

**MUSÉE MARITIME
& PORTUAIRE
DUNKERQUE**



**ACTIVITÉS PÉDAGOGIQUES
2026/2027**

MUSÉE MARITIME ET PORTUAIRE

Installé dans un ancien entrepôt à tabac datant de 1869, plongez dans l'histoire millénaire de Dunkerque et l'évolution de son port, témoin d'événements historiques majeurs. Devant le musée, un patrimoine naval unique vous attend : le bateau-feu *Sandettié*, le majestueux trois-mâts *Duchesse Anne*, la péniche *Gilde* et le remorqueur *Entreprenant*.

À travers le parcours permanent, les expositions temporaires, les navires historiques et le phare du Risban, l'équipe de médiation vous invite à une immersion fascinante dans l'univers maritime et portuaire.

Les activités éducatives sont au cœur de la programmation. Conçues pour les enfants et adolescents, elles s'adaptent aux différents niveaux scolaires pour approfondir la compréhension des collections tout en offrant une expérience ludique et enrichissante.

Bienvenue au cœur de l'histoire du 3^e port de France !



UNE IMMERSION AU CŒUR DE L'HISTOIRE
DU 3^E PORT DE FRANCE

1 600 M² D'EXPOSITION À TRAVERS
4 SIÈCLES D'HISTOIRE

UN PATRIMOINE NAVAL CLASSÉ AU TITRE
DES MONUMENTS HISTORIQUES

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

CYCLE 1

TPS, PS, MS, GS

NOUVEAUTÉ



FORMES ET COULEURS DE LA MER

Les enfants se promènent dans le musée à la recherche des formes et des couleurs qu'ils connaissent : une barre à roue ronde, une voile triangulaire, un bateau vert. Une visite pleine de découvertes !

POUR LES TPS ET PS.

COMPÉTENCES

- Acquérir de nouveaux mots
- Observer et décrire les œuvres du patrimoine
- Reconnaître, nommer et classer des matières, des objets

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.

POUR LES TPS ET PS.

COMPÉTENCES

- Acquérir de nouveaux mots
- Observer et décrire des œuvres du patrimoine
- Reconnaître, nommer et classer des matières, des objets

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

- Développer l'habileté motrice
- Acquérir de nouveaux mots
- Respecter des consignes

TOM ET LE TRÉSOR PIRATE

Laissez-vous conter l'histoire de l'ancêtre de Tom : Peter « à la jambe de boa ». Déguisés et grâce à l'utilisation de tapis de conte, les enfants découvrent les aventures de cet intrépide pirate, ponctuées de nombreux trésors.

À PARTIR DE LA MS.

COMPÉTENCES

- Acquérir de nouveaux mots
- Observer et décrire des œuvres du patrimoine
- Comprendre une histoire contée

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

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



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

- Observer, décrire des œuvres du patrimoine
- Distinguer le passé récent du passé plus éloigné
- Acquérir de nouveaux mots



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

- Formuler des hypothèses
- Repérer et nommer ce qu'ils observent
- Acquérir de nouveaux mots



CARNAVAL

Grâce aux aventures de *P'tit-Chat-Tigrou*, album 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.

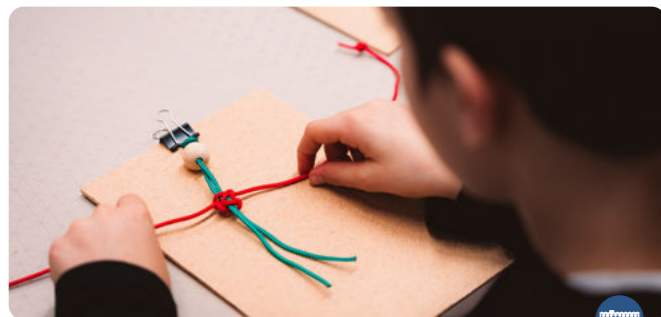
Venez déguisés !

À PARTIR DE LA MS.

COMPÉTENCES

- Écouter et comprendre le texte lu par un adulte
- Apprendre l'histoire locale
- Mémoriser de courtes chansons

Uniquement de janvier à mars 2027



HISTOIRE DE CORDAGE

Après une découverte de l'histoire et de la fabrication des cordages, les enfants s'exercent au matelotage, qui est l'art de faire des nœuds marins. En fin d'activité, ils fabriqueront un petit tableau de nœuds.

À PARTIR DU CE1.

COMPÉTENCES

- Respecter des consignes simples en autonomie
- Acquérir de nouveaux mots



MONSTRES ET MERVEILLES

Les contes et légendes peuplent les mers et les océans de créatures fantastiques. En parcourant les collections du musée, les enfants découvrent les mythes et réalités autour des monstres marins.

À PARTIR DU CE1.

COMPÉTENCES

- Découvrir des œuvres mettant en scène des figures de monstre
- Observer et décrire des œuvres du patrimoine
- Comprendre la symbolique des monstres marins



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

- Formuler une description
- Acquérir des mots nouveaux
- Distinguer le passé récent du passé plus éloigné



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

- Observer, décrire des œuvres du patrimoine
- Distinguer le passé récent du passé plus éloigné
- Acquérir de nouveaux mots



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

- Identifier des paysages
- Comprendre et utiliser des mots nouveaux
- Se représenter un nouvel environnement

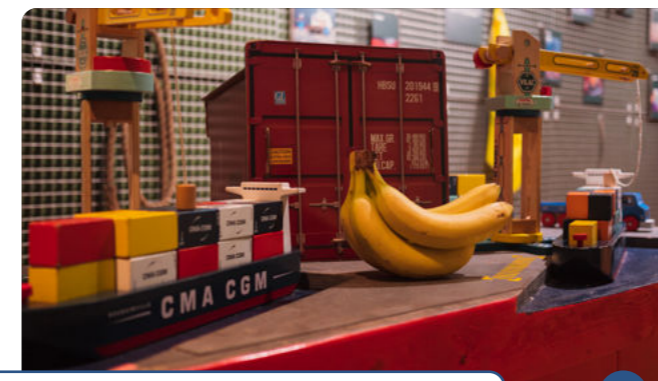


À L'ABORDAGE !

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

- Observer, décrire des œuvres du patrimoine
- Savoir argumenter
- Distinguer le passé récent du passé plus éloigné



Uniquement de septembre à décembre 2026

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 !

COMPÉTENCES

- Goûter des saveurs
- Explorer le monde du vivant
- Connaître des éléments culturels d'un autre pays



Uniquement de janvier à mars 2027

CARNAVAL

Les enfants découvrent l'histoire du carnaval, de la pêche à Islande jusqu'à son fonctionnement actuel. Ils s'en approprient les règles pour faire la fête en toute sécurité et finissent l'animation par un rigodon.

Venez déguisés !

COMPÉTENCES

- Mémoriser de courtes chansons
- Apprendre l'histoire locale
- Distinguer le passé récent du passé plus éloigné



CADETS À LA BARRE !

Bienvenue à bord du voilier-école *Duchesse Anne* ! Les enfants plongent dans la vie quotidienne de ce navire centenaire. Entre dormir, manger et apprendre à naviguer, ils découvrent l'organisation et les tâches essentielles qui rythmaient la vie des matelots.

COMPÉTENCES

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



Small informational plaque next to the boiler exhibit.

CYCLE 3

CM1, CM2, 6^E

NOUVEAUTÉ



MONSTRES MARINS : MYTHE OU RÉALITÉ ?

Depuis des siècles, les marins racontent des histoires de créatures terrifiantes peuplant les mers et les océans. En explorant les collections du musée, les enfants découvrent comment sont nées ces légendes et s'interrogent : les monstres marins existent-ils vraiment ?

COMPÉTENCES

- Formuler des hypothèses
- Se confronter au merveilleux
- S'interroger sur les limites de l'humain à travers la figure du monstre

PERDUS EN MER

Aujourd'hui, tous les marins utilisent le GPS pour se repérer en mer. Toutefois, il est important de savoir manipuler les autres outils de navigation. Au cours de la visite, les élèves apprendront à se repérer en mer et à manipuler cartes et boussoles.

À PARTIR DU CM2.

COMPÉTENCES

- Se repérer dans l'espace
- Appréhender l'évolution des outils techniques en lien avec leur usage
- Lire et utiliser plusieurs langages

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

- Comprendre les échanges maritimes
- Acquérir de nouveaux mots
- Connaître des éléments culturels d'un autre pays

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.

Rdv au musée avant l'animation. **Autobus nécessaire pour l'aller-retour.**

COMPÉTENCES

- Se représenter son environnement
- Nommer, localiser et caractériser des espaces
- Connaître quelques caractères principaux des grands ensembles physiques et humains

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. **Durée 1h30.**

COMPÉTENCES

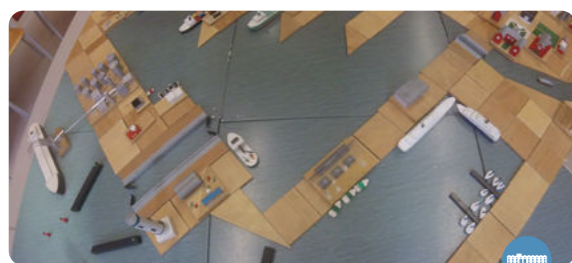
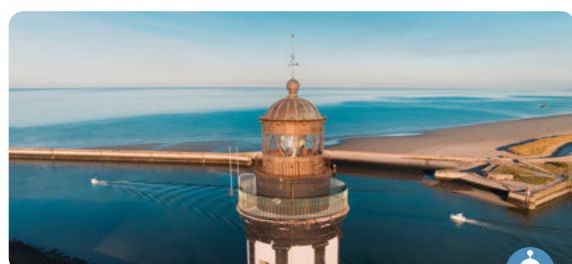
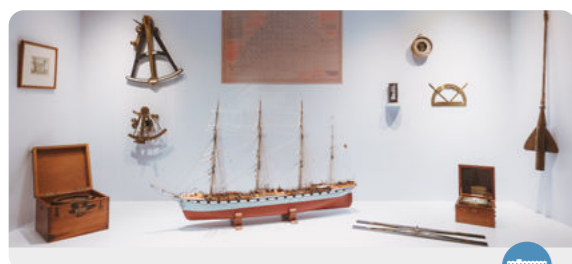
- Nommer, localiser et caractériser des espaces
- Pratiquer une démarche d'investigation
- Savoir argumenter

OHÉ DU BATEAU

Au secours, la radio du Sandettié est en panne ! Pour réussir à communiquer et rentrer à bon port, les enfants découvrent et utilisent le langage des pavillons ainsi que le morse dans des épreuves ludiques.

COMPÉTENCES

- S'exprimer clairement à l'oral
- Comprendre et utiliser de nouveaux mots
- Distinguer le passé récent du passé plus éloigné



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

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



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. Autobus nécessaire pour le retour au musée.

COMPÉTENCES

- Se repérer dans le temps
- Construire des repères géographiques
- Comprendre et utiliser des mots nouveaux



À TOUTE VAPEUR !

Au XIX^e siècle, la révolution industrielle transforme profondément la société grâce à l'invention de la machine à vapeur. Cet ancêtre du moteur moderne permet aux bateaux de naviguer sans dépendre du vent, favorise l'apparition des trains et accélère l'essor des usines. Lors de cette visite, les enfants découvrent comment cette invention a bouleversé les transports et le commerce pour développer le port de Dunkerque.

COMPÉTENCES

- Comprendre l'évolution des moyens de propulsion d'un bateau
- Pratiquer une démarche scientifique
- Identifier les principales périodes de l'histoire



Uniquement de septembre à décembre 2026

COMPÉTENCES

- Goûter des saveurs
- Explorer le monde du vivant
- Connaître des éléments culturels d'un autre pays



Uniquement de janvier à mars 2027

CARNAVAL

Les enfants découvrent l'histoire du carnaval, de la pêche à Islande jusqu'à son fonctionnement actuel. Ils s'en approprient les règles pour faire la fête en toute sécurité et finissent l'animation par un rigodon.

Venez déguisés !

COMPÉTENCES

- Mémoriser de courtes chansons
- Apprendre l'histoire locale
- Distinguer le passé récent du passé plus éloigné



CADETS À LA BARRE !

Les enfants plongent dans la vie quotidienne à bord du voilier-école centenaire *Duchesse Anne* et découvrent l'organisation et les tâches essentielles qui rythmaient la vie des matelots. Grâce aux nouveaux espaces accessibles, ils peuvent explorer l'architecture unique de ce navire d'exception.

COMPÉTENCES

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

CYCLE 4

5^E ET +

NOUVEAUTÉ



VISITE GUIDÉE DES 4 BATEAUX

Face au musée, un exceptionnel patrimoine naval s'offre à vous : le trois-mâts *Duchesse Anne* et le bateau-feu *Sandettié*, tous deux classés au titre des monuments historiques, ainsi que la péniche *Guilde* et le remorqueur *Entreprenant*. Au cours de cette visite, découvrez leur histoire, leur fonctionnement et la vie quotidienne à bord.

Durée 2h

- COMPÉTENCES
- Situer un fait dans une époque donnée
 - Mobiliser ses connaissances historiques pour caractériser une découverte technique
 - Connaître le patrimoine local



DUNKERQUE, UN LITTORAL INDUSTRIALISÉ

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

Durée 1h30. *Autobus nécessaire pour l'aller-retour au musée.*

- COMPÉTENCES
- Comprendre l'aménagement du territoire
 - Comprendre et utiliser des mots nouveaux
 - Se représenter son environnement



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^e rang des ports français.

- COMPÉTENCES
- Situer chronologiquement de grandes périodes historiques
 - Observer et décrire des œuvres du patrimoine
 - Identifier les caractéristiques de mon lieu de vie



VISITE DU PHARE

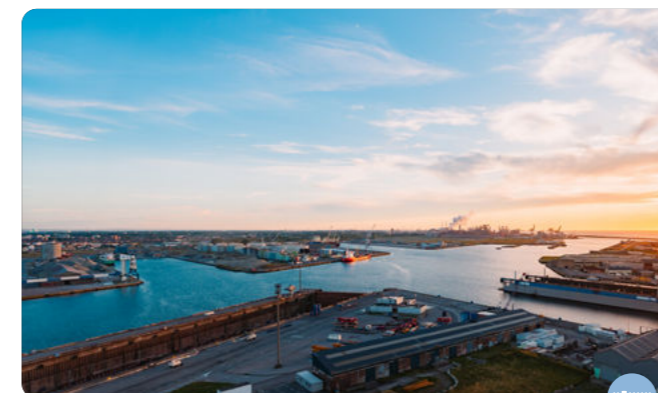
Construit en 1842, le phare du Risban vous ouvre ses portes. De la visite des anciens appartements des gardiens du phare à une montée à 63 mètres de haut, découvrez l'histoire de la « lumière » du port de Dunkerque.

Rdv au musée avant l'animation. *Autobus nécessaire pour l'aller-retour.*

- COMPÉTENCES
- Se représenter son environnement
 - Nommer, localiser et caractériser des espaces
 - Connaître quelques caractères principaux des grands ensembles physiques et humains

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

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



NAISSANCE D'UN PORT INDUSTRIALISÉ

Au XIX^e siècle, la révolution industrielle transforme profondément la société grâce à l'invention de la machine à vapeur. Cet ancêtre du moteur moderne permet aux bateaux de naviguer sans dépendre du vent, favorise l'apparition des trains et accélère l'essor des usines. Lors de cette visite, les élèves découvriront comment cette invention a bouleversé les transports et le commerce pour développer le port de Dunkerque.

- COMPÉTENCES
- Situer un événement historique dans une époque donnée
 - Contextualiser une découverte historique dans son aire géographique
 - Comprendre l'aménagement du territoire



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
- Apprendre l'histoire locale
 - Découvrir le parler dunkerquois

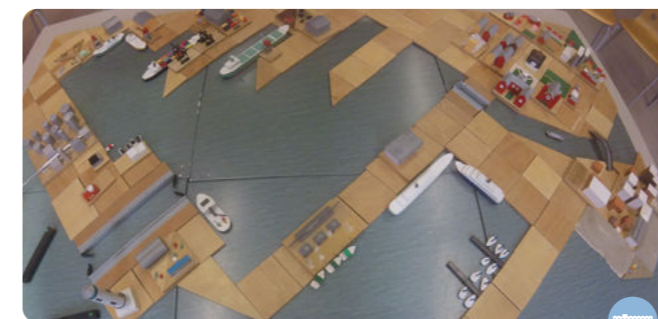
Uniquement de janvier à mars 2027



PERDUS EN MER

Aujourd'hui, tous les marins utilisent le GPS pour se repérer en mer. Toutefois, il est important de savoir manipuler les autres outils de navigation. Au cours de la visite, les élèves apprendront à se repérer en mer et à manipuler cartes et boussoles.

- COMPÉTENCES
- Lire une carte et se repérer
 - Mettre en œuvre un protocole expérimental
 - Appréhender l'évolution des outils techniques en lien avec leur usage



CONSTRUIS TON PORT

Grâce à la réalisation d'une maquette, découvrez comment aménager le littoral et comprenez, de façon vivante et interactive, l'organisation spatiale du port et ses impacts sur le territoire.

Durée 1h30

- COMPÉTENCES
- Nommer, localiser et caractériser des espaces
 - Pratiquer une démarche d'investigation
 - Savoir argumenter

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 de prévoir une arrivée 15 minutes avant le début de l'activité.

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

TARIFS

7€/élève/animation

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.

COMMENT RÉSERVER ?

Pour organiser votre visite :

- Accédez au site du musée : www.museemaritimeportuaire.com
- Sélectionnez l'onglet « **GROUPES** »
- Cliquez sur « **SCOLAIRES ET ÉTUDIANTS** »
- Sur la page, cliquez sur le bouton « **DEMANDER UNE RÉSERVATION GROUPE** »
- Laissez-vous guider pour remplir le formulaire de réservation. Nous vous recontacterons dans les plus brefs délais !

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 n'est effective qu'après le retour du bon de réservation, dûment daté et signé par le demandeur, accompagné du règlement d'un acompte de 50 %.
- La signature du bon de réservation et le règlement de l'acompte doivent être effectifs **au plus tard trois semaines avant la date de visite**. Tout paiement non parvenu avant la date limite entraîne l'annulation de la réservation. Tout paiement reçu est définitivement acquis au Musée maritime et portuaire.
- **Pour les écoles conventionnées, si votre groupe compte moins de 12 élèves le jour de votre visite, nous ne serons pas en mesure d'assurer l'animation : une visite libre vous sera alors proposée. Pour les écoles non conventionnées, le tarif sera calculé sur la base de 12 élèves.**
- Toute annulation ou réduction du nombre de participants doit être notifiée par courriel au minimum une semaine avant la date prévue pour la prestation. Une baisse d'effectif de 5 participants maximum est tolérée sans impact financier. Au-delà de cette tolérance, la prestation sera facturée sur la base initialement prévue.

INFORMATIONS PRATIQUES

- Une entrée spécifique pour les groupes est prévue depuis le parvis du musée (entrée « Port Center »). 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.

OÙ DÉJEUNER ?

Nous pouvons mettre gratuitement à votre disposition une salle de pique-nique (capacité maximale : 35 personnes, sur inscription) au 1^{er} étage du musée (salle « Phares et Balises »).

Vous avez également la possibilité de déjeuner au restaurant universitaire à proximité immédiate du musée.

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.

CONTACT

reservation@museemaritimeportuaire.com

MUSÉE MARITIME & PORTUAIRE DUNKERQUE

9 quai de la Citadelle • 59140 Dunkerque
www.museemaritimeportuaire.com

