

EXPLORATEURS

VANNES,

GOLFE DU MORBIHAN

entre petite mer et pays vert



ACTIONS ÉDUCATIVES 2026-2027
MATERNELLES - PRIMAIRES
COLLÈGES - LYCÉES
ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR



VILLES
& PAYS
D'ART &
D'HISTOIRE
DIRE

S'APPROPRIER SON CADRE DE VIE, C'EST DÉJÀ APPRENDRE

Éduquer les jeunes publics au patrimoine, à l'architecture et à l'urbanisme constitue une priorité du Pays d'art et d'histoire de Vannes-Golfe du Morbihan, entre petite mer et pays vert.

Visites et ateliers sont ainsi proposés toute l'année, en temps scolaire ou hors temps scolaire. Ils s'adressent à tous les jeunes, de la maternelle à la terminale et au-delà, grâce à une pédagogie dynamique qui privilégie une approche active de l'histoire, de l'architecture et de l'urbanisme.

Observation, analyse, expérimentation et création sont mobilisées pour accompagner l'élève dans l'acquisition de clés de lecture de son environnement et de points de repère dans le temps et l'espace.

Elles permettent aux enfants et aux jeunes de saisir l'importance de leur patrimoine culturel dans son environnement.

S'approprier son cadre de vie, c'est déjà apprendre : apprendre à questionner, apprendre à voir, apprendre à interpréter.

La programmation est conçue et coordonnée par l'équipe du Pays d'art et d'histoire de l'agglomération et animée par des guides-conférenciers agréés par le ministère de la Culture.

SOMMAIRE

- 04 Les formules de visite
- 05 Au centre d'interprétation de l'architecture et du patrimoine de Limur
- 05 Autour du parcours permanent
- 07 Autour des expositions
- 08 Sur le territoire
- 08 Comprendre un territoire
- 11 Visiter une époque
- 12 Les métiers du patrimoine
- 14 Explorer un monument
- 15 Réservation mode d'emploi
- 15 Informations pratiques





LES FORMULES DE VISITE

► LA VISITE THÉMATIQUE

Durée : 1h à 2h en fonction de l'âge et du niveau des élèves.

Visite commentée dans la ville, un monument, un quartier.

► L'ATELIER OU VISITE-ATELIER

Durée : 1h30 à 2h

Visite thématique couplée avec un atelier d'expérimentation, de manipulation, d'analyse des archives qui permet de compléter l'observation.

► LE PARCOURS PÉDAGOGIQUE

Plusieurs visites et ateliers qui construisent un parcours. Il comprend des temps d'initiation à une pratique artistique, de réalisation d'un objet, d'un récit, d'un journal..., ou de rencontres avec des témoins, des artistes, des professionnels.

► DES PROJETS « SUR MESURE »

L'équipe Pays d'art et d'histoire est à la disposition des équipes enseignantes et des professionnels qui souhaitent bâtir un projet de visite ou un projet « sur mesure » pour leur classe ou leur établissement.

► LES PROJETS D'ÉDUCATION ARTISTIQUE ET CULTURELLE

Projet de 20h, croisant la rencontre d'une œuvre ou d'une architecture, des ateliers pratiques avec un artiste, des apprentissages. Les élèves s'approprient en profondeur un sujet jusqu'à une restitution de leurs créations aux familles et/ou au public.

LE RÉSEAU DES VILLES ET PAYS D'ART ET D'HISTOIRE

Ce réseau national met en oeuvre une pédagogie qui s'articule autour d'axes privilégiés, définis nationalement pour répondre au mieux aux attentes des enseignants et de leurs élèves :

- Partir d'une approche sensorielle des oeuvres, de l'architecture, de l'urbanisme et de l'environnement.
- Procéder par expérimentation, à l'aide d'un matériel approprié, pour mettre à la portée de l'élève les notions complexes d'espace, de volume, de rythme ou de proportions.
- Enrichir les connaissances de l'élève au contact direct de spécialistes, de professionnels d'artistes.
- Stimuler la créativité de l'élève en lui permettant de mettre en pratique ce qu'il a observé.
- Éduquer le citoyen de demain à son cadre de vie.



LIMUR

Au centre d'interprétation de l'architecture et du patrimoine de l'agglomération.

L'hôtel de Limur abrite depuis mai 2022 un centre d'interprétation qui privilégie le jeu et l'expérimentation pour comprendre l'évolution du territoire. Dispositifs tactiles et multimédia permettent de s'initier à l'évolution de l'architecture, de la forme de la ville, de l'activité humaine qui la façonne.

Le centre d'interprétation est accessible gratuitement sur réservation, en visite libre.

AUTOUR DU PARCOURS PERMANENT

► VISITE

L'hôtel de Limur

Niveau : de la maternelle au lycée

Durée : 1h à 1h30

Construit à la fin du 17^e siècle en dehors de la ville close, l'hôtel de Limur est un magnifique exemple d'hôtel particulier, organisé autour d'un escalier monumental. Il permet de traiter du choix des matériaux de construction, du vocabulaire décoratif, mais également du rôle social d'une demeure majestueuse dans la société aisée de l'Ancien Régime.



► VISITE

Limur, le Centre d'interprétation

Niveau : de la maternelle au lycée

Durée : 1h à 1h30

De la formation du golfe du Morbihan à la ville d'aujourd'hui, les dispositifs du centre d'interprétation permettent de se familiariser avec l'évolution du territoire, ses paysages, son histoire, son architecture et l'activité des femmes et des hommes qui le font vivre et le façonnent au quotidien.

► VISITE-ATELIER

Architecture en pan de bois

Niveau : cycles 2 et 3

Durée : 2h

Echarpe, console, décharge... Voilà des mots que nous n'utilisons plus pour décrire nos maisons ! Pourtant ils appartenaient au vocabulaire des bâtisseurs de maisons en pan de bois. Après une découverte de très beaux exemples de la ville close, les élèves sont amenés à reconstituer une maison pour comprendre les techniques de construction et les matériaux employés.

► VISITE-ATELIER

Les remparts, défendre et protéger la cité

Niveau : cycles 1, 2 et 3

Durée : 1h30 à 2h

Vannes a la chance de conserver la majeure partie de l'enceinte fortifiée de la ville close. Autant en profiter ! Quels sont les ingrédients pour ériger une fortification efficace ? En charge de la protection de la ville, les élèves mènent l'enquête pour construire une défense imprenable...



► VISITE-ATELIER

Dessins et plans d'architectes au 19^e siècle

Niveau : cycles 2 et 3, collège, lycée

Durée : 2h

Les élèves découvrent les modifications profondes que le 19^e siècle a apporté à l'architecture et à l'urbanisme. Ils identifient les styles architecturaux, les principales réalisations de cette époque et les destructions du bâti ancien occasionnées par les travaux d'embellissement.

► VISITE-ATELIER

Bâisseurs en herbe

Niveau : cycles 2 et 3, collège, lycée

Durée : 2h

Pour s'initier à l'architecture et au patrimoine par le jeu : un défi des bâtisseurs pour comprendre « comment ça tient » et « pourquoi ça tombe », un tour du monde des matériaux de construction, un qui est-ce ? qui invite à regarder autour de nous.

► VISITE-ATELIER

Territoire en jeux

Niveau : cycles 2 et 3, collège, lycée

Durée : 2h

Une sensibilisation par le jeu aux grands principes de l'architecture et aux enjeux d'aménagement du territoire à l'heure des transitions écologiques : les mobilités, la densification des villes, la montée de l'eau, la non artificialisation des sols... Des jeux simples qui mettent en situation les élèves et suscitent le débat.

► VISITE-ATELIER

La forme de la ville

Niveau : cycles 2 et 3, collège, lycée

Durée : 2h

Du port de Darioritum installé par les Romains au développement de la ville actuelle, Vannes s'est considérablement étendue. Un atelier pour analyser la fabrique des villes, comprendre pourquoi et comment la ville se développe et en dessiner la forme au fil des siècles.

► VISITE-ATELIER

De la maison médiévale au logement de demain

Niveau : CP-CM2

Durée : 1h30

L'évolution de l'habitat à travers 5 exemples, de la maison médiévale en pan de bois à la résidence contemporaine. Lecture de façades, repérage des matériaux, des ouvertures et des techniques de construction. Le parcours en ville est suivi d'un temps pour imaginer le logement de demain.

► VISITE-ATELIER

Ville d'aujourd'hui et de demain

Niveau : cycles 2 et 3, collège, lycée

Durée : 2h

Pour comprendre l'évolution de la ville en 6 thématiques et imaginer celle de demain : la nature en ville, la mobilité, nouvelles façons d'habiter, équipements publics, zones d'activités, préservation du cadre de vie et de la qualité architecturale.

► VISITE-ENQUÊTE

Le port de Vannes, sur les traces d'un marchand, d'un architecte et d'un charpentier

Niveau : cycles 2 et 3

Durée : 2h

C'est l'histoire de Yves, Olivier et François. Ils ne se sont jamais rencontrés mais ont marqué l'histoire du port. Les présentations faites, l'enquête permet de lever le voile sur leurs activités... et leurs secrets.

► ATELIER

Construire au Néolithique

Niveau : maternelle, cycles 1, 2 et 3

Durée : 1h30 à 2h

Un atelier basé sur la manipulation de maquettes pour comprendre l'art de la construction au Néolithique.

AUTOUR DES EXPOSITIONS

Manoirs & châteaux, cadre de vie et art de vivre

Jusqu'au 27 septembre 2026

Les manoirs et les châteaux appartiennent à notre imaginaire collectif. On connaît tous un manoir ou un château. Nous avons parfois pu tisser des liens privilégiés avec certains : pour un mariage, le temps d'un week-end ou de vacances ou même comme résidence familiale. Avec plus de 150 édifices recensés sur le territoire, ils participent au paysage de l'agglomération. On les retrouve partout : en bord de mer, dans les villes comme dans les campagnes. Entourés notamment de moulins, de colombiers, de vergers et de chapelles, les manoirs et les châteaux racontent aussi les modes de vie des siècles passés.

Une exposition à la rencontre de manoirs et de châteaux, parfois malmenés par le temps, remaniés au fil des siècles, inépuisables témoins de notre histoire

► DEMI-JOURNÉE DÉCOUVERTE

Château ou manoir ?

Niveau : cycles 2 et 3, collège

Une découverte de l'exposition et un atelier pour réussir à faire la différence entre un manoir et un château, tout savoir sur la construction des châteaux et manoirs au cours des siècles, leur usage et les transformations au fil du temps

► DEMI-JOURNÉE DÉCOUVERTE :

Vie de châteaux

Niveau : maternelle et cycle 1

Une découverte ludique de l'exposition et un atelier pour en savoir plus sur comment vivre et habiter dans un château... ou un manoir.



Jardiner la ville

Du 17 octobre au 28 mars 2027

Une exposition-atelier de la cité de l'architecture et du patrimoine pour inviter à explorer l'avenir écologique de la ville. Une expérience immersive pour repenser la ville de demain comme un éco-système durable et végétalisé grâce à une grande maquette manipulable qui illustre comment la nature peut transformer le paysage urbain. Un mur citoyen pour montrer toutes les initiatives inspirantes. Une matériauthèque qui permet de toucher les matériaux utilisés en architecture et en urbanisme. Et un plateau géant pour imaginer et construire une ville idéale, transformée par la nature.

Une aventure ludique et poétique pour rêver, manipuler et bâtir les villes de demain.

► VISITE-ATELIER

Niveau : Maternelle, cycles 1 et 2

Durée : 1h30 à 2h

Une découverte de l'exposition suivie d'un temps de construction sur le plateau jeu.

► PARCOURS PÉDAGOGIQUE

Imaginer la ville de demain

Niveau : cycle 3 et collège

6 séances de 2h, de novembre à mars

Où ? Limur, école, environnement urbain et paysager de l'école

Enquêter sur la nature en ville aujourd'hui, autour de chez nous et ailleurs dans le monde. Comprendre les grands enjeux autour de la réflexion sur une ville durable et végétalisée. Rencontrer des architectes et des urbanistes engagés dans une démarche au service du vivant.

S'initier à des pratiques architecturales innovantes à partir de matériaux naturels et de savoir-faire ancestraux.

SUR LE TERRITOIRE

Une activité déployée dans toutes les communes de l'agglomération

COMPRENDRE UN TERRITOIRE

Observer et analyser un territoire comme un tout : paysage, urbanisme, activité humaine, construction historique, pour devenir un acteur sensible à son évolution.

► PARCOURS PÉDAGOGIQUE

Si je faisais l'inventaire du patrimoine

Niveau : cycles 2 et 3, collège, lycée

Durée : 2 séances de 2h

Une initiation à la technique de l'inventaire : une demi-journée d'enquête de terrain pour inventorier par petits groupes 4 à 5 bâtiments de la commune suivie d'une séance d'analyse des résultats.

► PARCOURS PÉDAGOGIQUE

Territoire en jeu

Niveau : cycles 1, 2 et 3

Format : 6 à 8 séances de 2h, de novembre à juin

Objectif : suivre toutes les étapes de création d'un jeu, depuis sa conception jusqu'à la réalisation d'un prototype, pour sensibiliser les élèves aux grands enjeux de demain pour le territoire.

- ◆ Découverte des enjeux urbains
- ◆ Analyse du territoire
- ◆ Rencontre(s) avec des acteurs engagés
- ◆ Conception du jeu avec un médiateur
- ◆ Fabrication du jeu avec un artiste plasticien.



Cycle 1 : sensibilisation à l'environnement patrimonial, architectural et paysager ; création d'un jeu type loto, qui est-ce ? memory...

Cycle 2 : sensibilisation à l'espace urbain et paysager en mutation, la fabrique de la ville et du paysage, matériaux, techniques, chantiers... ; création d'un jeu de l'oie, de sept familles ou, moins connu, comme DD Polis.

Cycle 3 : sensibilisation aux grands enjeux urbains et paysagers du territoire ; création d'un jeu type trivial poursuit ou autre.

► VISITE

Le quartier de mon école

Niveau : MS-CM2

Durée : 1h à 1h30

Une balade dans un cadre quotidien pour apprendre à se repérer, à observer les façades, à apprécier l'architecture, à détecter les éléments structurants. Une exploration pour raconter et rencontrer l'histoire du quartier.

► VISITE

Rallye

Niveau : CM1-5^e

Durée : 2h

Un itinéraire dans la ville pour découvrir de façon ludique des éléments du patrimoine aux détours des rues et des places. Les guides-conférenciers retrouvent les équipes (3 à 5 élèves par équipe) à des points stratégiques du parcours puis en fin de séance pour échanger sur les informations collectées et désigner l'équipe victorieuse.





► PARCOURS PÉDAGOGIQUE

**Les reporters du patrimoine...
...enquêtent sur leur quartier**

Niveau : CE1-5^e

Durée : 4 séances de 2h

L'objectif de cet atelier est de raconter l'histoire et l'évolution architecturale du quartier sous la forme d'un journal ou d'un carnet de voyage.

Séance :

1. Visite du quartier
2. Interviews et reportages photo
3. Croquis sur le vif du quartier
4. Rédaction et composition du journal ou carnet

► PARCOURS PÉDAGOGIQUE

Mon école, histoire et architecture

Niveau : Cycles 1, 2 et 3

Durée : 3 séances de 2h

Enquête sur l'école pour créer un album souvenir sur son histoire et son architecture.

Séance :

1. Petite histoire de l'école et de son évolution architecturale
2. Enquête sur mon école : plan, photographies, témoignages...
3. Rédaction et composition du carnet

► PARCOURS PÉDAGOGIQUE

Cartographie(s) !

Niveau : cycles 2 et 3, collège, lycée

Durée : 3 séances de 2h

Séance : 1 Limur, séance 2 quartier, séance 3 école

La cartographie qu'est-ce que c'est ? Des premières représentations du monde aux cartographies sensibles en passant par les portulans, le parcours propose de décrypter des cartes aux profils bien différents. Dans un second temps, les élèves explorent un territoire puis réalisent leur propre carte, une carte sensible basée sur les perceptions, sensations et l'imaginaire.

À VANNES

► VISITE

Vannes, 2000 ans d'histoire !

Niveau : Cycles 2 et 3, collège-lycée

Durée : 1h à 1h30

De la métropole antique à la ville d'aujourd'hui, partagez 2000 ans d'évolution urbaine : une initiation à l'évolution de la forme des villes et une rencontre avec l'histoire.

► VISITE

Sauvez les remparts !

Niveau : Cycle 3, collège-lycée

Durée : 2h

À partir du récit de la mobilisation qui a sauvé la porte prison, les élèves enquêtent sur les monuments historiques du centre-ville.

► VISITE-ATELIER

L'hermine et sa bande

Niveau : Maternelle, Cycle 1

Durée : 1h à 2h

Visite ludique de la ville. À partir d'indices photos et d'énigmes, les élèves retrouvent les hermines et autres animaux sculptés qui peuplent les rues et les édifices de la ville. ils s'imaginent un animal fantastique pour décorer la ville.

► VISITE-ATELIER

Sur les traces de Fanch le marin

Vannes aux 17^e et 18^e siècles

Niveau : Cycles 2 et 3

Durée : 2h

Une enquête sur la ville aux 17^e - 18^e siècles, en suivant l'histoire de Fanch le marin dans

le port de Vannes : maisons de négociants et d'armateurs, couvent des Ursulines et hôtels particuliers.

► PARCOURS PÉDAGOGIQUE

Les reporters du patrimoine...

...enquêtent sur le port de Vannes

Niveau : CE1-5^e

Durée : 3 séances de 2h

L'objectif de cet atelier est la création d'un journal sur l'histoire du port de Vannes.

Séance :

1. Visite du port

Visite du port et enquête autour des thèmes pour l'écriture des articles du journal (histoire et patrimoine, actualité et vie quotidienne)

2. Sur le terrain, interviews des personnes ressources et reportage photo

En petits groupes, les élèves partent sur le terrain interviewer des personnes-ressources et faire un reportage photo. En fin de séance, ils en font une restitution écrite.

3. Rédaction des articles et choix des illustrations

En salle pédagogique, les élèves rédigent les articles, choisissent leurs photos et réalisent des illustrations. Entre chaque séance, un travail est à réaliser en classe : sélection des articles, choix des questions, répartition des groupes... Des pistes de travail sont fournies à l'enseignant avant le début de l'atelier.

La mise en forme du journal est achevée par l'équipe du Pays d'art et d'histoire, à partir de l'ensemble des articles, interviews et photos réalisés par les élèves.



VISITER UNE ÉPOQUE

S'immerger dans une période historique, aller à la rencontre de ses habitants pour se représenter leur vie quotidienne et leur environnement.

► VISITE-ATELIER

Vannes à l'époque Gallo-romaine
Visite de la ville sur les traces de l'époque gallo-romaine.

Niveau : Cycles 2 et 3, collège
Durée : 2h

Repérage sur le terrain de l'organisation de la ville antique (le forum, la voirie, les entrepôts, les thermes, le castrum...) puis analyse de documents d'archives pour compléter l'observation.

► VISITE-ATELIER

A l'assaut des fortifications !
Niveau : Maternelle, cycles 1, 2 et 3
Durée : 1h à 2h

Une découverte des remparts adaptée aux chevaliers en herbe avec des mises en situation pour tout comprendre sur les éléments de défense, des archères aux mâchicoulis, et les principes constructifs des murs d'enceinte.

► VISITE-ATELIER

Vannes au 17^e siècle :
L'exil du parlement de Bretagne
Niveau : Cycle 3, collège
Durée : 2h

En 1675, Louis XIV décide de transférer à Vannes le parlement de Bretagne, qui siège habituellement à Rennes, pour punir les parlementaires bretons d'une certaine tolérance à l'égard de la révolte du papier timbré. Environ 7 000 personnes arrivent dans une cité qui n'en compte alors guère plus de 10 000 ! Cet épisode de l'histoire de Vannes transforme complètement la ville intra-muros.

Repérage sur le terrain des traces laissées par les parlementaires bretons en exil puis analyse de documents d'archives pour compléter l'observation.

► VISITE

Vannes au Moyen Âge
Niveau : Cycles 2 et 3, collège
Durée : 1h30 à 2 et h

Visite du centre historique pour aborder les fortifications, l'habitat urbain et la construction de la cathédrale au Moyen Âge.

► PARCOURS PÉDAGOGIQUE

Vivre à Vannes au Moyen Âge
Niveau : Maternelle, cycles 1, 2 et 3

Format : 3 séances de 2h

Les séances :

1. Les maisons en pan de bois

Parcours en centre-ville pour observer l'architecture en pan de bois, l'organisation des rues et se représenter la vie quotidienne dans les rues médiévales suivi d'un temps d'expérimentation pour comprendre les techniques de construction des maisons en pan de bois.

2. Les fortifications

Parcours découverte dans l'enceinte fortifiée et enquête sur son évolution depuis le mur gallo-romain (fin 3^e siècle) jusqu'au bastion de Gréguennic (fin 16^e siècle) pour l'adapter à la modernisation des armes et des techniques de sièges.

3. La cathédrale

Découverte de cet édifice puis reconstitution d'un arc en plein-cintre pour bien comprendre le principe de construction.

LES MÉTIERS DU PATRIMOINE

Aller à la rencontre des professionnels du patrimoine et s'initier aux gestes techniques.

► PARCOURS PÉDAGOGIQUE

Autour du vitrail
Niveau : Cycles 1, 2 et 3
Durée : 3 séances de 2h

Trois séances sur la technique et l'art du vitrail. Cette découverte permet aux élèves, par l'observation in situ et par la réalisation d'un vitrail, d'avoir une approche technique et sensible de cet art, et de comprendre le rôle du vitrail dans l'histoire, son iconographie et sa fabrication.

Séances :

1. Dans la cathédrale et à l'hôtel de Limur

Découverte des vitraux de la cathédrale, initiation à la lecture d'un vitrail et introduction aux matériaux et aux techniques de fabrication.

2. Conception du vitrail

Les élèves conçoivent, tracent et découpent la forme du vitrail puis imaginent l'histoire qu'ils souhaitent raconter. Le récit est séquencé. Chaque élève est responsable d'un épisode de l'histoire et d'un élément du vitrail. Il réalise une maquette.

3. Fabrication du vitrail

Chaque élève fabrique son élément de vitrail à partir de sa maquette : tracé et découpe du gabarit, du papier vitrail coloré, des traits de séparation... Puis la classe procède au montage général du vitrail.

► PARCOURS PÉDAGOGIQUE

Si j'étais architecte
Niveau : Cycles 1, 2 et 3, collège
Durée : 2 séances de 2h / journée d'étude

Séances :

1. Découverte sur le terrain d'une période architecturale

Lectures de façade pour repérer les matériaux et les principes constructifs, apprécier le style et le décor.

2. Organisation d'un concours d'architecte

Par équipe, les élèves s'improvisent architecte et répondent à un cahier des charges en imaginant un bâtiment (plan masse et dessin de façade). L'atelier est organisé sous la forme d'un concours architectural au jury duquel est convié un architecte qui présente son travail et qui accompagne les élèves dans leur création

► PARCOURS PÉDAGOGIQUE

Si j'étais restaurateur

Niveau : Cycles 2 et 3, collège

Durée : 2 séances de 2h

Séance :

1. Visite de la chapelle Saint-Yves

Construite au 17^e siècle, la chapelle est un édifice emblématique de Vannes. Elle est de nouveau accessible après une spectaculaire restauration qui a réuni la plupart des métiers du patrimoine: tailleurs de pierre, couvreurs, ferronniers d'art, charpentiers, maître verrier... Une visite de la crypte à la charpente...

2. Atelier de restauration

Avec l'Atelier de Restauration Régional de Bretagne, enquête sur les secrets cachés du retable de la chapelle Saint-Yves et initiation à la restauration des blasons.

► PARCOURS PÉDAGOGIQUE

Si j'étais archéologue

Niveau : Cycles 1, 2 et 3, collège

Durée : 2 séances de 2h / journée d'étude

Séance :

1. À Limur, atelier découverte du métier d'archéologue

Divisée en deux groupes, la classe s'initie aux différentes étapes du travail de l'archéologue : stratigraphie, fouilles, analyse, reconstitution, interprétation... Les activités sont choisies en fonction du niveau des élèves et en concertation avec l'enseignant.

2. Visite d'un chantier de fouille

Rencontre avec un archéologue.

► PARCOURS PÉDAGOGIQUE

Si j'étais restaurateur de peintures murales

Niveau : Cycles 1, 2 et 3, collège

Durée : 2 séances de 2h

Séance :

1. Visite d'une chapelle peinte

2. Atelier découverte des peintures murales et de leur restauration



EXPLORER UN MONUMENT

Des visites qui peuvent être complétées par des ateliers d'expérimentation ou d'échange avec des professionnels pour prendre le temps de rencontrer un édifice.

Niveau : Maternelle - Élémentaire - Collège - Lycée

Durée : 1h à 2h suivant le niveau

Mégalithes, chapelles, remparts et cathédrale à Vannes, hôtels de ville ou moulins à marées ou à vent., chaumières, villas ou manoirs.. architecture ancienne ou très contemporaine, chantier de restauration ou de construction neuve, nous vous accompagnons dans la découverte des édifices remarquables du territoire.

- une visite pour explorer l'édifice, en réaliser quelques croquis

- un atelier pour en restituer l'histoire (analyse des archives, de la presse, des plans...) ou pour en fabriquer une maquette

- un atelier pour s'initier aux techniques de construction ou de restauration et en découvrir les matériaux

Pour les architectures les plus récentes et les chantiers de restauration, une rencontre avec l'architecte ou les restaurateurs et artisans.

RÉSERVATION, MODE D'EMPLOI

► SE RENSEIGNER ET RÉSERVER

Téléphone : 02 90 79 50 18

Mail : pays.art-histoire@gmvagglo.bzh

Contact : Angélique Maugain,
assistante du patrimoine

Espace scolaire en ligne :

<https://www.ciap-limur.bzh/jeune-public/>

<https://www.espacescolaire.golfedumorbihan-vannesagglomeration.bzh>

► UNE ÉQUIPE À VOTRE ÉCOUTE

- Pour vous présenter en détail le contenu des activités proposées.
- Pour vous guider dans l'élaboration de votre projet pédagogique.
- Pour construire et réaliser avec vous des projets d'éducation artistique et culturelle sur mesure.

► TARIFS

	Agglomération vannetaise	Extérieur
Visite thématique et visite-atelier	3€/élève	4€/élève
Parcours pédagogique	35€ /classe et par séance	55€ /classe et par séance

► INFORMATIONS PRATIQUES

Lors de chaque séance en ville ou sur site, la présence d'accompagnateurs en plus d'enseignants est indispensable afin d'assurer la sécurité des élèves. Si lors de la visite, le guide estime que les conditions de sécurité ne sont pas respectées, il peut interrompre à tout moment la visite.

Votre arrivée : au-delà de **15 minutes de retard**, nous ne serons plus en mesure de garantir l'activité prévue.

« LES GRANDES PERSONNES NE COMPRENNENT JAMAIS RIEN TOUTES SEULES, ET C'EST FATIGANT, POUR LES ENFANTS, DE TOUJOURS ET TOUJOURS LEUR DONNER DES EXPLICATIONS. »

Antoine de Saint-Exupéry, *Le Petit Prince* (1943).



Vannes, Golfe du Morbihan - *entre petite mer et pays vert* - appartient au réseau national des Villes et Pays d'art et d'histoire.

Le ministre de la Culture, direction générale des Patrimoines, attribue l'appellation Villes et Pays d'art et d'histoire aux collectivités locales qui animent leur patrimoine.

Il garantit la compétence des guides-conférenciers et des animateurs de l'architecture et du patrimoine et la qualité de leurs actions.

Des vestiges antiques à l'architecture du XX^e siècle, les villes et pays d'art et d'histoire mettent en scène le patrimoine dans sa diversité.

Aujourd'hui, un réseau de plus de 200 villes et pays vous offre son savoir-faire dans toute la France.

En Bretagne : Lorient, Concarneau, Quimper, Pays de Quimperlé, Brest, pays de Morlaix, Pays de Pontivy, Dinan, Fougères, Dinard, Vitré, Pays du Trégor et Rennes Métropole

bénéficiant avec le pays de Vannes-Golfe du Morbihan, de l'appellation Villes ou Pays d'art et d'histoire.

RACONTE-MOI TON TERRITOIRE

Les conventions Villes et Pays d'art et d'histoire ont fait de l'éducation à l'architecture et au patrimoine une priorité pour le jeune public. Les services éducatifs proposent aux jeunes une pédagogie attrayante, pour un véritable apprentissage de la citoyenneté. Il ne s'agit pas simplement de visiter le passé, mais aussi de comprendre le présent pour mieux préparer l'avenir.

Maquette Direction de la communication de Golfe du Morbihan - Vannes agglomération.

Crédits photo : GMVA et Ville de Vannes.

