



## ART ET CULTURE //// MUSÉE DE LA PÊCHE



ACTION |

### FORMES ET COULEURS DE LA MER

*Promenons-nous dans le musée pour retrouver les formes et les couleurs connues des enfants : une barre à roue ronde, une voile triangulaire, un bateau bleu.*

*Cette visite réserve plein de découvertes : ce sont les enfants mènent la visite, les objets changent donc d'une visite à l'autre.*

#### Objectifs

- **Découvrir le monde maritime.**
- **Acquérir un vocabulaire maritime.**
- **Découvrir un musée.**



Contact  
Service des Publics  
• 02 98 97 10 20 •

CYCLE 1

VISITE GRATUITE : 40 MIN.

PAS D'ATELIER.



## ART ET CULTURE //// MUSÉE DE LA PÊCHE



### ACTION | EN ROUTE POUR LA PÊCHE

*Loïc, jeune pêcheur concarnois, a perdu tout son matériel de pêche. Les enfants font le tour des artisans du port (charpentier de marine, voilier...) pour pouvoir reconstituer le matériel de Loïc.*

*Cette visite est un prétexte pour faire découvrir les différents métiers annexes à la pêche qui animent le port.*

#### Objectifs

- **Interroger l'histoire locale pour découvrir l'évolution de l'économie.**
- **Découvrir la vie d'un port et l'environnement du territoire.**
- **Acquérir un vocabulaire maritime.**



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. Nous allons retrouver ses amis à l'aide des indices qu'il nous a laissés. Les élèves font le tour du musée afin de découvrir des animaux marins un peu particulier, comme le cachalot ou encore le poisson scie. Tous ces animaux sont les amis de Zébulon.

### Objectifs

- Découvrir le milieu maritime.
- Acquérir des notions de biologie marine.
- Acquérir des notions de géographie.

### ATELIER PÉDAGOGIQUE OPTIONNEL

« Album souvenir » : avant de quitter le Musée de la Pêche, 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 dessiner leur portrait.



Contact  
Service des Publics  
• 02 98 97 10 20 •

CYCLES  
1 ET 2

VISITE GRATUITE : 45 MIN.

ATELIER OPTIONNEL :  
45 MIN / 30€ PAR GROUPE.





## ACTION | MONSTRES ET MERVEILLES

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

*Les enfants entrent dans la peau d'un apprenti biologiste, et relèvent des informations sur chaque espèce extraordinaire : le cœlacanthe, le poisson-scie ou encore le requin pèlerin. Autant d'espèces qui interrogent l'imaginaire.*

### Objectifs

- Découvrir le milieu marin.
- Acquérir des notions de biologie marine.
- Acquérir des notions de géographie.
- Acquérir un vocabulaire maritime.

### 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 afin de faire apparaître un monstre.



Contact  
Service des Publics  
• 02 98 97 10 20 •

CYCLE 2 >  
COLLÈGE

VISITE : 45 MIN.

ATELIER OPTIONNEL : 45 MIN  
/ 30€ PAR GROUPE.



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 le monde maritime.**
- **Interroger l'histoire locale pour comprendre l'actualité économique de notre territoire.**
- **Acquérir un vocabulaire maritime.**

**ATELIER PÉDAGOGIQUE OPTIONNEL**

« **Ma boîte de sardines** » : réinventons l'un des éléments économiques majeur de Concarneau : une boîte de sardines. À partir des exemples découverts dans le musée, les élèves créeront leur propre boîte de conserve, du nom au dessin, sans oublier le slogan !



Contact  
Service des Publics  
•02 98 97 10 20•

CYCLE 3  
> LYCÉE

VISITE GRATUITE : 45 MIN.

ATELIER OPTIONNEL :  
45 MIN / 30€ PAR GROUPE.



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. A 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 le monde maritime**
- **Découvrir l'évolution de la construction navale**
- **Découvrir l'évolution des bateaux**
- **Acquérir un vocabulaire maritime**

### 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.**



Contact  
Service des Publics  
• 02 98 97 10 20 •

CYCLES  
2 ET 3

VISITE GRATUITE : 45 MIN.

ATELIER OPTIONNEL :  
45 MIN / 30€ PAR GROUPE.



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 thonière 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 maritime
- Interroger l'histoire locale pour comprendre l'actualité économique de notre territoire
- Découvrir l'évolution des bateaux
- Acquérir des notions de biologie marine
- Acquérir des notions de géographie
- Acquérir un vocabulaire maritime

### ATELIER PÉDAGOGIQUE OPTIONNEL

« Packaging », cycle 2 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.

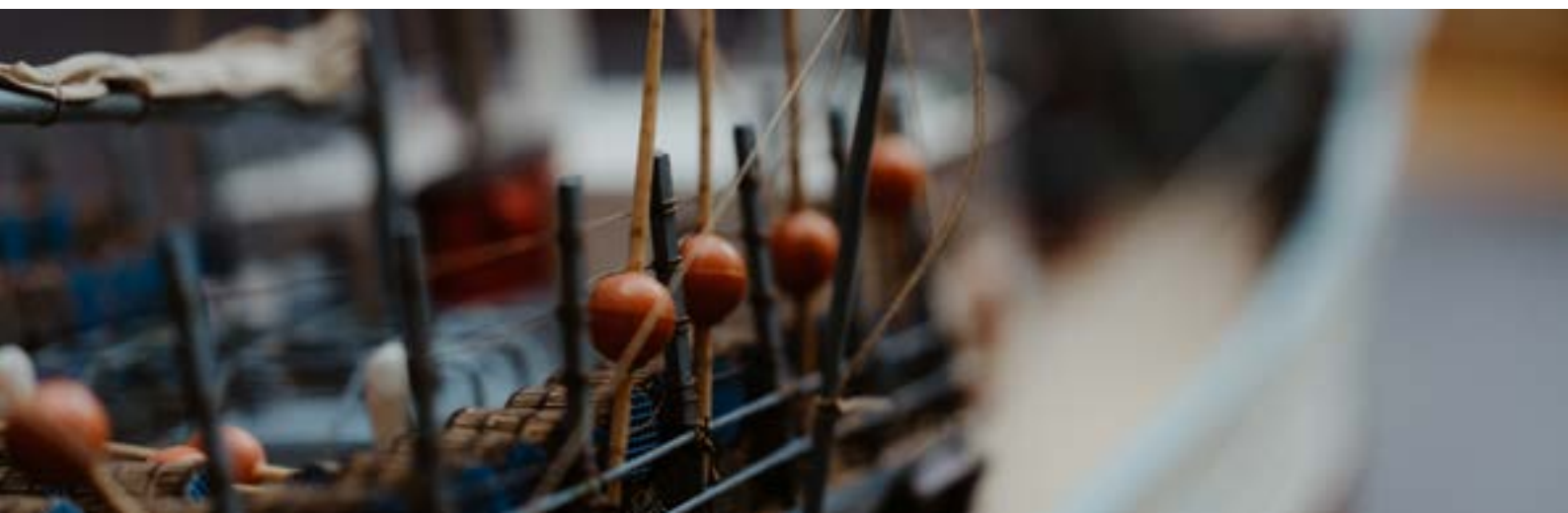


Contact  
Service des Publics  
• 02 98 97 10 20 •

CYCLE 2  
> LYCÉE

VISITE GRATUITE  
45 MIN.

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





## 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. À travers les collections du musée, 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.

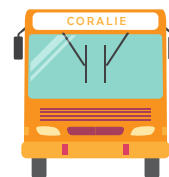


Contact  
Service des Publics  
• 02 98 97 10 20 •

CM1  
> LYCÉE

VISITE GRATUITE : 45 MIN.

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



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. A 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.**
- **Découvrir le parcours du poisson entre l'océan et l'assiette.**
- **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

CYCLE 2 : 45 MIN  
LYCÉE : 1H30 / 30€  
PAR GROUPE (MATÉRIEL  
FOURNI).

CYCLE 3 > LYCÉE  
: DÉCOUVERTE  
PARTICIPATIVE 1H30.

