

J.-L. Cerisier  
C. Rigaud  
J. Estaque  
E. Collet  
L. Verdral



C. Bevert  
A. Guévin  
Tannine  
P.-L. Fugèreau  
B. Cadavé  
R. Fant

## II Artistes Petits formats/petits prix 56 Ile d'Errand 44550 Saint-Malo-De-Guersac

Du Samedi 19 au Jeudi 24 Décembre  
et du Samedi 26 au Jeudi 31 Décembre  
Entrée libre Ouvert de 15h à 19h

Renseignement 06 18 97 13 63  
associationlff 2015



SORTIR | AGIR | VIVRE

www.estuaire.org



# estuaire # 1562

16 AU 22 DÉCEMBRE 2020

## SOMMAIRE

Agenda	p.04
Associations	p.06
Activités	p.11
Expositions	p.11



Agora 1901 - 2 bis, av. Albert-de-Mun  
44600 Saint-Nazaire

**Rédaction**  
Mireille Peña : 02 40 66 97 39  
redaction.estuaire@sn-asso.org

**Publicité**  
Delphine Corbière : 02 85 52 69 06  
delphine.corbiere@sn-asso.org



Directeur de publication : Emmanuel Hilaquer  
Rédactrice en chef : Mireille Peña  
Journaliste rédacteur : Guillaume Bernardeau  
Maquette : Jocelyn Prouff • Création : Second Regard  
N° d'imprimeur : 1277-14-81  
N° ISSN 978-2-900-108 • Dépôt légal : décembre 2020  
Photo de couverture © Nina La Gaine

Estuaire est une  
publication de

**as**  
**SO**  
SAINT-NAZAIRE



Avec le soutien de :  
Saint-Nazaire Agglomération,  
et des Villes de :  
Saint-Nazaire • Saint-André-des-Eaux  
Pornichet • Saint-Joachim  
La Chapelle-des-Marais • Trignac  
Montoir-de-Bretagne • Besné  
Saint-Malo-de-Guersac • Donges



Estuaire vous donne rendez-vous  
le 13 janvier. En espérant que nous  
pourrons tous retrouver le cours  
de la vie.

En attendant, prenez soin de vous,  
de votre santé, de votre moral.  
Et gardons l'envie.

• Estuaire



P.6

Projet neuf :  
un libre-lieu



P.8

Quand les élèves créent  
des jeux de société



# JOUER, C'EST SÉRIEUX



Une partie des élèves et leurs enseignantes, accompagnés de Karine Minidré et d'un représentant des Archives.

**Trois classes primaires de l'école Lamartine de Saint-Nazaire ont créé de A à Z quatorze jeux de société qu'ils ont fait découvrir à un public de privilégiés ce vendredi 11 décembre.**

Deux classes de CE2 et une classe de CM1, soit 70 enfants, ont travaillé depuis la rentrée 2019 à la création de jeux de société. Tout aurait dû être terminé pour juin dernier, mais, fermeture des écoles lors du premier confinement oblige, ils se sont remis à l'ouvrage cet automne bien qu'ils aient été séparés dans leurs classes supérieures respectives :

« *Nous nous sommes organisés pour nous retrouver tout de même. Les élèves étaient très en demande, toujours pleins d'énergie* », confie une de leur – ancienne – maîtresse.

Il est vrai que le projet ne manquait pas d'ambition : imaginer et fabriquer des jeux de société sur le thème de l'Histoire de leur ville. Ils ont pour cela été accompagnés par Karine Minidré, du JOK'cœur, qui leur a fait jouer à une multitude de jeux afin qu'ils puissent en comprendre les différentes mécaniques. Parallèlement, ils allaient visiter la mairie et les archives de Saint-Nazaire où on leur avait tout spécialement préparé des ateliers sur l'Histoire locale. Vint ensuite le temps de l'écriture par petits groupes



L'équipe du jeu "Casse-tête pas casse-pied".



## LE PEAC

Ce projet a pu voir le jour grâce à une des politiques publiques développées par l'Etat en 2013 et soutenues par les collectivités territoriales : le dispositif Parcours d'éducation artistique et culturelle. Le PEAC "est l'ensemble des connaissances acquises par l'élève, des pratiques expérimentées et des rencontres faites dans les domaines des arts et du patrimoine, que ce soit dans le cadre des enseignements, de projets spécifiques, d'actions éducatives, dans une complémentarité entre les temps scolaire, périscolaire et extrascolaire" (source ministère de l'Education). A Saint-Nazaire, la municipalité et toutes ses structures culturelles construisent ainsi chaque année des offres éducatives culturelles ou citoyennes selon les axes donnés par les écoles (NDLR : 20 groupes scolaires pour 5 500 enfants).

« *L'offre a évolué, ce n'est plus une sorte de catalogue dans lequel les écoles pouvaient choisir un projet prédéfini. Il s'agit maintenant de projets spécifiques élaborés après rencontres avec le corps enseignant et qui concernent l'ensemble des temps des enfants* », explique Xavier Perrin, adjoint au maire de Saint-Nazaire élu à l'Education.

de cahiers des charges et la fabrication artisanale de prototypes. Après une phase de tests, de nécessaires ajustements et la commande de matériaux... arriva le confinement. C'est donc à la rentrée 2020 qu'ils ont pu finaliser leurs réalisations présentées aujourd'hui, quatorze jeux "jouables" qui ont comme point commun d'avoir un rapport avec l'Histoire de Saint-Nazaire.

## DES JEUX DE TOUTES SORTES

Quatorze jeux : nous ne pouvons tous les citer ici. Il y a par exemple "Kaporal", inspiré du nom de la marque de la trousse du petit Elyas, dont, selon ses créateurs, « *le but est simple, dégommer les soldats et les bateaux de l'adversaire* ». Il y aussi deux jeux sur le pont de Saint-Nazaire, un de la famille du jeu de l'oie et dont l'objectif est de "passer de l'autre côté de l'eau", l'autre plus proche du Trivial Pursuit avec des questions comme "Vrai ou faux : ce sont deux éléphants qui ont testé la résistance du pont lors de sa construction"... Ou encore "Le casse-tête pas casse-pied" où il s'agit d'arriver jusqu'à la mairie de Saint-Nazaire.

Tous sont colorés, amusants, ingénieux, et tous, comme leur nom

l'indique, font société. C'est d'ailleurs ce que relève une des enseignantes : « *Evidemment, ce travail de longue haleine fait appel à la logique, la géométrie, l'Histoire, les arts plastiques. C'est un exercice intéressant de définir ses contraintes pour mieux s'en servir. Mais sa première vertu éducative est la pratique du faire ensemble, du vivre en groupe. C'est un apprentissage de réfléchir à plusieurs, de discuter, de se mettre d'accord, pour une création commune. Nous sommes très fiers.* »

L'équipe entière avait rêvé d'expérimenter ses nouveaux jeux dans les Maisons de quartier et les maisons de retraite. Il faudra attendre. Pour le moment, ils seront à disposition de toutes les classes à la bibliothèque de l'école. • **Mireille Peña**



L'équipe du jeu "Kaporal".