



# LIVRET PÉDAGOGIQUE

## CLASSE DE VILLE A NANTES

LIGUE DE L'ENSEIGNEMENT  
FAL 44

Avec le soutien de :



FÉDÉRATION  
LOIRE-ATLANTIQUE • FAL 44

la ligue de  
l'enseignement  
un avenir par l'éducation populaire

**LE CENTRE REGIONAL TECHNIQUE  
DE LA LIGUE DE FOOTBALL DES PAYS DE LA  
LOIRE**

170 Bd des Pas Enchantés - 44230 ST SÉBASTIEN S/ LOIRE

**Agrément Inspection Académique 44  
N° CAPSD 23 – CAHEVI010**

**VOTRE CONTACT :**

**SERVICE EDUCATION ET MILIEU SCOLAIRE  
LIGUE DE L'ENSEIGNEMENT – FAL 44**

9 rue des Olivettes – BP 74107 – 44041 NANTES cedex 01

**Tél : 02 51 86 33 03  
classes@laligue44.org**

Tous nos documents IA, nos fiches ressources,  
sont téléchargeables sur le PADLET :

**<https://padlet.com/viescolaire4/ejt5mdjvnbd9>**

**Mot de passe : enseignant**

# POURQUOI, ET QUAND PARTIR EN CLASSE DE DÉCOUVERTES A NANTES?

---

## Pourquoi ?

La Ligue de l'enseignement, fédération de Loire-Atlantique, mouvement complémentaire de l'éducation publique et laïque, harmonise ses objectifs dans le but de former des citoyens autonomes et responsables, notamment au travers de l'école et des classes découvertes.

## Quand ?

Le centre est ouvert toute l'année, son activité est rythmée par les saisons. L'orientation du projet pédagogique de l'enseignant détermine la période de la classe de découvertes.

Il n'y a pas une période idéale pour partir en classe de découverte, il n'y a que des projets pédagogiques différents :

- **Partir de septembre à février** : permet de créer une cohésion et une solidarité dans un groupe pour le reste de l'année en ayant une référence de vie collective. De plus, il restera tout un semestre pour exploiter les connaissances acquises pendant le séjour.
- **Partir de mars à juin** : permet de s'approprier les connaissances et les compétences vues en classe par des mises en pratiques, l'observation et le travail en équipe.

## Les « Plus » de la Ligue de l'enseignement de Loire-Atlantique

- 60 ans d'expérience dans l'organisation de voyages scolaires,
- Un interlocuteur privilégié pour suivre votre dossier,
- Une association reconnue d'utilité publique,
- Des prestataires sélectionnés avec soin,
- Un hébergement agréé, confortable et adhérent à la charte de qualité « Accueil des classes de découvertes en Loire-Atlantique »,
- Un vrai rapport qualité/prix,
- Un projet adapté et personnalisé,

Les aides à la recherche de financements (subventions, bourses, ...)

# PÉDAGOGIES IMPLIQUANTES ET NOVATRICES

---

- Observer, analyser, comprendre, évaluer,
- Se situer dans une histoire, un environnement,
- Savoir allier principe de progrès et principe de précaution,
- Ecrire, lire, raisonner, imaginer pour mieux communiquer,
- Imaginer, créer et faire usage de ses sens,
- S'ouvrir sur le monde, aller à la rencontre de l'autre,
- Savoir être, faire et vivre ensemble pour construire une démarche citoyenne.

## Notre projet

**Basée sur les domaines d'activités des cycles des apprentissages fondamentaux et des approfondissements, notre pédagogie se veut diversifiée.**

Nous favorisons l'alternance entre des activités rationnelles préférant une démarche expérimentale et des activités basées sur l'imaginaire et l'ouverture des sens.

**De nombreux outils pédagogiques** (jeux de piste, documents pédagogiques pour des visites, rencontres avec des professionnels...) spécialement conçus pour sensibiliser l'enfant à la découverte et au respect du milieu urbain, permettent d'aborder la ville de façon ludique et active.

**Des formules** créées pour favoriser une approche thématique du milieu de façon à éviter une dispersion pédagogique et permettre aux élèves une meilleure compréhension de celui-ci.

**La classe de ville c'est aussi l'occasion d'apprendre à vivre ensemble.**

Les élèves seront amenés à gagner en autonomie et à se responsabiliser : attitude vis à vis du personnel, de leurs camarades, propreté des locaux, hygiène corporelle, rangement et respect du matériel... dans les moments de vie en collectivité.

Le repas doit être un moment calme, agréable et éducatif. Les normes d'hygiène, l'équilibre alimentaire et la présentation y contribueront. C'est également un moment privilégié de l'éducation au goût de l'enfant, lui faisant découvrir des plats nouveaux, des produits locaux.

La nuit les enfants dorment dans des chambres de 2 à 3 lits. Chacun devra respecter le sommeil de l'autre au moment du coucher ainsi qu'au réveil.

## Nos objectifs

Toutes nos activités sont en relation les unes avec les autres et mettent en valeur, l'histoire, le patrimoine, la vie culturelle et la vie autour du fleuve de la ville.

Les activités de découverte sont mises en place par les animateurs du centre en accord avec le projet de la classe. Elles se veulent techniques mais aussi sensorielles, imaginaires et ludiques. Elles permettent aux enfants d'être sans cesse acteurs, il ne s'agit pas seulement d'observer mais bien de participer pleinement aux activités, d'y réfléchir et d'en tirer les conclusions.

# LE CENTRE RÉGIONAL TECHN!QUE DE LA LIGUE DE FOOTBALL DES PAYS DE LA LOIRE

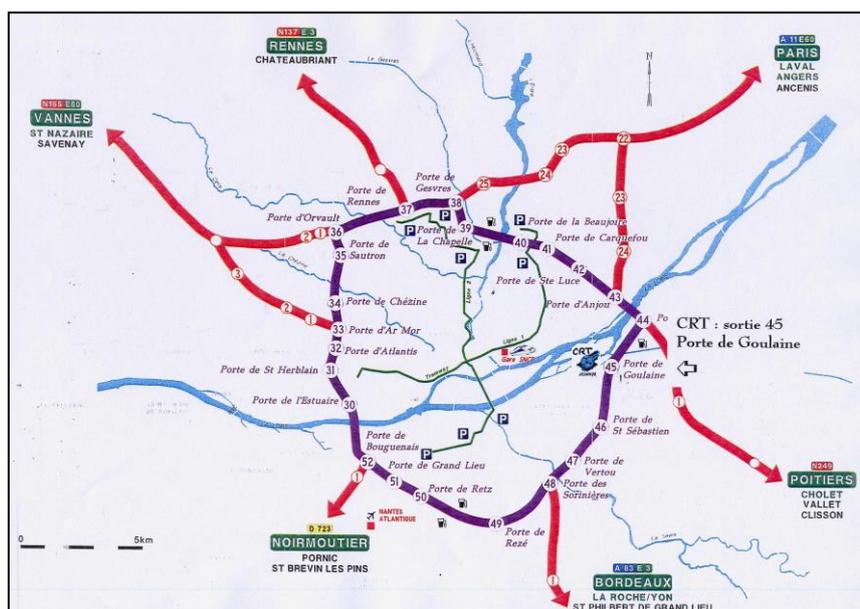
**Le Centre Régional Technique de la Ligue de Football des Pays de la Loire** est une structure d'accueil gérée depuis plus de 20 ans par la Ligue de Football des Pays de la Loire. Situé face aux « Iles de Loire », au sud-est de Nantes, agréé par l'Inspection Académique de Loire-Atlantique (n° d'inscription CAPSD 23-CAHEVi 010) et adhérent à la Charte Qualité « Accueil des Classes de Découvertes en Loire-Atlantique, le C.R.T. est le point de départ idéal pour organiser vos séjours pédagogiques sur Nantes et sa région. En parallèle des classes de découvertes, le centre accueille divers publics à l'année : des jeunes collégiens en internat, des groupes sportifs ou scolaires, des séminaires....



## Une situation privilégiée...

Le centre est situé au sud Loire de la ville de Nantes, à proximité des lignes de bus (ligne chronobus C9) qui permettent de se rendre sur les différents lieux d'activités et en centre-ville. Les arrêts de bus sont situés à 10 min à pied du centre. Le temps de trajet est d'environ 45 min et peut aller jusqu'à une heure selon le lieu d'activité.

Une gare SNCF située à 30 min à pied permet également de se rendre en centre-ville.



# LES ESPACES DE VIE SUR LE CENTRE

## ✘ L'hébergement



Le centre a un agrément pour 62 lits (adultes et élèves compris), nous pouvons accueillir deux classes en même temps.

Les chambres sont composées de 2 à 3 lits (avec lits superposés ou gigognes) et équipées de douches et sanitaires privés.

La literie complète est fournie et les lits doivent être faits par les enfants à leur arrivée.

### INSTALLATION DANS LES CHAMBRES

L'installation dans les chambres se fait le premier jour à partir de 17h. Les draps sont disposés dans les chambres. Les enfants font leur lit en arrivant et doivent retirer les housses en partant.

Le dernier jour, les chambres doivent être libérées pour 10h.

## Un local ménage

Un local en début de couloir contenant des draps de rechange et le nécessaire à ménage est à votre disposition.

**En cas d'accidents nocturnes, sortez les draps et le pyjama dans le couloir et prévenez l'équipe de service.**

## ✘ Une salle de restauration

La restauration se fait grâce à une table de partage. Nous vous conseillons de prévoir un adulte à proximité pour les aider à se servir. Les menus sont équilibrés et peuvent être adaptés à des régimes spécifiques.

Possibilité d'avoir des paniers repas en fonction des activités prévues au cours de la semaine.



### ORGANISATION DES REPAS

#### Horaires

- Petit-déjeuner : de 7h00 à 8h45
- Déjeuner : vers 12h15
- Goûter : vers 16h45/17h00
- Dîner : à 19h

#### Déroulement des repas

Tous les repas sont pris au centre sauf le déjeuner sous forme de panier repas à emporter le matin.

Le temps de repas est **un temps éducatif**, tout est mis en place pour permettre à l'élève d'être autonome. Ce temps est aussi l'occasion de sensibiliser les élèves à la **notion de gaspillage** et au **développement durable**.

Sur demande particulière durant la saison hivernale (de novembre à mars), certains déjeuners peuvent être pris au **Restaurant Universitaire Ricordeau** (en fonction de votre planning d'activités) sans suppléments.



## ✘ Les salles d'activités et de classe

Des salles de classes et d'activités pouvant accueillir jusqu'à 70 élèves, avec à disposition le matériel nécessaire à son utilisation (vidéoprojecteur, lecteur DVD, tableaux, et petit matériel pédagogique).

## ✘ Un espace détente

Un espace où les enfants peuvent lire et jouer aux jeux de société (salle commune), pendant les temps calme, les douches, pour écrire le courrier, ...

## ✘ Une infirmerie

Le centre dispose d'une infirmerie (**sans personnel médical**) équipée d'une chambre d'isolement. Elle est située juste à côté de l'accueil du centre.

### Conservation des médicaments

Un réfrigérateur est à votre disposition dans le restaurant pour les traitements médicaux nécessitant d'être au frais.

Une boîte fermée à clef vous est donnée en début de séjour afin de stocker les traitements médicaux. Nous vous conseillons d'avoir une fiche sanitaire et une personne référente pour suivre les traitements.

### Trousses à pharmacie

Tous les animateurs du centre possèdent une trousse à pharmacie sur eux. (Avec le contenu réglementaire).

## ✘ Les espaces extérieurs

Du fait de sa fonction première et de sa situation, le centre met à disposition des classes de découvertes, des espaces extérieurs fermés ludiques (terrain synthétique fermé pouvant servir aux différentes activités sportives : basket, handball, football,... et des tables de ping-pong.)



Les groupes peuvent également bénéficier des installations sportives (terrains de football engazonnés, terrains de tennis) implantées dans l'environnement

naturel des îles Forgets et Pinettes, en bordure de Loire.

Une malle jeux extérieurs (ballons, matériel de jonglage, raquettes...) est mise à la disposition des enfants.

## ✘ La sécurité

Le premier jour, l'animateur **présente le plan d'évacuation du centre** en cas d'incendies et les autres règles de sécurité à l'ensemble du groupe (enfants et adultes).

Un gardien est présent dans les locaux toute la journée jusqu'à 22h00 et loge sur le centre.

Après 22h00, la porte d'entrée sera verrouillée et gérée par un code d'accès qui vous sera remis en début de semaine.

En cas d'urgence la nuit, un responsable de la Ligue de l'enseignement-FAL44 peut être joint sur le portable d'urgence : **06 77 04 20 21**

### NUMEROS D'URGENCE



- Samu /Pompiers : **112**
- Police secours : **17**

#### Adresse à communiquer aux secours :

**CRT Ligue Atlantique de Football**  
**170 Bd des Pas Enchantés**  
**44230 ST SÉBASTIEN S/ LOIRE**

➤ **Cabinet médical** : 02 40 34 31 56

**SOS Médecin** : 02 40 20 30 30

**Pharmacie** : 02 51 79 07 04

**Pour connaître la pharmacie de garde :**  
Appelez le 32 37

**N° d'astreinte :**  
**06 77 04 20 21**

**Des alarmes anti-fugues sont installées à chaque extrémité des couloirs et sont à actionner sous votre responsabilité.**



# ET CONCRETEMENT ? ÇA SE PASSE COMMENT ?

## EXEMPLE DE SEJOUR



Nom établissement et Ville Programme du séjour Groupe
--

**Enseignant :**

**Effectifs :** 24 élèves

**Niveau :**

du CE1 au CM2

Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi
Accueil du groupe à ... sur le lieu d'animation	7h00-9h00 : Petit Déjeuner au centre (sans animateur FAL)	7h00-9h00 : Petit Déjeuner au centre (sans animateur FAL)	7h00-9h00 : Petit Déjeuner au centre (sans animateur FAL)	7h00-9h00 : Petit Déjeuner au centre (sans animateur FAL)
<b>10h00-12h00</b>	<b>10h00-12h00</b>	<b>10h00-12h00</b>	<b>10h00-12h00</b>	<b>10h00-12h00</b>
12h30-13h30 : Pique-nique fourni par les familles	12h30-13h30 : Panier repas (sans animateur FAL)			
<b>14h00-16h00</b>	<b>14h00-16h00</b>	<b>14h00-16h00</b>	<b>14h00-16h00</b>	<b>14h00-16h00</b>
16h45-17h15 : Goûter fourni par les familles	16h45-17h15 : Goûter au centre	16h45-17h15 : Goûter au centre	16h15-16h30 : Goûter à emporter	16h15-16h30 : Goûter à emporter
17h15-18h00 : Installation avec l'animateur	17h15-18h45: temps de vie quotidienne	17h15-18h45: temps de vie quotidienne	17h15-18h45: temps de vie quotidienne	<b>Départ du groupe à .....</b>
18h45-19h45 : Diner au centre d'hébergement	18h45-19h45 : Diner au centre d'hébergement	18h45-19h45 : Diner au centre d'hébergement	18h45-19h45 : Diner au centre d'hébergement	
Veillée (sans animateur FAL)	Veillée (sans animateur FAL)	Veillée (sans animateur FAL)	Veillée (sans animateur FAL)	

*Le groupe sera encadré par*

Pour chacun des thèmes, les animateurs du centre sont présents (sur la base des 35h hebdomadaire) et mettent en place une séquence adaptée au niveau des élèves, en accord avec le projet de l'enseignant. Programme à valider par vos soins avec la mention avec "Bon pour accord" daté et signé ci-contre :

**EXPLIQUER** la procédure de sécurité du centre et des transports  
**SENSIBILISER** à la démarche du développement durable,  
**ECHANGER** sur la vie collective et l'organisation du séjour

Accueil et présentation des espaces du centre par l'animateur référent  
 +  
 Temps d'installation avec l'aide du moniteur  
*Désinstallation le dernier matin*

**A MI-SEJOUR :** temps d'échange entre l'enseignant et le responsable pédagogique pour faire le point sur le séjour et réajuster certains points.

**Les différents temps d'une classe**

> Alternance des temps : vie quotidienne, d'animation, de transports...  
 = **TEMPS EDUCATIFS**  
 > La responsable pédagogique accompagne l'enseignant à monter son PROJET en amont du séjour

**Les transports en commun**

Les groupes scolaires sont :  
 > soumis à la réglementation horaire de la TAN  
 > Pour des raisons de sécurité : trajets autorisés seulement de 8h30 à 17h, sauf si dérogation (à demander 15 jours avant)

**Pendant le séjour**

**FIN DE SEJOUR :**

- ✗ Envoi d'une fiche bilan par email à remplir en ligne. Nous sommes attentifs à vos remarques, elles permettent l'amélioration des futurs séjours.
- ✗ Il est possible d'apporter une continuité au séjour en organisant d'autres sorties à la journée.
- ✗ On vous aide à mettre en place des actions dans votre établissement afin de restituer le travail accompli en séjour

**L'animateur technicien**

> Animateurs encadrent les activités sur une base de 35 heures :  
 9h-12h30 / 13h30-17h  
 > Présent pour l'accueil et l'installation au centre

**Les différents temps d'une classe**

Temps libres et temps d'achats à prévoir en amont du séjour  
*prévoir 1h30 par classe*  
 Tout changement sur le programme nécessite la validation de l'inspection Académique

# MATÉRIELS MIS À DISPOSITION

<b>Audiovisuel Informatique</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>↳ Un ordinateur portable avec connexion wifi</li><li>↳ Une télévision</li><li>↳ Lecteur DVD</li><li>↳ Un vidéoprojecteur</li><li>↳ 1 chaîne hi-fi (sur demande)</li></ul>
<b>Récréatif</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>↳ Jeux d'extérieur : ballons, jonglages, ping-pong...</li><li>↳ Livres: bd, livres sur Nantes, revues, mangas...</li><li>↳ Crayons et feuilles</li><li>↳ Jeux de société</li></ul>
<b>CDI</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>↳ Livres sur la ville de Nantes</li><li>↳ Cartes IGN de Nantes et de l'estuaire de la Loire</li><li>↳ DVD dessins animés de Jules Verne</li><li>↳ Bibliothèque récréative</li><li>↳ Différents jeux pédagogiques</li></ul>
<b>Espace Pédagogique</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>↳ Planchettes porte-document</li><li>↳ Carte IGN</li></ul>

## Matériel à apporter

N'oubliez de vous munir des fournitures scolaires traditionnelles, petits jeux de société, petit matériel : colle, papier, ciseaux...

### Kit de survie de l'élève

- ✘ Un sac taille A4
- ✘ Trousse avec le nécessaire (1 stylo, 1 crayon à papier, 1 gomme, 1 taille crayon)
- ✘ Une gourde
- ✘ Un imperméable
- ✘ Une casquette
- ✘ Des bonnes chaussures (pour marcher environ 6-8km/j)

# NOS DIFFÉRENTES ANIMATIONS POSSIBLES

LIEUX DE VISITE	ACTIVITÉS
<p><b>Le quartier Bouffay, quartier du Moyen-Age</b></p> 	<p>Animation sous forme de jeu de piste avec photos, lesquelles permettent de comprendre comment était construite la ville autour du château et de la cathédrale, la fonction des bâtiments mais aussi son organisation (ses rues, commerces, lieux de vie) et la vie quotidienne des habitants.</p>
<p><b>L'île Feydeau, et ses immeubles d'armateurs négriers du XVIIIème siècle</b></p> 	<p>A partir d'observation d'éléments architecturaux, comprendre comment vivaient les armateurs du XVIIIème siècle, les étapes du commerce triangulaire, l'évolution et l'aménagement de l'île Feydeau.</p>
<p><b>Grandes places et lieux nantais du XIXème</b></p> 	<p>Grâce à une balade avec un questionnaire dans différents lieux : la place Graslin, le passage Pommeraye, la place Royale. Différents thèmes sont abordés : apprendre à observer les détails, comprendre les significations des statues, déterminer les époques à travers l'architecture, se repérer en ville.</p>
<p><b>Lecture de paysage sur la Butte Ste Anne</b></p> 	<p>Apprendre à lire un paysage pour en déduire les principes d'organisation (transport, espaces verts...). Repérer l'organisation de la ville et son évolution dans le temps à partir des anciennes et nouvelles constructions. Comprendre l'aménagement d'une ville construite le long d'un fleuve.</p>
<p><b>Les institutions de la République</b></p> 	<p>Animation sous forme de jeu de piste sur les institutions de la république : mairie, préfecture, école publique... Lecture de fronton d'immeuble, de drapeaux,...</p>
<p><b>Complements de Loire</b></p> 	<p>Nantes était jusqu'au XXème siècle surnommée "la Venise de l'ouest". Remonter le temps à partir d'anciennes photos de la ville, de messages secrets et de plans, les élèves vont être amenés à réfléchir à l'aménagement et à la réorganisation de la ville actuelle.</p>
<p><b>Les bâtisseurs de navires - Circuit d'Orientation sur l'île de Nantes</b></p> 	<p>A l'aide d'une fiche de route et d'un plan, partez à la découverte de l'histoire des Chantiers Navals sur l'île de Nantes. L'animation se déroule sous la forme d'un circuit d'orientation amenant à localiser les balises afin de répondre au questionnaire sur les différents lieux de l'esplanade mystérieuse.</p>
<p><b>Trentemoult</b></p> 	<p>Jeu de piste dans ce petit village de pêcheur afin de découvrir l'architecture sur une île de Loire, le vocabulaire lié à la Loire, le patrimoine et les métiers de la pêche.</p>

<p><b>A la rencontre de l'art</b></p>		<p>Parcours pédestre. Partez en 3 groupes à la rencontre de 3 œuvres d'art contemporain (anneaux de Buren, arbre à Basket, le mètre ruban) dans 3 lieux différents, pour cela suivez les indices...</p>
<p><b>Reportages multimédias cartographiés</b></p>		<p># Formation au reportage multimédia sur les réseaux sociaux Les participants seront formés aux techniques journalistiques : captation audio, captation vidéo, prise de vue photographique et écriture journalistique. Ils seront aussi formés à l'utilisation des réseaux sociaux dans le but d'éditer ces informations sur le web : Soundcloud, Youtube, Flickr... # Formation à la cartographie interactive Les participants seront formés à StorymapJS. # Cartographie des contenus</p>
<p><b>La nature en ville et les berges de la Loire</b></p>		<p>Sensibiliser les enfants à la nature, les différents types d'aménagement de berges en ville. Balade sensorielle sur une île de Loire.</p>

## LES ATELIERS DE NOS PARTENAIRES

<p><b>Les anciens chantiers navals</b></p>		<p>Visite des anciens chantiers de Nantes. La construction navale à Nantes : comparaison entre l'activité navale qui a existé à Nantes et celle qui existe aujourd'hui à Saint-Nazaire. Découverte du site, des métiers liés à la construction navale et du vocabulaire, et des cales de lancement.</p>
<p><b>ARDEPA</b></p>		<p>Visite guidée de l'île de Nantes par l'Association régionale pour la diffusion et la promotion de l'architecture : découverte de l'école d'architecture, du palais de justice, de l'immeuble Manny...</p>
<p><b>Rencontre artistique et pratique du graffiti</b></p>		<p>Rencontre avec un graffeur, comprendre l'histoire du graffiti et de la démarche artistique. Parcourir la ville pour découvrir les différentes techniques de Graffiti. Initiation à la technique du Graffiti et production collective.</p>
<p><b>Le Chronographe, centre d'interprétation archéologique à Rezé</b></p>		<p>Visites guidées du site de St Lupien (port antique et chapelle médiévale reposant sur des vestiges gallo-romains), du site des domus et du chantier de fouilles. Les élèves peuvent manipuler du mobilier archéologique (céramique, os, métaux,...).</p>
<p><b>Les archives départementales de Loire-Atlantique</b></p>		<p>Le service éducatif des Archives départementales met le patrimoine archivistique à la disposition des élèves et de leurs professeurs, sous forme d'ateliers, de dossiers ou d'expositions. <u>Exemple d'activités :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Le travail des enfants au 19<sup>ème</sup> siècle</li> <li>▪ Héraldique</li> <li>▪ Les sceaux</li> <li>▪ La vie quotidienne à Nantes au 18<sup>ème</sup> siècle</li> <li>▪ La traite négrière</li> <li>▪ La première et seconde Guerre mondiale</li> </ul>

## DECOUVRIR LA CULTURE A NANTES

### Les salles de spectacles, la diffusion



Possibilité de visiter des salles de spectacles, comparaison des lieux de diffusion (TNT, la Cité des congrès, le Lieu Unique) :

- **Ateliers pédagogiques proposés par la Fabrique** (scène de musiques actuelles)
- **Assister à un spectacle**, tout public ou jeune public en fonction de la programmation.
- **Rencontre avec un comédien**
- **Participer aux événements culturels** (festival des 3 Continents, les Folles journées,...)
- **Ateliers théâtres ou danses**

### Les Machines de l'Île



Une équipe de constructeurs de machines a installé son atelier sous les nefs des anciens chantiers navals, au cœur de l'île de Nantes. Leur imaginaire explore la cime des arbres, la savane ou les fonds sous-marins, ils construisent un bestiaire de machines vivantes qui s'échappent de l'atelier pour peupler ce territoire en pleine mutation.

Le Grand Eléphant, les Mondes Marins ou l'Arbre aux Hérons sont des sculptures urbaines accessibles au public. Comme des portes ouvrant sur le rêve et le voyage, elles donnent à cette île une réalité mystérieuse comme du temps où des vaisseaux y étaient lancés pour tous les voyages du monde.

# LES MUSEES NANTAIS

## Musée d'Histoire de Nantes : le Château des Ducs de Bretagne



Différentes approches pédagogiques, élaborées par l'équipe du Château avec les enseignants chargés de mission peuvent être choisies : historiques, géographiques, littéraires, artistiques...  
Tous les outils ou activités proposés s'articulent autour d'un grand thème directeur « faire de l'histoire ».

Les thématiques proposées :

- **Rencontre Marmine et Hermott**  
cycle 1 et cycle 2
- **Un château fort urbain**  
cycle 2, cycle 3, collège
- **Nantes et la traite négrière aux 18<sup>ème</sup> et 19<sup>ème</sup> siècles**  
cycle 3, collège, lycée
- **Sur les traces de Marie, ouvrière chez Lu.**  
cycle 3, collège, lycée
- **Histoire de Nantes**  
cycle 2 et 3
- **Basile dans la grande Guerre**
- **Madeleine et la 2<sup>nd</sup>e Guerre mondiale**  
Cycle 3.

## Muséum d'histoires naturelles



De la maternelle à la Terminale, les classes peuvent découvrir les collections et les expositions en visites autonomes, encadrées par l'enseignant.

Le service éducatif propose des *réunions* afin d'aider les enseignants à préparer leur visite. Des **dossiers et outils de visite** sont également à leur disposition.

Site internet : [www.museum.nantes.fr](http://www.museum.nantes.fr)

## Musée Dobrée

### Musée en travaux – réouverture en 2022

## Musée d'Arts



Les visites accompagnées proposées aux classes de cycle 2 et 3 participent au parcours d'éducation artistique et culturelle de chaque enfant par la découverte d'une institution culturelle et la rencontre avec des œuvres d'arts d'époques variées.

Le déroulement des visites en petits groupes accompagnées par des médiateurs, favorise une approche sensible et l'expression de chacun.

## Musée de l'imprimerie



Visite guidée du musée sur la découverte des différentes techniques de composition et des modes d'impression.

Le musée propose aussi des ateliers sur les thèmes :

- **Atelier de typographie « compose comme Gutenberg »**
- **Atelier de linogravure**
- **Atelier de monotypes**

## Musée Jules Verne (cycle 3 et lycée)



S'appuyant sur des ressources documentaires et muséographiques, le musée propose plusieurs formules de "voyages au centre de l'écriture vernienne" afin d'offrir des clés d'accès à l'œuvre de Jules Verne en faisant mieux comprendre son contexte et son actualité.

## Le Planétarium



Observation des étoiles et du système solaire. La séance se déroule en deux temps : une présentation générale du ciel étoilé et des mouvements de la terre, et la deuxième partie se définit en fonction du niveau des enfants et des thèmes étudiés (initiation à l'astronomie, le système planétaire, la conquête spatiale...)

## La Maison Radieuse de Le Corbusier



Visite possible du parc, des espaces communs, d'un appartement témoin et accès à la terrasse.

Il y a possibilité de visiter également l'Hôtel de Ville de Rezé, dessiné par l'architecte Alessandro Anselmi.

# NOS THÉMATIQUES

## 1<sup>ère</sup> thématique

### « A la découverte de la ville de Nantes » Nantes une ville, un port, une métropole

- Permettre aux élèves d'identifier et de caractériser simplement les grandes périodes de l'histoire (du Moyen Age à nos jours) à travers le patrimoine et l'architecture de la ville de Nantes,
- Observer, décrire et comprendre comment les homes vivent et aménagent leurs territoires à partir de l'exemple de la ville de Nantes,
- Se repérer dans l'espace grâce à des plans des différents quartiers visités.

Proposition de programme - 5 jours / 4 nuits <b>cycle 3</b>				
Jour 1	Jour 2	Jour 3	Jour 4	Jour 5
	Petit-déjeuner	Petit-déjeuner	Petit-déjeuner	Petit-déjeuner
<b>Accueil du groupe</b> Première approche de la ville grâce à <b>une lecture de paysage</b> sur la butte de Ste Anne	<b>Nantes au Moyen Age</b> Découverte ludique du quartier du Bouffay avec ses maisons à colombages, le château, la cathédrale	Visite guidée du <b>château des ducs de Bretagne</b> axée sur le thème <b>Nantes et la traite négrière</b> aux XVIIIe et XIXe siècles	A l'aide d'ancienne images de la ville, <b>découverte des complements de Loire</b>	Rencontre-échange avec les <b>retraités des chantiers navals</b> de Nantes sur l'histoire de la <b>construction des bateaux</b> à Nantes
	Déjeuner	Déjeuner	Déjeuner	Déjeuner
Découverte d'une <b>ville antique</b> : Visite du site archéologique de St Lupien avec un médiateur du patrimoine	Visite de l'île Feydeau à partir de d'observation d'éléments architecturaux. Thématique abordée : <b>L'esclavage et la vie des armateurs au XVIIIème siècle.</b>	<b>Nantes au XIXe siècle</b> , grâce à un questionnaire, évocation de l'histoire de la place Royale, place Graslin et du passage Pommeraye	Découverte ludique de <b>Trentemoult</b> ; ancien village de pêcheur : l'architecture des maisons, la vie des pêcheurs et l'histoire des crues	Visite de <b>l'ancien port de Nantes</b> sous forme de jeux d'orientation et d'observation. Appréhender le réaménagement d'une <b>friche industrielle.</b>
Dîner	Dîner	Dîner	Dîner	

Proposition de programme - 3 jours / 2 nuits <b>Cycle3- Collège-Lycée</b>		
Jour 1	Jour 2	Jour 3
	Petit-déjeuner	Petit-déjeuner
<b>Accueil du groupe</b> Première approche de la ville grâce à <b>une lecture de paysage</b> sur la butte de Ste Anne	Visite guidée du <b>château des ducs de Bretagne</b> axée sur le thème <b>Nantes et la traite négrière</b> aux XVIIIe et XIXe siècles	<b>Nantes au XIXe siècle</b> , grâce à un questionnaire, évocation de l'histoire de la place Royale, place Graslin et du passage Pommeraye
	Déjeuner	Déjeuner
<b>Nantes au Moyen Age</b> Découverte ludique du quartier du Bouffay avec ses maisons à colombages, le château, la cathédrale	Visite de l'île Feydeau à partir de d'observation d'éléments architecturaux. Thématique abordée : <b>L'esclavage et la vie des armateurs au XVIIIème siècle.</b>	<b>Visite des machines de l'île</b> : découverte du projet de réaménagement des friches industrielles, visite de la galerie des machines et du carrousel des mondes marins
Dîner	Dîner	

## Proposition de programme - 3 jours / 2 nuits **cycle 2**

<i><b>Jour 1</b></i>	<i><b>Jour 2</b></i>	<i><b>Jour 3</b></i>
	Petit-déjeuner	Petit-déjeuner
<p><b>Accueil du groupe</b></p> <p><b>Site archéologique de Saint Lupien</b> à Rezé : découverte du port gallo-romains et des différentes traces archéologiques (objets en terre cuite, ossements, tombeaux....)</p>	<p>Visite guidée du <b>château des ducs de Bretagne</b> axée sur le thème <b>un château fort urbain</b></p>	<p><b>Nantes au XIXe siècle</b>, grâce à un questionnaire, évocation de l'histoire de la place Royale, place Graslin et du passage Pommeraye</p>
	Déjeuner	Déjeuner
<p>Découverte ludique de <b>Nantes au Moyen Age</b> : le quartier du Bouffay avec ses maisons à colombages, le château, la cathédrale</p>	<p>Découverte ludique de <b>Trentemoult</b> ; ancien village de pêcheur (architecture spécifique, histoire de ses crues)</p>	<p>Visite du <b>muséum d'histoire naturelle</b> : découverte des collections et des expositions</p>
Dîner	Dîner	



## 2<sup>ème</sup> thématique : Histoire et Mémoire

### « Mémoire et traite négrière à Nantes »

- Permettre aux élèves d'acquérir des connaissances sur le thème de la traite négrière atlantique,
- Eclaircir la lisibilité du rapport entre histoire et mémoire(s),
- Avoir conscience de la dignité de la personne humaine et en tirer les conséquences au quotidien,
- Permettre aux élèves de débattre sur des enjeux civiques.

Proposition de programme - 5 jours / 4 nuits				
Jour 1	Jour 2	Jour 3	Jour 4	Jour 5
	Petit-déjeuner	Petit-déjeuner	Petit-déjeuner	Petit-déjeuner
Accueil du groupe <b>Première approche de la ville</b> grâce à une lecture de paysage sur la butte de Ste Anne	<b>Mémorial de l'abolition de l'esclavage</b> : présentation et explication du lieu, analyse du paysage environnant, balade sensorielle	<b>Atelier d'écriture</b> et débat avec les élèves sur les différentes formes de discrimination	<b>Evolution de la ville au XIX<sup>e</sup> siècle</b> , grâce à un questionnaire, évocation de l'histoire de la place Royale, place Graslin et du passage Pommeraye	Découverte <b>des institutions de la république</b> : animation autour de la mairie, du conseil général, préfecture...
	Déjeuner	Déjeuner	Déjeuner	Déjeuner
Jeu de piste sur l'île Feydeau (à partir des observations d'immeubles et de rues) sur la thématique de l' <b>esclavage</b>	Atelier aux <b>archives départementales de Loire Atlantique</b> sur la traite négrière : découverte des étapes du voyage d'un navire négrier	Visite du <b>château des ducs de Bretagne</b> axée sur le thème <b>Nantes et la traite négrière</b> aux XVIII <sup>e</sup> et XIX <sup>e</sup> siècles	Animation d'un atelier autour <b>des droits de l'Homme et des droits de l'Enfant</b>	Visite de <b>l'ancien port</b> de Nantes sous forme de jeux d'orientation et d'observation. Travail sur le réaménagement d'une <b>friche industrielle</b>
Dîner	Dîner	Dîner	Dîner	

### « Mémoire 2 Guerres »

- Comprendre et décrire l'ampleur d'une guerre mondiale,
- Appréhender les notions de collaboration et de résistance sous la France occupée,
- Décrire les principales étapes de la construction européenne.

Proposition de programme - 5 jours / 4 nuits				
Jour 1	Jour 2	Jour 3	Jour 4	Jour 5
	Petit-déjeuner	Petit-déjeuner	Petit-déjeuner	Petit-déjeuner
<b>Accueil du groupe</b> Première approche de la ville grâce à <b>une lecture de paysage</b> sur la butte Ste Anne	Visite guidée du <b>château des ducs de Bretagne</b> axée sur le thème « <b>En Guerres 1914-1918 / 1939-1945</b> »	<b>Les nantais en résistance</b> : parcours en ville sur les lieux de résistance	Visite de la <b>Maison Radiouse par l'architecte Le Corbusier</b> : découverte de l'architecture d'après guerre	<b>Maison de l'Europe</b> : La construction européenne et la découverte de l'union européenne des 28
	Déjeuner	Déjeuner	Déjeuner	Déjeuner
<b>Atelier aux Archives départementales</b> sur le thème « Au cœur de la guerre : l'expérience combattante »	<b>Nantes se souvient</b> : sur les traces de la seconde Guerre mondiale	Visite de l'ancien site des <b>chantiers navals de Nantes</b> sous forme de jeux d'orientation et d'observation.	<b>Centre culturel Franco-allemand</b> Une histoire commune	<b>Jeux coopératifs</b> : construire un monde de paix
Dîner	Dîner	Dîner	Dîner	

## 3<sup>ème</sup> thématique : Art et numérique

### Approche artistique : « Un autre regard sur la ville »

- Favoriser l'accès à l'art et la culture de tous les jeunes,
- Permettre aux élèves d'exprimer ses émotions esthétiques, de porter un jugement construit,
- Permettre aux élèves de s'exprimer et communiquer par les arts,
- Echanger avec un artiste et restituer les termes du débat,
- Apprendre à apprendre, seuls ou collectivement, avec l'outil numérique.

Proposition de programme - 5 jours / 4 nuits				
Jour 1	Jour 2	Jour 3	Jour 4	Jour 5
	Petit-déjeuner	Petit-déjeuner	Petit-déjeuner	Petit-déjeuner
Arrivée à Nantes <b>Première approche de la ville</b> grâce à une lecture de paysage sur la butte de Ste Anne	Découverte d'œuvres du <b>Musée des beaux-arts</b> de Nantes	<b>Rencontre Artistique</b> A la rencontre d'œuvres urbaines qui font de la rue une scène artistique à ciel ouvert	Découverte ludique de <b>Trentemoult</b> ; ancien village de pêcheur (architecture spécifique, histoire de ses crues)	<b>Pratique artistique</b> Découverte du graff au travers d'un atelier. Sensibilisation à la création et aux techniques du graff.
	Déjeuner	Déjeuner	Déjeuner	Déjeuner
<b>Découverte d'un graffiti</b> Comprendre comment il est construit, découvrir et repérer des indices dissimulés dans l'œuvre. (support numérique)	Parcours numérique : « <b>A la rencontre de l'art</b> » Découverte de 3 œuvres d'art contemporain : anneaux de Buren, arbre à Basket, le mètre ruban.	<b>Visite des machines de l'île</b> : un projet artistique totalement inédit, il se situe à la croisée des « mondes inventés » de Jules Verne, de l'univers mécanique de Léonard de Vinci et de l'histoire industrielle de Nantes.	<b>Jeux d'écriture</b> : S'inspirer de l'ambiance et l'univers du passage Pommeraye pour écrire ce que l'on ressent	<b>Découverte d'un graffiti (suite....)</b> Nouvelle approche de l'œuvre avec un autre regard (support numérique)
Dîner	Dîner	Dîner	Dîner	

# 4<sup>ème</sup> thématique : Numérique et développement durable

## Approche numérique : « Reportages multimédias cartographiés »

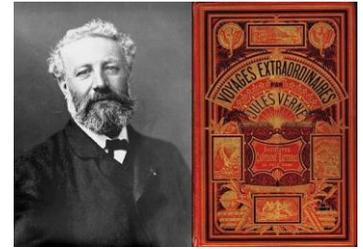
- Confronter et partager des regards sur la ville de Nantes,
- Renforcer l'agilité numérique des élèves,
- Développer les capacités de travail en équipe et la coopération,
- Interroger l'origine et la pertinence des informations dans l'univers du numérique,
- Utiliser différents périphériques ainsi que des logiciels de traitement de données numériques,
- Produire une carte subjective intégrant de la vidéo, du son et de l'image.

Proposition de programme - 3 jours / 2 nuits		
Jour 1	Jour 2	Jour 3
	Petit-déjeuner	Petit-déjeuner
Arrivée à Nantes <b>Formation au reportage multimédia sur les réseaux sociaux</b> Temps théorique	<b>Découverte de la ville et des espaces verts urbains</b>	<b>La ville et ses transports</b>
	Déjeuner	Déjeuner
<b>Formation au reportage multimédia sur les réseaux sociaux</b> Temps pratique Collecte dans la ville	<b>Formation à la cartographie interactive.</b> Les participants seront formés à StorymapJS	<b>Cartographie des contenus</b> Les participants devront organiser les contenus multimédia pour présenter leurs regards sur la ville de Nantes et co-construire leur carte
Dîner	Dîner	



## Autres thématiques possibles

### «Sur les traces de Jules Verne» Ecriture, illustration, édition



- Sensibiliser aux différentes dimensions de l'œuvre vernienne à travers des approches interactives, inviter à (re)lire Jules Verne.
- Sensibiliser au patrimoine littéraire.
- Explorer les sources de son inspiration, en particulier en lien avec sa jeunesse nantaise.
- Faire découvrir le métier d'écrivain, les conditions de la production littéraire, les relations entre l'auteur et l'éditeur.
- Favoriser l'imagination et la créativité.

### «Classe citoyenneté – Formation délégués élèves»

- Participer à l'apprentissage de l'élève dans son rôle et futur citoyen en l'accompagnant dans la découverte de thématiques liées à la santé et aux réactions et conduites à tenir.
- Amener les élèves à comprendre les fonctionnements de structures liées à l'engagement (conseil général, conseil régional des jeunes,...).
- Rencontrer des élus politiques et des élus associatifs.
- Faire prendre conscience aux élèves de leurs responsabilités : comportement.
- Permettre aux élus d'exercer au mieux leur fonction par une meilleure connaissance du fonctionnement de leur établissement, des institutions françaises et de leur rôle d'élus.



### « La ville et ses institutions »

Connaître et comprendre les institutions de notre république. Comment s'organise la démocratie et les prises de décisions en France ?

Qui décide et organise les règles de vie de notre société ?

Dans le cadre de la formation des futurs citoyens, la connaissance des institutions s'articule avec le programme pédagogique de l'éducation nationale, dans le cadre de l'éducation civique.

- Mairie de Nantes (salles de réceptions, service de l'état de civil,...)
- La Préfecture
- Le Conseil Général
- L'Hôtel de Région
- Le Palais de justice
- Les ministères...
- L'inspection académique
- ...

## SOIRÉES et VEILLÉES

Diverses activités peuvent avoir lieu le soir, nous pouvons vous fournir le matériel sur demande pour organiser vos veillées ou vous mettre à disposition un animateur vie quotidienne (surcoût à prévoir).

Idées de thématiques :

- ✗ Jeux traditionnels en bois,
- ✗ Soirée contes-théâtre-danse sur le centre (avec supplément),
- ✗ Soirées animées (autour de l'expression, du jeu,...)

# ACT!VITÉS PHYS!QUES ET SP●ORTIVES

## DANSE ET SP●ORTS DE GLISSE

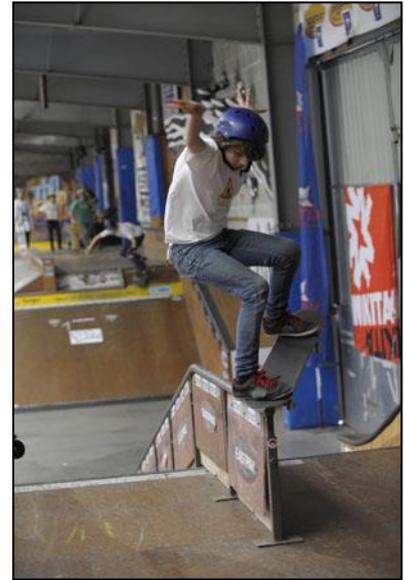
---

### Les objectifs

Nécessaires au développement harmonieux des enfants, les activités physiques et sportives sont l'occasion de s'épanouir à travers "le sport pour tous", elles permettent à l'enfant de maîtriser les éléments dans l'appréciation des risques et des angoisses.

Pratique et découverte de sports de glisse (skate et rollers) au skate parc couvert "Le Hangar". L'équipe pédagogique du skatepark évaluera les connaissances techniques des élèves pour proposer une progression ludique tout au long de la journée.

Découverte d'une activité connexe aux sports de glisse : la danse urbaine. Contrairement aux idées reçues le break dance, le smurf, le free-style sont des techniques codifiées proches de la gymnastique, qui permettent l'échauffement préalable à toutes activités sportives en musique : une originalité du skatepark de Nantes...



### Activités et lieux de visite

**Skatepark Le Hangar** : situé à l'est de Nantes, ce skatepark est le plus important d'Europe. Sa structure et ses installations permettent une activité encadrée dans des conditions optimales de sécurité et de confort. 5300 m<sup>2</sup> à votre disposition, une salle de hockey, des espaces "street" pour les premières sensations de glisses.

#### Principes d'étude

- ✘ **Pratique encadrée de l'activité** : Roller et skate
- ✘ **Découverte de nouvelles activités artistiques** : Danses urbaines

## AUTRES ACT!VITÉS PHYS!QUES ET SP●ORTIVES

---

### Les objectifs

- Découverte d'activités physiques et sportives encadrées par des éducateurs sportifs diplômés d'état (flag football, ultimate, kinball, korfball, hockey suédois...),
- Intervention ponctuelle d'animateurs qualifiés à la pratique du football sur les installations du centre d'accueil.



**"POUR UNE ÉCOLE  
AILLEURS ET AUTREMENT"**

**LIGUE DE L'ENSEIGNEMENT**

**FAL 44**

**SERVICE EDUCATION ET MILIEU  
SCOLAIRE**

9 rue des Olivettes – BP 74107  
44041 NANTES CEDEX 1

 02 51 86 33 03

**FÉDÉRATION  
LOIRE-ATLANTIQUE • FAL 44**

la ligue de  
l'enseignement

un avenir par l'éducation populaire