

TARIF
4.50 €*
/ enfant

* Majoration de 1 € par enfant
le week-end et jours fériés

JEU DE L'OIE



2 h



30 enfants

1 accompagnateur pour 8 enfants
Gratuit pour les accompagnateurs



À partir de 7 ans



Qui saura déplumer Aliénor ?

Animation en totale autonomie dans la ville !

Finalité

Comme le jeu d'origine mais en version géante, les enfants avancent leurs pions sur le plateau et partent à la découverte des quartiers de la ville fortifiée.

Attention, le parcours peut être semé d'embûches...

L'esprit d'équipe est de mise !

JEU DE L'OIE



Objectifs éducatifs

De 7 à 12 ans

- › Découvrir le patrimoine militaire, naturel et bâti de la ville.
- › Permettre une approche de l'histoire de la ville plus ludique, sous forme de jeu.
- › Se repérer dans l'espace : savoir lire une carte.
- › Se repérer dans le temps : le rôle de la place de Gravelines à travers les siècles (sous les comtes de Flandre, sous Charles Quint, sous Louis XIV).
- › Apprendre à travailler en équipe, à échanger et partager des informations.
- › Découvrir et observer le patrimoine de la ville fortifiée.
- › Décrire et reconnaître, par leur architecture, les éléments d'une ville.
- › Accentuer leur curiosité sur les traces du passé.

À partir de 12 ans

- › Découvrir le patrimoine militaire, naturel et bâti de la ville.
- › Permettre une approche de l'histoire de la ville plus ludique, sous forme de jeu.
- › Se repérer dans l'espace : savoir lire une carte. Être autonome dans une ville.
- › Se repérer dans le temps : comprendre les évolutions de la ville et des frontières (Gravelines a été flamande, sous domination espagnole puis française).
- › Apprendre à travailler en équipe, à échanger et partager des informations.
- › Observer un environnement, repérer des bâtiments et en comprendre la fonction en observant leur architecture.
- › Accentuer leur curiosité sur les traces du passé.

Démarche

Par équipe, les enfants avancent sur le plateau et selon la case sur laquelle le pion s'arrête, ils partent vers un quartier de la ville où ils réalisent quelques petits défis.

Par exemple, on peut leur faire réaliser un nœud marin en un temps limité, ce qui permet de les sensibiliser à notre patrimoine maritime. Quant aux étapes, elles emmènent les équipes dans les jardins, le château-arsenal, le quartier militaire, etc....

À chaque fois, des énigmes, des observations, des petits jeux (rébus par exemple) permettent d'avancer et de découvrir la ville, son histoire, des anecdotes...

Le tout de manière ludique et originale.

MAIRIE DE GRAVELINES
DIRECTION CULTURE ET PATRIMOINE

Pôle Animation du patrimoine
Place Albert Denvers
BP 209
59820 Gravelines

Tél. 03 28 24 99 79
@. resapatrimoine@ville-gravelines.fr





TARIF
60 €*
/ bateau

* Majoration de 1 € par enfant
le week-end et jours fériés

BALADE EN BATEAU



50 min.



36/départ

1 accompagnateur pour 11 enfants



Collège / Lycée



Naviguez sur les douves

Finalité

Embarqués dans un bateau, les élèves parcourent les douves de la cité fortifiée par Charles Quint et Vauban. Selon le programme scolaire, différents thèmes peuvent être abordés pendant la visite.

Objectifs éducatifs

- Appréhender la fortification et son évolution. Différencier les types de fortifications selon leurs époques (Moyen Âge et Moderne).
- Se repérer dans le temps. Rôle de la place de Gravelines à travers les siècles (sous les comtes de Flandre, sous Charles Quint, sous Louis XIV).

- Comprendre le lien avec le territoire et la défense de celui-ci. Se repérer dans l'espace, comprendre l'évolution des territoires et des frontières.
- Développer le vocabulaire sur l'architecture militaire et appréhender l'évolution de l'armement.

Démarche

Pendant environ 50 minutes, les élèves font le tour des fortifications en naviguant sur les douves. Le but est aussi, par ce moyen de visite, de leur faire comprendre l'importance de la ville en tant que place forte, unique en France puisqu'encore entièrement entourée d'eau. Ils appréhendent davantage la fonction du site et en visualisent son organisation.

MAIRIE DE GRAVELINES
DIRECTION CULTURE ET PATRIMOINE

Pôle Animation du patrimoine
Place Albert Denvers
BP 209
59820 Gravelines

Tél. 03 28 24 99 79

@. resapatrimoine@ville-gravelines.fr





TARIF
60 €*
/ bateau

* Majoration de 1 € par enfant
le week-end et jours fériés

BALADE EN BATEAU



50 min.



36/départ

1 accompagnateur pour 11 enfants



8 > 12 ans



À l'abordage des villes fortifiées

Finalité

Une fois embarqués, les enfants partent à la découverte de la ville fortifiée, de son histoire et de son architecture.

Objectifs éducatifs

- › Se repérer dans l'espace. Repérage visuel.
- › Observation de l'espace environnant (muraille, eau, végétation)
- › Se repérer dans le temps : Le rôle de la place de Gravelines (sous les comtes de Flandre, sous Charles Quint, sous Louis XIV). Le travail de Vauban sous Louis XIV. L'évolution de la frontière à travers les siècles.
- › Initiation au vocabulaire de l'architecture militaire.

Démarche

Équipés d'un gilet de sauvetage, les enfants embarquent à bord d'un bateau-promenade piloté par le guide pour un tour complet de la ville fortifiée. Les enfants observent et décrivent l'espace environnant (fortifications, nature, bâtiments remarquables), ce qui leur permet de localiser des éléments dans un espace et de participer à un dialogue dans le cadre d'une activité. La visite permet également une approche historique de la place forte, ils distinguent ainsi le passé récent du passé plus éloigné, ce qui les aide à se repérer dans le temps. Le but est aussi de tester leur curiosité face aux traces du passé et de créer un échange via des questions avec le guide.

MAIRIE DE GRAVELINES
DIRECTION CULTURE ET PATRIMOINE

Pôle Animation du patrimoine
Place Albert Denvers
BP 209
59820 Gravelines

Tél. 03 28 24 99 79
@. resapatrimoine@ville-gravelines.fr



TARIF
60 €*
/ bateau

* Majoration de 1 € par enfant
le week-end et jours fériés

BALADE EN BATEAU



50 min.



36/départ

1 accompagnateur pour 11 enfants



4 > 6 ans



Conte au fil de l'eau

Finalité

Les enfants embarquent pour une balade contée où leur imaginaire est sollicité afin de comprendre le rôle du rempart.

Objectifs éducatifs

- Observation de l'espace environnant (muraille, eau, végétation).
- Sensibilisation à la notion de protection et de défense du territoire à travers le conte de la princesse Mathilde.
- Participer à un échange collectif et répondre aux sollicitations du guide.
- Comprendre une histoire adaptée à son âge et le manifester en reformulant dans ses propres mots la trame narrative de l'histoire.
- Repérer des objets ou des déplacements dans l'espace par rapport à soi.
- Décrire des espaces moins familiers (douve, muraille, espaces verts).

Démarche

Après s'être équipés de leur « armure » orange (gilet de sauvetage), les enfants embarquent à bord d'un bateau-promenade piloté par le guide et découvrent l'histoire du prince Philippe. Ce dernier, habitant dans son fort au bord de la mer, est amoureux de la princesse Mathilde qui vit dans son château à Gravelines. Pour protéger sa fille, le Roi a fait construire la muraille autour de la ville. Le prince aimerait rejoindre sa princesse, mais le Roi ne voit pas cela d'un très bon œil, considérant sa fille trop jeune pour se marier... Aussi les élèves doivent-ils bien observer les remparts de Gravelines afin de trouver le petit passage secret par lequel Philippe pourrait passer et atteindre le château de sa bien aimée...

MAIRIE DE GRAVELINES
DIRECTION CULTURE ET PATRIMOINE

Pôle Animation du patrimoine
Place Albert Denvers
BP 209
59820 Gravelines

Tél. 03 28 24 99 79
@. resapatrimoine@ville-gravelines.fr



TARIF
3 €*
/ enfant

* Majoration de 1 € par enfant
le week-end et jours fériés

DU BOUT DES DOIGTS



1 h



8/guide

1 accompagnateur par enfant



8 ans et +



Visite pédestre adaptée aux personnes non et malvoyantes

Finalité

Après avoir appréhendé la ville fortifiée grâce à leur sens et à des outils pédagogiques adaptés, une visite de la fortification les emmène sur le chemin de ronde.

Objectifs éducatifs

- Permettre aux déficients visuels d'appréhender le patrimoine de la ville.
- Ouvrir la ville et nos prestations à tous les publics.
- Utiliser les autres sens pour ressentir l'environnement dans lequel on se trouve.
- Initier au vocabulaire de l'architecture militaire.
- Se repérer dans le temps.

➤ Comprendre l'évolution du territoire, des frontières.

➤ Se repérer dans l'espace grâce à des outils adaptés.

Démarche

Munis de maquettes tactiles, les enfants découvrent, à travers le toucher, la forme de la fortification, les différentes matières qui se trouvent autour d'eux (briques, espaces verts, eau). La maquette tactile permet également de se rendre compte de la forme de la ville et de la fortification.

MAIRIE DE GRAVELINES
DIRECTION CULTURE ET PATRIMOINE

Pôle Animation du patrimoine
Place Albert Denvers
BP 209
59820 Gravelines

Tél. 03 28 24 99 79

@. resapatrimoine@ville-gravelines.fr



TARIF
60 €*
/ bateau

* Majoration de 1 € par enfant
le week-end et jours fériés

AU FIL DES SENS


50 min.


36/départ
1 accompagnateur par enfant


8 ans et +



Balade guidée adaptée aux personnes non et malvoyantes

Finalité

C'est de manière originale, et aidé d'outils pédagogiques, que les enfants font le tour de la ville fortifiée, à bord de bateaux à passagers.

Objectifs éducatifs

- Permettre aux déficients visuels d'appréhender le patrimoine de la ville.
- Ouvrir la ville et nos prestations à tous les types de public.
- Utiliser les autres sens pour ressentir l'environnement dans lequel on se trouve.
- Initier au vocabulaire de l'architecture militaire.

- Se repérer dans le temps. Comprendre l'évolution du territoire, des frontières.

- Se repérer dans l'espace grâce à des outils adaptés (en braille notamment).

Démarche

Munis d'une maquette tactile et/ou d'un livret en braille, les enfants découvrent, à travers le toucher, la forme de la fortification, les différentes matières qui se trouvent autour d'eux (briques, espaces verts, eau).

MAIRIE DE GRAVELINES
DIRECTION CULTURE ET PATRIMOINE

Pôle Animation du patrimoine
Place Albert Denvers
BP 209
59820 Gravelines

Tél. 03 28 24 99 79
@. resapatrimoine@ville-gravelines.fr

 **GRAVELINES**
Pôle Animation
du Patrimoine 





TARIF

3 € *

/ enfant pour 1 h

4 € *

/ enfant pour 1 h 30

* Majoration de 1 € par enfant
le week-end et jours fériés

VISITE PÉDESTRE



1 à 1 h 30



30/guide



8 ans et +



Sur les traces du passé

Finalité

Selon le programme scolaire, le contenu de la visite pourra aborder des thèmes divers dont l'histoire de la ville, son évolution, la fonction de la fortification, le patrimoine maritime, etc. ...

Objectifs éducatifs

- Se repérer dans l'espace. Repérage visuel.
- Observation de l'espace environnant (muraille, eau, végétation)
- Se repérer dans le temps : Le rôle de la place de Gravelines à travers les siècles (sous les comtes de Flandre, sous Charles Quint, sous Louis XIV). Le travail de Vauban sous Louis XIV. L'évolution de la frontière.
- Initiation au vocabulaire de l'architecture militaire.

- Savoir replacer un personnage historique dans son contexte et donc le relier à une époque.

Démarche

Les enfants observent et décrivent l'espace environnant (fortifications, nature, bâtiments remarquables), ce qui leur permet de localiser des éléments différents dans un espace organisé et de participer à un dialogue dans le cadre d'une activité.

La visite permet également une approche historique de la place forte, ils distinguent ainsi le passé récent du passé plus éloigné, ce qui les aide à se repérer dans le temps. Le but est aussi de tester leur curiosité face aux traces du passé et de créer un échange via des questions avec le guide.

MAIRIE DE GRAVELINES
DIRECTION CULTURE ET PATRIMOINE

Pôle Animation du patrimoine
Place Albert Denvers
BP 209
59820 Gravelines

Tél. 03 28 24 99 79
@. resapatrimoine@ville-gravelines.fr



TARIF

3 €*
/ enfant

* Majoration de 1 € par enfant
le week-end et jours fériés

LA MAISON DE L'ISLANDAIS



30 min.



15 enfants

Gratuit pour les accompagnateurs



8 ans et +



Visite commentée

Finalité

Cet écomusée vous emmène dans le hameau des Huttes pour un voyage au temps de la pêche « à Islande », à la découverte de la vie quotidienne des familles de marins.

Objectifs éducatifs

- › Montrer aux générations futures la vie que menaient leurs aïeux.
- › Se repérer dans le temps. Appréhender les conditions de vie des hommes et des femmes du XIX^e et XX^e siècles.

- › Faire vivre ce passé maritime et transmettre cet héritage.

- › Compléter les visites où l'on évoque le patrimoine maritime et notre passé avec la pêche.

Démarche

Ancienne maison de familles de pêcheurs, « d'islandais », cet écomusée se visite pendant environ 30 minutes. On replonge dans la vie quotidienne du XIX^e siècle pour mieux comprendre le contexte social de ces familles et la dureté de leur travail.

MAIRIE DE GRAVELINES
DIRECTION CULTURE ET PATRIMOINE

Pôle Animation du patrimoine
Place Albert Denvers
BP 209
59820 Gravelines

Tél. 03 28 24 99 79
@. resapatrimoine@ville-gravelines.fr



TARIF
4 €*
/ enfant

* Majoration de 1 € par enfant
le week-end et jours fériés

LE PHARE



1 h 15



16 enfants



8 ans et +

Montée par groupe de 4 enfants + 1 accompagnateur
Gratuit pour les accompagnateurs



Visite commentée

Finalité

Le phare de Petit-Fort-Philippe, qui éclaira le chenal et son port pendant plus d'un siècle, est désormais ouvert à la visite. Du haut de ses 29 mètres, le littoral se découvre.

Objectifs éducatifs

- Découvrir le patrimoine maritime.
- Comprendre le rôle d'un phare, le métier du gardien et ses conditions de vie.
- Acquérir un vocabulaire spécifique au fonctionnement d'un phare.
- Identifier et connaître la géographie de la région.
- Identifier les caractéristiques d'un élément bâti et en comprendre les fonctions.

Démarche

Au travers de la visite, les enfants identifient la fonction du phare sur notre territoire (notamment en haut du phare grâce au panorama à 360°) et associent une période historique (XIX^e-XX^e siècles) à un type d'activité, à savoir ici le développement du port de pêche.

Ils appréhendent les différents aspects du phare, notamment ceux techniques. Cela leur permet, par exemple, de connaître les différentes sources d'énergie utilisables et leur nécessité pour l'éclairage.

MAIRIE DE GRAVELINES
DIRECTION CULTURE ET PATRIMOINE

Pôle Animation du patrimoine
Place Albert Denvers
BP 209
59820 Gravelines

Tél. 03 28 24 99 79
@. resapatrimoine@ville-gravelines.fr



TARIF
3.50€*
/ enfant

* Majoration de 1 € par enfant
le week-end et jours fériés

RALLYE



2 h



30 enfants

Gratuit pour les accompagnateurs



8 > 12 ans



Rallye à Petit-Fort-Philippe - Animation en totale autonomie dans la ville

Finalité

Les rues de Petit-Fort-Philippe et son phare rappellent le riche patrimoine maritime de ce hameau. Les enfants, munis d'un livret, partent à la découverte de ce passé tourné vers la mer.

Objectifs éducatifs

- › Se repérer dans l'espace. Savoir se diriger en ville grâce à des consignes et un plan.
- › Observer des bâtiments et en déduire leur fonction de par leur architecture.
- › Se repérer dans le temps. Comprendre le lien entre la naissance du hameau et le développement du port (histoire du XIX^e et du XX^e siècles).
- › Profiter du panorama en haut du phare pour mieux appréhender l'implantation de ce lieu et le développement du territoire.
- › Initier au vocabulaire maritime, de la pêche et à celui technique du phare.

Démarche

Des noms de rues qui rappellent le passé du port de pêche à la découverte du phare, les enfants assimilent l'histoire de la ville.

Ils suivent le parcours d'un personnage et explorent le hameau par le biais de questions et d'énigmes.

Ils montent également les 116 marches de la tour pour atteindre le panorama et se rendre compte de l'importance du littoral et du rôle du chenal.

MAIRIE DE GRAVELINES
DIRECTION CULTURE ET PATRIMOINE

Pôle Animation du patrimoine
Place Albert Denvers
BP 209
59820 Gravelines

Tél. 03 28 24 99 79
@. resapatrimoine@ville-gravelines.fr



TARIF
3.50€*
/ enfant

* Majoration de 1 € par enfant
le week-end et jours fériés

RALLYES



2 h



30 enfants

1 accompagnateur par groupe d'enfants
Gratuit pour les accompagnateurs



8 > 14 ans



Rallyes dans le centre-ville historique

Animation en totale autonomie dans la ville

> **Gravelines, d'une place à l'autre** 8 > 10 ans

> **De la forteresse à la mer** 10 > 12 ans

> **Meurtre au château** 12 > 14 ans

RALLYES



Finalité

Aidés d'un livret, les enfants partent à la recherche d'indices pour répondre à des questions et ainsi découvrir l'histoire de la cité fortifiée de manière ludique.

Objectifs éducatifs

Cycle 2

- › Se repérer dans l'espace. S'aider du plan de leur rallye pour suivre le circuit pédestre.
- › Distinguer le passé récent du passé plus éloigné (au temps des soldats).
- › Découverte et observation du patrimoine de la ville fortifiée. Décrire des paysages et reconnaître par leur architecture, les éléments d'une ville.

Cycle 3

- › Se repérer dans l'espace, se déplacer dans la ville à l'aide de consignes et d'un plan.
- › Se repérer dans le temps. Rôle de la place de Gravelines à travers les siècles. Évolution de la frontière.
- › Distinguer les grandes périodes historiques, pouvoir les situer chronologiquement, leur associer un personnage historique.
- › Découverte et observation du patrimoine de la ville fortifiée. Vocabulaire spécifique à l'architecture militaire.

Collèges

- › Se replacer dans un contexte historique.
- › Faire appel à son esprit de déduction.
- › Favoriser la réflexion par un travail d'équipe.
- › Développer le sens de l'observation.
- › Découvrir les patrimoines de la ville au travers d'une enquête de manière originale et ludique.

Démarche

Après l'accueil par le guide, les élèves, répartis en équipe, reçoivent un questionnaire qui les emmène à la découverte du patrimoine de la ville (militaire, naturel, bâti). Retour pour la correction avec le guide et pour un échange avec les enfants.



MAIRIE DE GRAVELINES
DIRECTION CULTURE ET PATRIMOINE

Pôle Animation du patrimoine
Place Albert Denvers
BP 209
59820 Gravelines

Tél. 03 28 24 99 79
@. resapatrimoine@ville-gravelines.fr



TARIF
4.50€*
/ enfant

* Majoration de 1 € par enfant
le week-end et jours fériés

VISITE-ATELIER



2 h

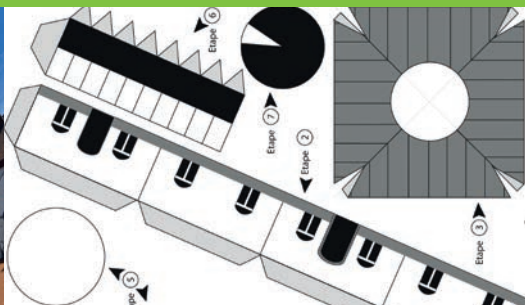


16 enfants/2 groupes

Montée par groupe de 4 enfants + 1 accompagnateur
Gratuit pour les accompagnateurs



8 > 12 ans



FABRIQUE TON PHARE

1 h de visite dans le phare avec accès à la tour + 1 h d'activité manuelle

Finalité

Après la visite et la montée en haut de la tour, les enfants créent leur propre maquette du bâtiment afin d'en comprendre davantage sur ses fonctions.

Objectifs éducatifs

- Découvrir le patrimoine maritime.
- Comprendre le rôle d'un phare, le métier du gardien et ses conditions de vie.
- Acquérir un vocabulaire spécifique au fonctionnement d'un phare.
- Identifier et connaître la géographie de la région.
- Identifier les caractéristiques d'un élément bâti et en comprendre les fonctions.

- Développer l'activité créatrice et l'habileté manuelle : création d'une maquette de phare

Démarche

Munis d'un questionnaire, les enfants parcourent l'ancien logement du gardien afin de comprendre les différents aspects du phare. La vie et le rôle des gardiens, les sources d'énergie utilisées et leur nécessité pour l'éclairage sont évoquées. La montée de la tour leur permet de découvrir le paysage environnant et l'identifier. Un atelier est ensuite proposé. Les enfants reproduisent une maquette du phare, ce qui leur permet d'identifier chaque élément architectural du bâtiment et leur fonction.

MAIRIE DE GRAVELINES
DIRECTION CULTURE ET PATRIMOINE

Pôle Animation du patrimoine
Place Albert Denvers
BP 209
59820 Gravelines

Tél. 03 28 24 99 79
@. resapatrimoine@ville-gravelines.fr



TARIF
4 €*
/ enfant

* Majoration de 1 € par enfant
le week-end et jours fériés

JEU DE PISTE



2 h



30 enfants

1 accompagnateur par groupe d'enfants
Gratuit pour les accompagnateurs



7 > 12 ans



À L'ASSAUT DE LA VILLE FORTIFIÉE ! Animation en totale autonomie dans la ville



À destination des centres de loisirs

Finalité

Les enfants, le temps du jeu de piste, partent à l'assaut de la ville fortifiée pour en apprendre davantage sur son histoire. Pour obtenir leur diplôme, les enfants devront faire preuve d'observation et de réflexion, tout en s'amusant !

Objectifs éducatifs

- › Permettre une approche plus ludique de l'histoire sous la forme de jeu.
- › Favoriser l'échange au sein de l'équipe.
- › Se repérer dans l'espace. S'aider du plan de leur rallye pour suivre le parcours.

- › Distinguer le passé récent du passé plus éloigné (au temps des soldats).
- › Découverte et observation du patrimoine de la ville fortifiée.

Démarche

L'animation est présentée par le guide qui fournit aux enfants un livret jeux et une feuille de route. Chaque équipe forme un régiment et part à la conquête de la ville fortifiée grâce à des énigmes, jeux d'observations et questions. Une façon ludique d'appréhender la ville et ses différents aspects (histoire, nature, architecture...). Au retour, la correction s'effectue avec le guide et un diplôme est remis aux équipes.

MAIRIE DE GRAVELINES
DIRECTION CULTURE ET PATRIMOINE

Pôle Animation du patrimoine
Place Albert Denvers
BP 209
59820 Gravelines

Tél. 03 28 24 99 79
@. resapatrimoine@ville-gravelines.fr

