



MINISTÈRE
DE LA CULTURE

*Liberté
Égalité
Fraternité*



CATALOGUE
2024 - 2025

pass
Culture 

> QUI SOMMES-NOUS ?

Depuis 2019, "Les Petits Curieux", proposent des ateliers culturels originaux de l'école au lycée. Ludiques et pédagogiques, ces ateliers sont conçus et animés par une ancienne professeure des écoles, aujourd'hui auteure et médiatrice culturelle. Tous les ateliers sont finançables via la part collective du "Pass Culture".

A l'origine, les ateliers "Petits Curieux" se focalisaient sur la découverte du patrimoine lot-et-garonnais méconnu. Aujourd'hui, l'offre s'est diversifiée avec une ouverture sur l'art mais la démarche de conception reste la même : rendre les élèves curieux du monde qui les entoure grâce à des dispositifs ludiques.



LUCILE ALET

 06-82-32-96-01

 LPC47

 LESPETITSCURIEUX47



CHIFFRES CLÉS

4 850

élèves ont participé à un de mes ateliers depuis 2020.

4 500

exemplaires vendus du livre documentaire jeunesse "Les Petits Curieux découvrent le Lot-et-Garonne".





SOMMAIRE



HISTOIRE & PATRIMOINE

- 1 - La France
- 2 - Le Lot-et-Garonne
- 3 - Villeneuve-sur-Lot
- 4 - Nérac
- 5 - Projet sur mesure



ART & PERSONNAGES

- 6 - L'art en questions
- 7 - Le flamenco
- 8 - Lucien Péraire
- 9 - Malinche
- 10 - Odin





HISTOIRE & PATRIMOINE

Les interventions proposées dans cette rubrique permettent aux élèves de questionner la notion de **patrimoine au sens large** : monument, œuvre d'art, tradition, savoir-faire, légende, personnage célèbre, sans oublier tout le patrimoine naturel.

L'idée est de leur donner l'envie et les moyens de connaître le patrimoine français et lot-et-garonnais pour le **valoriser**, le **protéger** et plus tard le **transmettre**.

1 - À LA DÉCOUVERTE DE LA FRANCE

Jeu coopératif pour découvrir la notion de **patrimoine** à l'échelle de la **France** métropolitaine.

- Phase 1

Reconstituer la carte de France en associant des images et des textes courts sur chacun des départements. Supports audio et vidéo additionnels à découvrir sur tablette.

- Phase 2

Relever des défis en lien avec les départements étudiés afin d'ouvrir une **valise mystère cadenassée**.

Bon à savoir !

Le code secret change à chaque partie.



Dès 09/2024

Jeu coopératif

En classe

4 équipes

2h environ

2 - LES PETITS CURIEUX VISITENT LE 47

Jeu coopératif pour découvrir la géographie du Lot-et-Garonne et certains trésors du patrimoine local.

- Phase 1

Positionner 8 cours d'eau et 30 villes **sur la carte** grâce aux indices donnés dans le jeu (image, texte, vidéo, message codé).

- Phase 2

Grâce à leur sens de l'observation et à **l'héraldique**, les élèves devraient être en mesure d'ouvrir une **valise mystère cadenassée**.



Dès 09/2024

Jeu coopératif

En classe

4 équipes

2h environ

Bon à savoir !

Le code secret change à chaque partie.



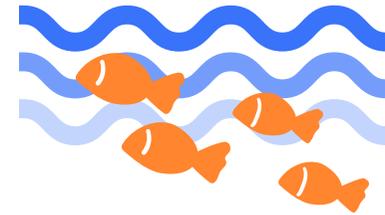
3 - ORIENTATION À VILLENEUVE-SUR-LOT

- Phase 1

Munie d'un plan de course d'orientation (sans nom de rue), chaque équipe se rend sur **10 points de passage**. Le parcours global compte 20 balises et seules les plus importantes seront vues par tous.

- Phase 2

Des questions permettent de remplir une ultime mission, tous ensemble. Un temps de mise en commun et de bilan est prévu.



Dès 09/2024

Visite + Quiz

A Villeneuve

4 équipes

2h30 environ



ATTENTION !

Prévoir au moins
4 accompagnateurs.



4 - TRACES D'HISTOIRE À NÉRAC

L'objectif de ce **jeu de piste** est d'aiguiser son regard pour **trouver des traces d'Histoire dans la ville**, depuis l'Antiquité jusqu'à l'Epoque Contemporaine.

Chaque équipe effectue un **circuit** différent dans la ville. Les élèves sont munis d'un **plan** et d'un **guide de visite** contenant des informations et des **questions**.

A la fin, un temps ludique de **mise en commun** est prévu.

Pique-nique possible le midi.



Dès 09/2024

Jeu de piste

A Nérac

4 équipes

3h environ



ATTENTION !

Prévoir au moins
4 accompagnateurs.



5 - PROJET SUR MESURE

Conception sur mesure en fonction d'une **programmation**, d'un **projet** d'établissement, d'une **envie**, d'une **idée**, d'un **événement** ...

Par exemple :

- **projet d'écriture** avec les élèves, à partir :
 - d'oeuvres d'art
 - du patrimoine local
 - de l'histoire de votre établissement
 - d'une lecture cursive
- création d'un **parcours ludique** pour valoriser :
 - le **patrimoine** de la commune
 - les **atouts de votre établissement** lors de vos Journées Portes Ouvertes

Co-création en 2020, avec des collégiens de Sainte-Livrade, de six panneaux géants exposés sous la halle, pour raconter l'histoire de la commune et valoriser son patrimoine.





Ecriture du conte fantastique "Rosa et le coffre magique", en 2022, avec des CM1/CM2, à partir de 75 oeuvres d'art. Chacun des 30 panneaux d'exposition est muni d'un QR code donnant accès à une version vidéo de l'histoire.

Scannez le QR Code pour découvrir le début du conte, en vidéo.





ART & PERSONNAGES

Les interventions de cette rubrique permettent aux élèves :

- de découvrir de manière ludique des **œuvres variées** de différentes **époques** et **cultures** pour comprendre la **fonction de l'art** dans la société et s'y intéresser.
- d'aller à la rencontre de **personnages historiques ou légendaires** et de se laisser surprendre ou pourquoi pas de trouver une **inspiration...**

6 - L'ART EN QUESTIONS

Jeu pour comprendre ce qu'est une oeuvre, la fonction sociale de l'art et pour acquérir quelques **clés de lecture**.

Chaque équipe **se concentre sur un thème*** :

- les couleurs primaires
- l'animal
- le pouvoir
- le sport

Le jeu, basé sur l'observation guidée, permet de découvrir en tout **une centaine d'oeuvres**, célèbres ou plus confidentielles.

* *Autres thèmes **sur demande**.
Par exemple : la femme, le sacré (laïcité), l'environnement.*



Dès 09/2024

Jeu coopératif

En classe

4 équipes

2h30 environ



7 - À LA DÉCOUVERTE DU FLAMENCO

Découverte du flamenco co-animée **avec une danseuse professionnelle**.

- **Phase 1 - Musique et chant**

Découverte du **lexique** à partir de **sons**, de **démonstrations** (castagnettes, frappés de pied) et **d'initiation** (frappés de main).

+ historique du **flamenco**

- **Phase 2 - Danse**

Lexique vêtements et accessoires de danse.

A partir des paroles écrites, les élèves expriment leurs attentes (rythme, mouvement, attitude). Ils confirment (ou pas !) après l'écoute musicale et les **démonstrations** de danse.



Dès 09/2024

Initiation

En classe

Co-animé

3h + récréation

8 - SUR LES TRACES DE LUCIEN PÉRAIRE

En **1928**, convaincu qu'une langue commune peut garantir la paix, ce Lavardacais de 22 ans part faire la promotion de **l'Esperanto**. Son voyage à vélo **durera 4 ans** et le mènera jusqu'en Asie.

- Phase 1
Découverte du parcours et **initiation à l'Esperanto**.

- Phase 2
Jeu coopératif basé sur le **carnet de voyage** de Lucien et **l'Esperanto**. Les élèves ont ainsi un aperçu concret de cette aventure humaine inspirante.



Dès 09/2024

Jeu coopératif

En classe

4 équipes

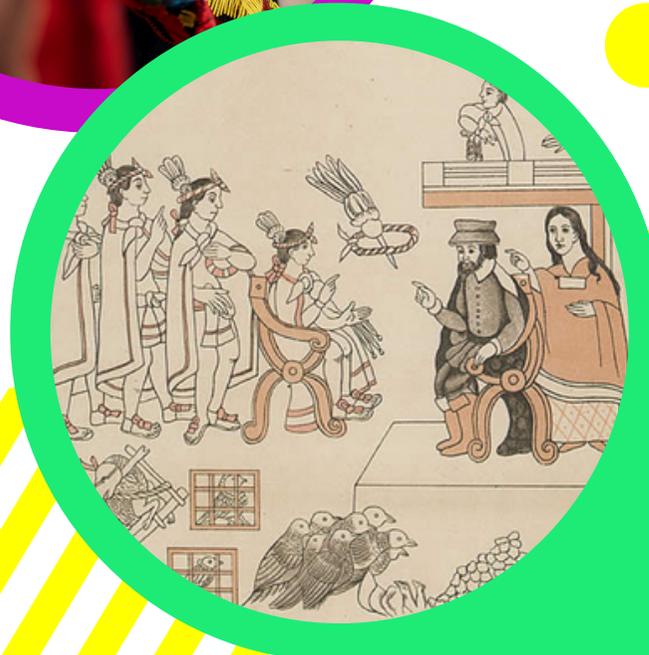
3h + récréation

9- DANS LES YEUX DE MALINCHE

Au début du XVIème siècle, c'est grâce à une indienne surnommée "Malinche" que les Espagnols menés par Cortés réussissent la conquête du **Mexique** en un temps record.

Par le biais d'un jeu de cartes créé dans l'esprit des romans "**dont vous êtes le héros**", les élèves découvrent les cultures précolombiennes et Malinche, ce personnage étonnant et **controversé** dont l'Histoire a oublié le nom.

Le jeu comprend des **défis logiques** et des **messages à décoder**. Les équipes doivent coopérer pour réussir une ultime mission



Dès 11/2024

Jeu à décision

En classe

4 équipes

2h environ

10 - ODIN & LE CRÉPUSCULE DES DIEUX

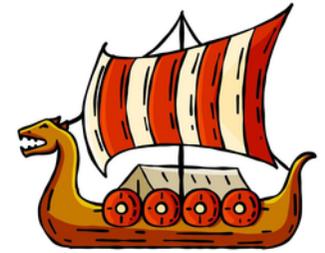
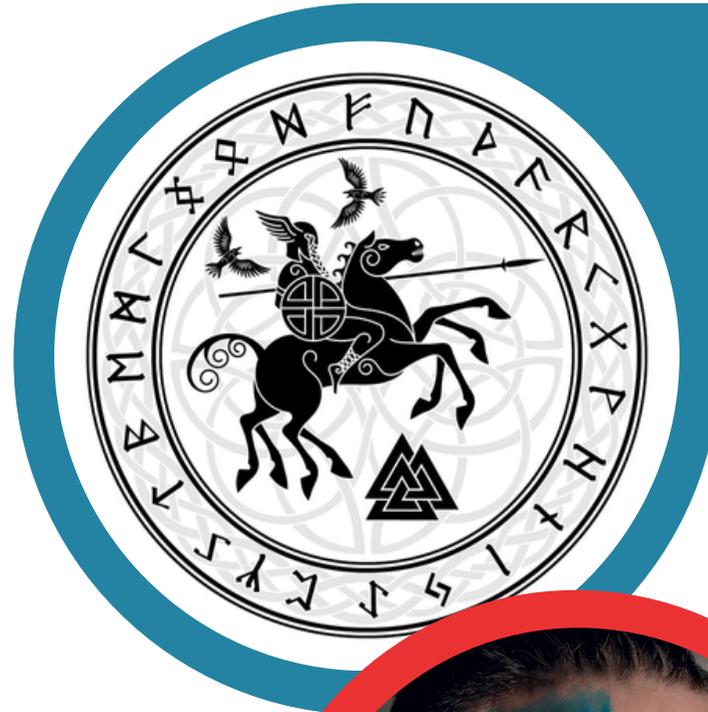
Selon la **mythologie Viking**, une terrible prophétie annonce la fin du monde : le **Ragnarök**.

Dans le jeu, les élèves incarnent Odin, dieu de la Guerre et chef tout-puissant. Ils prennent les décisions à sa place, dans l'esprit des romans "dont vous êtes le héros".

Leur mission consiste à sauver le monde. Sauront-ils relever le défi ?

Le jeu comprend des **défis logiques** et des **messages à décoder**.

Les équipes doivent coopérer pour réussir une ultime mission.



Dès 09/2024

Jeu à décision

En classe

4 équipes

2h environ



> TARIFS

Les ateliers sont finançables intégralement via **la part collective du Pass Culture**, dont les montants sont rappelés ci-contre.

Page suivante, vous trouverez les **tarifs publics**, calculés selon la durée de l'atelier mais aussi le temps d'installation et de préparation nécessaire en amont.

Pour bénéficier d'un **tarif plus avantageux**, groupez vos commandes en sollicitant les collègues de votre établissement ou de votre collectivité pour des interventions au centre de loisirs ou lors d'événements (salon du livre, fête de village, marché...).

N'hésitez pas à me contacter pour toute question ou remarque. Vos retours sont précieux !
A bientôt.

LUCILE ALET

 06-82-32-96-01



Montant de
la **part collective**
financée par
élève :

6ème : 20 €

5ème : 20 €

4ème : 25 €

3ème : 25 €

2nde : 30 €

1ère : 20 €

TLE : 20 €

TARIFS ATELIERS HISTOIRE & PATRIMOINE



	Type	Durée	Tarif	Frais km*
1- Patrimoine France	Jeu coopératif	2h	220 €	oui
2- Patrimoine 47	Jeu coopératif	2h	220 €	oui
3- Villeneuve-sur-Lot	Visite ludique	2h30	250 €	non
4- Nérac	Visite ludique	2h30	250 €	non
5- Projet sur mesure	A définir	A définir	Sur devis	A définir

* Les frais kilométriques sont calculés depuis Villeneuve-sur-Lot au tarif de 0.75€ / km.

TARIFS ATELIERS ART & PERSONNAGES



	Type	Durée	Tarif	Frais km*
6- L'art en questions	Jeu coopératif	2h30	250 €	oui
7- Flamenco **	Initiation	3h + pause	500 €	oui
8- Lucien Péraire	Jeu coopératif	3h + pause	300 €	oui
9- Malinche	Jeu à décision	2h	200 €	oui
10- Odin	Jeu à décision	2h	200 €	oui

* Les frais kilométriques sont calculés depuis Villeneuve-sur-Lot au tarif de 0.75€ / km.

** Co-animé avec Elsa Le Clech, danseuse professionnelle en Lot-et-Garonne.



MINISTÈRE
DE LA CULTURE

*Liberté
Égalité
Fraternité*



LUCILE ALET
06-82-32-96-01

pass
Culture 