



**MUSÉE MARITIME
& PORTUAIRE
DUNKERQUE**

**PROGRAMME
CENTRES DE LOISIRS
2026/2027**



DE 0 À 3 ANS

Les aventures de p'tit crabe

Les enfants partent à la rencontre d'un crabe pas comme les autres pour une première expérience sensorielle au musée.

Durée : 45 minutes. De 6 à 12 enfants.

- Conte, activités sensorielles
- Musée



DE 3 À 5 ANS

NOUVEAUTÉ

Les animaux du musée

Tom le petit marin du musée propose aux enfants de partir à la recherche des nombreux animaux cachés dans les œuvres : un cachalot, un dragon ou bien encore un albatros. Il faudra être curieux pour les trouver.

- Conte, visite
- Musée



DE 3 À 5 ANS

NOUVEAUTÉ

La chasse aux trésors des petits pirates

Il se murmure dans les couloirs du musée qu'un coffre au trésor y est caché. Accompagnés par un médiateur et guidés par des indices, les enfants partiront à sa recherche. Des défis ludiques les attendront !

- Visite, activités ludiques
- Musée



DE 3 À 5 ANS

Lapin à bord !

Les enfants découvrent l'histoire d'un lapin qui rêve de devenir marin. Pourtant, tout le monde sait qu'un lapin porte malheur à bord d'un bateau ! Quelles surprises nous attendent alors ?

Activité réservable uniquement le matin.

- Conte, visite, activités ludiques
- Musée, remorqueur *Entreprenant*



Raymond, pêcheur d'amour et de sardines

Incredible : les personnages que les enfants découvrent dans cette histoire loufoque habitent tous au musée !

Venez les rencontrer !

- Conte, visite
- Musée

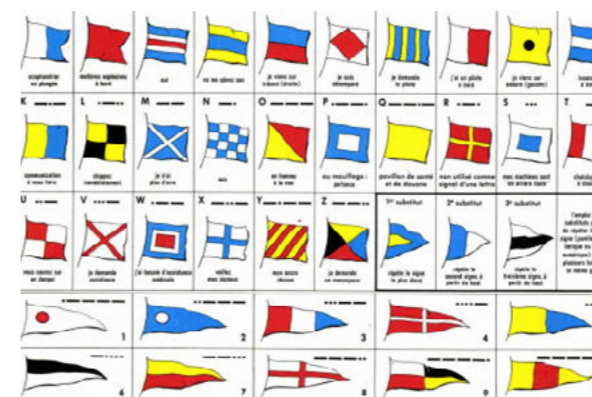


Marcos l'albatros

Laissez-vous conter l'étrange histoire de Marcos qui, pour conquérir sa belle, se fait transformer en albatros ! Les dangers seront nombreux pour ne pas finir comme ses anciens camarades...

Le conte se terminera par un atelier créatif.

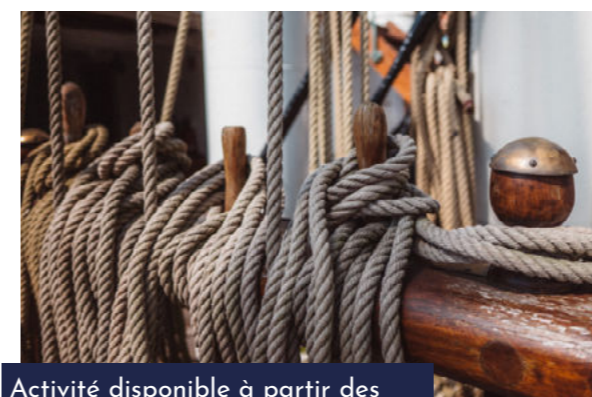
- Conte, atelier créatif
- Musée



Code bateaux

Apprendre la signalisation en mer, c'est compliqué ? Des jeux de rôles et des mises en situation vous prouveront le contraire ! À la fin de l'animation, les enfants passent (presque) le vrai code et repartent avec leur diplôme !

- Activités ludiques
- Musée



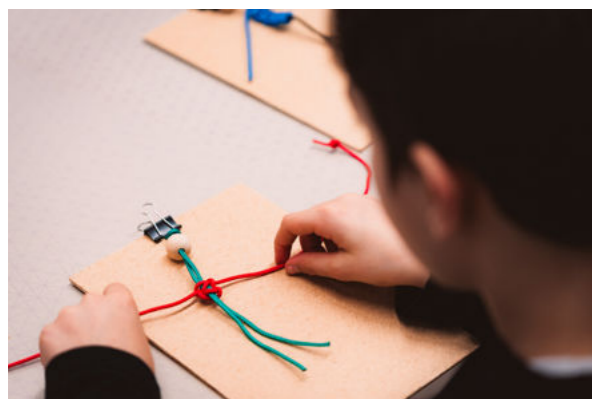
Activité disponible à partir des vacances scolaires d'avril

Matelot en herbe !

Embarquez à bord du voilier-école *Duchesse Anne* et affrontez-vous dans une série d'épreuves pour devenir de bons matelots ! Tir à la corde, matelotage, jeux d'adresse... faites preuve de coopération pour être les meilleurs !

Activité réservable uniquement le matin.

- Activités ludiques
- Voilier-école *Duchesse Anne*, en extérieur



Drôles de nœuds

Après s'être exercé au matelotage, qui est l'art de faire des nœuds marins, les enfants réalisent un bonhomme de nœuds.

- Atelier créatif
- Musée

NOUVEAUTÉ



Visite libre des 4 bateaux

Embarquez à bord de nos 4 navires exceptionnels face au musée pour découvrir leur histoire, leur fonctionnement et la vie à bord. Munis d'un livret, résolvez les différentes énigmes.

Activité en autonomie et réservable uniquement les après-midis des vacances scolaires.

- Visite, activités ludiques
- Bateaux



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 enfants de percer les secrets les plus intimes de cette famille !

- Activités ludiques
- Musée, en extérieur



Lapins-garous

Sur la base du jeu «Les Loups-garous de Thiercelieux», incarnez le nouvel équipage du voilier *Duchesse Anne* et résolvez les mystérieux meurtres qui s'y produisent chaque nuit. Entre découverte du navire et jeu de rôle !

Activité réservable uniquement le matin.

- Activités ludiques
- Voilier-école *Duchesse Anne*, en extérieur



Pirate escape

SOS : vous avez été pris en otage par des pirates à bord de votre bateau. Avec votre équipage, répondez aux énigmes afin de vous libérer avant qu'il ne soit trop tard... Les plus rapides l'emporteront !

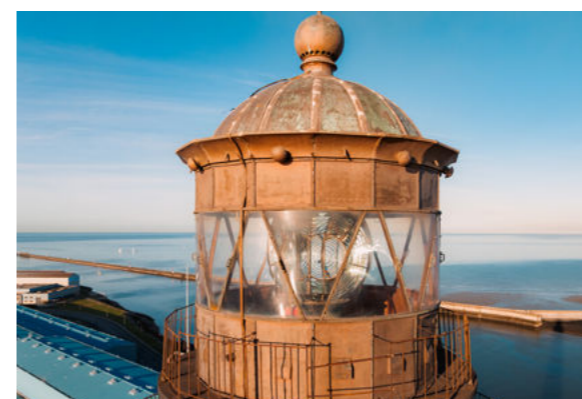
- Activités ludiques
- Musée



Drôles de nœuds

Après s'être exercés au matelotage, qui est l'art de faire des nœuds marins, les enfants réalisent un bracelet en macramé.

- Atelier créatif
- Musée



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.

- Visite
- Phare



Challenge en citadelle

Un plan de la Citadelle, un livret d'énigmes à résoudre et c'est parti !

Explorez le quartier à la recherche d'indices et trouvez des informations pour décoder le message secret. Soyez rapide !

- Activités ludiques
- Musée, en extérieur

HORAIRES DES ANIMATIONS

Durée : 1h (sauf mention contraire)

Les départs d'activité sont programmés à 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€/enfant/animation

Les animations sont gratuites pour les centres de loisirs des communes conventionnées avec le musée.

COMMENT RÉSERVER ?

Pour organiser votre visite :

- Accédez au site du musée : www.museemaritimeportuaire.com
- Sélectionnez l'onglet « **GROUPES** »
- Cliquez sur « **CENTRES DE LOISIRS** »
- 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 enfants (sauf mention contraire) 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 centres de loisirs conventionnés, si votre groupe compte moins de 12 enfants le jour de votre visite, nous ne serons pas en mesure d'assurer l'animation : une visite libre vous sera alors proposée. Pour les centres de loisirs non conventionnés, le tarif sera calculé sur la base de 12 enfants.**

• Toute annulation ou baisse significative du nombre de participants doit être notifiée par écrit (courrier ou courriel) au minimum une semaine avant la date prévue pour la prestation. À défaut, celle-ci 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 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 et « dépose-minute » devant le musée.

CONTACT

reservation@museemaritimeportuaire.com

MUSÉE MARITIME & PORTUAIRE DUNKERQUE

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

