourd'hui son anniversaire et veut inviter ses amis. Retrouvez-le à l'aide des indices qu'il a laissé. Les élèves font le tour du musée afin de découvrir des animaux marins, comme le cachalot ou encore le poisson scie. Tous ces animaux sont les amis de Zébulon.

### Objectifs :

- Découvrir des animaux marins et leurs particularités.
- Acquérir des notions de biologie marine.

### ATELIER PÉDAGOGIQUE OPTIONNEL

« Album souvenir » : avant de quitter le musée, les enfants sont invités à créer leur souvenir de l'anniversaire de Zébulon. Accompagnés par une médiatrice culturelle, ils vont réaliser les cartes d'identité des espèces observées et faire leur portrait.

### Compétences :

- Langage oral : oser entrer en communication / comprendre et apprendre / enrichir le vocabulaire.
- Cycle 1 : explorer le monde : découvrir le monde du vivant.
- Cycle 2 : questionner le monde : connaître des caractéristiques du monde vivant, ses interactions, sa diversité.



Contact :  
Service des Publics  
• 02 98 97 10 20 •

CYCLES  
1 ET 2

VISITE GRATUITE : 45 MIN

ATELIER OPTIONNEL :  
45 MIN / 30€ PAR GROUPE  
(MATÉRIEL FOURNI)





## ACTION | MERVEILLES ET CURIOSITÉS

*Dans ses collections le Musée de la Pêche conserve des espèces différentes, étonnantes, curieuses... Partons à la découverte de ces animaux marins, et étudions-les.*

*Les enfants entrent dans la peau d'un apprenti chercheur, et relèvent des informations sur chaque espèce extraordinaire : le cœlacanthe, le poisson-scie ou encore le requin pèlerin.*

### Objectifs :

- Découvrir le milieu marin et des espèces.
- Acquérir un vocabulaire spécifique.

### ATELIER PÉDAGOGIQUE OPTIONNEL

« Comment créer un monstre ? », cycle 2 > collège : avec de l'encre végétale, créons une forme. Puis, avec une craie grasse, soulignons les différentes parties du dessin pour mettre en avant les éléments aléatoires et faire apparaître un monstre.

### Compétences :

- Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française / les langages scientifiques.
- Arts : représentation du monde, exploiter le hasard - questionner le monde : connaître des caractéristiques du monde vivant, ses interactions, sa diversité.
- Cycle 3 : sciences et technologie : le vivant, sa diversité et les fonctions qui le caractérisent.



Contact :  
Service des Publics  
• 02 98 97 10 20 •

CYCLE 2 >  
COLLÈGE

VISITE : 45 MIN

ATELIER OPTIONNEL : 45 MIN  
/ 30€ PAR GROUPE  
(MATÉRIEL FOURNI)



ACTION |

## CONCARNEAU, PORT DE PÊCHE

*Cette visite est un plongeon dans l'histoire halieutique de Concarneau. Ville côtière, la pêche a toujours fait partie des activités pratiquées à Concarneau.*

*Autrefois, cette activité de subsistance n'occupait qu'un segment de la population. Puis, une révolution de nature industrielle a fait évoluer les modes de pêches et les procédés de conservation associés.*

*Deux poissons : la sardine, puis le thon, ont fait alors la fortune de la cité. Pour les pêcher, de plus en plus d'hommes sont devenus marins.*

*Compte tenu de ces données économiques, la ville a évolué et procédé à des aménagements portuaires que nous allons découvrir.*

### Objectifs :

- **Découvrir l'univers des usines et des conserveries.**
- **Interroger l'histoire locale pour comprendre l'actualité économique de notre territoire.**
- **Aborder le monde de la communication visuelle.**

### ATELIER PÉDAGOGIQUE OPTIONNEL

*« Atelier de marketing » : les usines renouvellent l'identité visuelle de leur boîte de sardines. Les élèves en créent une de toute pièce : du slogan aux ingrédients !*

### Compétences :

- *Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française / les langages scientifiques.*
- *Cycle 3 : arts : aborder le monde de la communication visuelle*
- *Cycle 3 : sciences et technologie : les objets techniques au cœur de la société : Identifier un besoin exprimé par la société et lui associer des objets techniques permettant d'y répondre.*



Contact :  
Service des Publics  
•02 98 97 10 20 •

CYCLE 3  
> LYCÉE

VISITE GRATUITE : 45 MIN

ATELIER OPTIONNEL :  
45 MIN / 30€ PAR GROUPE  
(MATÉRIEL FOURNI)



ACTION |

## LES ENQUÊTES DU CAPITAINE HÉMÉRICA

*Mystère au Musée de la Pêche !*

*Un cambrioleur s'est introduit dans les salles du musée, il chercherait à dérober l'un des bateaux du musée. À nous de mener l'enquête pour rechercher le bateau en question et le protéger.*

*Cette visite est un prétexte pour partir à la découverte de l'histoire des navires, des premiers bateaux de la Préhistoire à l'arrivée de la voile, puis du moteur.*

**Objectifs :**

- **Découvrir l'évolution de la construction navale.**
- **Acquérir un vocabulaire maritime spécifique.**

### ATELIER PÉDAGOGIQUE OPTIONNEL

« **Existe-t-il un bateau idéal ?** », cycles 2 et 3 : après avoir découvert les évolutions des bateaux de pêche, les élèves sont invités à s'interroger sur ce qu'est un bateau idéal. Selon eux, est-ce un bateau à moteur ou à voile, en bois ou en métal, pour quel type de pêche, combien de personnes composent l'équipage, etc. ?

**Cette visite peut être complémentaire avec une découverte du Fonds Explore : 02 98 50 68 40.**

**Compétences :**

- Cycle 2 : questionner le monde : situer chronologiquement l'évolution des bateaux.
- Langage oral : comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française / les langages scientifiques.



Contact :  
Service des Publics  
• 02 98 97 10 20 •

CYCLES  
2 ET 3

VISITE GRATUITE : 45 MIN

ATELIER OPTIONNEL :  
45 MIN / 30€ PAR GROUPE  
(MATÉRIEL FOURNI)



ACTION |

## L'AVENTURE THONIÈRE DES MARINS DE CONCARNEAU

À travers la collection de bateaux, d'objets de travail et de maquettes du Musée de la Pêche, partez à la découverte de l'histoire du port de Concarneau et des pratiques de pêche des marins en Cornouaille sud.

Cette visite pédagogique a pour objectif de relater l'aventure thonnière des marins de Concarneau, qui débute en pleine crise sardinière au début des années 1900 et qui se poursuit aujourd'hui avec une pêche industrielle du thon tropical.

**Objectifs :**

- **Découvrir le monde des conserveries.**
- **Interroger l'histoire locale pour comprendre l'actualité économique de notre territoire.**
- **Découvrir l'évolution des bateaux.**
- **Acquérir des notions de géographie.**
- **Acquérir un vocabulaire maritime.**

### ATELIER PÉDAGOGIQUE OPTIONNEL

« **Packaging** », cycle 3 au lycée : en se mettant dans la peau d'un employé de conserverie, à partir d'une vraie boîte de thon, les élèves créent le « packaging » du thon transformé dans leur usine.

**Compétences :**

- **Cycle 3 : langage oral** : comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française / les langages scientifiques.
- **Arts** : aborder le monde de la communication visuelle.
- **Histoire** : situer chronologiquement l'aventure thonnière du port ; utiliser des documents donnant à voir une représentation du temps (dont la frise chronologique de 1900 à aujourd'hui), et la mise en perspective des faits.
- **Géographie** : nommer et localiser un lieu dans un espace géographique ; nommer, localiser et caractériser des espaces.
- **Cycle 3 : sciences et technologie** : identifier un besoin exprimé par la société et lui associer des objets techniques permettant d'y répondre.



Contact :  
Service des Publics  
• 02 98 97 10 20 •

CYCLE 3  
> LYCÉE

VISITE GRATUITE :  
45 MIN

ATELIER OPTIONNEL :  
45 MIN / 30€ PAR  
GROUPE (MATÉRIEL  
FOURNI)



## CULTURE /// MUSÉE DE LA PÊCHE

### ACTION | DÉFI D'OCÉAN

*La mer est un milieu exceptionnel ! Invitant à l'imaginaire, au voyage et aux loisirs pour la plupart d'entre nous, c'est aussi l'un des plus vastes lieux de travail, notamment celui des pêcheurs.*

*Grâce aux collections du Musée de la Pêche, les élèves découvrent différentes techniques de pêches professionnelles (type de bateaux, zones de pêche, données réglementaires, etc...) et échangent sur les enjeux et les évolutions du métier de pêcheur.*

*Cette visite sensibilise et interpelle chacun d'entre nous sur ce monde fragile.*

#### Axes de travail :

- **Découvrir le monde maritime et en acquérir le vocabulaire.**
- **Sensibiliser les enfants aux évolutions de l'activité de pêche et à son impact sur l'environnement dans un contexte de développement durable.**

#### ATELIER PÉDAGOGIQUE OPTIONNEL

*« Je relève le défi ? » : sous forme de jeu de rôle, les enfants constituent leurs équipages, prennent leurs décisions et mènent une campagne de pêche avec ses aléas et envisagent les conséquences qui en découlent. Une expérience qui invite à l'échange et à la confrontation des points de vue. Le matériel est fourni par le musée.*

#### Compétences :

- Cycle 3 : langage oral : comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française / les langages scientifiques.
- La formation de la personne et du citoyen : adopter un comportement éthique et responsable / Comprendre et expliquer des décisions collectives et responsables contribuer à l'éducation au développement durable, participer à la compréhension des effets des activités humaines sur l'environnement.
- Cycle 3 : sciences et technologie : identifier un besoin exprimé par la société et lui associer des objets techniques permettant d'y répondre.



Contact :  
Service des Publics  
• 02 98 97 10 20 •

CYCLE 3  
> LYCÉE

VISITE GRATUITE : 45 MIN

ATELIER OPTIONNEL :  
45 MIN / 30€ PAR GROUPE  
(MATÉRIEL FOURNI)



**Cette visite est  
complémentaire avec  
les animations nature  
proposées page 5,  
n'hésitez pas à vous  
renseigner !**

ACTION |

## LA MER AU MENU

Le Musée de la Pêche vous propose une visite participative sur la consommation des produits de la mer. À partir de produits de consommation courante, les élèves se questionnent sur :

- la provenance du poisson,
- les différentes techniques pour le pêcher,
- le parcours du poisson de l'océan jusqu'à l'assiette,
- quelles sont les espèces locales ?
- les métiers de la filière halieutique.

Pour les classes de cycle 2, à l'aide d'une médiatrice, les enfants retracent le parcours d'un poisson depuis la mer jusqu'à l'assiette.

À partir du cycle 3, en s'appuyant sur des contenus variés (objets, vidéos, outils de pêche, dioramas, bateaux...) les élèves découvrent un produit alimentaire du quotidien et complètent des informations qu'ils restitueront ensuite au reste du groupe.

**Axes de travail :**

- **Découvrir le monde maritime et en acquérir le vocabulaire.**
- **Intéresser les élèves à l'économie locale et présenter différentes filières professionnelles.**
- **Sensibiliser les enfants aux évolutions de l'activité de pêche et à son impact sur l'environnement dans un contexte de développement durable.**



Contact :  
Service des Publics  
• 02 98 97 10 20 •

CP > LYCÉE

CYCLES 2 ET 3 : 1H  
COLLÈGE ET LYCÉE :  
1H30 / 30€  
PAR GROUPE (MATÉRIEL  
FOURNI)



**Cette visite est  
complémentaire avec  
les animations nature  
proposées page 5,  
n'hésitez pas à vous  
renseigner !**

