



PROGRAMME D'ÉDUCATION ARTISTIQUE, CULTURELLE, SCIENTIFIQUE ET SPORTIVE

ANNEE SCOLAIRE 2026-2027

WWW.MAIRIE-CIBOURE.FR
WWW.ZIBURUKO-HIRIA.EUS

SOMMAIRE



PARCOURS COMMUNS

- ◆ **Musique**
Parcours d'éducation musicale des Cmr | 8
- ◆ **Spectacle vivant**
Un spectacle pour Noël | 9
- ◆ **Sport**
Initiation à la voile | 10
Cours de natation | 11
Savoir rouler à vélo | 12
Joko Eguna | 13
- ◆ **Prévention**
Sensibilisation aux gestes qui sauvent | 14
Parcours de sensibilisation à la précarité alimentaire | 15

**ZIBURU
CIBOURE**

MAIRIE – HERRIKO ETXEA

Directeur de la publication :
Eneko Aldana-Douat, Maire de Ciboure
Textes : Service culture, patrimoine et vie associative
Création : Service communication
Mise en page : DonibaneKopi
Traduction : Zirtoka - Argitxu Errotabehera
Photos : CPIE, Mapirudi, Korncebo, Freepik, Ville de Ciboure, Jean-Marc Hellies, Eric Walther
Impression : DonibaneKopi, Saint-Jean-de-Luz
Ce livret est imprimé sur papier recyclé.
Licence 1 : PLATESV-D-2022-006462
Licence 2 : PLATESV-D-2022-006464
Licence 3 : PLATESV-D-2022-006463

PARCOURS OPTIONNELS

- ◆ **Musique**
Voyage au coeur du paysage sonore | 17
- ◆ **Spectacle vivant**
À la découverte des petites forces | 19
Donner vie aux objets, raconter autrement | 20
- ◆ **Lecture publique**
Fabriquer un tapis ou tablier de chansons et d'histoires | 21
Lire, dire et entrer dans le récit | 22
- ◆ **Patrimoine**
Les explorateurs, actions éducatives du Pays d'Art et d'Histoire | 23
- ◆ **Culture scientifique et technique**
Les projets d'éducation à l'environnement du CPIE Littoral Basque | 25
Valise pédagogique « Les gestes éco-responsables » | 29
Valise pédagogique « Différence et handicap » | 30
Parcours apiculture | 31
Parcours d'éducation au bien manger | 32
Les codes de sociabilité numérique | 33

DES RESSOURCES À EXPLOITER EN AUTONOMIE

- ◆ **La Balade de Kaskarot** | 35
- ◆ **Un sentier aménagé au cœur du quartier de l'Untxin** | 36

INTRODUCTION

Dès 2020, la Ville de Ciboure a fait le choix de créer un service culture, patrimoine et vie associative afin de **développer une offre culturelle riche, accessible et ouverte à tous**, sur l'ensemble du territoire communal.

En lien avec les acteurs culturels, les associations et les compagnies locales comme nationales, la Ville déploie depuis 2021 une **programmation artistique pluridisciplinaire**, axée notamment sur le spectacle vivant et la lecture publique. Celle-ci se construit dans une logique d'itinérance, en investissant aussi bien l'espace public que les équipements municipaux, les lieux patrimoniaux ou les établissements scolaires.

Engagée depuis 2022 dans une réflexion autour de l'éducation artistique et culturelle, la Ville a progressivement élargi cette démarche à l'ensemble des actions éducatives proposées aux écoles (culture, sport, développement durable, politique linguistique...). Cette dynamique a conduit à la création, à la rentrée 2024-2025, d'un programme d'éducation artistique, culturelle, scientifique et sportive.

Pour l'**année scolaire 2026-2027**, ce programme s'inscrit dans une **volonté de consolidation**. Il vise à proposer des parcours cohérents, lisibles et complémentaires, en privilégiant la qualité des actions et leur inscription dans la durée.

Une attention particulière est portée à la **co-construction des projets avec les équipes enseignantes**. Ce programme a vocation à s'adapter aux besoins pédagogiques, à s'articuler avec les projets de classe et à se construire dans un dialogue régulier entre les enseignants, les services municipaux et les partenaires culturels.

Les actions présentées s'appuient sur les équipements et compétences de la Ville, ainsi que sur les partenariats développés à l'échelle du territoire. Elles sont élaborées en lien avec les conseillers pédagogiques de l'Éducation nationale et se déroulent sur le temps scolaire.

Elles participent à une ambition commune : **accompagner les élèves dans le développement de leur sensibilité, de leur créativité et de leur esprit critique**, tout en favorisant leur autonomie et leur capacité à s'inscrire dans des dynamiques collectives.

Nous vous invitons à vous emparer de ces propositions et à construire, avec les services municipaux et les partenaires, des projets adaptés à vos envies et à vos objectifs pédagogiques.

Bonne lecture,

Leire Larrasa

1^{ère} adjointe en charge de l'éducation, de l'enfance, de la jeunesse et de la politique linguistique

Emilie Dutoya

3^{ème} adjointe en charge de la culture, du patrimoine et de la vie associative

Retour sur l'année 2025-2026

L'année 2025-2026 a marqué une étape importante dans le déploiement du programme. Au total, 40 parcours ont été proposés, dont 8 parcours communs et 32 parcours optionnels, représentant 98 séances sur l'année scolaire. L'ensemble des écoles s'est pleinement inscrit dans cette dynamique : 100 % des classes et 100 % des élèves ont bénéficié d'au moins une action, soit 21 classes et 381 élèves concernés. Ces résultats témoignent de l'appropriation du dispositif par les équipes pédagogiques et confirment l'intérêt d'un travail partenarial entre les enseignants, les services municipaux et les acteurs du territoire. Ils encouragent à poursuivre cette dynamique en renforçant la qualité, la lisibilité et la co-construction des parcours proposés.



CHARTRE POUR L'ÉDUCATION ARTISTIQUE ET CULTURELLE

À L'INITIATIVE DU HAUT CONSEIL DE L'ÉDUCATION ARTISTIQUE ET CULTURELLE

1

L'éducation artistique et culturelle **doit être accessible à tous**, et en particulier aux jeunes au sein des établissements d'enseignement, de la maternelle à l'université.

4

L'éducation artistique et culturelle contribue à la formation et à l'émancipation de la personne et du citoyen, à travers le développement de sa sensibilité, de sa créativité et de son esprit critique. C'est aussi une **éducation par l'art**.

8

L'éducation artistique et culturelle relève d'une **dynamique de projets associant des partenaires** (conception, évaluation, mise en œuvre).

2

L'éducation artistique et culturelle associe **la fréquentation des œuvres, la rencontre avec les artistes, la pratique artistique et l'acquisition de connaissances**.

5

L'éducation artistique et culturelle prend en compte **tous les temps de vie des jeunes**, dans le cadre d'un parcours cohérent impliquant leur **environnement familial et amical**.

9

L'éducation artistique et culturelle nécessite une **formation des différents acteurs** favorisant leur connaissance mutuelle, l'acquisition et le partage de références communes.

3

L'éducation artistique et culturelle vise l'acquisition d'une culture partagée, riche et diversifiée dans ses formes patrimoniales et contemporaines, populaires et savantes, et dans ses dimensions nationales et internationales. C'est une **éducation à l'art**.

6

L'éducation artistique et culturelle permet aux jeunes de **donner du sens à leurs expériences et de mieux appréhender le monde contemporain**.

10

Le développement de l'éducation artistique et culturelle doit faire l'objet de **travaux de recherche et d'évaluation** permettant de cerner l'impact des actions, d'en améliorer la qualité et d'encourager les démarches innovantes.

7

L'égal accès de tous les jeunes à l'éducation artistique et culturelle repose sur **l'engagement mutuel entre différents partenaires** : communauté éducative et monde culturel, secteur associatif et société civile, Etat et collectivités territoriales.

CALENDRIER 2026 - 2027



SEMAINE DU 22 JUIN 2026

Présentation du programme d'éducation artistique, culturelle, scientifique et sportive aux directeurs et enseignants des trois écoles.

SEMAINE DU 24 AOÛT 2026

Rencontre de chaque école pour répondre aux éventuelles questions et récolter les inscriptions aux parcours optionnels.

SEMAINES DES 31 AOÛT ET 7 SEPTEMBRE 2026

Finalisation des inscriptions aux projets optionnels.

SEMAINES DES 14 ET 21 SEPTEMBRE 2026

Inscription administrative des enseignants sur la plateforme Adage (pour les projets qui le nécessitent).



DOMAINE	TITRE	Langue	Nbre de séances	TPS	PS	MS	GS	CP	CE1	CE2	CM1	CM2	Nbre total de classes possibles
LES PARCOURS COMMUNS													
Musique	Parcours d'éducation musicale des Cmr	FR et EUS	Chaque semaine de septembre à juin								x	x	Toutes
Spectacle vivant	Un spectacle pour Noël	FR, EUS ou sans parole	1	x	x	x	x	x	x	x	x	x	Toutes
Sport	Initiation à la voile	FR	12									x	Toutes
	Cours de natation	FR	10				x	x	x	x	x	x	Toutes
	Savoir rouler à vélo	FR et EUS					x	x	x	x	x	x	Toutes
	Joko Eguna	FR	1	x	x	x	x	x	x	x	x	x	Toutes
Prévention	Les gestes qui sauvent	FR et EUS	1									x	Toutes
	Précarité alimentaire	FR et EUS	1									x	Toutes
LES PARCOURS OPTIONNELS													
Musique	Voyage au coeur du paysage sonore	FR et EUS	4	x	x	x							2
	Entre traditions et créations : musiques et danses basques	EUS	3				x	x	x	x	x	x	3
Spectacle vivant	A la découverte des petites forces	Sans parole	1		x	x							2
	Donner vie aux objets, raconter autrement	FR	A définir ultérieurement							x	x	x	2 classes
Lecture publique	Fabriquer un tapis ou tablier de chansons et d'histoires	FR	4	x	x	x							2
	Lire, dire et entrer dans le récit	FR	2								x	x	2
Patrimoine	Les explorateurs, actions éducatives du Pays d'Art et d'Histoire	FR et EUS	Selon le parcours choisi	x	x	x	x	x	x	x	x	x	En fonction de la demande
Culture scientifique	Les projets d'éducation à l'environnement du CPIE Littoral Basque	FR et EUS	½ journée	x	x	x	x	x	x	x	x	x	6 ½ journées réparties sur l'année
	Valise pédagogique "Les gestes éco-responsables"	FR et EUS	1					x	x	x	x	x	En fonction de la demande
	Valise pédagogique «Différence et handicap»	FR et EUS	Selon la formule choisie					x	x	x	x	x	1 classe par école
	Parcours apiculture	FR et EUS	2								x	x	1 classe par école
	Education au bien manger	FR	2					x	x	x			1 classe par école
	Les codes de la sociabilité numérique	FR (et EUS)	4								x	x	1 classe par école



LES PARCOURS COMMUNS

- › Musique
- › Spectacle vivant
- › Sport
- › Prévention





MUSIQUE

PARCOURS D'ÉDUCATION MUSICALE DES CMR

Ce parcours est proposé en partenariat avec la Fédération nationale des CMR, engagée dans une mission d'éducation populaire visant à favoriser l'accès à la musique pour tous.

Depuis plusieurs années, la Ville de Ciboure s'appuie sur cette expertise pour mettre en œuvre, dans les écoles de la commune, des interventions musicales sur le temps scolaire.

Le parcours s'inscrit dans la durée et se déroule tout au long de l'année scolaire et s'articule autour d'interventions musicales hebdomadaires de 45 minutes, menées par un musicien intervenant.

Ces séances permettent aux élèves de découvrir différentes formes d'expression musicale, de développer leur écoute et de s'engager dans une pratique collective.

Ce parcours permet de **développer la sensibilité musicale, l'expression artistique, l'écoute et la coopération.**



CM1 et CM2



Les 3 écoles



Septembre >> Juin



En classe



Français
Basque



Les enseignants
devront s'inscrire via
la plateforme Adage



Service culture,
patrimoine
et vie associative
[animations@
mairiedeciboure.com](mailto:animations@mairiedeciboure.com)

DOMAINES DE COMPÉTENCES VISÉS

- ☀ Les langages pour penser et communiquer
- ☀ Les méthodes et outils pour apprendre

Pratique

Connaissances



© Komcebo

SPECTACLE VIVANT

UN SPECTACLE POUR NOËL

Ce parcours propose à tous les élèves de la commune, de la TPS au CM2, de découvrir le spectacle vivant à l'occasion des fêtes de fin d'année.

Chaque année, la Ville de Ciboure offre une **sortie spectacle** à l'ensemble des élèves, en proposant une programmation adaptée aux différents âges.

Pour l'année 2026-2027, la programmation s'articule autour de la **thématique du voyage, réel et imaginaire**. À travers des formes artistiques variées, les spectacles invitent les élèves à explorer différents univers, entre récits, sensations et découvertes, ouvrant ainsi des portes vers l'ailleurs et l'imaginaire.

Le parcours s'articule autour de :

- La découverte d'un spectacle adapté à l'âge des élèves
- Une expérience collective du spectacle vivant

Trois spectacles seront proposés :

- *SO* de la Compagnie LagunArte
- *La Grande Ourse* de la Compagnie Oscar Fou
- *PP Project* de la Compagnie Les Involtes

Ces propositions artistiques permettent aux élèves de vivre une première ou nouvelle expérience du spectacle vivant, en développant leur curiosité, leur sensibilité et leur imaginaire.

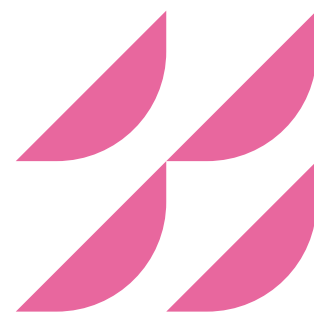
DOMAINES DE COMPÉTENCES VISÉS

- ⚙️ Les langages pour penser et communiquer
- ⚙️ La formation de la personne et du citoyen
- ⚙️ Les représentations du monde et l'activité humaine

Rencontres



©Komcebo



De la TPS au CM2



Les 3 écoles



Décembre



Selon le spectacle



Selon le spectacle



Les enseignants
devront s'inscrire via la
plateforme Adage



Service culture, patrimoine
et vie associative
[animations@
mairiedeciboure.com](mailto:animations@mairiedeciboure.com)

INITIATION À LA VOILE

Ce parcours propose aux élèves de CM2 une **initiation à la pratique de la voile, en lien avec les objectifs du programme d'éducation physique et sportive.**

Il se déroule sous forme d'un **cycle de 12 séances**, permettant aux élèves de découvrir différents types d'embarcations et d'expérimenter la navigation en milieu marin.

Le parcours s'articule autour de :

- L'apprentissage des bases de la navigation (équilibre, direction, propulsion) ;
- La découverte du milieu marin et de ses spécificités ;
- Des situations de pratique favorisant l'autonomie et la coopération.

Les élèves sont amenés à **évoluer dans un environnement naturel instable et changeant**, qui nécessite adaptation, attention et prise d'initiative.

Ce parcours permet de développer des compétences motrices, la confiance en soi, le sens des responsabilités et la capacité à agir en collectif, tout en favorisant une meilleure compréhension du milieu maritime.

DOMAINES DE COMPÉTENCES VISÉS

- ☼ Les langages pour penser et communiquer
- ☼ Les méthodes et outils pour apprendre
- ☼ Les systèmes naturels et les systèmes techniques
- ☼ Les représentations du monde et l'activité humaine



CM2



Ecole Marinela
Ecole Saint-Michel



Septembre >> Octobre
Avril >> Mai



Socoa – Baie de
Saint-Jean-de-Luz –
Ciboure



Français



Pas de démarche
administrative particulière



Service éducation
[m.martcorena@](mailto:m.martcorena@mairiedeciboure.com)
mairiedeciboure.com

Pratique

Connaissances



© Komcebo

COURS DE NATATION

Ce parcours propose aux élèves, de la grande section à la fin de l'école élémentaire, un **apprentissage progressif de la natation**, en lien avec les objectifs du programme d'éducation physique et sportive.

Il se déroule sous forme de **cycles de 10 séances** par année scolaire, permettant aux élèves de développer progressivement leurs compétences aquatiques.

Le parcours s'articule autour de :

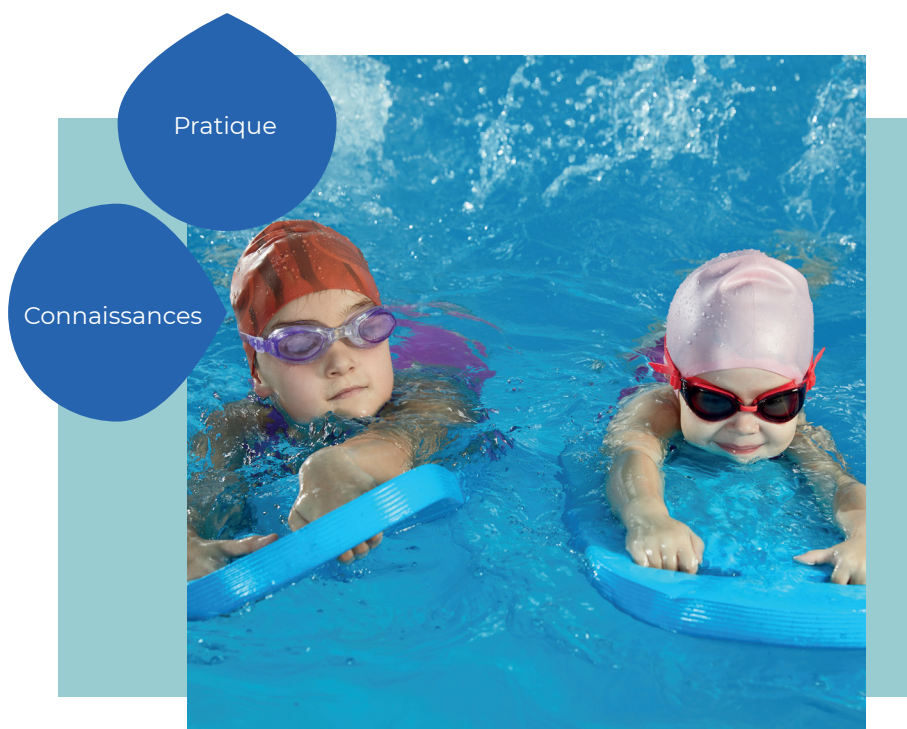
- La découverte du milieu aquatique et l'acquisition des premières compétences (s'immerger, flotter, se déplacer) ;
- Le développement des capacités motrices et de l'aisance dans l'eau ;
- L'apprentissage des règles de sécurité liées à la pratique.

Les apprentissages, construits tout au long de la scolarité, visent à amener les élèves à valider le test d'aisance aquatique à l'issue du cycle 3.

Ce parcours permet de développer les compétences motrices, l'autonomie et la confiance en soi, tout en sensibilisant les élèves aux enjeux de sécurité en milieu aquatique.

DOMAINES DE COMPÉTENCES VISÉS

- ☼ Les langages pour penser et communiquer
- ☼ Les méthodes et outils pour apprendre
- ☼ Les systèmes naturels et les systèmes techniques



© Komcebo



De la GS au CM2



Les 3 écoles



Tout au long de l'année selon le calendrier défini par la piscine de Saint-Jean-de-Luz



Piscine de Saint-Jean-de-Luz



Français



Pas de démarche administrative particulière



Service éducation
m.martcorena@mairiedeciboure.com



SPORT

SAVOIR ROULER À VÉLO

Ce parcours propose aux élèves, de la grande section au CM2, un apprentissage progressif de la pratique du vélo, visant à les rendre autonomes et responsables dans leurs déplacements, notamment en vue de l'entrée au collège.

Les 3 étapes du dispositif :

- **En classes de GS et de CP**, savoir pédaler : maîtriser les fondamentaux du vélo. Il s'agit d'acquérir un bon équilibre et d'apprendre à conduire et piloter son vélo correctement (pédaler, tourner, freiner).
- **En classes de CE1 et CE2**, savoir circuler : découvrir la mobilité à vélo en milieu sécurisé. Il s'agit de savoir rouler en groupe, communiquer pour informer les autres d'une volonté de changer de direction et découvrir les panneaux du code de la route.
- **En classe de CM1**, savoir rouler à vélo : circuler en situation réelle. Il s'agit d'apprendre à rouler en autonomie sur la voie publique et à s'appropriier les différents espaces de pratique.

En complément, les agents de la police municipale interviennent auprès des élèves pour préparer et valider l'APER (Attestation de Première Éducation à la Route).

Le nombre de séances est adapté à l'âge des élèves.

Ce parcours permet de développer les compétences motrices, l'autonomie et le sens des responsabilités, ainsi que la connaissance des règles de sécurité routière.

DOMAINES DE COMPÉTENCES VISÉS

- ☼ Les langages pour penser et communiquer
- ☼ Les méthodes et outils pour apprendre
- ☼ Les systèmes naturels et les systèmes techniques
- ☼ La formation de la personne et du citoyen



De la GS au CM2



Les 3 écoles



Septembre >> Octobre
ou Mai >> Juin



Ciboure



Français
Basque



Pas de démarche
administrative
particulière



Service enfance,
jeunesse et sports
[k.luberriaga@
mairiedeciboure.com](mailto:k.luberriaga@mairiedeciboure.com)

Pratique

Connaissances





JOKO EGUNA

Ce parcours propose aux élèves des écoles publiques et privées de la commune de participer à une **journée ludique et fédératrice**, favorisant la rencontre entre les enfants des différentes écoles.

Organisée chaque année par le service enfance, jeunesse et sports, cette journée prend la forme d'un temps de jeux adapté aux âges des élèves (demi-journée pour les maternelles, journée complète pour les élémentaires).

Le parcours s'articule autour :

- ✦ D'**ateliers variés** mêlant activités sportives, artistiques et collectives
- ✦ De **situations de jeu** favorisant la coopération, la rencontre et le vivre-ensemble

Tout au long de la journée, les élèves participent à des activités adaptées à leur niveau, en lien avec les apprentissages scolaires.

Chaque année, Joko Eguna est proposé à deux cycles différents.

Ce parcours permet de développer les compétences sociales, le respect des règles, l'esprit d'équipe et le plaisir de jouer ensemble.

DOMAINES DE COMPÉTENCES VISÉS

- ✦ Les langages pour penser et communiquer
- ✦ Les méthodes et outils pour apprendre
- ✦ Les systèmes naturels et les systèmes techniques
- ✦ La formation de la personne et du citoyen
- ✦ Les représentations du monde et l'activité humaine

Rencontres



De la TPS au CM2



Les 3 écoles



A fixer en concertation avec les équipes enseignantes



Espace polyvalent Guy Poulou ou plage de Ciboure



Français
Traduction de toutes les règles de jeux en basque



Pas de démarche administrative particulière



Service enfance, jeunesse et sports
[k.luberriaga@](mailto:k.luberriaga@mairiedeciboure.com)
mairiedeciboure.com



PRÉVENTION

SENSIBILISATION AUX GESTES QUI SAUVENT

Ce parcours propose aux élèves de CM2 une **initiation aux gestes de premiers secours**, afin de les sensibiliser à la sécurité civile et de les rendre acteurs de leur propre sécurité et de celle des autres.

Il s'inscrit dans le cadre du parcours éducatif de l'élève et contribue à développer une culture de la prévention et de la responsabilité.

Le parcours s'articule autour de :

- › La protection et l'alerte ;
- › Les hémorragies ;
- › Les positions d'attente ;
- › La perte de connaissance ;
- › L'arrêt cardiaque.

Organisée sous forme d'une demi-journée d'intervention en petits groupes (10 à 15 élèves), cette action est encadrée par l'**association Belharra Watermen Club**, qui remet à chaque élève un diplôme à l'issue de la séance.

Ce parcours permet d'acquérir les premiers réflexes face à une situation d'urgence, de développer le sens des responsabilités et de renforcer la capacité à réagir de manière adaptée.

DOMAINES DE COMPÉTENCES VISÉS

- ⚙ Les langages pour penser et communiquer
- ⚙ Les méthodes et outils pour apprendre
- ⚙ Les systèmes naturels et les systèmes techniques
- ⚙ La formation de la personne et du citoyen



CM2



Les 3 écoles



A fixer en concertation
avec les équipes
enseignantes



Ecole



Français
Basque



Pas de démarche
administrative
particulière



Service enfance,
jeunesse et sports
[k.luberriaga@
mairiedeciboure.com](mailto:k.luberriaga@mairiedeciboure.com)



Pratique

Connaissances

PRÉVENTION

PARCOURS DE SENSIBILISATION À LA PRÉCARITÉ ALIMENTAIRE

Ce parcours est proposé en partenariat avec le Centre Communal d'Action Sociale (CCAS) de Ciboure et les trois établissements scolaires de la commune, dans la volonté municipale de promouvoir les **valeurs de solidarité et de citoyenneté auprès des jeunes**.

Reconduit après une première expérimentation favorable en 2024, il vise à sensibiliser les élèves à la précarité alimentaire et au gaspillage alimentaire. Le parcours comprend une intervention pédagogique en classe, animée par le coordinateur du service d'aide alimentaire du CCAS et un intervenant bascophone, abordant les réalités de la précarité, les mécanismes de l'entraide et l'importance des gestes solidaires.

Les élèves participent ensuite à une collecte de denrées alimentaires et de produits d'hygiène au sein de leur établissement, complétée par une visite immersive du local de distribution du CCAS, pour découvrir l'organisation du dispositif et le travail des bénévoles.

Ce parcours vise à développer l'empathie, l'esprit citoyen et l'engagement des élèves dans une démarche collective et solidaire.

DOMAINES DE COMPÉTENCES VISÉS

- ☼ Comprendre les notions de précarité alimentaire et de solidarité.
- ☼ Découvrir le rôle du CCAS et des acteurs de l'aide alimentaire.
- ☼ Identifier les enjeux liés au gaspillage alimentaire.
- ☼ Participer à une action solidaire collective.
- ☼ S'impliquer dans une collecte de denrées.
- ☼ Observer et comprendre le fonctionnement concret d'un dispositif d'aide alimentaire.
- ☼ Développer l'empathie et le respect de l'autre.
- ☼ Favoriser l'engagement citoyen.
- ☼ Renforcer le sens de la responsabilité et de la coopération.

Rencontres

Pratique

Attitudes

© Freepik



CM2 (cycle 3)



Les 3 écoles



Mars >> Avril
(avant les vacances de printemps)



En classe et au
local de distribution
alimentaire du CCAS
(Okineta)



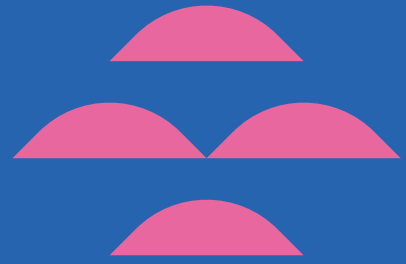
Français et/ou Basque



Pas de démarche
administrative
particulière



**Centre communal d'Action
Sociale de Ciboure**
[s.barrio@
mairiedeciboure.com](mailto:s.barrio@mairiedeciboure.com)



LES PARCOURS OPTIONNELS

- › Musique
- › Spectacle vivant
- › Lecture publique
- › Patrimoine
- › Culture scientifique et technique



VOYAGE AU CŒUR DU PAYSAGE SONORE

Ce parcours est proposé dans le cadre de l'accueil à Ciboure de la création SO de la compagnie LagunArte.

Pensé comme une **expérience sensorielle autour du paysage sonore**, ce projet invite les élèves à explorer la relation entre les sons, les matières et l'environnement. À travers la voix, les objets sonores et le travail de la lumière, le spectacle propose une immersion poétique, entre écoute, perception et imaginaire.

Le parcours s'articule autour de :

- ✧ **Une représentation du spectacle SO ;**
- ✧ **Quatre ateliers de pratique artistique :** découverte et manipulation d'objets sonores, apprentissage du chant, exploration collective autour du tambour, exploration d'un paysage et création d'un parcours sonore.

Ces temps de pratique permettent aux élèves d'expérimenter les matériaux et les principes artistiques du spectacle, en développant une approche sensible du son et de l'écoute.

Ce parcours, qui prolonge le travail mené en 2025-2026 avec la compagnie, propose une approche renouvelée, davantage centrée sur la notion de paysage sonore et sur l'expérience immersive.

Il permet de développer l'écoute, la créativité, l'expression collective et la capacité des élèves à percevoir et construire un environnement sonore.

DOMAINES DE COMPÉTENCES VISÉS

- ☼ Les langages pour penser et communiquer
- ☼ Les méthodes et outils pour apprendre
- ☼ Les représentations du monde et l'activité humaine
- ☼ La formation de la personne et du citoyen



De la TPS à la MS



2 classes



Novembre >> Décembre 2026



A l'école pour les ateliers et à l'espace polyvalent Guy Poulou pour le spectacle



Français
Basque



Les enseignants
devront s'inscrire via la
plateforme Adage



**Service culture, patrimoine
et vie associative**
[animations@
mairiedeciboure.com](mailto:animations@mairiedeciboure.com)





MUSIQUE

ENTRE TRADITIONS ET CRÉATIONS : MUSIQUES ET DANSES BASQUES

Ce parcours propose aux élèves une **immersion dans l'univers des musiques et danses basques**, en croisant découverte patrimoniale, pratique artistique et rencontre avec des artistes.

Il s'inscrit dans une réflexion autour de l'identité culturelle, envisagée comme vivante et ouverte, en lien avec les influences et les formes contemporaines de création.

Le parcours s'articule autour de :

- **Une visite guidée du musée Soinuenea** à Oiartzun, accompagnée d'un atelier de fabrication d'instruments, permettant de découvrir la richesse des instruments traditionnels (alboka, txalaparta, ttun-ttun...) ainsi que leurs usages ;
- **Une répétition publique du projet Sukaar**, suivie d'un temps de rencontre avec les artistes, offrant aux élèves un accès privilégié au processus de création et à une forme artistique mêlant musique, danse et imaginaire. Ce projet musical et chorégraphique s'inspire de la mythologie basque tout en mêlant instruments traditionnels et sonorités contemporaines, dans une expérience collective immersive ;
- **Une invitation à une représentation** du quatuor de Juan Mari Beltran en soirée, permettant de prolonger l'expérience en famille. Le travail du quatuor s'appuie sur la transmission et la valorisation des musiques traditionnelles basques, dans une approche vivante et accessible.

Ce parcours propose une progression allant de la découverte du patrimoine à l'expérience du spectacle vivant, en passant par la rencontre avec les artistes. Il contribue à la transmission du patrimoine culturel basque, au développement de la sensibilité artistique et à la compréhension des liens entre tradition et création contemporaine.

DOMAINES DE COMPÉTENCES VISÉS

- ☀ Les langages pour penser et communiquer
- ☀ Les méthodes et outils pour apprendre
- ☀ Les représentations du monde et l'activité humaine
- ☀ La formation de la personne et du citoyen

Connaissances



Pratique

Rencontres



De la GS au CM2



3 classes



Novembre 2026
>> Février 2027



A Oiartzun pour la visite du musée et les ateliers et à l'espace polyvalent Guy Poulou pour la rencontre des artistes du projet Sukaar



En basque



Les enseignants devront s'inscrire via la plateforme Adage



Service culture,
patrimoine et vie
associative
[animations@
mairiedeciboure.com](mailto:animations@mairiedeciboure.com)

SPECTACLE VIVANT

A LA DÉCOUVERTE DES PETITES FORCES

Ce parcours est proposé dans le cadre de l'accueil en résidence de la compagnie Les Vibrantes et de sa création *Les Petites Forces*.

À la croisée de la danse et du cirque, ce projet explore le mouvement, les sensations et les transformations du corps, dans une approche sensible adaptée au jeune public.

Le spectacle *Les Petites Forces* propose une forme courte, sensorielle et poétique. À travers un univers où les objets semblent s'animer et se transformer, les élèves sont invités à explorer des notions telles que la découverte, la curiosité et la relation à l'inconnu.

Il sera composé de :

- **Une sortie de résidence** (présentation d'une étape de travail) ;
- **Un moment partagé avec l'artiste**, autour d'un goûter.

Ce moment privilégié permet aux élèves de découvrir une création en cours et d'entrer en contact direct avec une artiste, dans un cadre rassurant et adapté à leur âge.

Ce parcours permet de vivre une première expérience du spectacle vivant, en développant la curiosité, l'attention et la sensibilité artistique.

DOMAINES DE COMPÉTENCES VISÉS

- ⚙️ Les langages pour penser et communiquer
- ⚙️ Les méthodes et outils pour apprendre
- ⚙️ Les représentations du monde et l'activité humaine
- ⚙️ La formation de la personne et du citoyen

Connaissances

Rencontres



© JeanMarcHellies



De la PS à la MS



2 classes



Semaine du 7 Septembre



Espace polyvalent Guy Poulou



Français
(pas de paroles
dans le spectacle)



Les enseignants
devront s'inscrire via la
plateforme Adage



Service culture, patrimoine
et vie associative
[animations@
mairiedeciboure.com](mailto:animations@mairiedeciboure.com)



SPECTACLE VIVANT

DONNER VIE AUX OBJETS, RACONTER AUTREMENT

Ce parcours est proposé en lien avec le spectacle *Minus* de la compagnie TOC Théâtre, une forme de théâtre d'objet adaptée de l'album *Jésus Betz* de Fred Bernard et François Roca.

Il s'inscrit dans le cadre d'une **présence artistique au long cours** de la compagnie sur le territoire, entre février et juin 2027, en lien avec différents établissements, dont le lycée maritime.

À travers une mise en scène épurée, une comédienne donne vie à des objets du quotidien, qui deviennent tour à tour personnages, décors et partenaires de jeu. Le spectacle propose une approche sensible et poétique du récit, laissant une large place à l'imaginaire et à l'interprétation.

Le parcours s'articule autour de :

- **Une représentation du spectacle *Minus* ;**
- **Un cycle d'ateliers de pratique artistique** (jusqu'à 20 heures), construit en lien avec les enseignants.

Ces ateliers permettent aux élèves de découvrir les principes du théâtre d'objet : manipulation, détournement d'objets, création d'images et mise en récit, à partir d'objets simples du quotidien.

Le travail mené peut faire écho aux thématiques du spectacle, notamment la question de la différence, du regard porté sur l'autre et des notions de norme et de singularité.

Ce parcours permet aux élèves d'**expérimenter une autre manière de raconter des histoires**, en développant leur créativité, leur imagination et leur capacité à donner du sens à des objets ordinaires.

DOMAINES DE COMPÉTENCES VISÉS

- ⚙ Les langages pour penser et communiquer
- ⚙ Les méthodes et outils pour apprendre
- ⚙ Les représentations du monde et l'activité humaine
- ⚙ La formation de la personne et du citoyen



Du CE2 au CM2



A définir ultérieurement



Entre Février et Juin 2027



A définir ultérieurement



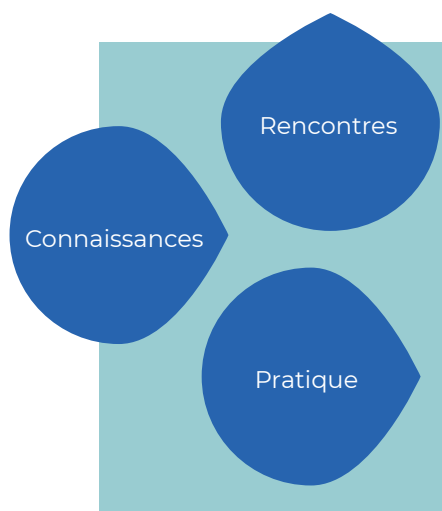
Français



Les enseignants
devront s'inscrire via la
plateforme Adage



Service culture,
patrimoine et vie
associative
[animations@
mairiedeciboure.com](mailto:animations@mairiedeciboure.com)



© EricWalther



FABRIQUER UN TAPIS OU TABLIER DE CHANSONS ET D'HISTOIRES

Ce parcours propose aux élèves de maternelle une **immersion dans l'univers des comptines et des récits**, à travers la création collective d'un support de narration, en collaboration avec la compagnie Fany Comptines et Cie.

Mené en quatre séances, il permet aux enfants de concevoir et fabriquer un tapis ou un tablier de chansons et/ou d'histoires, à partir d'un thème choisi avec l'enseignant (un rendez-vous est à prévoir en amont).

Le parcours s'articule autour de :

- Une **première séance de découverte**, mêlant histoires, chansons et exploration sensorielle ;
- Un **temps de conception collective** des éléments du support (personnages, objets, matières) avec propositions de gabarits par la compagnie ;
- Durant 3 semaines : une **phase de fabrication en classe** à partir de matériaux simples et de récupération, sans l'intervenante mais en utilisant ses gabarits ;
- Une **séance de choix des tissus** par les élèves afin de finaliser la conception du support et d'y intégrer les éléments faits en classe ;
- Une dernière **séance de finalisation** (démonstration machine à coudre) et de mise en jeu du support réalisé.

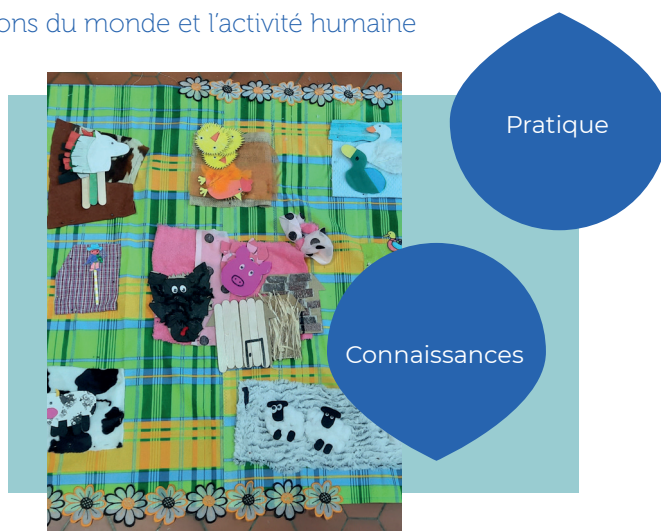
Les éléments créés par les enfants sont intégrés dans un tapis ou un tablier conçu par la compagnie, qui devient ensuite un outil pédagogique durable pour la classe.

Ce support permet de raconter, chanter et manipuler les histoires de manière interactive, en impliquant les élèves dans le choix et l'utilisation des éléments.

Ce parcours permet de développer le langage, l'imaginaire et l'expression orale, tout en encourageant la participation, la manipulation et la création collective.

DOMAINES DE COMPÉTENCES VISÉS

- ☼ Les langages pour penser et communiquer
- ☼ Les méthodes et outils pour apprendre
- ☼ La formation de la personne et du citoyen
- ☼ Les représentations du monde et l'activité humaine



De la TPS à la MS



2 classes



Premier semestre 2027



Médiathèque ou école



Français



Les enseignants devront s'inscrire via la plateforme Adage



Service culture,
patrimoine et vie
associative
[animations@
mairiedeciboure.com](mailto:animations@mairiedeciboure.com)



LECTURE PUBLIQUE

LIRE, DIRE ET ENTRER DANS LE RÉCIT

Ce parcours propose aux élèves une expérience progressive autour de la lecture à voix haute et de l'appropriation du texte, en collaboration avec les Tréteaux de France et La Grande Illusion.

Il s'articule en deux temps complémentaires, permettant de passer de la lecture à son incarnation collective.

Le parcours s'articule autour de :

▸ **Les 18 grigris de La Grande Illusion (printemps 2027)**

Les élèves participent à une expérience immersive de lecture radiophonique. Au sein d'une caravane transformée en studio sonore, ils lisent un album jeunesse au micro, accompagné en direct par un travail de bruitages et de mise en musique. Les autres élèves découvrent le récit dans une forme d'écoute immersive. Les lectures sont enregistrées et peuvent être partagées avec la classe et les familles.

▸ **Spectacle participatif KiLLT – La Mare aux sorcières (juin 2027)**

Dans le cadre du festival Ciboure part en livre – Ziburu hartu liburu, les élèves assistent à une forme théâtrale participative, dans laquelle ils sont invités à lire, dire et incarner le texte collectivement.

Ce parcours propose une progression de la lecture mise en voix vers une expérience théâtrale collective et incarnée.

Il permet de développer la fluence, l'expression orale, l'écoute et la confiance en soi, tout en favorisant une relation active et sensible à la lecture.



CM1 et CM2



3 classes pour *KiLLT* et 2 classes pour *Les 18 grigris*



Mai >> Juin 2027



A déterminer en lien avec les enseignants



Français



Les enseignants devront s'inscrire via la plateforme Adage



Service culture, patrimoine et vie associative
animations@mairiedeciboure.com

DOMAINES DE COMPÉTENCES VISÉS

- ☼ Les langages pour penser et communiquer
- ☼ Les méthodes et outils pour apprendre
- ☼ La formation de la personne et du citoyen
- ☼ Les représentations du monde et l'activité humaine

Connaissances

Rencontres



© Mapirudi



LES EXPLORATEURS, ACTIONS ÉDUCATIVES DU PAYS D'ART ET D'HISTOIRE

Le Pays d'Art et d'Histoire de Saint-Jean-de-Luz et Ciboure s'inscrit dans une démarche de valorisation et de médiation de ses patrimoines et de son cadre de vie.

À travers la convention signée avec le Ministère de la Culture en 2016, il s'engage à sensibiliser le jeune public à son patrimoine et à son cadre de vie. Le **Centre d'Interprétation de l'Architecture et du Patrimoine (CIAP) Les Récollets - Errekoletokak** est l'outil privilégié de cette démarche. Des visites thématiques et des ateliers ludiques à destination des élèves de la maternelle à la terminale sont proposés tout au long de l'année.

UNE PÉDAGOGIE PARTICIPATIVE, LUDIQUE ET SUR MESURE...

La pédagogie mise en œuvre s'articule autour des axes suivants :

- Donner l'occasion d'un contact privilégié avec le patrimoine ;
- Partir d'une approche dynamique et sensorielle de l'architecture, de l'urbanisme et de l'environnement ;
- Procéder par expérimentation, à l'aide d'un matériel approprié, pour mettre à la portée de l'enfant des notions complexes ;
- Éduquer le regard, apprendre à observer et s'exprimer pour comprendre son cadre de vie ;
- Mettre en pratique les acquis par le biais de créations plastiques.

... EN LIEN AVEC LE PROGRAMME SCOLAIRE

- Français : vocabulaire, expression écrite et orale
- Mathématiques : géométrie, notions de mesures, échelle, plans, perspectives
- Découverte du monde : se repérer dans l'espace et dans le temps
- Histoire : Moyen Âge, Époque Moderne et Louis XIV, le XIX^e et XX^e siècles, notre époque
- Géographie : paysage, urbanisme, habiter les littoraux
- Éducation civique : citoyen dans la ville, lieux de pouvoir, cadre de vie et protection du patrimoine
- Éducation artistique – histoire des arts : notions d'architecture, arts visuels, utilisation du dessin et des arts plastiques dans la mise en pratique

FOCUS SUR LE CIAP LES RECOLLETS – ERREKOLETOAK

Situé en plein cœur du port de Saint-Jean-de-Luz et Ciboure, le Centre d'Interprétation de l'Architecture et du Patrimoine (CIAP) Les Récollets-Errekoletokak se déploie au sein d'un ancien couvent du XVII^e siècle.

Un lieu dédié aux patrimoines de Saint-Jean-de-Luz et Ciboure pour :

- **EXPÉRIMENTER** un parcours ludique et interactif
- **DÉCOUVRIR** un site historique de plus de 2000 m²
- **EXPLORER** le patrimoine grâce à une programmation de visites, ateliers, expositions, conférences, spectacles...

Un espace dédié au public scolaire avec :

- Un parcours jeune public
- Une salle pédagogique
- Des outils de médiation adaptés : maquettes, matériauthèque, vidéos...



© ARC&SITES architectes 2023 – crédit photo : KOMCEBO

Informations et inscriptions :

Maider Mourguiart, Médiatrice jeune public
05 59 51 61 75 / 06 64 34 33 00
maider.mourguiart@baiestjeandeluzciboure.fr



À LA DÉCOUVERTE DES MONUMENTS DE CIBOURE

LA TOUR DE BORDAGAIN

- 2h
- Cycle 3, collège, lycée
- Ciboure, Tour de Bordagain
- Français, basque

Église, vigie, pièce maîtresse de l'ancien fort Castille : la tour de Bordagain a eu plusieurs vies. La découvrir permettra aux élèves de se familiariser aussi bien avec le patrimoine religieux que militaire. Enfin, depuis son sommet, ils profiteront d'un panorama exceptionnel sur toute la baie.

Objectifs :

- Découvrir Ciboure et la baie en prenant de la hauteur
- Se familiariser avec l'architecture militaire et religieuse
- Aborder quelques notions de cartographie

LES RÉCOLLETS : 400 ANS D'HISTOIRE(S) !

- 2h
- Cycle 3, collège, lycée
- Ciboure, CIAP Les Récollets-Errekoletok
- Français, basque

Depuis 1613, le couvent des Récollets est indissociable du paysage du port. Sa naissance et ses évolutions en disent long sur l'histoire de notre territoire. Ce monument, dans sa conception comme dans sa réhabilitation, est un témoignage des savoir-faire locaux.

Objectifs :

- Aborder l'histoire locale en se plongeant dans la vie du couvent et en s'appuyant sur des documents d'archives
- Découvrir la vie de ses habitants : frères, douaniers, ouvriers
- Se familiariser avec l'architecture religieuse du XVII^e siècle

SOCOA : UN QUARTIER, UN PORT, UN FORT

- 2h
- Cycle 3, collège, lycée
- Ciboure, Fort de Socoa
- Français, basque

Un coin de la baie en guise de décors.

Pour personnages : des douaniers, le Maréchal de Vauban, des hydravions, une usine, une école...

Il n'en faudra pas moins à notre guide pour vous conter les 400 ans d'histoire(s) du quartier de Socoa. En point d'orgue, l'acteur principal de cette aventure : le fort.

Objectifs :

- Découvrir l'histoire du quartier de Socoa
- Décoder l'architecture militaire
- Comprendre la vie de ceux qui vécurent dans le fort

PLEIN FEU SUR CIBOURE !

- 2h
- Cycle 2, cycle 3, collège
- Ciboure, CIAP Les Récollets - Errekoletok
- Français, basque

Une visite du feu de Ciboure offre un regard neuf sur le port. En découvrant cette œuvre majeure d'André Pavlovsky, les élèves comprendront son fonctionnement et son utilité pour le monde maritime. Mais ce monument fut également un lieu de vie pour plusieurs générations de gardiens...

Objectifs :

- Décoder l'œuvre de l'architecte André Pavlovsky
- Découvrir le fonctionnement du feu
- Comprendre le balisage de nos côtes



Le Pays d'Art et d'Histoire propose d'autres visites, parcours artistiques et ateliers que vous pouvez découvrir dans leur plaquette intitulée « Explorateurs ».

CULTURE SCIENTIFIQUE ET TECHNIQUE



LES PROJETS D'ÉDUCATION À L'ENVIRONNEMENT DU CPIE LITTORAL BASQUE

Depuis 2022, dans le cadre d'une convention annuelle, le CPIE Littoral Basque accompagne la Ville de Ciboure vers une transition écologique. Dans ce cadre, plusieurs axes de travail ont été définis et notamment l'éducation à l'environnement dans les établissements scolaires de la commune.

Ainsi, chaque année, les écoles de Ciboure peuvent bénéficier d'animations en lien avec l'environnement et le développement durable adaptées à leur âge.

Au-delà des 6 demi-journées prises en charge sur l'année scolaire, les tarifs sont indiqués sur la base d'un animateur par activité et par demi-journée pour un groupe de 30 élèves maximum :

- » Forfait de 220 € / animateur / demi-journée (440 € / animateur / jour)

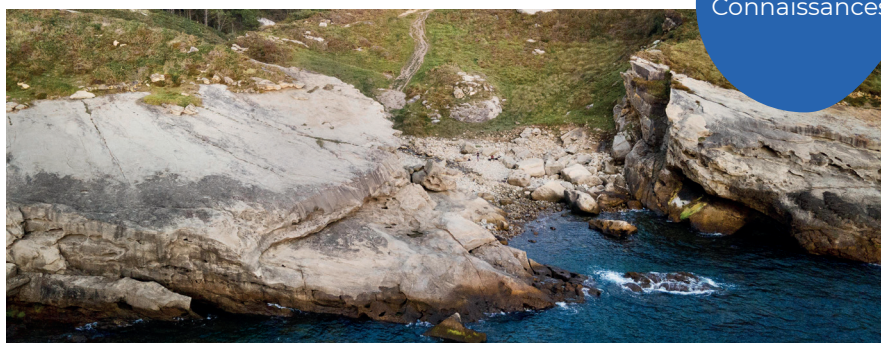
Au-delà de 30 élèves, la classe sera partagée en 2 demi-groupes pris en charge chacun par un animateur, avec application du tarif forfaitaire.



OFFRE COMPLÈTE
DES ANIMATIONS

DOMAINES DE COMPÉTENCES VISÉS

- ☼ Les langages pour penser et communiquer
- ☼ Les méthodes et outils pour apprendre
- ☼ Les représentations du monde et l'activité humaine
- ☼ La formation de la personne et du citoyen
- ☼ Les systèmes naturels et les systèmes techniques



Connaissances



De la maternelle à l'élémentaire (selon l'animation choisie)



6 demi-journées sur l'année scolaire (au total, pour toutes les écoles)



Septembre >> Juin



Ciboure (selon l'animation choisie)



Service culture,
patrimoine et vie
associative
[animations@
mairiedeciboure.com](mailto:animations@mairiedeciboure.com)



BIODIVERSITÉ MARINE ET PATRIMOINE MARITIME

« SOUS LES GALETS, LA VIE »

-  Biodiversité de la flore et de la faune de l'estran rocheux à marée basse
-  2h30
-  Maternelle et élémentaire
-  Français et basque

« LES LAISSES DE MER, C'EST QUOI ? »

-  Ecosystème des laisses de mer : composition biologique et rôle écologique
-  2h30
-  Maternelle et élémentaire
-  Français et basque

« PÊCHE CÔTIÈRE AU PAYS BASQUE »

-  Les principales espèces marines pêchées sur la côte basque
Les techniques de pêche
-  2h30
-  Élémentaire
-  Français et basque

« LA BALEINE DES BASQUES »

-  La baleine en tant que ressource naturelle
La chasse à la baleine sur la côte basque
-  2h30
-  Élémentaire
-  Français et basque

« CONSTRUCTION NAVALE EN PAYS BASQUE AU XVIÈME SIÈCLE »

-  Comprendre comment les basques construisaient des bateaux au 16ème siècle
-  2h30
-  Élémentaire
-  Français et basque

« LES NOEUDS MARINS EN UN COUP DE MAIN ! »

-  Atelier pratique et créatif qui invite les enfants à connaître et réaliser des nœuds marins
-  2h30
-  Élémentaire
-  Français et basque





CULTURE SCIENTIFIQUE ET TECHNIQUE

BIODIVERSITÉ TERRESTRE

« LES SENS EN ÉVEIL »

- Utiliser nos cinq sens pour découvrir la nature
- 2h30
- Maternelle et élémentaire
- Français et basque

« LAND ART »

- Atelier créatif et sensoriel qui invite les enfants à découvrir un milieu naturel par la création d'œuvres éphémères dans la nature à partir d'éléments naturels
- 2h30
- Maternelle et élémentaire
- Français et basque

« P'TITES BÊTES QUI NAGENT, RAMPENT OU VOLENT »

- Découvrir et reconnaître la microfaune du ruisseau ou des landes littorales, prairies et bois
- 2h30
- Maternelle et élémentaire
- Français et basque

« ACCUEILLE LA BIODIVERSITÉ À L'ÉCOLE ! »

- Construire et installer différents abris pour accueillir la biodiversité dans l'enceinte de l'établissement scolaire
- Plusieurs séances
- Maternelle et élémentaire
- Français et basque

« DE FEUILLES D'ARBRES À FEUILLES DE DESSIN »

- Identifier les arbres grâce à leurs feuilles, bourgeons, écorce
- Comprendre comment l'arbre vit
- 2h30
- De la grande section au CM2
- Français et basque

« DÉROULE TA PELOTE »

- Découvrir les rapaces nocturnes et diurnes, leurs habitats, régime alimentaire, biologie et comportement
- 2h30
- Elémentaire
- Français et basque

« A L'ÉCOUTE DES CHANTS D'OISEAUX »

- Signification du chant des oiseaux et des cris
- Identification des chants des espèces les plus communes
- 2h30
- Cycle 3
- Français

« VOYAGE SENSORIEL DANS LE MONDE DES ABEILLES »

- Atelier sensoriel pour découvrir l'organisation sociale des abeilles et les différents produits de la ruche.
- 2h30
- Élémentaire
- Français et basque

« UN PETIT COUP DE MAIN POUR LA NATURE ! »

- Les plantes invasives :
Quelles sont-elles ? D'où viennent-elles ?
Quelles conséquences sur la nature ?
Une solution : proposer un chantier participatif
- 2h30
- Cycle 3
- Français et basque





CULTURE SCIENTIFIQUE ET TECHNIQUE



PAYSAGES, GÉOLOGIE ET PATRIMOINE CULTUREL

« QUEL PAYSAGE ? »

-  Lecture de paysage : observer et identifier les éléments naturels et non naturels
Vocabulaire spécifique au littoral
-  2h30
-  Élémentaire
-  Français et basque

« DANS LA PEAU D'UN ARCHEOLOGUE »

-  Atelier pratique d'initiation aux sciences archéologiques sous forme de bacs de fouilles reconstitués à la plage du Fort, de Socoa ou du Carré avec des reproductions d'objets
-  2h30
-  Élémentaire
-  Français et basque

« PIERRES QUI PARLENT »

-  Formation des roches sédimentaires et des falaises de la côte basque
Action de l'érosion
Risques naturels littoraux
-  2h30
-  Cycle 3
-  Français et basque

« MYTHOLOGIE BASQUE, ENTRE MYTHES ET RÉALITÉ »

-  Balade contée pour découvrir les principaux personnages de la mythologie basque et certaines légendes
-  2h30
-  Maternelle et élémentaire
-  Français et basque

« AU CŒUR DE LA LANDE »

-  Découvrir un habitat naturel spécifique : la lande littorale et les facteurs qui les menacent
-  2h30
-  Cycle 3
-  Français et basque



CULTURE SCIENTIFIQUE ET TECHNIQUE

VALISE PÉDAGOGIQUE « LES GESTES ÉCO-RESPONSABLES »

Ce parcours, animé par les agents du service enfance, jeunesse et sports, propose aux élèves de découvrir, comprendre et expérimenter les gestes du quotidien favorisant la protection de l'environnement.

À travers des activités ludiques et interactives, les élèves sont amenés à réfléchir à leurs pratiques et à adopter des comportements plus responsables.

Le parcours s'articule autour de :

- Des **activités de tri et de gestion des déchets**
- Une **sensibilisation** à la consommation d'énergie et aux gestes du quotidien
- Des **jeux** autour des impacts de nos modes de consommation sur l'environnement
- Des **situations** permettant de mieux comprendre les enjeux liés à la biodiversité et aux ressources

Les élèves participent à différents ateliers (jeux, mises en situation, manipulations) qui favorisent l'échange, la réflexion et l'appropriation des notions abordées.

Ce parcours permet de développer les connaissances liées à l'environnement, le sens des responsabilités et la capacité à agir de manière éclairée dans son quotidien.

DOMAINES DE COMPÉTENCES VISÉS

- ☼ Les langages pour penser et communiquer
- ☼ Les méthodes et outils pour apprendre
- ☼ Les représentations du monde et l'activité humaine
- ☼ La formation de la personne et du citoyen
- ☼ Les systèmes naturels et les systèmes techniques

Connaissances



Du CP au CM2



Selon la demande



Tout au long de l'année



En classe



Français
Basque



Pas de démarche
administrative particulière



Service enfance,
jeunesse et sports
[k.luberriaga@
mairiedeciboure.com](mailto:k.luberriaga@mairiedeciboure.com)



CULTURE SCIENTIFIQUE ET TECHNIQUE

VALISE PÉDAGOGIQUE « DIFFÉRENCE ET HANDICAP »

Ce parcours propose aux élèves de mieux comprendre les situations de handicap et de porter un regard plus inclusif sur les différences.

À travers des activités ludiques, immersives et réflexives, les élèves sont amenés à expérimenter, échanger et développer leur compréhension de la diversité.

Le parcours s'articule autour de :

- **Un atelier de découverte** des aides techniques favorisant l'autonomie ;
- **Une activité immersive** permettant d'expérimenter certaines situations de handicap du quotidien ;
- **Un temps d'échange et de débat** autour des attitudes favorisant l'inclusion ;
- **Une production créative** permettant de garder une trace du parcours.

En complément, une séance de sport adapté peut être proposée afin de prolonger la réflexion par une expérience corporelle.

Plusieurs modalités de mise en œuvre sont possibles :

- **Des ateliers menés par les animateurs en classe** (jusqu'à 4h d'intervention par classe) ;
- **Des ateliers menés par l'enseignant**, avec un temps de préparation et d'accompagnement en amont (jusqu'à 2h par classe) ;
- **Une formule mixte combinant interventions et accompagnement.**

Ce parcours permet de développer la compréhension des situations de handicap, l'empathie, le respect des autres et les compétences sociales, tout en favorisant une réflexion sur l'inclusion et le vivre-ensemble.

DOMAINES DE COMPÉTENCES VISÉS

- ☼ Les langages pour penser et communiquer
- ☼ Les méthodes et outils pour apprendre
- ☼ Les représentations du monde et l'activité humaine
- ☼ La formation de la personne et du citoyen



Du CP au CM2



Selon la demande



A partir de Janvier



En classe



Français
Basque



Pas de démarche
administrative particulière



Service enfance,
jeunesse et sports
[k.luberriaga@
mairiedeciboure.com](mailto:k.luberriaga@mairiedeciboure.com)

Connaissances



CULTURE SCIENTIFIQUE ET TECHNIQUE

PARCOURS APICULTURE

Ce parcours propose aux élèves de découvrir le rôle essentiel des abeilles dans notre environnement, ainsi que les principes de base de l'apiculture.

À travers des temps d'observation, de manipulation et d'échange, les élèves sont amenés à comprendre le fonctionnement d'une ruche, le rôle des pollinisateurs et les enjeux liés à la biodiversité.

Le parcours s'articule autour de :

- La **découverte du fonctionnement** d'une ruche et de l'organisation des abeilles ;
- Une **sensibilisation** au rôle des pollinisateurs dans les écosystèmes ;
- Des **activités d'observation et de manipulation** autour du monde apicole.

Le parcours est proposé en langue basque avec Inaxi Garat et en langue française avec l'Abeille Étoile. Son contenu et son déroulé pourront être ajustés en fonction des classes et seront affinés au cours de l'année scolaire.

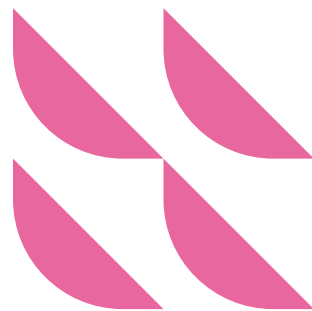
Ce parcours permet de développer les connaissances scientifiques, le sens de l'observation et la compréhension des équilibres naturels, tout en sensibilisant les élèves à la préservation de la biodiversité.

DOMAINES DE COMPÉTENCES VISÉS

- ☼ Les méthodes et outils pour apprendre
- ☼ Les représentations du monde et l'activité humaine
- ☼ La formation de la personne et du citoyen
- ☼ Les systèmes naturels et les systèmes techniques



Connaissances



CM1 et CM2



3 classes (1 par école)



Février >> Juin (avec l'Abeille Étoile) et au printemps avec Inaxi Garat



1^{ère} demi-journée en classe et 2^{ème} en extérieur si possible



Français
Basque



Pas de démarche administrative particulière



Service culture,
patrimoine et vie
associative
[animations@
mairiedeciboure.com](mailto:animations@mairiedeciboure.com)



CULTURE SCIENTIFIQUE ET TECHNIQUE

PARCOURS D'ÉDUCATION AU BIEN MANGER

L'éducation à la nutrition intervient dès l'école, où les enfants acquièrent leurs premières habitudes alimentaires.

Les programmes scolaires développent tout au long de la scolarité, et notamment au cycle 2 et au cycle 4 les connaissances des élèves dans le domaine de l'alimentation.

Afin de prolonger le travail réalisé par les enseignants, la ville de Ciboure propose un parcours autour de l'éducation au bien manger composé de :

- **Une journée à Lurrama**, salon de l'agriculture paysanne et durable, le 6 novembre 2026. L'édition 2025 sera sur le thème « Paysan.nes de demain ». Chaque classe inscrite pourra visiter le salon librement, participer à 2 ateliers et bénéficier d'animations variées tout au long de la journée ;
- **Un atelier de 45 minutes en ½ groupes** intitulé « L'assiette de saison, découvrir les fruits et légumes de saison et comprendre l'impact économique de leur consommation hors saison » avec l'association Sarde Sardexka en français et avec l'association Idoki en basque.

Ce parcours permet de développer les connaissances liées à l'alimentation, de sensibiliser les élèves aux enjeux de consommation et de saisonnalité, et de les accompagner dans l'adoption de comportements alimentaires plus responsables.

DOMAINES DE COMPÉTENCES VISÉS

- ⚙ Les langages pour penser et communiquer
- ⚙ Les méthodes et outils pour apprendre
- ⚙ Les représentations du monde et l'activité humaine
- ⚙ La formation de la personne et du citoyen
- ⚙ Les systèmes naturels et les systèmes techniques

Connaissances



Du CP au CE2



3 classes (1 par école)



Novembre 2026



Plusieurs lieux



Français
Basque



Pas de démarche
administrative particulière



Service culture,
patrimoine et vie
associative
[animations@
mairiedeciboure.com](mailto:animations@mairiedeciboure.com)

CULTURE SCIENTIFIQUE ET TECHNIQUE

LES CODES DE SOCIABILITÉ NUMÉRIQUE

Ce parcours propose aux élèves de CM1-CM2 de **mieux comprendre les usages du numérique et des réseaux sociaux**, afin d'adopter des pratiques responsables et sécurisées.

À l'ère numérique, les réseaux sociaux occupent une place importante dans le quotidien des jeunes. Il est donc essentiel de les accompagner dans la compréhension des enjeux liés à leur utilisation.

Le parcours s'appuie sur le **dispositif Résolab**, développé par AdoEnia, Maison des Ados du Pays Basque, portée par le Centre Hospitalier de la Côte Basque. Cette plateforme pédagogique permet de mettre les élèves en situation, à travers un réseau social simulé.

Le parcours s'articule autour de :

- › Des mises en situation sur le réseau social Résolab ;
- › Une réflexion autour du droit de publier et de la responsabilité en ligne ;
- › Une sensibilisation aux fake news et à la désinformation ;
- › Une prévention des cyberviolences ;
- › Une initiation à la protection des données personnelles.

Les ateliers sont animés en classe par les animateurs de la Ville de Ciboure, à partir des ressources pédagogiques développées par AdoEnia.

Ce parcours permet de développer l'esprit critique, le sens des responsabilités et une utilisation éclairée du numérique.

DOMAINES DE COMPÉTENCES VISÉS

- ⚙ Les langages pour penser et communiquer
- ⚙ Les méthodes et outils pour apprendre
- ⚙ Les représentations du monde et l'activité humaine
- ⚙ La formation de la personne et du citoyen
- ⚙ Les systèmes naturels et les systèmes techniques



Pratique

Connaissances



CM1 et CM2



Les 3 écoles



Tout au long de l'année scolaire



En classe



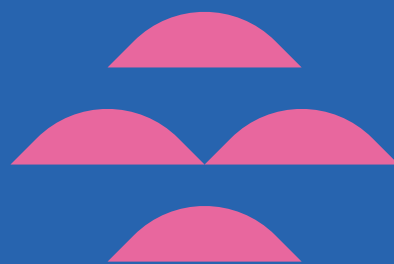
Français
Basque



Pas de démarche administrative particulière



Service enfance,
jeunesse et sports
[k.luberriaga@](mailto:k.luberriaga@mairiedeciboure.com)
mairiedeciboure.com

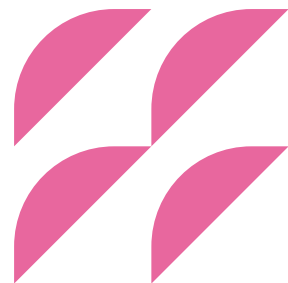


DES RESSOURCES À EXPLOITER EN AUTONOMIE

- › La Balade de Kaskarot
- › Un sentier aménagé au cœur du quartier de l'Untxin



LA BALADE DE KASKAROT



Depuis 2021, la ville de Ciboure propose, pendant les vacances de printemps, une activité familiale qui allie jeux et pédagogie : la Balade de Kaskarot. Chaque année, un parcours ludique invite les habitants ou personnes de passage à découvrir la ville et l'histoire de ses quartiers.

Les balades peuvent se faire en autonomie grâce à un livret permettant, grâce à des jeux ou énigmes, de se rendre d'un point à un autre.

La ville met à disposition des écoles ce livret pour les enseignants qui souhaiteraient emmener leurs élèves à la découverte de leur ville.



**LA BALADE DE KASKAROT 2021 :
CENTRE-VILLE**



**LA BALADE DE KASKAROT 2022 :
SOCOA**



**LA BALADE DE KASKAROT 2023 :
CROIX-BLANCHE ET CROIX-ROUGE**



**LA BALADE DE KASKAROT 2024 :
MARINELA ET ZUBIBURU**



**LA BALADE DE KASKAROT 2025 :
LES SECRETS DU LITTORAL
ET LES RISQUES NATURELS**



**LA BALADE DE KASKAROT 2026 :
MÉMOIRE VIVANTE**





UN SENTIER AMÉNAGÉ AU CŒUR DU QUARTIER DE L'UNTXIN

Pendant les vacances d'automne 2022, les ados de l'espace jeunes ont sillonné Ciboure pour proposer une nouvelle balade. **Accompagnés et guidés par Antton Goicoechea, retraité de l'Office National des Forêts**, ils ont balisé un chemin en posant les panneaux pédagogiques du nouveau sentier de découverte de l'Untxin. Au départ du fronton de l'Untxin, ce sentier permet de découvrir le développement de la forêt naissante, croissante et ancienne et les essences locales implantées. Une prochaine étape permettra de connecter ce tracé avec celui qui fait la jonction entre Harrobia et la colline de Bordagain, pour offrir une grande boucle sur les hauteurs de l'Untxin.

Profitez de cette initiative pour **sensibiliser vos élèves à l'importance des forêts et des espaces naturels**, tout en leur proposant un itinéraire de promenade.



NOTES

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

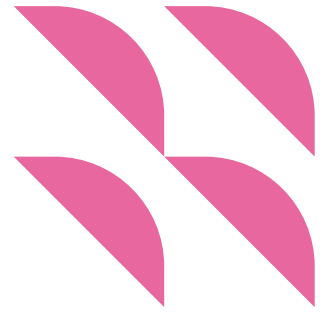
.....

.....

.....

.....

.....



CONTACT

Service culture, patrimoine et vie associative :

animations@mairiedeciboure.com
06 10 75 45 61

Service éducation :

m.marticorena@mairiedeciboure.com
05 59 47 11 71

Service enfance, jeunesse et sports :

k.luberriaga@mairiedeciboure.com
05 59 24 65 58

Médiathèque :

mediatheque@mairiedeciboure.com
06 64 74 67 43

Mairie de Ciboure :

mairie@mairiedeciboure.com
05 59 47 26 06

www.mairie-ciboure.fr

 Ville de Ciboure - Ziburuko Hiria
 ciboure_ziburu

