

ATELIERS CULTURELS

CATALOGUE 2025 - 2026



Collège & Lycée

PATRIMOINE LOCAL
HISTOIRE DE L'ART
FLAMENCO POÉSIE
MYTHES & LÉGENDES
PROJETS SUR MESURE

06 82 32 96 01

LES PETITS CURIEUX

QUI SOMMES-NOUS ?

Depuis 2019, "Les Petits Curieux", proposent des ateliers originaux, conçus et animés par une ancienne professeure des écoles, aujourd'hui auteure et médiatrice culturelle.

Près de 5 000 élèves lot-et-garonnais ont participé à nos ateliers culturels.

NOS PARTENAIRES

Nous sommes référencés dans :

- la **Convention Educative 47**
- Adage / **Pass Culture**



**pass
Culture** 

NOTRE OBJECTIF

Rendre vos élèves **curieux** du monde qui les entoure grâce à des dispositifs ludiques et pédagogiques **performants**.



Lucile ALET
Éveilleuse de curiosité
06 82 32 96 01



[facebook.com/LPC47](https://www.facebook.com/LPC47)



SOMMAIRE

PATRIMOINE

- Découverte de la France p 3
- Découverte du Lot-et-Garonne p 3
- Parcours à Villeneuve-sur-Lot p 3
- Explorer et créer avec l'IA p 4
- Parcours à Nérac p 4

HISTOIRE DE L'ART

- L'art en questions p 5

FLAMENCO

- Découverte du flamenco p 6

POÉSIE

- Voir le monde autrement p 7
- Jeu de piste poétique p 7

MYTHES & LÉGENDES

- Odin, le crépuscule des dieux p 8
- A l'origine du monde p 8

PERSONNAGES INSPIRANTS

- Lucien Péraire p 9
- La Malinche p 9
- Joséphine Baker p 10

- Exemples de projets sur mesure p 11
- Tarifs 2025 - 2026 p 12



À LA DÉCOUVERTE DE LA FRANCE

À LA DÉCOUVERTE DU LOT & GARONNE

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

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

- Phase 1

Reconstituer la carte de France en associant une image et un texte court sur chaque département. Supports audio et vidéo additionnels à découvrir sur tablette.

- 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

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

- Phase 2

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



2h



En classe
Dès la 6^{ème}

Testé notamment par le collège de Mézin.



2h



En classe
Dès la 6^{ème}

Testé notamment par le collège de Lavardac.



ORIENTATION & OBSERVATION À VILLENEUVE-SUR-LOT



2h30 environ



Villeneuve-sur-Lot
Dès la 6^{ème}

- 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.

Testé notamment par le collège de Casseneuil.

NOUVEAU

PATRIMOINE



EXPLORER ET CRÉER AVEC L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

Ce parcours propose aux élèves de **découvrir l'IA de façon critique et créative** à travers la **conception et l'animation d'une visite** ludique de la ville / du quartier, auprès d'un public à déterminer.

La vie de la personne qui a donné son nom au collège est au cœur de la conception.

La visite mêle documents d'archives, scénettes jouées par les élèves, défis logiques et indices à décrypter.

L'IA aide les élèves à concevoir le scénario de visite et à créer les supports de jeu.

Les objectifs pédagogiques sont la rédaction d'un prompt efficace et l'appropriation du patrimoine local.



16h environ



En classe et dans la ville
Dès la 6^{ème}

Illustrations : Clé de voûte de l'église de Casseneuil - Illustration générée via l'IA.

Bêta-testé par le micro-collège de Casseneuil.

Illustration : Portrait d'Henri IV en Mars Jacob Bunel



3h environ



Nérac
Dès la 6^{ème}

TRACES D'HISTOIRE À NÉRAC

L'objectif de ce **jeu de piste** est d'aiguiser le 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 dans le parc de la Garenne.

Testé notamment par le collège de Mézin.



L'ART EN QUESTIONS

Jeu coopératif 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 au choix.

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

Un temps de mise en commun est prévu.

A la réservation, vous devez choisir pour votre classe **4 thèmes** parmi les propositions suivantes :

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

- la femme
- les émotions
- l'environnement
- la nourriture

NOUVEAU!

Personnalisation possible sur devis.

Illustration : Les joueurs de football, Douanier Rousseau



2h



En classe
Dès la 4^{ème}

Testé notamment par le collège de Duras.

Illustration : Mandy Barker, Shelf-life



FLAMENCO



Illustration : Elsa Le Clech, danseuse professionnelle de flamenco

À LA DÉCOUVERTE DU FLAMENCO

L'atelier est **co-animé** avec Elsa Le Clech, danseuse professionnelle et professeure de flamenco.

Il comprend :

- une initiation aux **castagnettes**, aux **palmas** (frappés de main) et à la danse
- plusieurs démonstrations de **danse**
- des écoutes, des vidéos
- des éléments **historiques**
- du **lexique**

L'atelier est adapté selon le niveau des élèves en Espagnol.

Pour les lycéens, prolongement possible de 3h au moins de pratique (danse, palmas) et de création de paroles / mise en voix d'un tango flamenco.

Personnalisation possible sur devis.



3h - 6h ou plus



En classe
Dès la 4^{ème}

Testé notamment par le collège de Fumel, le lycée de Villeneuve-sur-Lot et le lycée agricole de Sainte-Livrade.

Illustration : Elsa Le Clech, danseuse professionnelle de flamenco, © Gérard Mailhé



NOUVEAU



POÉSIE



VOIR LE MONDE **AUTREMENT**

La **poésie** n'est pas seulement dans les livres : elle **est partout autour de nous**, notamment dans les petits détails du quotidien.

En transformant notre regard, la poésie nous invite à voir la beauté là où on ne l'attend pas.

- Phase 1

Etudier, en équipe : des **objets** mystérieux (par leur forme ou leur nom), des **oeuvres** d'art faites avec des objets du quotidien, des **voix** inspirantes.

Comprendre les messages plus ou moins cachés.

- Phase 2

Créer !

Au choix :

- inventer un objet mystérieux, définir son usage, le dessiner
- écrire une poésie sur son plat préféré ou sur une notion étudiée en mathématiques, en histoire ou en sport.

Personnalisation possible selon votre programmation.



2h



En classe
Dès la 6^{ème}

Bêta-testé par le collège de Casseneuil.

Illustration : Canva

NOUVEAU

JEU DE PISTE **POÉTIQUE**

Organisez un "Printemps des Poètes" sous forme de jeu de piste au collège !

Pour chaque niveau de classe, 26 extraits de 13 textes sont éparpillés dans le collège. Les élèves doivent les localiser et retrouver les paires.

Chaque paire reconstituée permet de compléter un **QR code à colorier**. Lorsque le QR code est rempli, on le scanne et on profite d'une **révélation en ligne** !

La prestation comprend la création et l'envoi de tous les supports de **jeu** (pdf) et de **communication** (pdf et/ou png).

Personnalisation possible.

Bêta-testé par le collège de Casseneuil.



Supports numériques à imprimer
Dès la 6^{ème}

MYTHES & LÉGENDES



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 et ouvrir une valise cadenassée contenant un cadeau commun pour la classe.



2h



En classe
Dès la 6^{ème}

Testé notamment par le collège de Mézin.

NOUVEAU



À L'ORIGINE DU MONDE : AU COEUR DES RÉCITS FONDATEURS

nordique, égyptien, aztèque, hindou, japonais, inuit, maori, chinois, amérindien, béninois.

Format : atelier animé

- Phase 1
Chaque équipe reçoit une "boîte à mythe" contenant des objets, des énigmes, des fragments narratifs et des indices à manipuler.

Leur mission : **reconstituer un récit de création du monde** dont ils ne connaissent rien au départ.

- Phase 2
Chaque équipe **présente** son mythe au reste de la classe, en s'aidant d'un support projeté au tableau.

Format : dossier pédagogique

Pour chacune des 10 cosmogonies ci-dessus, le dossier comprend :

- un **résumé** du mythe à lire
- un support à **projeter**

Un jeu de cartes à imprimer pour réaliser une tâche finale.

En groupe, les élèves **inventent une cosmogonie** sur la base d'éléments imposés tirés au sort : un héros, une épreuve, un objet magique, un adjuvant, un opposant.



2h



En classe
Dès la 6^{ème}



Supports numériques
Dès la 6^{ème}

PERSONNAGES INSPIRANTS



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.



2h



En classe
Dès la 3^{ème}



Illustration : Photos Lucien Péraire



DANS LES YEUX DE **MALINCHE**

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



2h



En classe
Dès la 5^{ème}



Illustration : Lienzo de Tlaxcala

NOUVEAU

PERSONNAGES INSPIRANTS



JOSÉPHINE BAKER : COULISSES D'UNE VIE EXTRAORDINAIRE

Les élèves reçoivent une invitation incomplète à une cérémonie au **Panthéon** : aucune information sur la personne honorée par la Nation !

À partir d'indices (photos, objets, énigmes, extraits sonores, documents "classifiés"), les élèves mènent l'enquête pour **trouver qui** est honoré par la Nation et pourquoi.

Peu à peu, une femme **libre** et **engagée**, à la vie hors normes, se révèle.

Cet atelier ludique et immersif permet d'aborder autrement la Résistance, la lutte contre le racisme, l'art comme engagement, les valeurs citoyennes et la mémoire collective.



2h



En classe
Dès la 4^{ème}



Illustrations :
Portrait en uniforme; Studio Harcourt
Josephine avec deux de ses enfants © AGIP / Bridgeman Images
Joséphine Baker vêtue d'une ceinture de bananes, par Lucien Waléry.





PROJETS



En marge du catalogue, nous proposons la conception et la mise en oeuvre de **projets sur-mesure**. Voici quelques exemples pour vous donner une idée du champ des possibles !

Cliquez sur les vignettes pour en savoir plus.



RANDO LÉGENDES : SITE WEB DE RANDONNÉES FANTASTIQUES

Projet universitaire imaginé comme une réponse au défi :
"Comment donner aux collégiens le goût de la lecture tout en éveillant leur imagination ?"

Conception, création du site sur Wordpress, création des graphismes avec l'IA générative et montage vidéo.



PROJET D'ÉCRITURE D'UN CONTE FANTASTIQUE

Projet conçu et réalisé avec deux classes de CM1 et CM1 / CM2.

Écriture d'un conte fantastique à partir de 75 oeuvres du musée numérique Micro-Folie de Sainte-Livrade.

Conte présenté sur 30 panneaux d'exposition, munis chacun d'un QR code donnant accès à une version vidéo de l'histoire.



EXPOSITION PATRIMOINE SUR PANNEAUX GÉANTS

Des adolescents de 13 à 15 ans se mettent en scène pour valoriser le patrimoine de leur village et illustrer de manière originale l'histoire locale. Le résultat : une exposition colorée sur panneaux géants.



LES PETITS CURIEUX 1 LIVRE JEUNESSE + 1 SITE WEB

Livre documentaire jeunesse 64 pages récompensé par le Prix de l'engagement citoyen 2019 du département de Lot-et-Garonne. Vendu à 4 500 exemplaires. Décliné sous forme de supports de visite et complété par un site internet.

TARIFS 2025 - 2026



pass
Culture 

ETAPE 1 - CHOISIR VOS ATELIERS

A chaque atelier ou ressource du catalogue correspond un **nombre de crédits**.
La première étape consiste donc à calculer le nombre de crédits dont vous auriez besoin, pour l'établissement entier, sur l'année scolaire 2025 - 2026.

PATRIMOINE		POÉSIE	
• Découverte France	2 crédits	• Atelier	2 crédits
• Découverte du 47	2 crédits	• Jeu de piste à télécharger	1 crédit
• Parcours Villeneuve-sur-Lot	3 crédits		
• Parcours Nérac	3 crédits		
• Création avec l'IA	40 crédits		
HISTOIRE DE L'ART		MYTHES & LÉGENDES	
• Thème catalogue	2 crédits	• Atelier viking	2 crédits
• Thème personnalisé	10 crédits	• Atelier cosmogonie	2 crédits
		• Cosmogonie à télécharger	1 crédit
FLAMENCO*		PERSONNAGES INSPIRANTS	
• Découverte 3h	3 crédits	• Lucien Péraire	2 crédits
• Découverte + création 6h	6 crédits	• La Malinche	2 crédits
		• Joséphine Baker	2 crédits

* Les crédits ne permettent de financer que la moitié du parcours flamenco co-animé. Un solde sera à verser directement à Elsa Le Clech via le Pass Culture ou sur devis. Ce solde est, par classe, de 250€ pour l'atelier 3h et de 450€ pour l'atelier 6h. La gestion du projet reste centralisée par "Les Petits Curieux" donc simple pour vous.

ETAPE 2 - CALCULER LE BUDGET

Plus vous achetez de crédits, plus le prix unitaire du crédit diminue !

Après avoir calculé votre nombre de crédits, reportez-vous à la grille ci-dessous pour connaître le budget correspondant.

Des frais de déplacement sont appliqués en sus, depuis **Sérignac-sur-Garonne**.

L'achat des crédits peut être financé via le **Pass Culture** et/ou sur devis.

Nombre de crédits annuels	Tarif unitaire du crédit	 Zone	Nombre de km aller	Tarif
120 et plus	30 €			
De 60 à 119	40 €	1	Jusqu'à 34 km	0,50 €
De 30 à 59	60 €	2	A partir de 35 km	0,60 €
De 15 à 29	80 €	3	A partir de 50 km	0,75 €
De 1 à 14	100 €	4	A partir de 100 km	Devis



**UNE IDÉE ? UN PROJET ?
PARLONS - EN !**

06 82 32 96 01