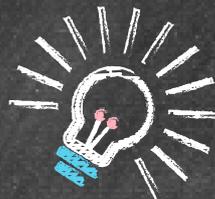




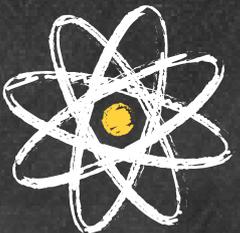
SAINT
QUENTIN



OFFRE ÉDUCATIVE



2019-2020



Direction de l'Éducation, de la Petite Enfance
et de la Jeunesse

SAINT-QUENTIN.FR

2019-2020
Préambule

L'offre éducative de la Ville sur le temps scolaire

L'ensemble de l'offre éducative municipale mis à disposition de l'Éducation Nationale pendant le temps scolaire est rassemblé dans ce document.

Cette offre est principalement mise en œuvre par les services municipaux et particulièrement par :

- La Direction des Affaires Culturelles,
- La Direction du Patrimoine,
- La Direction des Affaires Juridiques et de l'Administration Générale,
- La Direction de l'Éducation, de la Petite Enfance et de la Jeunesse,
- Le Pôle Environnement de la Direction Générale des Services Techniques,
- La Direction de l'Environnement et du Cadre de Vie,
- La Direction de la Sécurité et de la Tranquillité Publique,
- La Direction des Quartiers.

D'autres actions sont portées par des associations locales avec ou sans conventionnement municipal.

La vision globale de cette offre permet aux enseignants de mettre en œuvre une logique de parcours éducatif autour du projet d'école ou du projet de classe tout en s'inscrivant dans les six ambitions éducatives du Projet Éducatif de Territoire de la Ville :

- Former les citoyens de demain,
- Promouvoir l'égalité et la réussite ,
- Accompagner la parentalité,
- Développer les compétences numériques et scientifiques pour préparer aux métiers de demain,
- Développer la confiance et l'autonomie,
- Favoriser l'engagement et le volontariat.

La Ville de Saint-Quentin s'inscrit ainsi en partenaire de l'Éducation Nationale pour la mise en œuvre d'une politique éducative de qualité permettant la réussite et l'épanouissement de chaque enfant.



Sommaire

Contacter les services

Direction des Affaires Culturelles

Direction du Patrimoine

Direction des Affaires Juridiques et de l'Administration Générale

Direction de l'éducation, de la Petite Enfance et de la Jeunesse

Direction Générale des Services Techniques

Direction de l'Environnement et du Cadre de Vie

Direction de la Sécurité et de la Tranquillité Publique

Direction des Quartiers

en cour

Contacter les services

Direction des Affaires Culturelles

Pôle Jeunesse

Catherine VASSAUX

03.23.06.93.65

Musée des Papillons

Aurore BONY

03.23.06.94.59

École de dessin Maurice Quentin De La Tour

Stéphanie PRENANT

03.23.67.56.46

Conservatoire de Musique et de Théâtre

Emilie DELGORGUES

03.23.62.99.73

Médiathèque Guy de Maupassant

Relais lecture

Quartier de Neuville

Stéphanie LESUR

03.23.64.61.56

Malika BEN YAYAH

03.23.06.93.97

Hervé BAZIN

03.23.06.93.97

Pôle programmation billetterie

Lydia JOSSE

03.23.06.93.61

03.23.62.36.77

Galerie Saint-Jacques

Clara SAINT-CYR

03.23.62.97.64

Musée Antoine Lecuyer

Perrine CIESIOLKA

03.23.06.90.76

Archives Municipales

Dominique BARRERE
03.23.06.32.30

La fabrique du patrimoine

patrimoine@saint-quentin.fr

**Direction de l'Éducation, de
Petite Enfance et de la
Jeunesse**

Réginald TERNISIEN
Caroline ANSELME
03.23.06 91 86

Pôle Environnement

Maison de l'Environnement
03.23.05.06.50

Pôle des Déchets Ménagers

Jean-Nicolas CAURA
03.23.06.30.39

**Police Municipale Service de
Proximité**

Fabrice LEROY
03.23.06.91.69

Maison de l'égalité et du droit

Sandrine DIOT
03.23.05.04.84

Pôle Médiation Sociale

Jimmy FAKOUROU
03.23.05.21.75

**Pôle Sports Éducation Santé
Intégration**

Ludovic BACQUET
03.23.06.91.81

Direction des Piscines

Jérémy ODELOT
03.23.06.30.21

**Association Tennis de Table
Saint-Quentin**

Siège du club
03.23.62.66.05

**Association Stade
Saint-Quentinois**

Siège du club
03.23.08.11.49

**Association Saint-Quentin
Canoë Kayak**

Siège du club
03.23.67.57.22

**Association Aviron
Saint-Quentinois**

Siège du club
03.23.64.33.44

**Association Saint-Quentin
Natation**

Siège du club
03.23.65.24.49

Association Don du Sang

Annick BONNARD
03 23 08 78 36



Offres Culturelles

Ambition : Promouvoir l'égalité et la réussite

Objectif : Développer le plaisir de lire

Ambition : Développer la confiance et l'autonomie

Objectifs :

- Éveiller l'enfance et la jeunesse aux pratiques culturelles et artistiques,
- Communiquer auprès de la jeunesse sur l'offre existante sur le territoire.



Approche de la matière sonore

À travers la visite d'un studio d'enregistrement

3^{ème} cycle / CM-6^{ème}

Présentation de la structure

L'**Urban Studio** est un équipement municipal dédié aux pratiques musicales. Il comprend **2 salles de répétitions autonomes** ainsi qu'une régie technique pour la réalisation de productions sonores de tous types.

Ses missions essentielles s'organisent autour de **5 grands axes** : les répétitions, l'accompagnement, l'enregistrement, la formation et la mise à disposition de ressources.

Contenu

Visite guidée des installations de l'Urban Studio

- Présentation des différents espaces d'un studio d'enregistrement, de leur rôle et de leurs spécificités

Découverte sous forme d'ateliers ludo-pédagogique du matériel et des techniques d'exploitation du son.

- La capture du son par les microphones
- L'environnement acoustique et le comportement du son en tant que matière
- Le mélange des sons et leur embellissement
- La création d'un produit fini à partir des différentes sources sonores

Objectif

Cet atelier pédagogique a pour objectif l'approche du son en tant que matière.

Il abordera au travers d'ateliers de vulgarisation scientifique les phénomènes de la physique du son et de l'acoustique.

Informations complémentaires

Durée : 2h

3 classes / année scolaire



Découverte des techniques d'exploitation du son

Second degré / Collège

Présentation de la structure

L'**Urban Studio** est un équipement municipal dédié aux pratiques musicales. Il comprend **2 salles de répétitions autonomes** ainsi qu'une régie technique pour la réalisation de productions sonores de tous types.

Ses missions essentielles s'organisent autour de **5 grands axes** : les répétitions, l'accompagnement, l'enregistrement, la formation et la mise à disposition de ressources.

Contenu

Visite guidée des installations de l'Urban Studio et de la Manufacture :

- Présentation des différents espaces d'un studio d'enregistrement et d'une salle de spectacle vivant.
- Leur rôle et leurs spécificités

Démonstration du matériel et des techniques employés lors des différentes étapes de la production d'une œuvre sonore.

- Le parc microphones et la prise de son
- Les studios et l'environnement acoustique
- Les logiciels de montage son et mixage
- La console de mixage et les périphériques de traitement audio
- Le système de diffusion en spectacle vivant

Découverte, discussion et échange sur les différents métiers liés au son :

- Ingénieur du son / Preneur de son
- Ingénieur du son / Mixeur musique
- Monteur son / Sound designer / Arrangeur

Objectif

Cet atelier pédagogique a pour objectif la découverte du panel des techniques liées à l'exploitation du son, en studio d'enregistrement comme en spectacle vivant.

Il éclaircira le panorama des métiers et des spécialisations liés au son, précisant ainsi les vocations naissantes, et en suscitant de nouvelles.

Informations complémentaires

Durée : 2h

3 classes / année scolaire



Les métiers du son

Orientation et débouchés

Second degré / Lycée

Présentation de la structure

L'**Urban Studio** est un équipement municipal dédié aux pratiques musicales. Il comprend **2 salles de répétitions autonomes** ainsi qu'une régie technique pour la réalisation de productions sonores de tous types.

Ses missions essentielles s'organisent autour de **5 grands axes** : les répétitions, l'accompagnement, l'enregistrement, la formation et la mise à disposition de ressources.

Contenu

Visite guidée des installations de l'Urban Studio et de la Manufacture :

- Régie son, studios de répétition et de prise de son, salle de spectacle, espace de vie dédié aux musiciens

Démonstration du matériel et des techniques employés lors des différentes étapes de la production d'une œuvre sonore :

- Le parc microphones et la prise de son
- Les studios et l'environnement acoustique
- Les logiciels de montage son et mixage
- La console de mixage et les périphériques de traitement audio
- Le système de diffusion en spectacle vivant

Découverte, discussion et échange sur les différents métiers du son :

- Ingénieur du son / Preneur de son
- Ingénieur du son / Mixeur musique
- Monteur son / Sound designer / Arrangeur

Présentation des études et parcours possibles

Objectif

Cet atelier pédagogique a pour objectif l'approfondissement de la connaissance des différents métiers du son, des cursus de formation existants et de leurs débouchés.

Il se propose de présenter aux lycéens à la réalité professionnelle des métiers liés au son, de susciter des vocations ou de les conforter. Il leur permettra de préparer au mieux la poursuite de leurs études.

Projets Musique

De la petite section au CM2



Contenu

- Mise en place de projets artistiques et musicaux, accompagnés par une Musicienne Intervenante en Milieu Scolaire
- Réflexion pédagogique en fonction des programmes de l'Éducation Nationale, des envies des enseignants et des besoins de la classe.
- Création instrumentale, chorale, découverte musicales d'une culture ou d'un style, chaque projet est concerté et mis en place avec Émilie Delgorgue.
- Interventions modulables : des quelques séances ponctuelles à un suivi toutes l'année, dans une classe ou plusieurs, avec différentes formes de restitution à inventer en fonction de l'évolution du groupe et du projet.

Objectifs

- Engager les enfants dans une démarche artistique : créer, interpréter, apprendre à se produire sur scène et à être spectateur
- Aider les enseignants pour développer l'enseignement musical en classe (technique vocale, choix du répertoire, manipulation et création d'objets sonores, projets pluridisciplinaires...)

Exemples de projets :

- GS/CE1 : projet commun de sonorisation d'une histoire inventée par les élèves
- 2 CP : Sonorisation d'album avec enregistrement à l'Urban Studio
- 6 Classes de CIII : « Un siècle en chansons » avec les élèves de Seconde du Lycée Henri Martin, représentation au Théâtre Jean Vilar
- 2 classes de CM : classe transplantée Nature et Musique
- 2 classes de CM1 : projet BeatBox avec restitution au Conservatoire en partenariat avec la classe de MAO
- 2 Classes de CP : codage et création de partition pour jouer des petites percussions
- 2 CP/CE1 : l'histoire en chansons, concert au Conservatoire avec accompagnement piano





GALERIE
SAINT-JACQUES



SAINT
QUENTIN

IMAGES - OBJETS

Bernard Pras

Du 14 septembre au 24 novembre 2019

Contenu et notions : Perspective - Portrait - Illusion - Perception

Les portraits d'enfants

Cycle 1 PUBLIC : 2-5 ans

20 min de visite guidée + 45 min d'atelier.

Nous nous sommes déjà tous amusés à gribouiller les visages des personnalités en première de couverture des magazines : une moustache, un bouton de sorcière, une paire de lunettes, une dent noircie... C'est ce que propose cet atelier. La confrontation de l'austérité classique des photos de magazines et de l'innocence d'un dessin d'enfant. L'intention artistique qui consiste à effacer les visages en vue de déranger l'œil, va être interprétée comme un espace vierge à remplir.



Mini Picasso

Cycle 2 PUBLIC : 6-8 ans

20 min de visite guidée + 45 min d'atelier.

Cet atelier vous propose, au choix, deux méthodes pour concevoir un portrait cubiste.

Premier choix : En support des feuilles colorées, sur lesquelles il faudra effectuer la forme d'un visage. Sur de petits morceaux de papiers colorés, l'enfant dessinera des yeux, des bouches, des nez, des oreilles... Et viendra remplir le visage vide en les collants.

Second choix : En support des feuilles blanches, qu'il faudra plier plusieurs fois. Ces lignes causées par les plis détermineront les lignes du visage, qu'ils devront ensuite dessiner aux feutres.



Faisons de l'Op Art

Cycle 3 PUBLIC : 9-11 ans

20 min de visite guidée + 45 min d'atelier.

L'art optique, est une expression utilisée pour décrire certaines pratiques et recherches artistiques faites à partir des années 1960, et qui exploitent la faillibilité de l'œil à travers des illusions ou des jeux optiques.

Sur les lignes déjà existantes l'enfant dessinera ce qu'il souhaite. Le but est de colorier d'abord les lignes en alternant deux couleurs. Ensuite, il faut colorier le dessin en inversant les couleurs.





GALERIE
SAINT-JACQUES



SAINT
QUENTIN

IMAGES - OBJETS

Bernard Pras

Du 14 septembre au 24 novembre 2019

Contenu et notions : Perspective - Portrait - Illusion - Perception

Découverte des perspectives

Cycle 4 PUBLIC : 12-15 ans

20 min de visite guidée + 45 min d'atelier.

À partir de photographies mises à dispositions (paysages urbains, décorations d'intérieures, monuments, architectures ...) les élèves poseront au centre d'une feuille blanche, la photographie de leur choix puis, munis de règles et de crayons, ils traceront les points de fuite et lignes d'horizon. La dernière étape consistera à inventer la suite du décor.

Anamorphoses

Cycle 4-5 PUBLIC : 12-18 ans

20 min de visite guidée + 45 min d'atelier.

Il s'agira de faire découvrir aux élèves que nos perceptions nous jouent parfois des tours.

En effet, une anamorphose est une déformation réversible d'une image à l'aide d'un système optique. Dans cet atelier, nous utiliserons un miroir cylindrique.

À l'aide d'une grille spécifique, ils construiront des images déformées qui pourront être regardées grâce au miroir.





GALERIE
SAINT-JACQUES



SAINT
QUENTIN

Contes de fées

21 décembre 2019 - 22 mars 2020

Contenu et notions : Narration - Imaginaire - Fantastique - Créatures - Illustration - Symbolisme

« Que se cache-t-il sous mon lit ? »

Cycle 1 PUBLIC : 3-5 ans

30 min de visite guidée + 45 min d'atelier.

En partant de l'univers des contes et des créatures (sorcières, ogres, fantômes, dragons...) comme point de départ, les enfants imaginent parfois des monstres.

Par où commencer ? Par où l'attraper ? Les plumes, les poils, la trompe, les palmes ? Tâchons d'abord de l'apercevoir, de le décrire. Dessinons-la créature, tentons de la représenter afin de la visualiser et ne plus en avoir peur.



Les animaux fantastiques

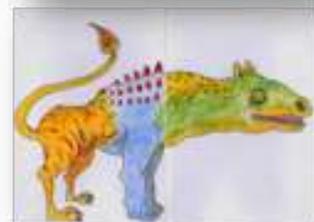
Cycle 2 PUBLIC : 6-8 ans

30 min de visite guidée + 45 min d'atelier.

Cet atelier est l'occasion de découvrir à travers l'exposition des créatures irréelles : sphinx, chimères, métamorphoses animales, centaures, pégases, licornes...

Une invitation à plonger dans les contes. Des créatures présentes dans les plus récents dessins animés ou films, aux animaux fantastiques imaginés par les mythologies européenne et asiatique, il n'y a qu'un pas ! Que ce soit dans la mythologie, les contes, la littérature jeunesse ou le cinéma, l'animal fantastique fascine l'enfant. Il incarne à la fois le monstre redoutable, l'animal invincible et le monde merveilleux. Le dragon, le minotaure, le cerbère, le phœnix, le loup-garou ou encore le griffon ont des pouvoirs magiques. Cracheur de feu, pattes aux griffes démesurées, corps à plusieurs têtes et à la mâchoire féroce, tels sont leurs attributs.

Les enfants munis de planches à dessin, feuilles et crayons gris pourront déambuler dans l'exposition afin de choisir trois parties d'animaux et ainsi créer leur propre animal fantastique !





GALERIE
SAINT-JACQUES



SAINT
QUENTIN

Jane & Serge

11 juillet 2020 - 22 novembre 2020

Contenu et notions : L'intimité - Le quotidien - La famille -
L'amour - Les objets fétiches - Les instants de bonheur -
La communication - Les origines

Mon objet fétiche

Cycle 1 PUBLIC : 3-5 ans

30 min de visite guidée + 45 min d'atelier.

« Je m'entoure d'objets précieux, j'encombre mon hôtel particulier d'objets inutiles et très beaux (...) ». Racontait Serge Gainsbourg.

Objets préférés, porte-bonheurs et autres doudous sont reconnus comme des objets transitionnels. Ils permettent à l'enfant de créer un espace intermédiaire pour créer, penser, imaginer. Il est le témoin, le compagnon de route, le confident, celui qui rassure et sécurise dans cet espace transitionnel qui s'organise. Ici, ces objets personnifiés auront leur heure de gloire.

Dans cet atelier, les enfants réaliseront une production plastique. Pour cela, sur une feuille A4, ils laisseront des traces de différentes couleurs grâce à des tampons de mousses pour peinture. Pour les MS, je leur demanderai de tracer des lignes verticales/horizontales. Ensuite, ils colleront l'image de leur doudou (préalablement scannée et imprimée par la médiatrice) sur le fond décoré auparavant. Les MS pourront écrire le prénom de leur doudou au feutre noir.



C'est quoi l'amour ?

Cycle 2 PUBLIC : 6-8 ans

30 min de visite guidée + 45 min d'atelier.

Si l'amour nous paraît à tous agréable à éprouver, il peut être compliqué de l'expliquer, de le décrire. Certains enfants trouvent la tâche bien difficile... Alix nous répond que l'amour « ce n'est rien », Clotilde « ne sait pas », Amicie, de son côté, trouve la question « compliquée... je réfléchis pendant la nuit et je te dis. Sinon on demande à papa ce soir. » Pour Arnaud, l'amour c'est « le foot » ... attention aux cartons rouges, donc. Pour James, cela ne fait aucun doute, l'amour se compare à « un médicament », Colombe et Albane voient l'amour dans « un gâteau grand comme un éléphant ».

Cet atelier aura pour démarche de laisser la parole aux enfants, ils chercheront leur propre description du sentiment amoureux, avec leurs propres mots. Puis ils devront l'écrire et l'illustrer avec simplicité.





GALERIE
SAINT-JACQUES



SAINT
QUENTIN

La fabuleuse histoire des mangas

11 avril - 21 juin 2020

Contenu et notions : Culture japonaise - Divinités et animaux - Humour - Motifs et couleurs - Symbolisme

Les images porte-bonheur

Cycle 1 PUBLIC : 3-5 ans

30 min de visite guidée + 45 min d'atelier.

Au même titre que les illustrations sur rouleaux et estampes japonaises, les « **ôtsu-e** » (images « porte-bonheur ») ont contribué à l'esprit et à l'histoire des mangas.

L'atelier propose de réaliser une carte porte-bonheur en découpant et coloriant l'image du célèbre chat **Maneki** puis apprendre à écrire le mot « chat » en calligraphie. L'enfant pourra ainsi assimiler des symboles et l'esthétisme de la culture japonaise.



Étude des motifs textiles chinois avec le kimono

Cycle 2 PUBLIC : 6-8 ans

30 min de visite guidée + 45 min d'atelier.

Le kimono est un vêtement ancestral très élaboré. Des images d'étoffes inspireront les créations graphiques aux enfants.

Dans un premier temps cet atelier propose, sur une feuille au format carré, de dessiner des motifs rappelant l'**imagerie asiatique**.

Ils seront ensuite initiés à l'art de l'**origami** en créant un kimono. Ce pliage sera enfin, collé sur un papier de forme rectangulaire afin de pouvoir repartir avec un **marque-page** unique.

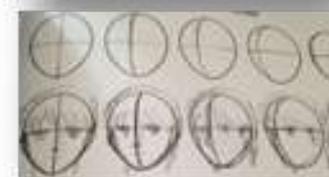


Dessine ton personnage manga

Cycle 3 PUBLIC : 9-12 ans

30 min de visite guidée + 45 min d'atelier.

On commence par le visage, les yeux, les expressions, les coiffures, puis le corps, les vêtements et enfin les couleurs... Un atelier pour réaliser des dessins très ressemblant aux protagonistes des mangas. Sans brider l'imagination bien évidemment !



Caricatures et humour

Cycle 4 PUBLIC : 12-18 ans

30 min de visite guidée + 45 min d'atelier.

C'est vers la fin de la période d'Edo (1603-1868) avant l'ouverture du Japon sur le monde extérieur que **Utagawa Kuniyoshi** crée ses fameuses estampes spectaculaires prenant la forme de visages composés à la manière des œuvres d'Arcimboldo. Les premiers tirages demeurent de grandes raretés. Elles constituent des pièces dans l'histoire des estampes, de la caricature et de la dérision dont se nourrissent l'esprit et l'essence même des mangas. L'atelier aura pour but de concevoir des portraits à partir d'un jeu d'accumulation de formes, d'images d'objets, de publicités, d'animaux ...





GALERIE
SAINT-JACQUES



SAINT
QUENTIN

IMAGES-OBJETS

Bernard Pras

Du 14 septembre au 24 novembre 2019

Contenu et notions : Perspective - Portrait - Illusion - Perception

Illustre les fables de Jean de la Fontaine

Cycle 3-4 PUBLIC : 19-12 ans

30 min de visite guidée + 45 min d'atelier.

Souvenirs impérissables de notre enfance, les fables de **Jean de la Fontaine** ne cessent d'être sources de création et inspirent bon nombre d'artistes. L'atelier propose aux élèves d'illustrer sur un marque-page, une fable de leur choix.

Pour ce faire, un vaste choix de représentations d'animaux mis à leur disposition. Egalement, des exemples d'œuvres d'artistes telles que ; les gravures de **Gustave Doré**, les cartes « **bon-point** » de **Calvet-Rogniat**, les peintures du célèbre peintre Marc Chagall, mais aussi les illustrations du 20^{ème} et 21^{ème} siècle par **Benjamin Rabier** entres autres, seront le point de départ de leurs réalisations.



Et les méchants ? Symboles et représentations

Cycle 5 PUBLIC : 13-18 ans

30 min de visite guidée + 45 min d'atelier.

Dans les contes, les méchants, qui sont les principaux antagonistes aux héros, ont toujours possédé une place importante. En effet, des belles-mères de « Cendrillon » ou « Blanche-Neige » en passant par la Reine de Cœur dans "Alice au Pays des Merveilles" et la terrible mais fascinante Maléfique, nous allons voir que les personnages méchants dans les contes ont beaucoup évolués au fil du temps et des sociétés.

Dans cet atelier, le but sera de choisir un « méchants » dans l'univers des contes et d'en créer une fiche de présentation à partir de dessins, d'images, d'écritures et collage.

Chaque méchant se présente et se dévoile jusqu'à leurs plus intimes faiblesses.



Visite thématique « Explorer le musée »

Cycle 1 (TPS/PS/MS/GS)



Contenu de la visite

Le médiateur et les élèves parcourent le musée avec des accessoires qui leur permettent **d'appréhender le lieu et ses collections**, en faisant appel à trois de leurs sens : **la vue, l'ouïe et le toucher**. Tout au long de l'exploration, ces outils sont utilisés pour appuyer l'information donnée aux élèves sur les œuvres qu'ils découvrent.

La visite du musée se décline en **deux étapes** :

1. La découverte d'une ou plusieurs œuvres exposées dans les différentes salles du musée, sous forme de questions/réponses avec les élèves : *qu'est-ce que c'est ? Que voit-on ? En quoi c'est fait ? Qu'est-ce que ça raconte ?*
2. L'utilisation d'un ou plusieurs accessoires en rapport avec les œuvres présentées : *un échantillon de matière, pour toucher et déterminer en quoi est fait l'objet, un extrait sonore, pour écouter et imaginer la scène animée, etc.*

Accessoires (fournis par le musée)

- 1 toile peinte (support et peinture)
- 3 types de matières (bois, plâtre et bronze)
- Des enregistrements sonores (clavecin, bruitages divers)

Objectifs

- Sensibiliser les plus jeunes à l'art et au monde muséal en général
- Découvrir les types d'œuvres exposées dans un musée
- Appréhender les matières et les techniques artistiques
- Échanger, participer, être acteur de la visite



Informations complémentaires

Durée : 1h

Tarifs et renseignements :

SAINT-QUENTIN ET AGGLOMÉRATION
Gratuit
reservations.mal@saint-quentin.fr
03.23.06.90.76

HORS SAINT-QUENTIN ET AGGLOMÉRATION
35€ (pour 1h de visite)
@saint-quentin.fr
03.23.67.80.48 ou 03.23.64.95.77

Visite thématique « Si le musée m'était conté »

Cycle 1 (PS/MS/GS)



Contenu de la visite

Le médiateur et les élèves parcourent le musée avec un livre rempli d'histoires dans lesquelles il manque des éléments. Durant la visite, le groupe s'arrête devant trois œuvres sélectionnées. Devant chacune d'entre elles, le médiateur raconte aux élèves une histoire. Au fur et à mesure, les élèves complètent les histoires à l'aide d'éléments à intégrer.

La visite découverte se décline en **trois étapes** :

1. La présentation rapide de la salle où l'on se trouve et des collections : où sommes-nous ? Que voyons-nous ?
2. Une histoire racontée par le médiateur
3. Le choix par les élèves des éléments à intégrer dans le livre pour compléter l'histoire qui vient d'être racontée.

Accessoires (fournis par le musée)

- 1 livre incluant trois histoires à compléter
- Des éléments à intégrer (personnages, objets, accessoires, etc.)

Objectifs

- Sensibiliser les plus jeunes à l'art et au monde muséal en général
- Découvrir autrement les œuvres exposées au musée
- Imaginer, échanger, écouter, participer, être acteur de la visite



Informations complémentaires

Durée : 1h

Tarifs et renseignements :

SAINT-QUENTIN ET AGGLOMÉRATION
Gratuit
reservations.mal@saint-quentin.fr
03.23.06.90.76

HORS SAINT-QUENTIN ET AGGLOMÉRATION
35€ (pour 1h de visite)
tourisme@saint-quentin.fr
03.23.67.80.48 ou 03.23.64.95.77

Visite découverte « Explorer le musée »

Cycles 2 et 3 (du CP au CM2)



Contenu de la visite

Accompagnés d'un médiateur, les élèves parcourent l'ensemble du musée avec un plan, à la découverte des collections permanentes. Chaque salle du musée devient un espace d'exploration dans lequel les élèves participent à un exercice, sous forme de jeu, pour découvrir les œuvres exposées au musée, ainsi que le contexte de leur création et la place qu'elles ont dans l'Histoire de l'Art.

La visite découverte se décline en **deux étapes** :

1. L'exploration des différentes salles du musée durant laquelle le médiateur replace les œuvres dans leur contexte : *qu'y a-t-il d'exposé ? Qu'est-ce que ça représente ? Quand cette œuvre a-t-elle été réalisée ?*
2. L'exercice/jeu pour appuyer les informations qui viennent d'être données aux élèves ; devinettes, jeu sur les couleurs, etc

Accessoires (fournis par le musée)

- Un plan
- Des éléments divers pour chaque jeu (images, textes, enregistrements sonores,...)
- Un tampon pour valider chaque étape

Objectifs

- Sensibiliser les plus jeunes à l'art et au monde muséal en général
- Découvrir le musée de manière ludique
- Être autonome, écouter ses camarades, échanger, participer, être acteur de la visite



Informations complémentaires

Durée : 1h

Tarifs et renseignements :

SAINT-QUENTIN ET AGGLOMÉRATION
Gratuit
reservations.mal@saint-quentin.fr
03.23.06.90.76

HORS SAINT-QUENTIN ET AGGLOMÉRATION
35€ (pour 1h de visite)
tourisme@saint-quentin.fr
03.23.67.80.48 ou 03.23.64.95.77

Visite thématique « Antiquité et Mythologie »

Cycle 2 et 3 (du CP au CM2)



Contenu de la visite

Accompagnés d'un médiateur, les élèves découvrent le musée Antoine Lécuyer et ses collections en lien avec l'antiquité et la mythologie (empereurs romains, dieux et déesses, etc.). Cette visite permet aux élèves de découvrir ou de revoir les représentations que les artistes en ont données : qu'est-ce que l'antiquité ? Qu'est-ce que la mythologie ? Qui est ce personnage et qu'a-t-il accompli ? Comment reconnaître un dieu ou une déesse à travers ses principaux attributs ?

La visite thématique « Antiquité et Mythologie » se décline en **deux étapes** :

1. Découverte du thème à travers les collections du musée
2. Mise en pratique lors d'un atelier : « Invente ton dieu/ta déesse »

Accessoires (fournis par le musée)

- Des crayons de couleurs, des feutres
- Des éléments à coller
- Des ciseaux
- Des tubes de colle
- Des feuilles à dessin

Note pour l'enseignant : prévoir une pochette (ou autre élément) pour transporter les réalisations des enfants.

Objectifs

- Sensibiliser les plus jeunes à l'art et au monde muséal en général
- Découvrir ou approfondir une période historique (l'antiquité) et ses déclinaisons au fil des siècles dans les arts plastiques
- Créer, imaginer, échanger, participer, être acteur de la visite



Informations complémentaires

Durée : 1h

Tarifs et renseignements :

SAINT-QUENTIN ET AGGLOMÉRATION
Gratuit
reservations.mal@saint-quentin.fr
03.23.06.90.76

HORS SAINT-QUENTIN ET AGGLOMÉRATION
35€ (pour 1h de visite)
tourisme@saint-quentin.fr
03.23.67.80.48 ou 03.23.64.95.77

Visite découverte « Dans la cour des rois »

Cycles 2 et 3 (du CP au CM2)



Contenu de la visite

Les élèves et le médiateur parcourent le musée à la recherche des différentes **représentations de rois dans les collections permanentes**. Ensemble, ils approfondissent certains thèmes : le lien étroit entre pouvoir et art, les codes de la représentation royale dans l'art, la vie à l'époque du roi Louis XV et de Maurice-Quentin de La Tour.

La visite thématique « Dans la cour des rois » se décline en **deux étapes** :

1. Découverte du thème à travers les collections du musée
2. Mise en pratique lors d'un atelier : dans la peau d'un portraitiste

Accessoires (fournis par le musée)

- Des crayons de couleurs, des feutres
- Des éléments à coller
- Des ciseaux
- Des tubes de colle
- Des feuilles à dessin

Note pour l'enseignant : prévoir une pochette (ou autre élément) pour transporter les réalisations des enfants.

Objectifs

- Sensibiliser les plus jeunes à l'art et au monde muséal en général
- Avoir des notions sur l'histoire des rois et la place du pouvoir dans l'art
- Approfondir sur le thème du portrait
- Créer, imaginer, échanger, participer, être acteur de la visite



Informations complémentaires

Durée : 1h30

Tarifs et renseignements :

SAINT-QUENTIN ET AGGLOMÉRATION
Gratuit
reservations.mal@saint-quentin.fr
03.23.06.90.76

HORS SAINT-QUENTIN ET AGGLOMÉRATION
53€ (pour 1h30 de visite)
tourisme@saint-quentin.fr
03.23.67.80.48 ou 03.23.64.95.77

Visite thématique « Le pastel »

Cycle 2 et 3 (du CP au CM2)



Contenu de la visite

Accompagnés d'un médiateur, les élèves parcourent **le musée et ses collections de pastels**, allant du 18^{ème} siècle au 20^{ème} siècle. Cette visite permet aux élèves **de découvrir une technique en particulier, le pastel** : *Qu'est-ce que le pastel ? Comment est-il fabriqué ? Comment les artistes l'utilisent-ils ? Quelles étaient les thématiques abordées selon les époques et les courants artistiques ?*

La visite thématique « Le pastel » se décline en **deux étapes** :

1. Découverte du pastel et de la manière dont les artistes ont utilisé cette technique au fil des siècles, à travers les collections du musée
2. Mise en pratique lors d'**un atelier** au cours duquel les élèves créent une œuvre au pastel

Accessoires (fournis par le musée)

- Des pastels secs et gras
- Des feuilles à dessin

Note pour l'enseignant : prévoir une pochette (ou autre élément) pour transporter les réalisations des enfants.

Le pastel tâche, ne pas mettre ses plus beaux vêtements !

Objectifs

- Sensibiliser les plus jeunes à l'art et au monde muséal en général
- Découvrir une technique en particulier : le pastel
- Créer, imaginer, échanger, participer, être acteur de la visite



Informations complémentaires

Durée : 1h30

Tarifs et renseignements :

SAINT-QUENTIN ET AGGLOMÉRATION
Gratuit
reservations.mal@saint-quentin.fr
03.23.06.90.76

HORS SAINT-QUENTIN ET AGGLOMÉRATION
53€ (pour 1h30 de visite)
tourisme@saint-quentin.fr
03.23.67.80.48 ou 03.23.64.95.77

Visite découverte « Dans la cour des rois »

Cycles 2 et 3 (du CP au CM2)



Contenu de la visite

Les élèves et le médiateur parcourent le musée à la recherche des différentes **représentations de rois dans les collections permanentes**. Ensemble, ils approfondissent certains thèmes : le lien étroit entre pouvoir et art, les codes de la représentation royale dans l'art, la vie à l'époque du roi Louis XV et de Maurice-Quentin de La Tour.

La visite thématique « Dans la cour des rois » se décline en **deux étapes** :

1. Découverte du thème à travers les collections du musée
2. Mise en pratique lors d'un atelier : dans la peau d'un portraitiste

Accessoires (fournis par le musée)

- Des crayons de couleurs, des feutres
- Des éléments à coller
- Des ciseaux
- Des tubes de colle
- Des feuilles à dessin

Note pour l'enseignant : prévoir une pochette (ou autre élément) pour transporter les réalisations des enfants.

Objectifs

- Sensibiliser les plus jeunes à l'art et au monde muséal en général
- Avoir des notions sur l'histoire des rois et la place du pouvoir dans l'art
- Approfondir sur le thème du portrait
- Créer, imaginer, échanger, participer, être acteur de la visite



Informations complémentaires

Durée : 1h30

Tarifs et renseignements :

SAINT-QUENTIN ET AGGLOMÉRATION
Gratuit
reservations.mal@saint-quentin.fr
03.23.06.90.76

HORS SAINT-QUENTIN ET AGGLOMÉRATION
53€ (pour 1h30 de visite)
tourisme@saint-quentin.fr
03.23.67.80.48 ou 03.23.64.95.77

Visite découverte « Explorer le musée »

Collège (de la 6^{ème} à la 3^{ème})



Contenu de la visite

Le médiateur et les élèves parcourent le musée avec un carnet de route qui leur permet **de découvrir le lieu et ses collections**. Tout au long de la visite, le médiateur apporte aux élèves les éléments nécessaires afin d'appréhender le musée et l'histoire de l'art en général. *À quoi sert un musée ? Qu'y a-t-il d'exposé ? Quels courants artistiques sont représentés ? Quels sont les principaux thèmes exploités par les artistes ?*

Lors de cette visite, les élèves vont découvrir l'univers d'un musée et de ses collections, les grands courants artistiques et les différentes techniques dont la peinture, le pastel, la sculpture et les objets d'arts du 16^{ème} siècle au 20^{ème} siècle.

La visite découverte se décline en **deux étapes** :

1. La découverte d'une ou plusieurs œuvres exposées dans les différentes salles du musée, sous forme de discussion, d'échanges avec les élèves : Que voit-on ? À quoi cela vous fait-il penser ? Qu'est-ce que ça raconte ? Comment cette œuvre a-t-elle été réalisée ?
2. Un moment de réflexion pour remplir le carnet de route, les réponses se trouveront dans les salles ou dans les informations données par le médiateur.

Accessoires (fournis par le musée)

- Un carnet de route par élève
- Des crayons de bois

Objectifs

- Apprendre des mots clés pour la compréhension de l'art et du musée en général
- Découvrir et comprendre l'univers muséal
- Échanger, participer, être acteur de la visite



Informations complémentaires

Durée : 1h

Tarifs et renseignements :

SAINT-QUENTIN ET AGGLOMÉRATION
Gratuit
reservations.mal@saint-quentin.fr
03.23.06.90.76

HORS SAINT-QUENTIN ET AGGLOMÉRATION
35€ (pour 1h de visite)
tourisme@saint-quentin.fr
03.23.67.80.48 ou 03.23.64.95.77

Visite thématique « Antiquité et Mythologie »

Collège (de la 6^{ème} à la 3^{ème})



Contenu de la visite

Accompagnés d'un médiateur, les élèves découvrent le **musée Antoine Lécuyer et ses collections en lien avec l'antiquité et la mythologie** (empereurs romains, dieux et déesses, etc.). Cette visite permet aux élèves de découvrir ou de revoir les représentations que les artistes en ont données : *Qu'est-ce que l'antiquité ? Qu'est-ce que la mythologie ? Qui est ce personnage et qu'a-t-il accompli ? Comment reconnaître un dieu ou une déesse à travers ses principaux attributs ?*

La visite thématique « Antiquité et Mythologie » se décline en **deux étapes** :

1. Découverte du thème à travers les collections du musée
2. Mise en pratique lors d'un atelier « Écris ton récit mythologique » durant lequel les élèves devront imaginer un récit à partir des informations données lors de la visite.»

Accessoires (fournis par le musée)

- Des crayons de couleurs, des feutres
- Des feuilles de papier

Objectifs

- Sensibiliser les collégiens à l'art et au monde muséal en général
- Découvrir ou approfondir une période historique (l'Antiquité) et ses déclinaisons au fil des siècles dans les arts plastiques et la littérature
- Faire le lien entre histoire, littérature et art plastique
- Créer, imaginer, échanger, participer, être acteur de la visite



Informations complémentaires

Durée : 1h30

Tarifs et renseignements :

SAINT-QUENTIN ET AGGLOMÉRATION
Gratuit
reservations.mal@saint-quentin.fr
03.23.06.90.76

HORS SAINT-QUENTIN ET AGGLOMÉRATION
53€ (pour 1h30 de visite)
tourisme@saint-quentin.fr
03.23.67.80.48 ou 03.23.64.95.77

Visite thématique « Le pastel »

Collège (de la 6^{ème} à la 3^{ème})



Contenu de la visite

Accompagnés d'un médiateur, les élèves parcourent **le musée et ses collections de pastels**, allant du 18^{ème} siècle au 20^{ème} siècle. Cette visite permet aux élèves **de découvrir une technique en particulier, le pastel** : *Qu'est-ce que le pastel ? Comment est-il fabriqué ? Comment les artistes l'utilisent-ils ? Quelles étaient les thématiques abordées selon les époques et les courants artistiques ?*

La visite thématique « Le pastel » se décline en **deux étapes** :

1. Découverte du pastel et de la manière dont les artistes ont utilisé cette technique au fil des siècles, à travers les collections du musée
2. Mise en pratique lors d'**un atelier** au cours duquel les élèves créent une œuvre au pastel

Accessoires (fournis par le musée)

- Des pastels secs et gras
- Des feuilles à dessin

Note pour l'enseignant : prévoir une pochette (ou autre élément) pour transporter les réalisations des enfants.

Le pastel tâche, ne pas mettre ses plus beaux vêtements !

Objectifs

- Sensibiliser les plus jeunes à l'art et au monde muséal en général
- Découvrir une technique en particulier : le pastel
- Créer, imaginer, échanger, participer, être acteur de la visite



Informations complémentaires

Durée : 1h30

Tarifs et renseignements :

SAINT-QUENTIN ET AGGLOMÉRATION
Gratuit
reservations.mal@saint-quentin.fr
03.23.06.90.76

HORS SAINT-QUENTIN ET AGGLOMÉRATION
53€ (pour 1h30 de visite)
tourisme@saint-quentin.fr
03.23.67.80.48 ou 03.23.64.95.77

Visite thématique « Art et Littérature »

Collège (de la 6^{ème} à la 3^{ème})



Contenu de la visite

Accompagnés d'un médiateur, les élèves parcourent **le musée et ses collections en lien avec la littérature**. Cette visite permet aux élèves de découvrir le rapport étroit entre art plastique et littérature : *pourquoi les artistes choisissent-ils de représenter des scènes tirées d'œuvres littéraires ? Quels œuvres et personnages sont exposés dans les collections du musée Antoine Lécuyer ? Quelles grandes figures littéraires y sont portraiturees ?*

La visite thématique « Art et Littérature » se décline en **deux étapes** :

1. Découverte du thème à travers les collections du musée
2. Mise en pratique lors **d'un atelier** « Écris ton récit mythologique » durant lequel les élèves devront imaginer un récit à partir des informations données lors de la visite.»

Accessoires (fournis par le musée)

- Des crayons de bois
- Des feuilles de papier

Objectifs

- Sensibiliser les plus jeunes à l'art et au monde muséal en général
- Découvrir ou approfondir un thème spécifique
- Créer, imaginer, échanger, participer, être acteur de la visite



Informations complémentaires

Durée : 1h30

Tarifs et renseignements :

SAINT-QUENTIN ET AGGLOMÉRATION
Gratuit
reservations.mal@saint-quentin.fr
03.23.06.90.76

HORS SAINT-QUENTIN ET AGGLOMÉRATION
53€ (pour 1h30 de visite)
tourisme@saint-quentin.fr
03.23.67.80.48 ou 03.23.64.95.77

Visite thématique « Le siècle des Lumières »

Collège (de la 6^{ème} à la 3^{ème})



Contenu de la visite

Accompagnés d'un médiateur, les élèves parcourent le musée et **ses collections en lien avec le siècle des Lumières**. Cette visite permet aux élèves de percevoir l'esprit des Lumières et le développement des idées au cours du 18^{ème} siècle en Europe, au travers notamment des portraits de philosophes, amis et contemporains de Maurice-Quentin de La Tour. *Comment vivait-on au 18^{ème} siècle ? Qui était Maurice-Quentin de La Tour ? Que représente le siècle des Lumières dans notre histoire ? En quoi a-t-il marqué un tournant ?*

La visite thématique « Le siècle des Lumières » se décline en **deux étapes** :

1. Découverte du thème à travers les collections du musée
2. Mise en pratique lors d'une activité « le quizz des Lumières » durant laquelle les élèves devront répondre aux questions d'un quizz, en s'aidant des informations données lors de la visite.

Accessoires (fournis par le musée)

- Un quizz pour deux
- Des crayons de bois

Objectifs

- Sensibiliser les plus jeunes à l'art et au monde muséal en général
- Découvrir ou approfondir une période historique (Le siècle des Lumières) et les éléments qui l'entourent
- Créer un lien entre histoire, littérature et art plastique
- Échanger, participer, être acteur de la visite



Informations complémentaires

Durée : 1h30

Tarifs et renseignements :

SAINT-QUENTIN ET AGGLOMÉRATION
Gratuit
reservations.mal@saint-quentin.fr
03.23.06.90.76

HORS SAINT-QUENTIN ET AGGLOMÉRATION
53€ (pour 1h30 de visite)
tourisme@saint-quentin.fr
03.23.67.80.48 ou 03.23.64.95.77

Visite thématique « Justice et Pouvoir »

Collège (de la 6^{ème} à la 3^{ème})



Contenu de la visite

Accompagnés d'un médiateur, les élèves parcourent **le musée et ses collections en lien avec les thématiques de la justice et du pouvoir**. À travers les épisodes bibliques, mythologiques et historiques représentés au musée, les élèves découvrent les différentes formes que peut prendre la justice : *faire justice soi-même, se rebeller face au pouvoir, être accusé à tort, etc.* Ils sont également amenés à s'interroger sur les liens entre art et pouvoir : *pourquoi les hommes de pouvoir sont-ils souvent représentés sur des œuvres ? Comment les artistes symbolisent-ils leur puissance ?*

La visite thématique « Justice et Pouvoir » se décline en **deux étapes** :

1. Découverte du thème à travers les collections du musée
2. Mise en pratique lors **d'un atelier** « Le tribunal du musée » durant lequel les élèves devront plaider coupable ou non-coupable lors d'un « procès » fictif, en lien avec une œuvre du musée.

Accessoires (fournis par le musée)

- Des crayons de couleurs, des feutres
- Des feuilles de papier

Objectifs

- Sensibiliser les collégiens à l'art et au monde muséal en général
- Découvrir ou approfondir une période historique (l'antiquité) et ses déclinaisons au fil des siècles dans les arts plastiques et la littérature
- Faire le lien entre histoire, littérature et art plastique
- Créer, imaginer, échanger, participer, être acteur de la visite



Informations complémentaires

Durée : 1h30

Tarifs et renseignements :

SAINT-QUENTIN ET AGGLOMÉRATION
Gratuit
reservations.mal@saint-quentin.fr
03.23.06.90.76

HORS SAINT-QUENTIN ET AGGLOMÉRATION
53€ (pour 1h30 de visite)
tourisme@saint-quentin.fr
03.23.67.80.48 ou 03.23.64.95.77

Visite découverte « Explorer le musée »

Lycée (de la 2nd à la Terminale)



Contenu de la visite

Le médiateur et les élèves parcourent le musée Antoine Lécuyer pour **découvrir le lieu et ses collections**. Tout au long de la visite, le médiateur apporte aux élèves les éléments nécessaires afin d'appréhender le musée et l'histoire de l'art en général. *À quoi sert un musée ? Qu'y a-t-il d'exposé ? Quels courants artistiques sont représentés ? Quels sont les principaux thèmes exploités par les artistes ?*

Lors de cette visite, les élèves vont découvrir l'univers d'un musée et de ses collections, les grands courants artistiques et les différentes techniques dont la peinture, le pastel, la sculpture et les différents objets d'arts du 16^{ème} siècle au 20^{ème} siècle.

La visite découverte se décline en **deux étapes** :

1. La découverte d'une ou plusieurs œuvres exposées dans les différentes salles du musée, sous forme de discussion, d'échanges avec les élèves : *Que voit-on ? À quoi cela vous fait-il penser ? Comment cette œuvre a-t-elle été réalisée ?*
2. L'utilisation de supports pour appuyer le propos (palette de pastels, images d'œuvres, etc.)

Accessoires (fournis par le musée)

- Des photographies anciennes
- Des images d'œuvres
- Des pastels secs et gras

Objectifs

- Apprendre des mots clés pour la compréhension de l'art et du musée en général
- Découvrir et comprendre l'univers muséal
- Échanger, participer, être acteur de la visite

Informations complémentaires

Durée : 1h

Tarifs et renseignements :

SAINT-QUENTIN ET AGGLOMÉRATION
Gratuit
reservations.mal@saint-quentin.fr
03.23.06.90.76

HORS SAINT-QUENTIN ET AGGLOMÉRATION
35€ (pour 1h de visite)
tourisme@saint-quentin.fr
03.23.67.80.48 ou 03.23.64.95.77

Visite thématique « Le pastel »

Lycée (de la 2nd à la Terminale)



Contenu de la visite

Accompagnés d'un médiateur, les élèves parcourent le musée et ses collections de pastels, allant du 18^{ème} siècle au 20^{ème} siècle. Cette visite permet aux élèves de découvrir une technique en particulier, le pastel : *Qu'est-ce que le pastel ? Comment est-il fabriqué ? Comment les artistes l'utilisent-ils ? Quelles étaient les thématiques abordées selon les époques et les courants artistiques ?*

La visite thématique « Le pastel » se décline en **deux étapes** :

1. Découverte du thème à travers les collections du musée
2. Mise en pratique lors **d'un atelier** « Écris ton récit mythologique » durant lequel les élèves devront imaginer un récit à partir des informations données lors de la visite.»

Accessoires (fournis par le musée)

- Des pastels secs et gras
- Des feuilles de dessin

Note pour l'enseignant : prévoir une pochette (ou autre élément) pour transporter les réalisations des enfants.

Objectifs

- Sensibiliser les plus jeunes à l'art et au monde muséal en général
- Découvrir une technique en particulier : le pastel
- Créer, imaginer, échanger, participer, être acteur de la visite

Informations complémentaires

Durée : 1h30

Tarifs et renseignements :

SAINT-QUENTIN ET AGGLOMÉRATION
Gratuit
reservations.mal@saint-quentin.fr
03.23.06.90.76

HORS SAINT-QUENTIN ET AGGLOMÉRATION
53€ (pour 1h30 de visite)
tourisme@saint-quentin.fr
03.23.67.80.48 ou 03.23.64.95.77

Visite thématique « Art et Littérature »

Lycée (de la 2nd à la Terminale)



Contenu de la visite

Accompagnés d'un médiateur, les élèves parcourent **le musée et ses collections en lien avec la littérature**. Cette visite permet aux élèves de découvrir le rapport étroit entre art plastique et littérature : *pourquoi les artistes choisissent-ils de représenter des scènes tirées d'œuvres littéraires ? Quelles œuvres et personnages sont exposés dans les collections du musée Antoine Lécuyer ? Quelles grandes figures littéraires y sont portraiturees ?*

La visite thématique « Art et Littérature » se décline en **deux étapes** :

1. Découverte du thème à travers les collections du musée
2. Mise en pratique lors **d'un atelier** « Les dialogues imaginaires » durant lequel les élèves devront imaginer un dialogue entre différentes œuvres du musée.

Accessoires (fournis par le musée)

- Des crayons de bois
- Des feuilles de papier

Objectifs

- Sensibiliser les plus jeunes à l'art et au monde muséal en général
- Découvrir ou approfondir un thème spécifique
- Créer, imaginer, échanger, participer, être acteur de la visite

Informations complémentaires

Durée : 1h30

Tarifs et renseignements :

SAINT-QUENTIN ET AGGLOMÉRATION

Gratuit

reservations.mal@saint-quentin.fr

03.23.06.90.76

HORS SAINT-QUENTIN ET AGGLOMÉRATION

53€ (pour 1h30 de visite)

tourisme@saint-quentin.fr

03.23.67.80.48 ou 03.23.64.95.77

Visite thématique « Justice et Pouvoir »

Lycée (de la 2nd à la Terminale)



Contenu de la visite

Accompagnés d'un médiateur, les élèves parcourent **le musée et ses collections en lien avec les thématiques de la justice et du pouvoir**. À travers les épisodes bibliques, mythologiques et historiques représentés au musée, les élèves découvrent les différentes formes que peut prendre la justice : *faire justice soi-même, se rebeller face au pouvoir, être accusé à tort, etc.* Ils sont également amenés à s'interroger sur les liens entre art et pouvoir : *pourquoi les hommes de pouvoir sont-ils souvent représentés sur des œuvres ? Comment les artistes symbolisent-ils leur puissance ?*

La visite thématique « Justice et Pouvoir » se décline en **deux étapes** :

1. Découverte du thème à travers les collections du musée
2. Mise en pratique lors **d'un atelier** « Le tribunal du musée » durant lequel les élèves devront plaider coupable ou non-coupable lors d'un « procès » fictif, en lien avec une œuvre du musée.

Accessoires (fournis par le musée)

- Des crayons de couleurs, des feutres
- Des feuilles de papier

Objectifs

- Sensibiliser les plus jeunes à l'art et au monde muséal en général
- Découvrir ou approfondir une thématique
- Créer, imaginer, échanger, participer, être acteur de la visite

Informations complémentaires

Durée : 1h30

Tarifs et renseignements :

SAINT-QUENTIN ET AGGLOMÉRATION

Gratuit

reservations.mal@saint-quentin.fr

03.23.06.90.76

HORS SAINT-QUENTIN ET AGGLOMÉRATION

53€ (pour 1h30 de visite)

tourisme@saint-quentin.fr

03.23.67.80.48 ou 03.23.64.95.77

L'alimentation

Cycles 1 et 2 (3-8 ans)



Durée : 30 minutes + 15 minutes de lecture

Modalités : Ateliers en groupes

Contenu

« Je mange, tu manges, il mange... »

À travers trois ateliers abordant la thématique de l'alimentation, des séquences ludiques sont proposées aux enfants : manipulation par le biais d'activités de tri (sucré/salé, fruits/légumes), jeux de mémoire de type memory et loto et devinettes issues de livres de la littérature jeunesse.

Ainsi, les enfants sont amenés à observer et à reconnaître les différents fruits et légumes, à découvrir la diversité de notre alimentation, à classer les aliments en fonction de leur « famille », à distinguer leurs catégories et leurs origines.

À l'issue des ateliers, les médiathécaires proposent des lectures d'histoires en lien avec la thématique.

Objectifs

- Sensibiliser les plus jeunes à l'alimentation.
- Découvrir des fruits et légumes.
- Identifier, nommer et classer différents aliments.
- Travailler en groupe.





Le monde vivant

Cycles 1 et 2 (3-8 ans)

Durée : 30 minutes + 45 minutes de lecture

Modalités : ateliers en groupes

Contenu

Cycle 1

Les enfants sont invités, par groupes de trois ou quatre et à tour de rôle, à participer à différents ateliers proposant des activités ludiques autour de la faune et de la flore : parmi les représentations animales et végétales, jeu du « Qui suis-je ? », séquences de tri faune/flore, animal/végétal, et de « cherche et trouve », devinettes à partir de livres de la littérature jeunesse. Ces activités permettent aux enfants de mobiliser leurs connaissances en matière de vocabulaire et d'enrichir leur lexique, tout en découvrant les supports présents à la médiathèque.

Après les ateliers, les enfants profitent d'un temps de lecture d'histoires en lien avec la thématique.

Cycle 2

Au cours d'une recherche documentaire, les enfants, par groupes de deux ou trois, apprennent à se repérer dans les espaces et les collections à travers un quizz élaboré à partir des documents jeunesse présents au sein de la médiathèque et portant sur le monde vivant (animaux, climat, saisons, habitat).

A l'issue de l'atelier, les médiathécaires proposent une lecture d'histoires en lien avec la thématique abordée.

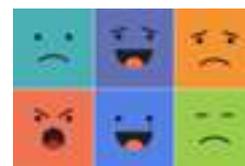
Objectifs

- S'informer et approfondir ses connaissances dans le domaine du vivant.
- Travailler en groupe.
- Identifier la diversité dans le monde animal et végétal.
- Mobiliser des savoirs et savoir-faire pour répondre à des questions.
- Extraire des informations à partir d'un document.



Les émotions

Cycles 1 et 2 (3-8 ans)



Durée : 30 minutes + 15 minutes de lecture

Modalités : Ateliers en groupes

Contenu

Activités ludiques au cœur des émotions.

Deux ateliers seront proposés, pour la première animation nous nous baserons sur les concepts d'Isabelle Filliozat et les livres d'Anna Llenas ainsi qu'un jeu de trie et un memory « La couleur des émotions », ces activités permettront aux enfants de découvrir, identifier et mémoriser le lexique des émotions tout en travaillant en groupe.

Pour la deuxième animation, les enfants s'exprimeront oralement à l'aide d'images représentant différentes émotions et sentiments. Cette activité d'échange permettra aux enfants de cultiver leur sensibilité et leur empathie en écoutant leurs camarades s'exprimer et en s'exprimant à leur tour.

Une fois les animations terminées, les groupes se réunissent pour des lectures d'histoires sur le thème des émotions.

Objectifs

- Découvrir et mémoriser le vocabulaire des émotions.
- Identifier, décrire et exprimer des émotions et des sentiments.
- Cultiver la sensibilité.
- Être capable d'écoute et d'empathie.
- Travailler en groupe.

Le tour du Monde en 80 livres



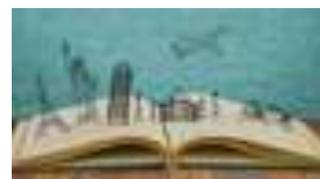
Cycles 2 et 3 (6-12ans)

Durée : 30 minutes + 15 minutes

Modalités : Ateliers en groupes

Contenu

- Parmi une sélection de 80 documents, les élèves répartis en plusieurs équipes qui se voient chacune attribuer une couleur, cherchent des villes et/ou des pays. Quand ils ont trouvé une ville ou un pays, ils notent la cote du livre sur une étiquette de la couleur qui correspond à leur équipe. Ils doivent ensuite placer celle-ci sur la carte du monde. L'équipe gagnante est celle qui a placé le plus d'étiquettes de façon correcte.
- Partir en livres : lectures d'histoires par les médiathécaires sur différents pays et sur le thème du voyage.



Au cours d'une recherche documentaire, les enfants, par groupes de deux ou trois, apprennent à se repérer dans les espaces et les collections à travers un quizz élaboré à partir des documents jeunesse présents au sein de la médiathèque et portant sur le monde vivant (animaux, climat, saisons, habitat).

A l'issue de l'atelier, les médiathécaires proposent une lecture d'histoires en lien avec la thématique abordée.

Objectifs

- Découvrir la Médiathèque.
- Identifier des villes et des pays, les placer sur une carte du monde.
- Se repérer, s'orienter et se situer dans un espace géographique.
- Travailler en groupe.

L'univers d'un auteur/illustrateur : Christian Voltz

Cycles 2 et 3 (9-12 ans)

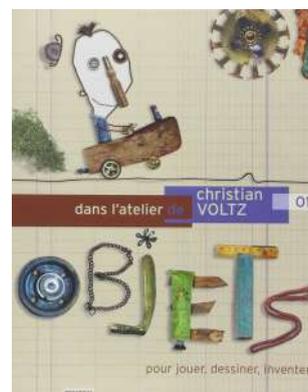
Durée : 2 séances d'une heure.

Modalités : activités en groupe, récupération de matériaux par les enfants

Contenu

Au cours de la première séance, les enfants sont invités à assister à la projection de deux courts-métrages : « Toujours rien », qui illustre le livre de Christian Voltz paru aux éditions du Rouergue, puis une vidéo de présentation du travail de l'auteur-illustrateur. Après la projection, les médiathécaires évoquent avec les enfants l'art brut via la présentation de livres traitant de Calder et Dubuffet et lisent une histoire de Voltz.

Lors de la deuxième séance, les enfants, s'inspirant de Christian Voltz, créent une œuvre éphémère (personnage(s) ou objet(s)) grâce à des matériaux de récupération qu'ils auront apportés ou que la médiathèque mettra à leur disposition le cas échéant. Leurs réalisations seront prises en photo afin qu'ils puissent repartir à l'école avec une trace de celles-ci. Puis, les médiathécaires raconteront une histoire de l'auteur-illustrateur.



Objectifs

- Initiation aux techniques d'illustration.
- Sensibilisation à l'art brut.
- Travailler en groupe.
- Explorer l'expression personnelle.
- Se confronter aux conditions de la réalisation plastique individuelle et collective.
- Observer pour nourrir l'exploration des outils, des gestes, des matériaux, développer ainsi l'invention et un regard curieux.



Les P'tits Sherlock

Cycles 2 et 3 (9-12 ans)



Durée : 1 heure

Modalités : Ateliers en groupes

Contenu

Cycle 2 et 3 « Énigmes à la Médiathèque »

- Jeu 1 : à partir des photocopies de la bande dessinée « l'inspecteur Bayard », les enfants devront résoudre différentes énigmes.
- Jeu 2 : Lecture d'histoires d'Yvan Pommaux, au fil de l'histoire les enfants pourront intervenir pour donner leur avis sur le déroulement de l'enquête.

Objectifs

Cycle 2

- Faire découvrir le genre policier à travers des jeux pour s'imprégner de cet univers.
- Aiguiser le sens de l'observation.
- Développer ses capacités à collaborer et à travailler en groupe.

Cycle 3

- Appréhender le vocabulaire et la structure d'un texte de genre policier.
- Découvrir la diversité des ouvrages policiers (albums, bande dessinée, romans...).
- Aiguiser le sens de l'observation et les capacités de déduction.
- Développer ses capacités à collaborer et à travailler en groupe.

La Bande Dessinée

Cycles 3 (9-12 ans)



Durée : 30 minutes + 15 minutes de lecture

Modalités : activités en groupe

Contenu

La classe est divisée en deux. Une partie des enfants, par groupe de trois ou quatre, participe, grâce à une tablette et à l'application « Anuki », à une séquence d'élaboration d'un petit scénario et à la réalisation d'une planche de bande dessinée en plaçant des décors, des onomatopées et des personnages.

Dans le même temps, l'autre partie de la classe retrouve les héros et héroïnes de bande dessinée à travers un quizz. Ensuite, les deux groupes permutent sur les deux activités.

Les planches réalisées sur site sont envoyées par mail à l'enseignant afin de pouvoir découvrir le travail effectué de retour en classe.



Objectifs

- Se familiariser le vocabulaire de la bande dessinée.
- Manipuler l'outil numérique.
- Développer la créativité.
- Susciter l'imagination.
- Reconnaître les principaux personnages de bande dessinée.
- Collaborer entre pairs.



A la découverte des insectes

Cycles 1, 2 et 3



Contenu

Présentation des différentes caractéristiques permettant de reconnaître un insecte (corps en trois parties, antennes, yeux composés, appareil buccal, six pattes articulées) au cours d'un premier temps d'échange avec les enfants.

Comparaison avec des animaux proches physiquement mais issus d'autres groupes : araignée, scorpion, mille-pattes...

Dans un second temps les enfants, en petits groupes encadrés par les accompagnateurs et le médiateur, s'approprient le musée et ses dispositifs (manips, puzzles, loupes, vitrines...).

En fin de séquence un temps de regroupement permet par le jeu de vérifier les notions acquises et d'apporter des éclaircissements.

Accessoires (fournis par le musée)

- Peluches (cycle 1)
- Schémas (cycle 2 et 3)
- Illustrations
- Prisme

Objectifs

- Reconnaître la famille des insectes
- Appréhender le musée

Informations complémentaires

Durée : 45 à 1h30 selon le niveau

Cette présentation constitue une première approche globale des insectes, elle est recommandée avant toute animation spécifique. Selon les attentes de l'enseignant et les connaissances des enfants, cette visite peut également venir clore un projet élaboré ensemble.

Tarifs et renseignements :

SAINT-QUENTIN ET AGGLOMÉRATION
Gratuit

auore.bony@saint-quentin.fr
03.23.06.94.59

HORS SAINT-QUENTIN ET AGGLOMÉRATION
35€

A l'écoute des insectes

Cycles 1, 2 et 3



Contenu

Dans un premier temps, sensibilisation de l'oreille grâce à des sons ou bruits simples (eau, pluie, ruisseau, mer...) puis écoute de différents bruits d'insectes.

- Présentation des animaux (criquet, sauterelle, grillon, cigale...) par le nom et à l'aide d'images, essai d'association (loto sonore)
- Contexte (chant d'appel, de reconnaissance, de défense, de panique...)
- Nature du bruit produit
- Explication (par le mime ou à l'aide d'illustrations et d'accessoires) des organes et mouvements permettant la production de ces bruits et leur fonction sociale.

En fin de séquence, un jeu d'imitation « la petite vrillette » est proposé. Deux enfants volontaires aux yeux bandés vont être placés à deux extrémités de la pièce. A l'aide d'une tablette en bois et d'un crayon, ils produiront des sons d'appel, de réponse et tenteront de se localiser à l'oreille.

Accessoires (fournis par le musée)

- Fichiers sons et appareil de diffusion
- Illustrations
- Crayon
- Carnet à spirale

Objectif

Travailler l'écoute à travers la communication des insectes.

Informations complémentaires

Durée : 1h

Cette animation se déroule préférentiellement au musée.

Tarifs et renseignements :

SAINT-QUENTIN ET AGGLOMÉRATION
Gratuit

aurore.bony@saint-quentin.fr
03.23.06.94.59

HORS SAINT-QUENTIN ET AGGLOMÉRATION
35€

Les phasmes, champions du camouflage

Cycles 1, 2 et 3



Contenu

Cette séquence peut intervenir en préambule ou après le démarrage d'un élevage en classe. Plusieurs séances peuvent être envisagées en fonction des attentes de l'enseignant (cycle vital, nourriture, croissance, comportement...) et du protocole expérimental.

Une présentation illustrée permet de faciliter la reconnaissance de ces insectes et de leur diversité. Des phasmes vivants peuvent être amenés en démonstration.

Le musée peut fournir à l'enseignant une espèce de phasme-bâton (œufs, larves à différents stades, adultes) ainsi que des fiches d'élevage.

Seront évoqués :

- Les phases du cycle de vie à métamorphose incomplète (œuf, larve, mue, imago = adulte) et comparaison avec d'autres espèces.
- La nutrition
- La reproduction non sexuée (parthénogenèse) ou sexuée et dimorphisme sexuel.
- Les stratégies de défense : le camouflage ou homochromie, la catalepsie, l'oscillation ou mimétisme

Accessoires (fournis par le musée)

- Illustrations
- Loupe à main et binoculaire
- Boîte-loupe
- Vivarium
- Fiches

Objectif

Pratiquer l'élevage des phasmes en favorisant l'observation et la démarche expérimentale

Informations complémentaires

Durée : 1h00 à 1h30

Cette animation peut se réaliser au musée ou en classe selon le stade de l'élevage. Celui-ci doit être mis en place suffisamment tôt pour effectuer toute la démarche expérimentale tenant compte de la durée de croissance de l'animal.

Tarifs et renseignements :

SAINT-QUENTIN ET AGGLOMÉRATION
Gratuit

auore.bony@saint-quentin.fr
03.23.06.94.59

HORS SAINT-QUENTIN ET AGGLOMÉRATION
35€

Préservons la nature

Cycles 2 et 3



Contenu

Dans un premier temps, sont rappelés sous forme de questions-réponses les caractéristiques physiques des insectes (tête, thorax, abdomen, 6 pattes, 2 antennes...). Cette étape permet de vérifier les notions et vocabulaires déjà mémorisés.

Installé à sa table, chaque enfant reçoit un dossier regroupant diverses planches de détails anatomiques d'insectes à découper.

Chacun découpe, assemble et colle les parties choisies afin de créer une chimère ou insecte imaginaire, tout en respectant les caractères spécifiques à ce groupe.

Enfin sur une fiche prévue à cet effet, l'enfant lui invente un nom, un lieu de vie, un mode de déplacement et d'autres éventuelles particularités.

Prolongements possibles : créer une histoire, imaginer son mode de vie, mise en couleur du modèle créé...

Accessoires (fournis par le musée)

- Modèles imprimés
- Planches anatomiques

Objectif

Créer une chimère ayant les caractéristiques d'un insecte.

Informations complémentaires

Durée : 1h00

Cette animation se déroule préférentiellement au musée.

Matériel à prévoir : ciseaux, colle, crayon

Tarifs et renseignements :

SAINT-QUENTIN ET AGGLOMÉRATION
Gratuit

aurore.bony@saint-quentin.fr
03.23.06.94.59

HORS SAINT-QUENTIN ET AGGLOMÉRATION
35€

Un jardin pour les insectes

Cycles 2 et 3



Contenu

Première séquence (au musée ou en classe selon le lieu d'observation)

Après un échange avec les enfants sur les insectes et autres petites bêtes pouvant être observés au jardin, les différentes espèces sont présentées ainsi que leurs spécificités et leur impact avec l'environnement.

Abeilles, papillons, chrysope, pucerons, coccinelles, mouches...mais aussi vers, mammifères et reptiles sont évoqués.

Deuxième séquence (en extérieur) :

- Dans l'établissement scolaire si celui-ci dispose d'un espace vert ou d'un potager,
- Dans un espace vert à proximité immédiate de l'école.

A l'aide de boîtes-loupes et filets, les enfants capturent, observent et tentent d'identifier avant de libérer les insectes.

Accessoires (fournis par le musée)

- Illustrations
- Échantillons
- Boîtes-loupes
- Filets

Objectif

Appréhender la diversité des insectes et autres petites bêtes et leurs interactions avec le jardin : pollinisateur, prédateur, décomposeur, chacun a un rôle.

Informations complémentaires

Durée : 2 séquences d'une heure

Cette animation se réalise au musée ou en classe et en extérieur

Tarifs et renseignements :

SAINT-QUENTIN ET AGGLOMÉRATION
Gratuit

aurore.bony@saint-quentin.fr
03.23.06.94.59

HORS SAINT-QUENTIN ET AGGLOMÉRATION
35€

Ecosystème et relations alimentaires

Cycle 2 et 3



Contenu

Comprendre la notion de relation alimentaire et les interactions entre espèces dans un même milieu :

- Nutrition de base : les insectes sont souvent les premiers consommateurs des végétaux puis sont eux-mêmes consommés par d'autres animaux
- La relation proie-prédateur (qui est mangé par qui ?)
- Les moyens de défense pour ne pas se faire manger
- La régulation des espèces

Ces notions sont amenées à travers un jeu participatif (pyramide alimentaire élaborée par les enfants), permettant de visualiser ces relations et l'impact d'une perturbation spécifique (diminution, pullulation, disparition, maladie...) à une espèce sur toute la chaîne.

Suites à donner par l'enseignant : il est vivement recommandé d'exploiter ce thème autour d'activités de recherche documentaire et d'étude de chaînes spécifiques.

Accessoires (fournis par le musée)

- Illustrations
- Jeu

Objectif

Appréhender le principe des relations alimentaires dans un milieu donné (prairie, mare, forêt, champ, haie...).

Informations complémentaires

Durée : 1h00

Cette animation se déroule préférentiellement au musée.

Matériel à prévoir : papier et crayons

Tarifs et renseignements :

SAINT-QUENTIN ET AGGLOMÉRATION
Gratuit

aurora.bony@saint-quentin.fr
03.23.06.94.59

HORS SAINT-QUENTIN ET AGGLOMÉRATION
35€

Écailles et pigments : les couleurs des papillons

Cycles 2 et 3



Contenu

Dans un premier temps, observation à la loupe binoculaire et à l'aide d'illustrations, des différents types d'ailes trouvées chez les insectes (membraneuse, écailleuse, élytre...) et leur constitution.

Les différences entre couleurs pigmentaires (naturelles) et structurales (effet d'optique) sont expliquées à l'aide de photographies et d'accessoires (lames minces, spécimens). Le déplacement de la source lumineuse permet d'observer les variations engendrées.

Suites à donner par l'enseignant en classe : reproduire sur une silhouette de papillon les écailles colorées (technique du pointillisme) en respectant le principe de symétrie.

Accessoires (fournis par le musée)

- Loupe binoculaire
- Illustrations
- Échantillons

Objectif

Comprendre l'origine des couleurs observées sur les ailes des papillons (pigmentaires et structurales).

Informations complémentaires

Durée : 1h00

Cette animation se déroule préférentiellement au musée.

Matériel à prévoir : crayons de couleur

Tarifs et renseignements :

SAINT-QUENTIN ET AGGLOMÉRATION

Gratuit

aurora.bony@saint-quentin.fr

03.23.06.94.59

HORS SAINT-QUENTIN ET AGGLOMÉRATION

35€

Voir comme un insecte : mosaïque et ultraviolet

Cycle 3



Contenu

Après observation de modèles 3D de têtes et à l'aide d'illustrations, présentation des différents types d'yeux trouvés chez les insectes (œil composé dit à facettes, œil simple ou ocelle) et leur constitution.

Le principe de la vision en mosaïque est présenté à l'aide d'accessoires ludique (primes, lunettes à facettes).

La vision en mode ultraviolet est expliquée à l'aide d'images et de lampes spécifiques. Dans un second temps, les enfants, constitués par groupes de 4, seront mis en situation via un dispositif de réalité virtuelle qui leur permettra de découvrir quelques instants la vision si spéciale des insectes.

Pendant ce temps, les autres groupes effectuent un jeu de piste dans le musée sur le thème de la vision.

Accessoires (fournis par le musée)

- Maquettes
- Illustrations
- Échantillons
- Prismes
- Lunettes
- Casques de réalité virtuelle

Objectifs

Appréhender la vision des insectes et ses particularités.

Informations complémentaires

Durée : 1h30

Cette animation se déroule au musée.

Tarifs et renseignements :

SAINT-QUENTIN ET AGGLOMÉRATION
Gratuit

aurora.bony@saint-quentin.fr
03.23.06.94.59

HORS SAINT-QUENTIN ET AGGLOMÉRATION
35€

Préservons la nature

Cycle 3



Contenu

Ce thème peut intervenir dans le cadre d'un projet global de la classe (ou de l'école) sur l'environnement et les bonnes pratiques à mettre en œuvre.

Quelles relations entre les organismes vivants et leur écosystème ?

Les insectes et autres animaux subissent de nombreuses pressions environnementales ou humaines (transformation des milieux, traitements chimiques, changement climatique...) qui se répercutent sur leurs populations et leurs modes de vie.

A l'aide d'exemple précis les enfants sont amenés à se questionner sur les causes probables et les gestes simples à mettre en œuvre pour endiguer ces phénomènes.

Suites à donner : Les élèves et l'enseignant seront amenés à réfléchir ensemble sur les bonnes pratiques à mettre en place à des échelles différentes (moi, ma classe, mon école, mon foyer, mes amis, ma ville, ma région, mon pays...).

Accessoires (fournis par le musée)

- Illustrations
- Supports numériques

Objectifs

Comprendre les problèmes que pose la perte de la biodiversité, appréhender son impact sur l'humain.

Informations complémentaires

Durée : 1h00 à 1h30

Cette animation se déroule au musée.

Matériel à prévoir : papier et crayons

Tarifs et renseignements :

SAINT-QUENTIN ET AGGLOMÉRATION
Gratuit

aurora.bony@saint-quentin.fr
03.23.06.94.59

HORS SAINT-QUENTIN ET AGGLOMÉRATION
35€

Les BIP

Cycles 1, 2 et 3



SAINT
QUENTIN

Les Brigades d'Interventions Poétiques sont proposées dans le cadre du « printemps des poètes » (en mars), en lien avec la Compagnie de l'Échappée.

Contenu

Chaque jour, même heure, même classe, deux comédiens viennent offrir la lecture d'un poème aux élèves sans aucun commentaire ; la porte de la classe s'ouvre discrètement, quelques mots s'échappent et voyagent, une couleur, une musique... la porte se referme discrètement.

Le passage des BIP s'inscrit dans un projet pédagogique. En amont, les élèves doivent être sensibilisés à la poésie, voici quelques pistes d'exploitations :

- **Création de BIP interne** : les élèves peuvent créer leur propre brigade et intervenir au sein de leur classe, école ou auprès d'autres établissements pour faire des émules.
- **Bannière poétique** : création de bannières déployées dans l'école avec des poèmes sélectionnés par les élèves suite à des lectures en classe.
- **Un jour, un poète** : durant la quinzaine, un auteur (classique ou contemporain) peut être présenté aux élèves (biographie, lecture d'un poème).
- **Voyage en poésie** : découverte du vocabulaire, de la synthase et des figures de styles que les élèves peuvent mettre en pratique lors de la venue des BIP

Pour s'inscrire, les classes doivent rédiger un texte poétique que les comédiens des BIP, dans le plus grand secret, déclameront lors d'une intervention.

Objectif

Découvrir un art du langage pour apprendre à s'exprimer ou suggérer des idées et des notions, en jouant sur les sonorités, le rythme, le vocabulaire, la musicalité et explorer toutes ses formes (univers classique, contemporain ou en chant).

Informations complémentaires

Tarifs : **Gratuit** dans le cadre de la résidence de la Compagnie de l'Échappée

Contacts : anne.fouquet@saint-quentin.fr
catherine.vassaux@saint-quentin.fr

Renseignements et inscriptions :

Inscription validée à réception du poème pour le 15 décembre 2019.

RÉSIDENCE-MISSION

« Lire, écrire, dire »

Du 3 février au 24 mai 2020



SAINT
QUENTIN

École, collège et lycée

Depuis 3 ans, la Ville de Saint-Quentin propose un CLÉA sous sa nouvelle forme : la « résidence-mission ». Durant 4 mois, des artistes résident sur le territoire du Saint-Quentinois et s'engagent artistiquement dans une démarche de démocratisation culturelle. Ce dispositif comporte deux axes principaux : celui de la diffusion articulée à la médiation et celui de la création artistique.

Contenu

Le pôle jeunesse propose une résidence-mission autour de la thématique « **Écrire, Lire et Dire** ». Il s'agit d'un questionnement quant aux différentes pratiques d'expression artistique (corporelle, écrite, gestuelle, scénique, orale ...) à l'aide d'outils innovants.

Les interventions sont co-construites avec les établissements scolaires et les artistes autour d'un projet pédagogique et apportent une plus-value. Les artistes proposent plusieurs séances par établissement selon le projet. Ces rencontres peuvent prendre la forme d'échanges, d'initiations, de diffusions, de gestes artistiques...

Objectifs

- Contribuer au Parcours d'Éducation Artistique et Culturel (PÉAC).
- Contribuer à réduire les inégalités en matière d'accès à l'art et à la culture.
- Permettre au plus grand nombre d'appréhender le processus de création des œuvres.
- Contribuer au développement culturel et artistique du territoire en inscrivant le projet dans une dynamique locale et participative, en mobilisant les communautés éducatives.

Informations complémentaires

Tarifs : Gratuit

Contacts :

anne.fouquet@saint-quentin.fr

catherine.vassaux@saint-quentin.fr

Renseignements :

- Une première réunion (27ème heure) est prévue début novembre 2019.
- Durant la quinzaine d'immersion du 6 au 17 janvier 2020, la Compagnie vient dans vos structures pour co-construire les interventions
- La résidence-mission se déroule du 3 février au 24 mai 2020

Ateliers d'initiation à la création artistique

Des Grandes Sections de Maternelles aux
classes d'écoles élémentaires



**SAINT
QUENTIN**

Dessin - peinture pop-up

→ *Les mardis et vendredis de 9h30 à 11h en classe entière*

Cet atelier permet d'initier les élèves à la conception et l'invention d'un pop-up et, à partir du papier découpé, à la pratique du dessin, de la peinture à l'eau et du pastel.

Une thématique principale pourra être définie en concertation avec les enseignants, par exemple autour des différentes espèces animales avec la création d'une arche de Noé, visant à sensibiliser les élèves à la disparition de la biodiversité sur notre planète à plus ou moins longue échéance.

Gravure

→ *Le jeudi de 9h30 à 11h en demi-classe*

Cet atelier permet aux groupes scolaires de découvrir le monde de l'estampe par demi-groupe. Après avoir échangé sur la définition du mot gravure et observé un portfolio de gravures réalisées lors des années précédentes, les élèves expérimenteront une technique spécifique de gravure. Ils s'initieront sur des matériaux dits « pauvres », comme le CD ou tetra brik, puis procéderont à l'encre et au tirage sur papier.

Les classes peuvent apporter CDs, grandes boîtes de céréales et papier type Canson pour ces ateliers.

Sculpture

→ *Le jeudi de 9h30 à 11h en demi-classe*

Les ateliers de sculpture pour les scolaires se font au rythme de 4 séances consécutives par demi-groupe, sauf pour les maternelles qui ne font qu'une séance.

Trois approches peuvent être envisagées :

- Aborder un thème souhaité par l'enseignant en accord avec le programme scolaire
- Expérimenter la matière et le volume en sculpture et modelage à travers la pierre, l'argile, le plâtre et la réalisation d'objets en pâte Fimo.
- Ou simplement fabriquer des objets en 3D à offrir lors des fêtes de fin d'année.

Objectifs

- Sensibiliser les plus jeunes à l'Art et à la création artistique
- Leur permettre de découvrir différentes techniques artistiques
- Les faire travailler autour d'une thématique commune

Informations complémentaires

Tarifs et renseignements :

SAINT-QUENTIN ET AGGLOMÉRATION

Gratuit

ecole.dessin@saint-quentin.fr

03.23.67.56.46 ou 03.23.06.93.60

HORS SAINT-QUENTIN ET AGGLOMÉRATION

50€

Offres de la Direction du Patrimoine

Ambition : Former les citoyens de demain

Objectif : Promouvoir les valeurs de la République ainsi que l'histoire et le patrimoine de notre territoire



L'ART DU VITRAIL

Scolaire / De la moyenne section au collège

Des vitraux médiévaux aux réalisations contemporaines, un guide-conférencier vous ouvre les yeux sur ces chefs-d'œuvre que renferme la basilique. À votre tour de découvrir le travail du maître-verrier et les différentes étapes de réalisation en créant une maquette de vitrail.

Durée : 2h00

Lieu de rendez-vous : devant la basilique

L'ART D'ÉCRIRE AU MOYEN ÂGE

Scolaire / Du CM1 au lycée

Du travail du parcheminier aux techniques calligraphiques du copiste, explorez, le temps d'un atelier, les richesses de l'écriture et de ses supports au Moyen Âge.

Durée : 2h00

Lieu de rendez-vous : en classe ou devant l'hôtel de ville

L'ART DE L'ENLUMINURE

Scolaire / Du CE1 au collège

Replongez au cœur du travail de l'enlumineur par la découverte des différents types d'enluminures, des sujets représentés et des techniques employées. À votre tour de réaliser une lettrine enluminée.

Durée : 2h00

Lieu de rendez-vous : en classe ou devant l'hôtel de ville

SCEAUX ET USAGES DE SCEAUX

Scolaire / Du CP au lycée

Découvrez l'histoire, la fonction et les différentes représentations des sceaux au fil des siècles. Devenu expert en sigillographie, réalisez un sceau officiel.

Durée : 2h00

Lieu de rendez-vous : en classe ou devant l'hôtel de ville



BLASONS, BLASONNONS

Scolaire / Du CM1 au lycée

Après avoir observé le blason de Saint-Quentin et déchiffré son histoire et la signification de ses armoiries, parcourez l'histoire du blason et les règles de l'héraldique.

À votre tour de le reconstituer et de blasonner.

Durée : 2h

Lieu de rendez-vous : devant l'hôtel de ville



L'HÔTEL DE VILLE AU FIL DU TEMPS

Scolaire / De la moyenne section au collège

Découvrez l'Hôtel de Ville construit il y a plus de 500 ans, son histoire et son architecture.

Durée : 1h30

Lieu de rendez-vous : devant l'hôtel de ville

LE BESTIAIRE DE L'HÔTEL DE VILLE

Scolaire / De la moyenne section au collège

Des animaux réels ou imaginaires animent l'hôtel de ville. Qui sont-ils ? Quelle est leur histoire, pourquoi sont-ils représentés sur la façade ? Une découverte ludique de la faune dans la statuaire de l'hôtel de ville suivie d'un atelier de réalisation du dessin d'un animal imaginaire.

Durée : 1h30

Lieu de rendez-vous : devant l'hôtel de ville



AU CŒUR DE LA GRANDE GUERRE

Scolaire / Du CE2 au lycée

Replongez dans l'histoire dramatique et mouvementée de la ville de Saint-Quentin, tantôt occupée, tantôt désertée au cours de la Première Guerre mondiale. Choisissez un ou plusieurs thèmes ci-dessous en fonction de vos attentes.

- **Thème 1 : étude de documents en classe**
- **Thème 2 : circuit en centre ville (rendez-vous devant l'hôtel de ville)**
- **Thème 3 : visite en bus des principaux lieux de mémoire : Monument aux Morts, cimetière militaire allemand, nécropole française (rendez-vous devant l'école).**

Le bus est à réserver par la classe et reste à sa charge financière.

Durée : 1h30 par thème

Lieu de rendez-vous : à définir en fonction du thème





Cap sur l'art déco

Scolaire / Du CM1 au lycée

Des façades stylisées à la surprenante salle du Conseil municipal de l'hôtel de ville, le riche patrimoine Art déco de Saint-Quentin se dévoile à vous.

Choisissez un ou plusieurs thèmes ci-dessous en fonction de vos attentes.

- **Thème 1 : étude de documents (à partir du CE2 ; rendez- vous en classe)**
- **Thème 2 : circuit en centre-ville (à partir du CP ; rendez- vous devant l'hôtel de ville)**

Durée : 1h30

Lieu de rendez-vous : à définir en fonction du thème





Lire la ville

Scolaire / Du CP au CE2

Un guide vous explique plus de 2 000 ans d'évolution urbaine de la ville, en s'appuyant sur un travail avec plans et maquettes (les enseignants peuvent en amont préparer les élèves à la compréhension des volumes).

Choisissez un ou plusieurs thèmes ci-dessous en fonction de vos attentes.

- **Thème 1 : De l'Antiquité à la ville médiévale**
- **Thème 2 : De l'Ancien Régime au 20e siècle**
- **Thème 3 : Le 20e siècle**

Durée : 1h par thème

Lieu de rendez-vous : en classe ou devant l'hôtel de ville

L'ARCHITECTURE EN MOUVEMENT

Scolaire / Du CP au lycée

Partez à la découverte de l'histoire trépidante de l'ancienne Collégiale et appréhendez le vocabulaire de l'architecture d'un édifice religieux (nef, chœur, transept, bas-côté, etc.).

Durée : 1h

Lieu de rendez-vous : devant la basilique



LES HAUTEURS DE LA BASILIQUE

Scolaire / Du CE2 au lycée

Prenez de la hauteur en gravissant les 200 marches qui vous permettront d'avoir une vue d'ensemble sur la ville et son patrimoine depuis les toits de la basilique. Atelier autour des différentes représentations de la ville.

Informations : Annulation possible en cas d'offices religieux ou d'intempéries. Effectif total (élèves et accompagnateurs) limité à 18 personnes : attention à l'ascension des marches et aux possibles vertiges.

Durée : 1h30

Lieu de rendez-vous : devant la basilique

L'ART DE CONSTRUIRE

Scolaire / Du CE2 au lycée

Un guide vous fait découvrir les différents corps de métiers qui ont pris part à la construction de la basilique, les matériaux et les techniques de construction et l'architecture gothique.

À la fin de la visite, vous percerez les secrets de la construction en réalisant une maquette de croisée d'ogives.

Durée : 1h30

Lieu de rendez-vous : devant la basilique



Le Patrimoine industriel

Scolaire / Du CE2 au lycée

Devenez un expert de l'ère industrielle et comprenez ce qui fit la prospérité de Saint-Quentin au 20^{ème} siècle lors d'un parcours dans l'un des quartiers industriels de la cité.

Information : visite réservée aux établissements scolaires de Saint-Quentin

Durée : 1h30

Lieu de rendez-vous : devant la basilique

MATHÉMATIQUES À LA BASILIQUE

Scolaire / Du CE2 au collège

Appréhendez quelques concepts mathématiques et modes de constructions géométriques appliqués à l'architecture d'une Basilique. Jonglez avec les numérotations et les formules tel un brillant mathématicien.

Durée : 1h30

Lieu de rendez-vous : en classe ou devant l'hôtel de ville



AUX ORIGINES DE SAINT-QUENTIN

Scolaire / De la grande section au lycée

Un guide vous propose un voyage dans le temps et vous emmène aux origines de la ville sur les pas de Quintinus et son évocation dans la basilique. Dans le cadre d'un atelier, retracez l'histoire surprenante du martyr grâce à la découverte du manuscrit de L'Authentique.

Durée : 1h30

Lieu de rendez-vous : devant la basilique

SAINT-QUENTIN VILLE ROYALE

Scolaire / Du CE2 au collège

Au cours des siècles, Saint-Quentin, ville frontière et royale, a eu l'honneur d'accueillir de nombreux Rois de France ou membres de la famille royale. Partez sur les traces qu'ils ont laissées dans notre ville.

Durée : 1h30

Lieu de rendez-vous : devant la basilique



RACONTE-MOI LA GRANDE GUERRE DE A À Z

Scolaire / De la moyenne section à la maternelle

Comment aborder la Grande Guerre avec des enfants de 5/8 ans ? Rien de plus simple à travers cet album jeunesse. En compagnie d'un guide conférencier, découvrez, lettre par lettre, les mots-clés qui font revivre l'histoire de la Première Guerre mondiale sur le plan national et à Saint-Quentin.

Durée : 1h30

Lieu de rendez-vous : en classe

L'HISTOIRE DE LA VILLE À TRAVERS SES MONUMENTS

Scolaire / Du CP au lycée

Laissez-vous conter les grands événements et les grandes dates qui ont marqué l'histoire de notre ville par la découverte de ses lieux de mémoire et des ses principaux monuments commémoratifs.

Durée : 1h30

Lieu de rendez-vous : Place du Huit-Octobre



AU CŒUR DE LA CITOYENNETÉ

Scolaire / Du CE2 au lycée

Au cœur d'une visite de l'hôtel de ville, découvrez cette institution et ses fonctions anciennes et actuelles. Saisissez les fondements de la République, afin de vous préparer à l'implication de la vie citoyenne, de ses droits et ses devoirs.

Durée : 1h

Lieu de rendez-vous : devant l'hôtel de ville

L'ARCHÉOLOGIE DANS TOUS SES ÉTATS



Scolaire / Du CP au collège

Après avoir exploré les horizons chronologiques de notre monde à l'aide d'un livret complet (qui sera donné à chaque élève), vous pourrez découvrir ce qui se cache sous terre en participant aux étapes d'une fouille, et ainsi saisir les différentes facettes du métier d'archéologue.

Durée : 2h

Lieu de rendez-vous : devant l'hôtel de ville



L'ENVERS DU DÉCOR : LE THÉÂTRE JEAN VILAR

Scolaire / Du CP au lycée

Le théâtre municipal vous dévoile son histoire, l'architecture de sa façade et son décor intérieur. Des loges aux poulaillers, de la scène aux coulisses, découvrez cette exceptionnelle salle de spectacle à l'italienne.

Information : les visites programmées sont soumises aux impératifs de la saison culturelle (montages, démontages et répétitions des spectacles).

Durée : 1h30

Lieu de rendez-vous : devant le théâtre

MATHÉMATIQUES À LA BASILIQUE

Scolaire / Du CE2 au collège

Appréhendez quelques concepts mathématiques et modes de constructions géométriques appliqués à l'architecture d'une Basilique. Jonglez avec les numérotations et les formules tel un brillant mathématicien.

Durée : 1h30

Lieu de rendez-vous : devant la basilique



Le Patrimoine en musique

Scolaire / Du CP au lycée

Laissez-vous conter les instruments de musique et leur histoire dans le patrimoine saint-quentinois. Le Grand Orgue et le Carillon n'auront plus de secrets pour vous.

Durée : 1h30

Lieu de rendez-vous : devant la basilique

Offres de la Direction des Affaires Juridiques et de l'Administration Générale

Ambition : Former les citoyens de demain

Objectifs :

- Promouvoir les valeurs de la République ainsi que l'histoire et le patrimoine de notre territoire
- Promouvoir les conditions du bien vivre ensemble

Ambition : Développer la confiance et l'autonomie

Objectif : Éveiller l'enfance et la jeunesse aux pratiques culturelles et artistiques



LES ARCHIVES MUNICIPALES

Les Archives Municipales ont pour mission la collecte, le classement, la conservation et la communication des documents produits par l'administration municipale. L'accroissement des fonds provient des versements des services de la Ville et de la Communauté d'Agglomération mais aussi de dons ou de dépôts d'archives privées. Malgré les guerres et autres événements subis par notre cité, le document le plus ancien date de 1167. Aujourd'hui, le dépôt compte plus de trois kilomètres d'archives.

Par la présentation de documents originaux, les Archives rendent l'enseignement de l'histoire plus attractif et plus concret. Les ateliers proposés sont la visite - découverte du dépôt et des documents remarquables qu'il abrite, l'écriture médiévale et les sceaux, l'histoire de la ville et des quartiers au travers de plans ou de cartes postales.

La Conservatrice reste à la disposition des professeurs et des animateurs pour discuter de tout projet nécessitant la mise en œuvre de documents historiques.



Découverte des Archives Municipales

Scolaires à partir du CM1

Visite du dépôt des Archives, explications sur les missions et les conditions de conservation, présentation de différents documents remarquables.

Objectifs

- Sensibilisation à la sauvegarde du patrimoine écrit et à l'histoire locale.
- Comprendre comment l'histoire est écrite.
- Découvrir les principes de conservation et de mise en valeur des documents.

Durée : 1h environ

Lieu : Archives Municipales - 53 rue Henry Dunant

Accueil possibles : lundi et mardi matin - jeudi et vendredi matin et après-midi



Histoire locale

Scolaires à partir du CE2

Découverte de l'histoire locale au travers de différents documents dont des plans, des photographies ou des cartes postales.

Il est possible de travailler sur l'histoire de la ville en général ou par quartier.

Selon le projet de classe, le temps passé peut être adapté, avec un minimum d'une heure. Plusieurs séances sur le thème peuvent être envisagées.

Une rencontre préalable avec le professeur est nécessaire

Objectifs

- Sensibilisation à la sauvegarde du patrimoine écrit.
- Connaissance de son quartier, de sa ville.
- Trouver sa place dans son environnement

Durée : 1h environ

Lieu : Archives Municipales 53 - rue Henry Dunant

Accueil possibles : lundi et mardi matin - jeudi et vendredi matin et après-midi

Offres de la Direction de l'Éducation de la Petite Enfance et de la Jeunesse

Ambition : Former les citoyens de demain

Objectif : Prévenir et informer sur les conditions de bonne santé



Vivons en forme

De la petite section au CM2

Axes éducatifs

- Former les citoyens de demain
- Prévenir et informer sur les conditions de bonne santé

PRÉSENTATION DU PROGRAMME VIF (VIVONS EN FORME)

Face à l'augmentation de la prévalence du surpoids et de l'obésité en France, la ville de Saint Quentin a souhaité adhérer au programme EPODE (Ensemble Prévenons L'Obésité des Enfants) et ce dès avril 2007.

Ce programme est, par la suite devenu **VIF - Vivons en Forme**.

L'objectif de ce dispositif est d'aider les familles à modifier en profondeur et durablement leur mode de vie (alimentation et activité physique) en proposant des actions sur leurs lieux de vie.

Pour se faire, VIF s'appuie sur l'ensemble des intervenants locaux de la vie quotidienne de la famille pour les transformer en relais, facilitant ainsi la mise en œuvre d'un environnement stimulant et l'adoption d'un mode de vie favorable à la santé (école, centres sociaux, assistantes maternelles,...)

Objectifs

- Permettre à l'enfant de découvrir et/ ou redécouvrir les aliments
- De comprendre leurs origines, leurs transformations
- De connaître les liens entre consommation et effet sur la santé

Projet

Dans le cadre du programme VIF (Vivons en Forme, de la prévention contre l'obésité infantile et du réseau des villes PNNS (Programme National Nutrition Santé), des actions de sensibilisation à la nutrition sont mises en place et proposées aux enseignants sur diverses thématiques :

- Découvrir les aliments avec nos 5 sens
- Le petit déjeuner (importance, composition et dégustation)



Vivons en forme

De la petite section au CM2

- Le goûter (importance, composition et dégustation)
- L'équilibre alimentaire et les groupes d'aliments
- Découvrir les fruits de saison (origine, consommation, dégustation)
- Découvrir les produits céréaliers (origine, utilisation, consommation et dégustation)
- Découvrir les produits laitiers (origine, fabrication, dégustation)
- L'hydratation (importance, consommation)
- Les sucres et les graisses (origine, consommation, savoir les reconnaître)

Acteurs/ intervenants du projet	Mme Caroline ANSELME, diététicienne, Pôle Ressources Internes
Matériel mobilisé	Affiches, aliments factices, jeux (des odeurs, des saveurs,...), solutions pharmaceutiques (acide tartrique et sulfate de quinine), aliments « frais », ustensiles de cuisine pour la manipulation et les dégustations
Durée	Selon les thèmes : de 45 minutes à 1 heure (1 à 4 séances)
Valorisation de l'Action	Dépliants VIF et documents laissés aux enfants



La SNAPS

(Semaine Nutrition Activités
Physiques et Sportives)

De la petite section au CM2

Axes éducatifs

- Former les citoyens de demain
- Prévenir et informer sur les conditions de bonne santé

PRÉSENTATION DU PROGRAMME VIF (VIVONS EN FORME)

Depuis avril 2007, la ville de Saint Quentin s'est engagée dans le programme VIF (anciennement appelé EPODE) dont l'objectif est de diminuer la progression de l'obésité infantile par un plan d'intervention.

Ce plan est centré sur la promotion d'une alimentation diversifiée, équilibrée et plaisante, ainsi que de la pratique régulière d'activités physiques.

Un temps fort annuel fédérateur et visible dans la ville est organisé depuis 2008 sous le nom de **SNAPS**.

Cette manifestation organisée dans un complexe sportif de la Ville a pour objectif de faire découvrir aux enfants des écoles municipales et des centres de loisirs, différentes activités physiques et sportives ainsi que différents stands autour de la thématique nutrition.

Pour cette opération la Ville est accompagnée de partenaires :

- Service des Sports et les Éducateurs sportifs de la Collectivité
- Associations de Saint-Quentin (sportives et non sportives)
- Piscines de la Communauté d'Agglomération
- Partenariat privé pour les stands nutrition
- Prestataires

Objectifs

- Permettre à l'enfant de découvrir et/ou redécouvrir les aliments, leur origine et de leur fabrication
- De connaître les liens entre consommation et effet sur la santé
- Permettre à l'enfant de découvrir différentes activités physiques et sportives afin de lui donner envie d'en pratiquer

La SNAPS

(Semaine Nutrition Activités
Physiques et Sportives)

De la petite section au CM2

Dans le cadre du programme VIF (Vivons en Forme) un temps fort annuel et fédérateur est mis en place pour les enfants des écoles et centres de loisirs autour des thématiques : Nutrition et Activités Physiques.

Acteurs/ intervenants du projet	<ul style="list-style-type: none">• Mme Carole MILLET, diététicienne, Pôle Éducation• Reginald TERNISIEN, Coordinateur périscolaire• Service des Sports• animateurs/ Éducateurs Sportifs des différents clubs Saint-Quentinois• Services Techniques et Logistiques
Matériel mobilisé	<ul style="list-style-type: none">• Sites Sportifs : Terrestre et Nautiques Affiches, aliments factices, jeux pédagogiques, aliments « frais », ustensiles de cuisine pour la manipulation et les dégustations• Matériels pédagogique Sportif• Divers matériels techniques et de sécurité, barnums
Durée	Trois journées : <ul style="list-style-type: none">• mardi et jeudi pour les scolaires• mercredi pour les I.M.E et les A.L.S.H de la Ville
Valorisation de l'Action	<ul style="list-style-type: none">• Dépliants VIF et brochures des associations sportives laissés aux enfants• Prolongement de l'action avec un relais pédagogique en classe• Articles de presse, médias locaux
Quel lien extra- scolaire possible ?	<ul style="list-style-type: none">• Lien avec les familles (retour de la journée par les enfants)• Pour les ALSH : les thématiques peuvent être reprises et retravaillées avec les enfants

Offres de la Direction Générale des Services Techniques

Ambition : Former les citoyens de demain

Objectif : Former les écocitoyens









Offres de la Direction de Proximité

Ambition : Former les citoyens de demain

Objectif : Former des écocitoyens



Service Déchets Ménagers

ANIMATIONS DÉCHETS

Le Service Déchets Ménagers de l'Agglo du Saint-Quentinois propose des activités de sensibilisation sur le thème du tri, prévention et gestion des déchets. Celles-ci se déclinent sous forme d'animations scolaires et de visites guidées. L'équipe des animateurs du tri et prévention déchets adapte ses interventions en fonction de l'âge et des connaissances des élèves des classes de CM1/CM2.

La problématique des déchets et de leur gestion est de plus en plus présente dans notre société actuelle. Il est donc important de sensibiliser au mieux les élèves afin de les aider à comprendre les questions liées à l'environnement et au développement durable. Cela leur permettra d'acquérir les connaissances suffisantes pour agir en conséquence. Ces activités s'inscrivent dans un processus pédagogique, c'est pourquoi il est nécessaire de les préparer en amont et de les travailler en aval.

Afin de pouvoir organiser au mieux ces interventions, il est fortement conseillé aux enseignants intéressés de contacter le service Déchets Ménagers dès septembre. Le programme pédagogique est téléchargeable directement sur le site de la CASQ :

<https://www.agglo-saintquentinois.fr/pratique/les-dechets/sensibilisation-et-valorisation-du-tri-993.html>

Tri sélectif

Classes concernées : à partir du CM1

Objectifs

- Comprendre l'impact de nos déchets sur l'environnement
- Établir une définition du mot « déchets »
- Connaître les différents acteurs qui interviennent dans le processus
- Connaître et savoir appliquer les consignes de tri
- Avoir un aperçu du cheminement de nos déchets de la poubelle à leur seconde vie.
- Qu'est-ce-que la déchetterie ?

Matériel utilisé pendant l'animation

- Présentation Powerpoint
- Atelier « Sur la route du recyclage »
- Atelier « Poubelle pédagogique »
- Atelier « Temps de dégradation des déchets »

Matériel à fournir :

1 déchet propre par enfant (hors verre) et si possible différent pour chacun d'eux.

Durée : 2h environ

La prévention des déchets

Classes concernées : à partir du CM1

Contenu

La classe est divisée en 4 équipes. Les équipes se répartissent de chaque côté d'un plateau de jeu géant type jeu de l'oie. En répondant à des questions sur le thème des déchets, les équipes doivent réduire leur production de déchets. L'équipe gagnante est l'équipe qui parvient en premier à ne plus produire de déchets.

Objectifs

- Comprendre l'impact des déchets sur l'environnement
- Apprendre de façon ludique à mieux gérer la production de déchets par des gestes quotidiens.

Matériel utilisé pendant l'animation

- Plateau de jeu géant « Stop Déchets » (3m x 3m prévoir la salle en conséquence)
- Principe de questions sur le thème des déchets

En amont, l'enseignant doit en classe :

- Revoir avec les élèves les consignes de tri
- Revoir le cycle des déchets
- Expliquer l'intérêt de vouloir réduire sa production de déchets

Matériel à fournir :

1 déchet propre par enfant (hors verre) et si possible différent pour chacun d'eux.

Durée : 2h minimum



Tri sélectif

Classes concernées : à partir du CM1

Objectifs

- Comprendre l'impact de nos déchets sur l'environnement
- Établir une définition du mot « déchets »
- Connaître les différents acteurs qui interviennent dans le processus
- Connaître et savoir appliquer les consignes de tri
- Avoir un aperçu du cheminement de nos déchets de la poubelle à leur seconde vie.
- Qu'est-ce-que la déchetterie ?

Matériel utilisé pendant l'animation

- Présentation Powerpoint
- Atelier « Sur la route du recyclage »
- Atelier « Poubelle pédagogique »
- Atelier « Temps de dégradation des déchets »

Matériel à fournir :

1 déchet propre par enfant (hors verre) et si possible différent pour chacun d'eux.

Durée : 2h environ



Offres de la Direction de la Sécurité et de la Tranquillité Publique

Axes éducatifs :

- Former les citoyens de demain
- Promouvoir les conditions du bien vivre ensemble



LE « PERMIS PIÉTON »

L'unité de Proximité et de Prévention de la Police Municipale propose, dans le cadre de la Sécurité Routière, des interventions éducatives à l'attention des élèves des écoles élémentaires de la Ville. L'objectif est de former au passage du « **Permis Piéton** ».

Cette action s'inscrit pleinement dans les différents registres d'objectifs de l'éducation à la sécurité routière à l'école primaire :

- Objectifs de l'ordre des savoirs, de la connaissance des règles de circulation, de sécurité
- Objectifs de l'ordre des savoirs-faires qui suppose la mise en œuvre d'opérations cognitives de haut niveau comme anticiper, traiter l'information, mener en parallèle plusieurs actions
- Objectifs de l'ordre du comportement comme être respectueux des autres usagers

La sécurité routière à l'école primaire se décline en six rubriques. Le « Permis Piéton » s'inscrit particulièrement dans la thématique :

- « Se déplacer, accompagné, seul ou à plusieurs, dans des espaces identifiés, de plus en plus variés : trottoir, chaussée, environnement familier ou inconnu, en tenant compte des contraintes de l'espace, des dangers et des autres usagers »

Le code du « Permis Piéton » est décliné en cinq chapitres :

- Prendre ses repères
- Marcher sur le trottoir
- Traverser sur les passages piétons
- Savoir réagir sur les situations « pièges »
- Qu'est-ce qu'un « pédibus » ?

La grille d'évaluation de l'Attestation de Première Éducation à la Route (APER) intègre la notion de « se déplacer à pied ». Le « Permis Piéton » s'inscrit naturellement dans cette rubrique.

L'action se décompose en trois temps :

- Un agent de la Police municipale se déplace dans l'école pour son intervention pédagogique à l'issue de laquelle les enfants recevront le « code du jeune piéton »
- L'enseignant reçoit un DVD support pour l'acquisition des connaissances et compétences nécessaires au passage du code
- Retour de l'agent de la Police Municipale pour le passage de l'examen du « Permis Piéton »



Offre éducative ville de Saint-Quentin

Police Municipale

Fiche action

Nature de l'activité	Le « Permis Piéton »	
	Unité de Proximité et de Prévention	
Objectifs – approche éducative	<ul style="list-style-type: none"> • Découvrir que la route n'est pas à prendre mais à partager • Acquérir les comportements qui permettent de se protéger des dangers de la circulation • Tenir compte des autres usagers de l'espace routier • Se construire à la conscience citoyenne 	
Organisation	Période	De la rentrée des vacances d'hiver au 15 juin
	Modalités	<ul style="list-style-type: none"> • Remplir un questionnaire sous forme de QCM qui comporte 12 questions • Pour obtenir le « Permis à Point » il faut un minimum de 8 bonnes réponses
	Durée	Deux interventions : 1. Intervention éducative minimum 1h00 2. Examen 1H00
	Projet en lien avec l'APER	Passer le « Permis Piéton » : être capable de se déplacer, accompagné, seul ou à plusieurs dans des espaces identifiés de plus en plus variés en tenant compte des contraintes de l'espace, des dangers et des autres usagers.
	Encadrement	Un agent de la police municipale par classe
	Lieu de l'action	Dans l'école
Public	Nombre de classes – niveaux	Public concerné : classes de CE2
	<i>Circonscriptions Saint-Quentin et Saint-Quentin Nord (écoles de la Ville)</i>	



Offre éducative ville de Saint-Quentin

Police Municipale

Fiche action

Nature de l'activité	Le « Permis Internet »	
	Unité de Proximité et de Prévention	
Objectifs – approche éducative	<ul style="list-style-type: none"> • Apprendre aux élèves les principales règles de prudence pour utiliser internet en toute sécurité • Acquérir les comportements adéquats pour se protéger et ne pas se mettre en danger sur le « net » • Approche des réseaux sociaux • Rappel des règles et catégories d'âge pour les jeux vidéo 	
Organisation	Période	Début Octobre jusqu'à la rentrée des vacances de la Toussaint jusqu'au 30 Novembre
	Modalités	<ul style="list-style-type: none"> • Remplir un questionnaire sous forme de QCM qui comporte 10 questions • Pour obtenir le « Permis Internet » il faut un minimum de 6 bonnes réponses
	Durée	Deux interventions : 1. Intervention éducative minimum 1h00 2. Examen 1H00
	Projet en lien avec l'APER	<p>Passer le « Permis Internet » : être capable de surfer sur le net seul ou accompagné, en respectant les règles apprises ensemble.</p> <p>Prévenir des dangers les plus rencontrés sur la toile.</p>
	Encadrement	Un agent de la police municipale par classe
	Lieu de l'action	Dans l'école
Public	Nombre de classes – niveaux	Public concerné : classes de CM2
	<i>Circonscriptions Saint-Quentin et Saint-Quentin Nord (écoles de la Ville)</i>	



Le décrochage scolaire

Cycles 2 et 3

Axes éducatifs

- **Former les citoyens de demain**
- **Promouvoir les conditions du bien vivre ensemble**

Objectifs et approche éducative

« Lutter contre le décrochage scolaire est une priorité Nationale absolue et un enjeu dans le cadre de la « stratégie Europe 2020 » Elle articule prévention et remédiation sur un objectif central : faire que chaque jeune puisse construire son avenir professionnel et réussir sa vie en société.

- Prévenir et lutter contre l'absentéisme et le décrochage scolaire
- Prévenir et lutter contre les violences, les conflits et le harcèlement.
- Développer les comportements citoyens et une culture du dialogue et de la tolérance.

Période

Ce dispositif sera mis en place de septembre à fin juin de chaque rentrée scolaire, pour soutenir l'enfant, les parents et l'établissement.

Modalités

Le dispositif concerne les jeunes qui ne veulent plus aller en cours, soit parce qu'ils s'y sentent mal (les raisons peuvent être nombreuses), soit parce que les cours dispensés ne les intéressent pas. Il peut être adapté aux élèves des écoles élémentaires des cycles 2 et 3, aux collèges et aux lycées.

Lors du forum scolaire de septembre organisé par la Mairie de Saint-Quentin, l'équipe de médiation fera une présentation de ses actions aux responsables des établissements scolaires, écoles élémentaires et collèges à savoir : la médiation par les pairs et le dispositif de lutte contre le décrochage scolaire.

Durée

Ce dispositif sera proposé durant toute l'année scolaire et sera réactualisé à chaque rentrée scolaire.

Projet en lien avec...

Le guide « Agir sur le climat scolaire à l'école Primaire avec l'Éducation Nationale
Le guide de lutte contre le décrochage scolaire, enjeux et objectifs au niveau National et Européen.

Encadrement

L'ensemble des médiateurs de la ville de Saint-Quentin



La médiation par les pairs

Cycles 2 et 3, collège

Axes éducatifs

- Former les citoyens de demain
- Promouvoir les conditions du bien vivre ensemble

Présentation Synthétique du projet

INITIATION À LA MÉDIATION

Dans le cadre des missions de médiation sociale et familiale et de prévention sur la petite délinquance, l'équipe de médiateurs de la Ville de Saint-Quentin souhaite proposer une démarche d'accompagnement à l'attention des élèves volontaires afin de les initier aux méthodes de la résolution des conflits et à l'esprit de la médiation.

Objectifs

- Aider à mieux vivre ensemble au sein des établissements scolaires.
- Prévenir et anticiper les violences verbales et parfois physiques entre les élèves, par des jeux et des mises en situations.
- Permettre une véritable éducation à la citoyenneté.
- Favoriser une communication où les mots retrouvent leur place.
- Initier à la communication active.
- Prévenir le Harcèlement

Pour qui

Pour les élèves volontaires qui pourront bénéficier de cette initiation sur cinq modules. En tant qu'élèves, ils pourront ensuite mettre en pratique ce qu'ils auront appris.

Avec qui

- Les partenaires de ce projet : l'Éducation Nationale, les parents d'élèves ainsi que les élèves.
- La Mairie de Saint-Quentin : Service enseignement, réussite éducative, Saint Quentin TV.



Le décrochage scolaire

Cycles 2 et 3

Motivations

Du fait de l'expérience individuelle et collective et le savoir de chacun de ses membres dans plusieurs domaines : social, sportif, animation, formation d'adulte et médiation, le Service de Médiation est convaincu qu'un accompagnement et une sensibilisation peut être faite auprès des scolaires sur la prévention à la violence.

Le Service de Médiation souhaite développer leurs compétences relationnelles et leurs valeurs civiles à travers des activités (travail de coopération) par une méthode de jeux et de mises en situation, inspirés de faits réels.

Il est important de les accompagner au quotidien dans leur épanouissement au cours de ces séances (estime de soi, gestion des frustrations), exemples : faire des briefings réguliers et discuter avec les jeunes, en groupe ou seul, selon le besoin du jeune.

Les finalités

La médiation est un moyen d'apprendre aux élèves de ne plus réagir, dans une situation de conflit, par la violence mais par le dialogue et la négociation.

L'idée n'est pas de faire disparaître les conflits, qui peuvent être nécessaires dans un processus éducatif, mais d'apprendre à gérer ces conflits pour qu'ils deviennent constructifs.

En verbalisant leurs problèmes, les élèves acquièrent des notions de communication qui permettront la prise de conscience des difficultés rencontrées dans une relation qui dérape vers la violence.

La médiation permet de développer le concept de citoyenneté car les élèves intègrent des règles qu'ils auront eux-mêmes élaborées et qui garantissent leur liberté, voire leurs vraies limites.

Ils deviennent plus responsables et acquièrent un état d'esprit qu'ils pourront mettre en pratique dans leur vie quotidienne à l'école et dans les quartiers.

L'initiation à la médiation scolaire

C'est une façon de réguler des conflits par l'utilisation de techniques de communication et de négociation. Au niveau scolaire, cette méthode est expérimentée depuis 1993 dans plusieurs écoles de France.

La médiation scolaire est un outil qui vient en complément d'autres actions, comme le tutorat ou le DSA (Dispositif de Socialisation et d'Apprentissages), afin de conduire vers la citoyenneté et les liens. Comment apprendre à nos élèves à devenir les citoyens responsables de demain ?

La médiation scolaire représente une alternative au « modèle disciplinaire ». Elle repose, à terme, sur la délégation par les responsables de l'établissement scolaire, aux élèves médiateurs, d'un certain pouvoir de gérer les conflits.

Une nouveauté pour la rentrée scolaire 2018, 2019 tous les jeunes formés se verront remettre un Guide du jeune médiateur, par la Ville de Saint-Quentin à travers son équipe de médiation sociale.



La médiation par les pairs

Cycles 2 et 3, collège

Axes éducatifs

- **Former les citoyens de demain**
- **Promouvoir les conditions du bien vivre ensemble**

Objectifs et approche éducative

- Aider à mieux vivre ensemble au sein des établissements scolaires.
- Prévenir et anticiper les violences verbales et parfois physiques entre les élèves, par des jeux et des mises en situation vécues.
- Ne plus réagir par la violence dans les situations de conflits.
- Favoriser une communication où les mots retrouvent leur place.
- Initier à la communication active.
- Permettre le développement du concept de la citoyenneté.

Période

Formation de septembre à décembre de chaque rentrée scolaire, et parrainage de janvier à juin des jeunes formés à la médiation.

Modalités

Initiation au travers de 5 modules et un bilan

- « Pourquoi est-on en conflit »
- « Connaissance de soi et image de nous-même »
- « Points de vue différents et type de conflit »
- « Déformation de l'information et rumeur »
- « Ecoute active et autres formes d'écoute »
- « Sensibilisation sur le harcèlement »
- Bilan de formation et perspectives

Durée

Un module d'une heure par semaine sur une durée d'un mois

Projet en lien avec...

Le guide « Agir sur le climat scolaire à l'école Primaire avec l'Éducation Nationale

Encadrement

Deux médiateurs de la ville de Saint-Quentin

Offres de la Direction des Quartiers

Axes éducatifs :

- Développer la confiance et l'autonomie
- Garantir une offre sportive accessible, de qualité et transmettre les valeurs véhiculées par le sport



SYSTÈME ÉDUCATIF ET E.P.S

Le système Éducatif est décliné en **six finalités** :

- La santé
- La sécurité
- La solidarité
- La responsabilité
- L'autonomie
- La citoyenneté

L'Éducation Physique et Sportive y vise trois objectifs :

- Le **développement** des capacités et des ressources nécessaires aux **conduites motrices**
- Accéder au **patrimoine culturel** que représentent les Activités Physiques Sportives et Artistiques (**A.P.S.A**) pratiques sociales de référence
- Acquérir des compétences et des connaissances pour mieux connaître son corps, le respecter et le garder en bonne santé

L'EPS se doit répondre aux différents besoins et capacités des élèves :

- Maternelle (cycle 1 : cycle des apprentissages premiers) : l'enfant **exprime** ce qu'il ressent, **nomme** les activités et les objets manipulés ou utilisés, **dit** ce qu'il a envie de faire (**verbalisation**)
- CP, CE1, CE2 (cycle 2 : cycle des apprentissages fondamentaux) : les élèves apprennent à **mieux se connaître, à mieux connaître les autres (sociabilisation)**, ils apprennent également à veiller à leur **santé**
- CM1 et CM2 (cycle 3 : cycle des consolidations) : les A.P.S.A éduquent à la responsabilité et à l'autonomie en faisant accéder les élèves à des valeurs morales et sociales (respect des règles, respect de soi-même et d'autrui)

L'EPS pour apprendre et contribuer au développement de la personne :

- Maternelle (cycle 1) : l'enfant découvre les possibilités de son corps ; il apprend à **agir en toute sécurité** tout en prenant des risques mesurés et à **fournir des efforts** tout en modulant son énergie
- CP, CE1 et CE2 (cycle 2) : tout en répondant au besoin et au plaisir de bouger, développer le sens de l'effort et de la persévérance
- CM1 et CM2 (cycle 3) : **éducation à la santé** en permettant aux élèves de mieux connaître leur corps et **éducation à la sécurité** par des prises de risques contrôlées

Les A.P.S.A se déclinent en **activités** et l'ensemble de ces activités est classé en **quatre compétences**, finalités de l'Éducation Physique et Sportive à l'école Primaire :

- Compétence 1 : **Réaliser une performance** (activités athlétiques, natation)
- Compétence 2 : **Adapter ses déplacements à différents types d'environnements** (escalade, activités aquatiques et nautiques, activités de roue et glisse, activités d'orientation)
- Compétence 3 : **Coopérer et s'opposer individuellement et collectivement** (jeux de lutte, jeux de raquettes, jeux traditionnels et jeux collectifs avec et/ou sans ballon)
- Compétence 4 : **Concevoir et réaliser des actions à visée expressive, artistique et esthétique** (danse, activités gymniques)

Offre éducative

Canoë-Kayak Saint-Quentinois

Temps Scolaire cycle 3

Découverte de l'activité « Canoë-Kayak »	
Porteur de projet	Association Sportive de Saint-Quentin qui propose l'encadrement de l'activité nautique canoë et kayak
Axe Stratégique	Éducation Physiques Sportives (E.P.S)
Projet	Dans la famille des sports de pleine nature découverte de l'activité « Canoë-Kayak »
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> • Développer les habiletés motrices • Adapter ses actions en fonction du milieu (vent, instabilité de l'embarcation ...) • Travail sur prises d'informations : réagir en conséquence • Adapter ses déplacements aux prises d'informations • Application des règles de sécurité • Découverte de l'environnement et milieu aquatique
Acteurs/ intervenants du projet	Éducateurs Sportifs Brevet d'État Canoë-Kayak
Public concerné	Cycle 3 : CM1 et CM2
Matériel mobilisé	<ul style="list-style-type: none"> • Matériel sportif • Matériel nautique (kayak ou canoë, gilets, pagaie)
Durée	<ul style="list-style-type: none"> • De septembre à novembre et de mars à juin • Une séance par semaine de 60 minutes par groupe • Cycle de 7 semaines
Valorisation de l'Action	<ul style="list-style-type: none"> • Diplômes, attestations de réussites
Quel lien extra-scolaire possible ?	<ul style="list-style-type: none"> • Contact en direct avec les éducateurs professionnels de club • Ouverture vers la pratique en club sur une activité loisir qui peut évoluer vers une pratique sportive

Offre éducative

Tennis de Table Saint-Quentinois

Temps Scolaire cycle 2

Découverte de l'activité « Tennis de table »	
Porteur de projet	Association Sportive de Saint-Quentin qui propose l'encadrement de l'activité loisir appelée « Ping-pong » ou la pratique sportive le « Tennis de Table »
Axe Stratégique	Activités physiques Sportives (A.P.S)
Projet	Dans la famille des sports d'opposition découverte de l'activité « Tennis de table »
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> • Travailler en groupe vers un objectif commun • Aborder la notion de duel • Motricité fine contact balle/raquette, maîtrise de la force et travail de la main/poignet) • Premières notions de déplacements (latéral/profondeur)
Acteurs/ intervenants du projet	Éducateurs Sportifs Brevet d'État Tennis de Table
Public concerné	Cycle 2 : CP, CE1 et CE2
Matériel mobilisé	<ul style="list-style-type: none"> • Matériel sportif (raquettes, balles et table)
Durée	<ul style="list-style-type: none"> • De septembre à juin • Une séance par semaine de 45 minutes • Cycle de 10 à 12 semaines
Valorisation de l'Action	<ul style="list-style-type: none"> • Diplômes, attestations de réussites • Invitation pour une séance au club de Tennis de Table
Quel lien extra-scolaire possible ?	<ul style="list-style-type: none"> • Contact directe avec le éducateurs professionnels de club • Ouverture vers la pratique en club sur une activité loisir qui peut évoluer vers une pratique sportive.

Offre éducative

Tennis de Table Saint-Quentinois

Temps Scolaire cycle 3

Découverte de l'activité « Tennis de table »	
Porteur de projet	Association Sportive de Saint-Quentin qui propose l'encadrement de l'activité loisir appelée « Ping-pong » ou la pratique sportive le « Tennis de Table »
Axe Stratégique	Éducation Physiques Sportives (E.P.S)
Projet	Dans la famille des sports d'opposition découverte de l'activité « Tennis de table »
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> • Découverte des règles de l'activité • Notion d'opposition : le duel • Travail sur prises d'informations : réagir en conséquence • Adapter ses déplacements aux prises d'informations • Application des règles et comptage des points
Acteurs/ intervenants du projet	Éducateurs Sportifs Brevet d'État Tennis de Table
Public concerné	Cycle 3 : CM1 et CM2
Matériel mobilisé	<ul style="list-style-type: none"> • Matériel sportif (raquettes, balles et table)
Durée	<ul style="list-style-type: none"> • De septembre à juin • Une séance par semaine de 45 minutes • Cycle de 10 à 12 semaines
Valorisation de l'Action	<ul style="list-style-type: none"> • Diplômes, attestations de réussites • Invitation pour une séance au club de Tennis de Table
Quel lien extra-scolaire possible ?	<ul style="list-style-type: none"> • Contact directe avec les éducateurs professionnels de club • Ouverture vers la pratique en club sur une activité loisir qui peut évoluer vers une pratique sportive.

Offre éducative

Aviron Saint-Quentinois

Temps Scolaire cycle 3

Découverte de l'activité « Aviron »

Porteur de projet	Association Sportive de Saint-Quentin qui propose l'encadrement de l'activité Aviron
Axe Stratégique	Éducation Physiques Sportives (E.P.S)
Projet	Dans la famille des sports de glisse et de pleine nature découverte de l'activité « Aviron »
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> • Découverte des règles de l'activité et du milieu naturel • Notion de l'effort physique lié à un geste technique • Travail sur prises d'informations en milieu naturel en fonction des contraintes météo • Adaptation de ses déplacements avec une coopération en binôme • Goût de l'effort • Réflexion pour une pratique sécuritaire
Acteurs/ intervenants du projet	Éducateurs Sportifs Brevet d'État Aviron
Public concerné	Cycle 3 : CM1 et CM2
Matériel mobilisé	<ul style="list-style-type: none"> • Matériel sportif (bateaux d'aviron et ergomètres)
Durée	<ul style="list-style-type: none"> • De septembre à décembre et de mars à juin • Une séance par semaine de 1h00 • Cycle de 7 à 8 semaines
Valorisation de l'Action	<ul style="list-style-type: none"> • Évaluation finale sur dix critères (autonomie, déplacement, écoute des consignes etc....) • Invitation pour une séance au club de Tennis de Table
Quel lien extra-scolaire possible ?	<ul style="list-style-type: none"> • Contact direct avec les éducateurs professionnels de club • Ouverture vers la pratique en club



« Le savoir nager »

Projet pédagogique scolaire

Piscines de la Communauté d'Agglomération

Compétences et objectifs
Principes fondamentaux

Découvrir le milieu
Se familiariser à un
nouvel environnement

Mettre en place un
répertoire d'actions
moteur

Réaliser une
performance mesurée

C1	Découvrir le milieu «ABORDAGE»	01	Perte des appuis plantaires, rééquilibrage par la tête	Développer un répertoire d'actions fondamentales
		02	Immersion : variation et contrôle de l'apnée	
		03	Approche du grand bassin	
	Acquisition du corps flottant «AQUAGLISS»	01	Découverte de la profondeur	Coordonner des actions successives
		02	Acceptation de l'équilibre horizontal	
		03	Acceptation de la poussée d'Archimède (prise de conscience que le corps flotte)	
		04	Déplacement et équilibrage avec ou sans matériel	
	Corps projectile « Fusée »	01	Capacité à traverser l'eau en diminuant la résistance à l'avancement	Nouveau repère
		02	Courte distance	
C2	Corps propulser «Palier 1»	01	Découverte de la profondeur	Acquérir des connaissances spécifiques
		02	Acceptation de l'équilibre horizontal	
		03	Acceptation de la poussée d'Archimède (prise de conscience que le corps flotte)	
C3	Approche de la nage codifiée « Palier 2 »	01	Découverte de la profondeur	Développer ses capacités physiques
		02	Acceptation de l'équilibre horizontal	
		03	Acceptation de la poussée d'Archimède (prise de conscience que le corps flotte)	
	01	Découverte de la profondeur		
	02	Acceptation de l'équilibre horizontal		

Projet orienté par les six finalité du système éducatif :

- Santé
- Sécurité
- Responsabilité
- Autonomie
- Citoyenneté
- Solidarité

Offre éducative

Natation : disciplines codifiées

Découverte des activités Natatoires	
Porteur de projet	Saint-Quentin Natation
Axe Stratégique	<p>Objectif de l'E.P.S</p> <ul style="list-style-type: none"> • Viser le développement des capacités et ressources nécessaires aux conduites motrices en milieu aquatique • Accéder au patrimoine culturel que représentent les activités natatoires (pratiques codifiées) • Acquérir des compétences et des connaissances pour mieux connaître son corps, le respecter et le garder en bonne santé
Projet	S'initier aux différentes disciplines aquatiques (pratiques sociales de références fédérales)
Objectifs	<p>Capitaliser les habilités motrices :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Natation course : esprit de compétition et dépassement de soit • Water-Polo : affronter un ou des adversaires et coopérer avec des partenaires • Plongeon : élaborer un programme basé sur la technique et réaliser des actions acrobatiques • Natation Synchronisée : concevoir et réaliser des actions artistiques et s'exprimer sur des rythmes
Acteurs/ intervenants du projet	Éducateurs Sportifs Associatifs et/ou Éducateurs Sportifs de la Collectivité
Public concerné	Cycle 3 : cycle des approfondissements
Matériel mobilisé	Matériel disponible sur les piscines de la Communauté d'Agglomération
Durée	Minimum 12 séances de 40 minutes à raison de 2 fois semaines (suivant planification des inspections)
Valorisation de l'Action	Rencontre sportive, attestation, diplômes...
Quel lien extra-scolaire possible	Invitation à découvrir les fonctionnements des Associations Sportives Nautiques identifiées dans les piscines de la Communauté d'Agglomération de Saint-Quentin



Offre éducative Tennis de Table Saint-Quentinois

Temps Scolaire cycle 3

Découverte de l'activité « Tennis de table »	
Porteur de projet	Association Sportive de Saint-Quentin qui propose l'encadrement de l'activité loisir appelée « Ping-pong » ou la pratique sportive le « Tennis de Table »
Axe Stratégique	Éducation Physiques Sportives (E.P.S)
Projet	Dans la famille des sports d'opposition découverte de l'activité « Tennis de table »
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> • Découverte des règles de l'activité • Notion d'opposition : le duel • Travail sur prises d'informations : réagir en conséquence • Adapter ses déplacements aux prises d'informations • Application des règles et comptage des points
Acteurs/ intervenants du projet	Éducateurs Sportifs Brevet d'État Tennis de Table
Public concerné	Cycle 3 : CM1 et CM2
Matériel mobilisé	<ul style="list-style-type: none"> • Matériel sportif (raquettes, balles et table)
Durée	<ul style="list-style-type: none"> • De septembre à juin • Une séance par semaine de 45 minutes • Cycle de 10 à 12 semaines
Valorisation de l'Action	<ul style="list-style-type: none"> • Diplômes, attestations de réussites • Invitation pour une séance au club de Tennis de Table
Quel lien extra-scolaire possible ?	<ul style="list-style-type: none"> • Contact directe avec les éducateurs professionnels de club • Ouverture vers la pratique en club sur une activité loisir qui peut évoluer vers une pratique sportive.



À LA DÉCOUVERTE DES COMPÉTENCES NATATOIRES

Ce projet propose de faire découvrir des pratiques nautiques codifiées variées (plongeon, natation course, natation synchronisée, water-polo) et ainsi de capitaliser des habiletés motrices.

Il a pour but de faire découvrir à des enfants, qui n'ont pas forcément la possibilité de pratiquer une activité sportive, quelques disciplines proposées dans le domaine du milieu aquatique.

L'enfant qui vient à la piscine doit pouvoir s'épanouir au travers de la richesse de ces activités. À cette période de la vie, il a parfois du mal à se décider et doit acquérir certaines habiletés motrices, le meilleur moyen de l'aider à faire son choix est de lui proposer un panel de disciplines sportives aquatiques dans le but de lui donner envie de s'investir sur une activités sportive découverte en milieu scolaire.

L'élève doit avoir envi d'évoluer dans un groupe piscine plus ou moins homogène qu'il intégrera après quelques tests. A nous, éducateur sportif de leur procurer cette envie de venir à la piscine avec l'école et pourquoi pas de revenir ensuite avec leurs parents pour continuer de pratiquer toute l'année.

Nous demanderons donc aux élèves en début de cycle d'être capable de :

- Se déplacer sur le ventre avec la tête hors de l'eau
- Se déplacer sur le dos
- Sauter du plot (saut droit)
- Se laisser basculer (en avant ou en arrière)

Nous proposerons 4 disciplines aquatiques maximum aux élèves durant 12 séances, ils auront le choix de passer une ou plusieurs épreuves à la fin du cycle.

Les disciplines proposées sont :

- La natation course
- Le plongeon
- La natation synchronisée
- Le water-polo

Natation course

Cette épreuve est un parcours de 30m : départ plongé d'un plot de départ, récupération d'un objet à 1m80 de profondeur, déplacement au choix (crawl avec respiration latérale si possible), virage culbute, coulée dorsale, déplacement sur le dos sur 5m (dos crawlé si possible).



Water-polo

Cette épreuve est un parcours avec 2 partenaires et un gardien (le gardien ne sera pas évalué, il est là pour aider son camarade dans l'application de son test) : Les 2 partenaires partent dans l'eau, font un petit parcours pour vérifier le déplacement avec la balle entre les bras. Puis il doivent se faire 2 passes (à une main si possible et sans remettre la balle dans l'eau de préférence). Ensuite, un avance tandis que l'autre garde la balle hors de l'eau, puis s'arrête et reçoit la balle de son camarade (l'action est à répéter 1 fois pour que les deux aient pu la faire). arrivé devant le but l'un des deux tire, puis le gardien renvoi la balle au deuxième pour qu'il puisse à son tour tirer

Plongeon

Cette épreuve est constitué d'une partie technique dans l'eau : effectuer une coulée ventrale et dorsale le plus loin possible en restant gainé au maximum (certaines situations pourront se faire hors de l'eau afin de mieux faire comprendre aux élèves dans quelle position ils doivent être). Puis nous passerons à l'apprentissage de différents plongeurs : le saut soir (que nous appellerons bouteille ou flèche suivant le degrés de difficultés), le saut groupé tendy qui consiste à fléchir les jambes et les retendre le plus rapidement possible pour entrer dans l'eau dans une position verticale, le dauphin arrière (rotation arrière en parant dans l'eau) et le Plongeon de compétition (départ sur le plot).

Natation Synchronisée

Cette épreuve est constitué d'un mini ballet qui sera effectué de manière libre en ayant des mouvements et des positions obligatoires comme : une entrée dans l'eau par les pied, la godille, une roulade avant, un ballet leg. Validation du test : l'ensemble des tâches doit être réussi et réalisé dans l'ordre, dans la continuité, sans prise d'appui solide (cela dépendra de certains tests et certaines consignes).



Test natation course

Plonger d'un plot de départ	Extension complète du corps Alignement des segments (respect du corps projectile) Tête placée sous les bras à l'entrée dans l'eau	Tête, bassin, pieds doivent entrer dans un même cercle
Récupérer un objet à 1m80 de profondeur	Rester aligner S'aider des jambes à l'aide de battements Ouvrir les yeux	Ramener l'objet
Se déplacer sur le ventre avec la tête immergée (crawl avec respiration latérale si possible)	Respiration latérale avec une rotation de la tête sur le côté Expiration dans l'eau Passage alternatif aérien des bras Gainage et alignement du corps par rapport à l'axe de déplacement	Nager en crawl sans arrêt jusqu'au virage
Faire un virage « culbute »	Déclenchement de la rotation avant par une bascule de la tête Groupée rapide du corps (menton poitrine, talons fesses, genou poitrine, pointes de pieds tendus)	Culbute groupée suivie d'une poussée au mur
Faire une coulée dorsale	Pousser sur le mur Tête, bassin, pieds alignés Coulée entre deux eaux	Coulée sans actions propulsives
Se déplacer sur le dos pendant 5m (dos crawlé si possible)	Pousser sur le plafond Les oreilles doivent être dans l'eau Placer le ventre à la surface de l'eau Rotation alternée des bras	Nager sur le dos sans arrêt pendant 5m



Test natation synchronisée

<p>Entrer dans l'eau par les pieds</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sauter avec les bras en flèches (bras sur les oreilles, mains jointes) ou les bras le long du corps • Les jambes doivent être tendues, serrées et les pointes de pieds doivent être tendues • Immersion totale du corps 	<p>Rentrer par les pieds, à la verticale avec la tête, le bassin et les pieds alignés</p>
<p>Se déplacer sur le dos par la tête : Faire le mouvement de la godille</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Être sur le dos, tête, bassin, pieds alignés à la surface de l'eau • Regarder le plafond, avoir les oreilles dans l'eau et le ventre à la surface de l'eau • Les bras restent dans l'eau • Les mains et les bras sont prêts du corps et les mains sont en direction des pieds • Les mains doivent faire le mouvement du huit 	<p>Je me déplace sur le dos par la tête en laissant mes bras dans l'eau et en maintenant la tête, le bassin et les pieds alignés à la surface de l'eau</p>
<p>Faire une roulade avant</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Déclenchement de la rotation avant par une bascule de la tête • Groupé rapide du corps (menton poitrine, talons fesses, genou poitrine, pointes de pieds tendus) 	<p>Je fais une roulade avant en restant le plus groupé possible</p>
<p>Effectuer une figure de natation synchronisée : Le Ballet Leg</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Je dois rester le plus aligné possible et surtout essayer de maintenir mon bassin au plus proche de la surface de l'eau • La jambe droite ou gauche doit rester à la surface et l'autre doit s'élever le plus haut possible afin d'être au plus proche de la verticale • Pour lever la jambe, je m'aide de mes appuis 	<p>Position dorsale proche de la surface, jambe proche de la verticale et de l'extension</p>



Test water-polo

<p>Se déplacer avec la balle entre les bras</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Maintenir la tête hors de l'eau • Retour aérien de bras • Se déplacer entre les obstacles (camarades, mannequins flottant, cerceaux flottant...) • Ne jamais arrêter les battements • Possibilité de reprendre le ballon si l'élève a perdu le contrôle 	<p>Le déplacement s'effectue en crawl polo avec le ballon en direction du point d'arrivée</p>
<p>Être capable de faire une passe</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliser ses appuis • Regarder son camarade • Réceptionner la balle (à une main si possible) 	<p>Le ballon arrive en direction de son camarade</p>
<p>Faire un passe et va</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Regarder son camarade • Nager en crawl sur quelques mètres puis relever la tête pour voir où mon camarade me l'a envoyé • Envoyer la balle dans la direction de mon camarade (ou juste un peu devant lui) 	<p>L'élève envoie le ballon dans la direction de son camarade après avoir nager (vite si possible)</p>
<p>Tirer au but</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Lever haut le bras • Utiliser ses appuis • Tirer fort vers le bas 	<p>Le ballon entre dans le but ou est arrêté par le gardien</p>



Test plongeon

<p>Effectuer une coulée dorsale et ventrale</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Être le plus tonique possible : Serrer les jambes, les fesses, contracter les abdos • Pousser fort sur le mur • Pour la coulée dorsale : regarder le plafond • Pour la coulée ventrale : regarder le fond • Être entre deux eaux 	<p>Je pousse entre deux eaux le plus loin possible en étant gainé</p>
<p>Faire un saut droit à partir du plot</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Être le plus tonique possible : Serrer les jambes, les fesses, contracter les abdos • Pousser fort sur le plot • Bras tendus sur les oreilles ou bras le long du corps • Tous les points du corps doivent rentrer dans un même point • La tête, le bassin et les pieds doivent être alignés. 	<p>Je rentre par les pieds à la verticale en gardant la tête, le bassin et les pieds alignés</p>
<p>Réaliser un saut groupé puis tendu</p>	<ul style="list-style-type: none"> • S'aider des bras pour sauter le plus haut possible • Ramener les genoux le plus rapidement vers la poitrine puis mettre les mains sur les tibias • Tendre les jambes le plus vite possible afin d'entrer dans l'eau à la verticale, par les pieds 	<p>Il groupe et attrape ses tibias puis rentre dans l'eau dans une position verticale</p>
<p>Effectuer un dauphin arrière</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mains dans la goulotte et pieds sur le mur • Le corps est en flexion complète • Pousser sur les jambes, tirer sur la tête, jeter les bras vers l'arrière et attraper les mains • Le corps est en extension complète pendant la rotation 	<p>La tête est tirée vers l'arrière, le corps doit être en extension complète tout en réalisant un cercle sous l'eau pendant la rotation</p>
<p>Pratiquer un plongeon de compétition</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Extension complète du corps • Alignement des segments (respect du corps projectile) • Tête placée sous les bras à l'entrée dans l'eau 	<p>Tête, bassin, pieds doivent entrer dans un même cercle</p>



Offre éducative

Stade Saint-Quentinois

Temps Scolaire cycle 3

Découverte de l'activité « Athlétisme »

Porteur de projet	Association Sportive de Saint-Quentin qui propose l'encadrement d'une activité à pratique sportive : « l'Athlétisme »
Axe Stratégique	Éducation Physiques Sportives (E.P.S)
Projet	Premier sport Olympique, découverte de l'activité « Athlétisme »
Objectifs	Découverte et pratiques : <ul style="list-style-type: none"> • 1. Les courses • 2. Les sauts • 3. Les lancers • 4. Coordination et travail d'équilibre
Acteurs/ intervenants du projet	Professionnel du club : licence STAPS + brevet d'entraîneur fédéral
Public concerné	Cycle 3 : CM1 et CM2
Matériel mobilisé	<ul style="list-style-type: none"> • Matériel sportif lié à la pratique pluridisciplinaire de l'Athlétisme
Durée	<ul style="list-style-type: none"> • De septembre à juin • Une séance par semaine de 45 minutes • Cycle de 10 à 12 semaines
Valorisation de l'Action	<ul style="list-style-type: none"> • Diplômes du jeune athlète • Invitation à rejoindre le club
Quel lien extra-scolaire possible	<ul style="list-style-type: none"> • Contact directe avec les Éducateurs professionnels de club • Ouverture vers la pratique en club sur une activité athlétique loisir qui peut évoluer vers une pratique sportive affinée



