



Sorties scolaires 2026

Mairie de l'Île d'Yeu - Service patrimoine - 11, quai de la Mairie - 85350 L'Île d'Yeu - visites@ile-yeu.fr
Crédits photos : Gaël Boulay, Rodrigue Laurent, José Baud - Le Hollandais Volant
Tous droits réservés - Article L.123.1



Sommaire



Sorties nature

Pages 3 à 5



Découverte de villages

Pages 6 à 7



Découvrir en s'amusant

Pages 8 à 11



Monuments à visiter

Page 12



Fait sur mesure

Page 13



Modalités d'inscription

Page 14



Contact

Page 16



Sorties nature



► Dune et Land art

Cycles 2, 3 et 4

La dune est un écosystème délicat et captivant. Soumises aux éléments, les plantes qui constituent les différents étages de la dune ont développé diverses stratégies d'adaptation pour survivre.

Nous parcourrons la dune et la plage pour les découvrir et nous collecterons pommes de pin, branches et galets. Les trésors rassemblés nous permettront de créer une œuvre de land art, naturelle et éphémère, pour laquelle nous nous inspirerons d'une légende locale.

Durée : 2h30 / Tarif : 4€ par enfant, gratuit pour les accompagnateurs.

Rendez-vous : plage de l'Illia, aussi appelée Petite Conche ou plage du puits à Marie-Françoise.



Objectifs pédagogiques :

Aborder un milieu naturel de manière ludique et sensorielle

Comprendre sa fragilité et son intérêt écologique

Sensibiliser à sa préservation

Découvrir les stratagèmes développés par les plantes pour survivre dans un milieu hostile.

► La côte sud, une falaise dessinée par les éléments

Cycles 3 et 4

La côte rocheuse est un milieu sans cesse exposé aux vents et aux embruns. La flore qui s'y développe s'est dotée de fascinantes capacités d'adaptation pour pouvoir résister à ces conditions de vie particulièrement difficiles. En cheminant sur le sentier côtier nous découvrirons les espèces végétales caractéristiques des crevasses, des falaises et de la lande, offrant au promeneur leurs parfums et leurs couleurs !

Durée : 1h45 / Tarif : 4€ par enfant, gratuit pour les accompagnateurs.

Rendez-vous : parking du sémaphore de Saint-Sauveur.



Objectifs pédagogiques :

Comprendre ce qu'est un écosystème

Reconnaître les espèces faunistiques et floristiques emblématiques de la côte rocheuse

Découvrir les moyens d'adaptation de ces espèces à leur milieu

Lecture d'un paysage.



Pêche à pied et découverte de l'estran

Cycles 1, 2, 3 et 4

Recouvert périodiquement par la mer, l'estran est un écosystème fragile qui abrite de très nombreuses espèces animales et végétales. C'est en observant les fosses, les

crevasses et les rochers, que nous découvrirons la multitude de petites bêtes qui évoluent dans ce milieu.

Cette initiation à la pêche à pied sera aussi l'occasion de comprendre comment prélever certaines espèces sans porter atteinte à cet environnement sensible.

Durée : 2h / Tarif : 4€ par enfant, gratuit pour les accompagnateurs.

Rendez-vous : plage de la Gournaise - horaire dépendant des marées (descendante).

Matériel de pêche fourni - Prévoir bottes ou chaussures d'eau.

Objectifs pédagogiques :

Comprendre le phénomène des marées

Découvrir les différentes espèces, leur mode de vie et leur adaptation au milieu

Sensibiliser aux différentes pollutions maritimes

Apprendre à pêcher sans porter préjudice à cet écosystème.

Découverte de l'ornithologie

Cycles 2, 3 et 4

Mais quel est cet oiseau, une mouette ou un goéland ? Grâce à la longue-vue, nous pourrons observer de près ces oiseaux sauvages qui évoluent dans un environnement marin. Plus de 300 espèces d'oiseaux ont été répertoriées sur l'île ; nous aurons la chance d'en savoir un peu plus sur quelques uns d'entre eux.

Durée 1h30 / Tarif : 4€ par enfant, gratuit pour les accompagnateurs.

Rendez-vous : plage de Ker Châlon (LEBIM).

Horaire dépendant des marées

(montante) - 20 enfants maximum.

Objectifs pédagogiques :

Comment observer un oiseau pour l'identifier
Identifier les oiseaux emblématiques du bord de mer

Apprendre les techniques de pêche de ces oiseaux (sur le rivage, dans les rochers, en mer...)

Comprendre la nidification, la migration (pourquoi l'île est une escale privilégiée pour ces oiseaux).



► Des bêtes pas si bêtes

Cycles 2 et 3

Qu'ils soient à la ferme, dans un champ, dans une haie ou dans une mare, les animaux ont de quoi surprendre ! En l'air, au ras du sol ou sous terre, en route pour un voyage au royaume des petites et grosses bêtes. Qu'ils rampent, sautillent, s'envolent ou s'enfouissent, ces animaux pas si bêtes n'ont qu'un seul but : survivre. Cette escapade à travers un paysage varié, tantôt ouvert, tantôt fermé, sera l'occasion de découvrir une biodiversité bien particulière. Une loupe à la main, vous observerez plus en détail les insectes dans leur milieu naturel. Saviez-vous qu'à vos pieds et sous terre se cachait un monde minuscule et fascinant ?

Durée : 1h30 / Tarif : 4€ par enfant, gratuit pour les accompagnateurs.

Rendez-vous : ancienne bergerie de Ker Poiraud.

Objectifs pédagogiques :

Lecture de paysages

Observer des insectes dans leur milieu naturel

Comprendre les liens entre les animaux et les hommes

Découvrir la notion de chaîne alimentaire.



► Les devinettes de Mamzelle Crevette

Cycles 2 et 3

Cette sortie vous mènera à la découverte des pépites de la plage. Mamzelle Crevette vous a concocté un livret rempli d'énigmes iodées, autant d'indices pour percer certains des secrets du bord de mer. C'est parti pour une aventure pieds-nus sur le sable ! Observation et réflexion guideront les petits bigorneaux et étoiles de mer sur la piste d'un trésor gourmand.

Durée : 2h / Tarif : 4€ par enfant, gratuit pour les accompagnateurs.

Rendez-vous : plage de la Petite

Conche aussi appelée plage du puits à Marie-Françoise.

Objectifs pédagogiques :

Découvrir l'estran, la plage et la dune de manière ludique

Réfléchir à une énigme ou une problématique donnée

Développer l'esprit d'équipe.





Découverte de villages

► Saint-Sauveur au fil des rues

Cycles 3 et 4

Le bourg fut la capitale de l'île jusqu'au XVIII^e siècle. À ce titre, il était le siège de la paroisse et le lieu de résidence du gouverneur et du procureur fiscal sous l'Ancien Régime. Cette balade dans les ruelles dérobées de Saint-Sauveur vous conduira à travers son histoire, jusqu'à une époque où l'île vivait principalement de l'agriculture et de l'élevage. Cette visite sera l'occasion de découvrir l'architecture traditionnelle insulaire.

Durée : 1h30 / Tarif : 4€ par enfant, gratuit pour les accompagnateurs.

Rendez-vous : place de l'église de Saint-Sauveur.

Objectifs pédagogiques :

Découvrir l'architecture traditionnelle

Comprendre les activités économiques sous l'Ancien Régime

Appréhender l'organisation d'un territoire à la fois maritime et agricole

Acquérir un vocabulaire se rapportant à l'Ancien Régime et à la description d'une église.



La Meule et sa tradition orale ◀

Cycles 1, 2, 3 et 4

Ce port est le cadre idéal pour se laisser conter l'île d'Yeu. Fertile, l'imaginaire insulaire mélange souvent le mythe et la réalité. Des Fras avec leurs farces d'un goût douteux, du diable toujours contrarié, ou encore des saints évangélisateurs aux miracles prodigieux sont nées des légendes et des croyances empreintes de superstitions et transmises de bouche à oreille à travers le temps. Découvrez pendant cette visite le patrimoine oral insulaire ainsi que l'histoire de ce village traditionnel et son port ancestral.

Durée : 2h / Tarif : 4€ par enfant, gratuit pour les accompagnateurs.

Rendez-vous : devant la chapelle de la Meule.

Objectifs pédagogiques :

Lecture d'un paysage

Découvrir la tradition orale et les croyances insulaires

Comprendre la fonction explicative de la légende et l'importance de la transmission orale

Découvrir l'architecture traditionnelle

Appréhender la vie quotidienne dans un village traditionnel du début du XX^e siècle.



► Port-Joinville, ancien port thonier

Cycles 3 et 4



Ce parcours dans les rues et venelles de Port-Joinville vous permettra de visualiser le port d'autrefois et de comprendre les aménagements qui y furent réalisés à travers le temps.

Comment pêchait-on le thon et comment était-il mis en conserve ? Cette visite évoquera aussi les drames de la mer avec le naufrage de l'Ymer, et les moyens déployés pour secourir les marins en difficulté.

Durée : 1h30 / Tarif : 4€ par enfant, gratuit pour les accompagnateurs.

Rendez-vous : place La Pylaie.

Objectifs pédagogiques :

Lecture de paysage

Appréhender l'ampleur des aménagements du port

Comprendre les activités qui ont permis le développement économique de l'île.

Découvrir la vie quotidienne des habitants d'un port (marins et ouvrières des conserveries) au début du XX^e siècle.

Port-Joinville aujourd'hui ◀

Cycles 1, 2, 3 et 4



Cette visite se déroulera dans les parties récentes du port. En parcourant les quais, nous verrons quelle est la fonction de chaque bâtiment (criée, gare maritime, capitainerie) et de chaque bassin.

Nous évoquerons également les différentes techniques de pêche en observant les bateaux à quai et en étudiant des engins de pêche miniatures. Nous découvrirons ainsi la chaîne de commercialisation du poisson, du bateau à l'assiette.

**Durée : 1h30 /
Tarif : 4€ par enfant, gratuit pour
les accompagnateurs.**

Rendez-vous : devant la gare maritime.

Objectifs pédagogiques :

S'approprier le vocabulaire maritime en lien avec une zone portuaire

Repérer les différentes parties du port et leurs fonctionnalités

Comprendre que les activités humaines ont façonné l'espace (transport, pêche, plaisance)

Découvrir le métier de marin et appréhender les différentes techniques de pêche.

Découvrir en s'amusant

➤ Chasse au trésor dans les rues du port

Cycles 2, 3 et 4 + Grandes sections

Une aventure pour découvrir l'histoire et le patrimoine de Port-Joinville. Par équipe et grâce à un carnet de bord, vous naviguerez à travers les venelles du port afin de résoudre les énigmes qu'un fieffé coquin de pirate a laissées derrière lui !

Moussaillons, si votre cap est bon, vous découvrirez un trésor !

Durée : 1h30 / Tarif : 4€ par enfant, gratuit pour les accompagnateurs.

Rendez-vous : place La Pylaie.

Carnets de bord et stylos fournis.

Prévoir un accompagnateur par équipe.

Objectifs pédagogiques :

Découvrir Port-Joinville : son histoire et des lieux insoupçonnés

Se repérer dans l'espace et sur une carte

Comprendre et suivre une consigne : pour suivre un trajet, pour résoudre une énigme

Développer l'esprit d'équipe.



Chasse au trésor dans les rues du bourg ◀

Cycles 2, 3 et 4

Célestin est depuis de nombreuses années à la recherche du trésor des Petits Fradets. Tout le porte à croire que ces lutins farceurs ont caché leurs richesses dans les environs de Saint-Sauveur. Ils ont laissé beaucoup d'indices, saurez-vous retrouver ce trésor perdu ?

Durée : 1h30 à 2h / Tarif : 4€ par enfant, gratuit pour les accompagnateurs.

Rendez-vous : place de l'église, près de l'ancre.

Carnets de bord et stylos fournis.

Prévoir un accompagnateur par équipe.

Objectifs pédagogiques :

Découvrir Saint-Sauveur : son histoire, son patrimoine et des recoins cachés

Se repérer dans l'espace et sur une carte

Comprendre et suivre une consigne : pour suivre un trajet, pour résoudre une énigme

Développer l'esprit d'équipe.



► Chasse au trésor à la Meule

Cycles 3 et 4

La Gargourite, célèbre sorcière de l'Île d'Yeu vous propose de retrouver son précieux trésor, amassé depuis de nombreuses années auprès des enfants indisciplinés. Mais la tâche ne sera pas si simple car elle a prévu pour vous des énigmes en tout genre qui vont vous mener du port de La Meule aux rues de son village.

Questions d'observation, de réflexion, de déduction, si vos réponses sont bonnes, vous aurez peut-être l'opportunité de trouver l'emplacement de son butin.

Durée : 2h à 2h30

Tarif : 4€ par enfant, gratuit pour les accompagnateurs.

Rendez-vous : chapelle de la Meule.

Carnets de bord et stylos fournis. Prévoir un accompagnateur par équipe.

Objectifs pédagogiques :

Découvrir le port de la Meule et son village : leur histoire et leur patrimoine caché

Se repérer dans l'espace et sur une carte

Comprendre et suivre une consigne : pour suivre un trajet, pour résoudre une énigme

Développer le sens de l'observation et de la déduction

Développer l'esprit d'équipe.



Tableau : Jean Rigaud

➤ Chasse au trésor à la Citadelle

Cycles 2, 3 et 4

Le parcours de cette chasse au trésor vous fera naviguer de la Citadelle jusqu'au village de Ker Pierre Borny. Les énigmes qui ponctueront votre parcours vous permettront de découvrir le patrimoine de ce secteur de l'île et si votre route est bonne, vous découvrirez le trésor !

Durée : 1h30 à 2h / Tarif : 4€ par enfant, gratuit pour les accompagnateurs.

Rendez-vous : dans la cour de la Citadelle (aussi appelée Fort de Pierre-Levée).

Carnets de bord et stylos fournis.

Prévoir un accompagnateur par équipe.



Objectifs pédagogiques :

S'initier à l'architecture militaire du Fort de Pierre-Levée (XIXe siècle)

Découvrir l'histoire et le patrimoine d'un des petits villages insulaire (Ker Pierre Borny)

Résoudre un problème de logique/de mathématiques

Se repérer dans l'espace

Comprendre et suivre une consigne : pour suivre un trajet, pour résoudre une énigme

Développer le sens de l'observation et de la déduction

Développer l'esprit d'équipe.

Cherche et trouve à la Citadelle ◀

Cycle 1

Bien caché derrière ses dunes et son bois, le Fort de Pierre-Levée est bien mystérieux ! Votre guide vous y accueillera pour évoquer son histoire débutée il y a 200 ans.

Pour percer quelques uns des secrets du Fort et de son bois, vous explorerez ensuite les alentours à la recherche de quelques objets naturels... ou pas ! Une surprise attendra les plus fûtés.

Durée : 1h / Tarif : 4€ par enfant, gratuit pour les accompagnateurs.

Rendez-vous : dans la cour de la Citadelle (aussi appelée Fort de Pierre-Levée).

Carnets de bord fournis.

Prévoir un accompagnateur par équipe.

Objectifs pédagogiques :

Découvrir le vocabulaire de base de l'architecture militaire

Associer une idée et une photo à un objet qu'il faut découvrir

Se repérer dans l'espace

Comprendre et suivre une consigne.



➤ A l'attaque !

Partez à l'assaut du Vieux Château

Cycles 2, 3 et 4

C'est la guerre ! Amis et compagnons anglais, nous avons débarqué sur l'Île d'Yeu pour nous y installer. Mais encore et toujours, le château résiste à nos assauts. Comment faire pour parvenir à s'en emparer ?

Enfilez votre costume de chevalier anglais et découvrez les techniques employées pour faire tomber les forteresses du Moyen-Âge.

Durée : 1h / Tarif : 4€ par enfant, gratuit pour les accompagnateurs.

Rendez-vous : au Vieux Château.

Visites scolaires le lundi, mercredi et vendredi

Déguisements et armes prêtés (selon le nombre disponible).

Objectifs pédagogiques :

Découvrir le vocabulaire de l'architecture militaire

Appréhender la construction et les défenses d'un château-fort médiéval

Appréhender la vie quotidienne dans une forteresse du Moyen-Âge

Comprendre et suivre une consigne.



Enquête au Vieux Château ◀

Cycles 3 et 4

En pleine guerre de Cent Ans, une troupe anglaise a réussi à s'emparer du Vieux Château. Il était pourtant bien protégé des attaques sur son rocher... Y avait-il un traître au château ?

Pour le démasquer, venez mener l'enquête ! Au fil de cette visite-jeu, votre guide vous parlera de l'histoire du château et vous soumettra plusieurs énigmes qui vous permettront de découvrir l'identité du félon.

Durée : 1h / Tarif : 4€ par enfant, gratuit pour les accompagnateurs.

Rendez-vous : au Vieux Château.

Visites scolaires le lundi, mercredi et vendredi.

Carnets de bord et stylos fournis.

Prévoir un accompagnateur par équipe.

Objectifs pédagogiques :

Appréhender la vie quotidienne dans une forteresse du Moyen-Âge

Suivre une présentation orale et en retenir des mots-clefs

Résoudre un problème de mathématique

Développer le sens de la déduction, l'esprit d'équipe et la coopération.



Gravure : Jean-Olivier Héron



Monuments à visiter

➤ Le Vieux Château

Cycles 2, 3 et 4

Forteresse dressée sur un éperon rocheux entouré par la mer, le Vieux Château, construit à l'aube de la Guerre de Cent Ans, dut résister aux assauts répétés qui ont jalonné son histoire. Autour de sa cour centrale sont regroupés les bâtiments et les commodités nécessaires à la vie quotidienne de ses défenseurs (boulangerie, cuisine, forge, logis...).

Durée : 1h / Tarif : 4€ par enfant, gratuit pour les accompagnateurs.

Rendez-vous : Vieux-Château.

*Dossier pédagogique fourni après la visite
(un par classe).*

Objectifs pédagogiques :

Découvrir un château du Moyen-Âge :

- Repérer les éléments d'architecture défensifs et leurs fonctions
- Réfléchir à l'importance stratégique de son implantation
- Appréhender la vie quotidienne de ses habitants.

S'approprier un vocabulaire spécifique.



Le Grand Phare ◀

Cycles 2, 3 et 4

À la fin de la Seconde Guerre mondiale, avant de quitter l'île, les troupes d'occupation détruisirent le premier phare datant de 1829. Il fut remplacé en 1950 par un phare de première catégorie aux lignes modernes et épurées. De son sommet vous dominerez la haute mer de 56 mètres la haute mer et profiterez d'un large panorama.



Durée : 30 minutes / Tarif : 4€ par enfant, gratuit pour les accompagnateurs.

Rendez-vous : devant le Grand Phare

Ouvert d'avril à fin septembre.

Visites scolaires le mardi et le jeudi, ainsi que le lundi et le vendredi après-midi.

15 personnes maximum à la fois en haut du Phare.

Dossier pédagogique fourni après la visite (un par classe).

Objectifs pédagogiques :

Comprendre à quoi sert un phare

Repérer les dispositifs de signalétique maritime des alentours

Comprendre leurs fonctions individuelles et comment elles se complètent au sein d'un système

Respecter des consignes de sécurité.



Fait sur mesure

➤ Rallyes vélos

Cycles 3 et 4

Munis de votre carnet de bord et en équipe, vous partirez à l'aventure sur l'île afin de trouver des réponses aux énigmes. Chaque énigme est accompagnée d'un texte explicatif qui vous permettra d'en savoir plus sur le site ou le monument que vous aurez découvert. Vos réponses vous aideront à trouver une phrase finale qui vous mènera à une surprise dissimulée sur votre parcours.

Durée : 1/2 journée / Tarif : 4€ par enfant, gratuit pour les accompagnateurs.

Durée : 1 journée / Tarif : 8€ par enfant, gratuit pour les accompagnateurs.

Vélos non fournis.

Carnets de bord, stylos et carte de l'île fournis.

Prévoir un accompagnateur par équipe.

Objectifs pédagogiques :

Découvrir les plus beaux sites de l'île et leur histoire

Se repérer dans l'espace et sur une carte

Comprendre et suivre une consigne : pour suivre un trajet, pour résoudre une énigme

Développer le sens de l'observation et de la déduction

Développer l'esprit d'équipe.



Visites et animations ◀

Cycles 1, 2, 3 et 4



Nous pouvons concevoir une sortie en adéquation avec votre projet pédagogique. Il est par exemple possible de coupler deux visites à thème dans la même journée ou encore mettre en place une randonnée commentée avec un parcours spécifique ou un thème particulier.

Durée : 1/2 journée / Tarif : 4€ par enfant, gratuit pour les accompagnateurs.

Durée : 1 journée / Tarif : 8€ par enfant, gratuit pour les accompagnateurs.



Conditions de visite

Modalités d'inscription

Le groupe doit être constitué d'au minimum 10 élèves. Les réservations se font par mail auprès du service patrimoine de la mairie de l'Île d'Yeu.

Le règlement des visites peut se faire sur place en espèces ou par chèque à l'ordre du Trésor Public. Les règlements par virement se font après la prestation, après réception du titre émis par le Trésor Public.

Nous ne demandons pas d'acompte, la réservation est effective après confirmation des tarifs, horaires et lieux de rendez-vous par mail.

Nous ne sommes pas licenciés pour effectuer des réservations auprès de partenaires extérieurs (vélos, repas, autocars, etc.).

Conditions d'annulation

Les visites ont lieu sur rendez-vous et sont animées par des guides de la mairie. Elles commenceront à l'heure convenue lors de la réservation.

En cas de retard de 30 minutes ou plus, la visite sera annulée et le guide quittera le lieu de rendez-vous.

En cas d'intempéries, la visite pourra soit être annulée, soit être reportée, selon les disponibilités des participants et des guides du service patrimoine.

Matériel

Nous prêtons le matériel de pêche à pied, de chasse au trésor, de rallye ainsi que les déguisements pour la visite « À l'attaque », et des loupes ou jumelles pour certaines visites nature, dans la limite de nos stocks.

Pour les sorties vélo, nous ne fournissons pas les vélos.

Nous ne fournissons pas de vêtements (coupes-vents, chaussures d'eau ou bottes).

Décharge de responsabilité

Les enfants sont sous la responsabilité des encadrants du groupe, pas de celle des guides. En aucun cas la mairie ne saurait être tenue pour responsable en cas d'accident survenu à l'un des participants.







Contact

Service patrimoine

Adresse de notre bureau :

Pôle culturel du Petit-Chiron
7 rue du Petit-Chiron
85350 L'Ile d'Yeu

Ouvert du lundi au vendredi de
9h30 à 12h, hors saison

D'avril à septembre, appeler pour
prendre rendez-vous

Adresse Postale :

Mairie de l'Ile d'Yeu
11, quai de la Mairie
CS 60714
85350 L'Ile d'Yeu

Mail :

visites@ile-yeu.fr

