



# EXEMPLE DE PROGRAMME "VOYAGE DANS L'HISTOIRE"

(programme à adapter selon les marées et le projet pédagogique des enseignants)

	LUNDI	MARDI	MERCREDI	JEUDI	VENDREDI
	PM : BM : coeff :	PM : BM : coeff :	PM : BM : coeff :	PM : BM : coeff :	PM : BM : coeff :
08h15 - 08h45	Petit déjeuner	Petit déjeuner	Petit déjeuner	Petit déjeuner	Petit déjeuner
09h00 - 12h00	<b>Voyage</b>	<b>Excursion à l'Île-de-Batz</b> <i>Balade patrimoine et reconstitution</i> L'histoire de l'île révélée à travers les traces de personnages de légende : Saint Pol Aurélien, les ruines de l'ancienne église ensablée, les corsaires et les contrebandiers	<b>Roscoff</b> <i>Visite-jeu de piste de Roscoff</i> Des maisons d'armateurs et de corsaires, aux Johnnies et touristes.	<i>Atelier spectacle historique</i> Travail scénaristique et théâtrale en vue de la restitution, expression écrite et orale	<i>Restitution du spectacle historique / jeu de rôle</i> Achèvement, répétition et mise en commun finale
12h30 - 13h15		pique-nique	Déjeuner	Déjeuner	Déjeuner
14h00 - 17h00	<b>Saint-Pol-de-Léon</b> <i>Découverte de la vieille ville de Saint-Pol-de-Léon</i> Les mystères de la Cathédrale du Kreisker et des maisons anciennes, le lavoir, les lavandières de nuit	<b>Excursion à l'Île-de-Batz (suite)</b> <i>Randonnée contée</i> Faire le tour de l'île à pied en écoutant les légendes de la ville d'Ys et de la grwach de l'île du Loch	<i>Atelier jeu de rôles</i> A partir des éléments extraits des visites, mise en commun du jeu de rôle.	<i>Atelier de création scénique</i> Réalisation d'un espace scénique en intérieur ou extérieur, selon la météo.	<b>Départ</b>
19h00 - 19h45	Dîner	Dîner	Dîner	Dîner	