



R Château de Ranrouët

DOSSIER PÉDAGOGIQUE

Maternelle - primaire - collège



MONUMENT



HISTORIQUE



SOMMAIRE

Découvrir le château.....	p. 2
L'offre pédagogique.....	p. 6
Les visites.....	p. 8
Les questionnaires-jeu.....	p. 10
Les ateliers pédagogiques.....	p. 11
Les objectifs pédagogiques.....	p. 18
Organiser sa visite.....	p. 26
Informations pratiques.....	p. 28

DÉCOUVRIR LE CHATEAU

L'histoire du château

Le château de Ranrouët à Herbignac (44) est un site unique en presqu'île guérandaise et se prête parfaitement à une découverte approfondie de l'époque médiévale pour des scolaires sur une journée.

Ce Monument Historique, édifié entre le 13^e et le 17^e siècle, présente l'évolution de l'architecture militaire. Il permet d'appréhender sur le terrain le savoir-faire architectural et l'adaptation de l'architecture aux innovations militaires, aux contraintes et aux besoins de chaque époque.

XII^e siècle : premier château édifié en bois.

XIII^e siècle : première forteresse de pierre édifiée par les seigneurs d'Assérac : un ensemble de six tours reliées par des courtines.

Fin XIV^e siècle : face à l'apparition du canon et au conflit qui trouble le duché de Bretagne (la guerre de Succession de Bretagne), Guy de Rochefort refortifie le château et adapte l'architecture. Il fait creuser des douves, ceinture la forteresse d'un boulevard de terre, une barbacane vient protéger l'entrée ainsi que deux pont-levis.

Fin du XV^e- début XVI^e siècle : Jean IV de Rieux, après avoir combattu contre le roi de France Charles VIII pour l'indépendance de la Bretagne, voit ses châteaux brûler. Il obtient réparation : sa filleule, la duchesse Anne de Bretagne, ayant épousé le roi de France n'oublie pas son parrain et lui donne de l'argent pour la réparation de ses châteaux. Ranrouët est remanié : barbacane modifiée, nouvelles tours, logis seigneurial de type Renaissance.

Fin du XVI^e siècle :

lors des guerres de religions, les bastions, douze pointes triangulaires autour du château, créent nouvelle défense autour du château.



Restitution du château au XVII^e siècle

Devenu repaire de mercenaires-pillards à la faveur des troubles, la forteresse est démantelée sous le règne de Louis XIII.

XVII^e siècle : Le château est rapidement remis sur pied par Jean IX de Rieux et son fils.

Fin XVIII^e et XIX^e siècle : le château est incendié pendant la Révolution Française et sert ensuite de carrière de pierre. Il restera à l'abandon jusqu'au milieu du XX^e siècle.

Ces épisodes de la vie d'un château se lisent encore aujourd'hui sur les imposants vestiges du château de Ranrouët et les visiteurs trouvent là un manuel d'architecture militaire grandeur nature.

DÉCOUVRIR LE CHATEAU

Les spécificités de Ranrouët

CINQ SIÈCLES D'ARCHITECTURE MILITAIRE

Du 13^{ème} au 17^{ème} siècle, l'architecture du château va s'adapter aux progrès de l'artillerie (tours et courtines, châtelet d'entrée, barbacane, douves et boulevards et enfin douze bastions tout autour du château...). Une belle démonstration de l'évolution de l'architecture militaire !

LA DÉFENSE NATURELLE DU CHÂTEAU

Souvent, les châteaux sont protégés par les sites en hauteur sur lesquels ils se placent. Ici, ce sont les marais, les marais de la Grande Brière, qui assurent la défense naturelle du site de Ranrouët.

LES SEIGNEURS DE RANROUËT

Assérac, Rochefort, Rieux, trois familles qui se succèdent à la tête de Ranrouët et qui ont su modifier le château pour l'adapter aux besoins de leur époque. Les Rieux, l'une des familles les plus puissantes de Bretagne, possédaient plusieurs châteaux (Ranrouët, Ancenis, Rochefort-en-Terre, l'Île d'Yeu, Largoët...)

LES BESANTS

Drôles de boules que l'on voit sur les tours du château ! Elles représentent le blason des seigneurs de Rieux. Ce symbole héraldique s'appelle « les besants ».

LES VESTIGES D'UN LOGIS

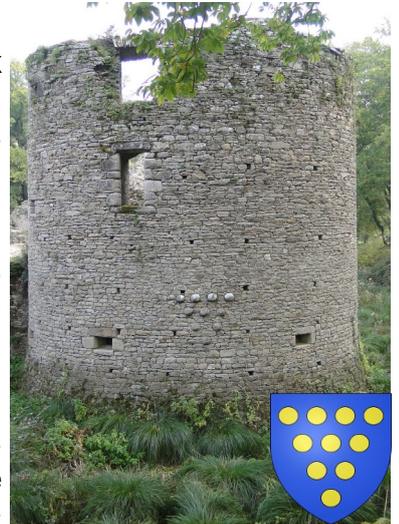
Un logis de style Renaissance dans un château-fort ! Le château de Ranrouët fût à la fois une forteresse et une résidence seigneuriale confortable.

UNE IMPOSANTE BARBACANE

Ouvrage défensif avancé, la barbacane, placée en avant de la porte d'entrée du château, en défendait l'accès.

UNE NATURE OMNIPRÉSENTE

Situé dans le Parc Naturel Régional de Brière et entouré d'un écrin de verdure, le château de Ranrouët accueille une faune et une flore riches et diversifiées.



Les « besants », boules de pierre encastrées sur trois tours du château représentent le blason de la famille Rieux



DÉCOUVRIR LE CHATEAU

Un peu de vocabulaire

Archère : ouverture verticale et allongée utilisée pour tirer à l'arc.

Barbacane : Ouvrage défensif avancé placé en avant d'un accès pour le protéger.

Bastions : Talus de terre enserrant un ouvrage afin de le protéger. La banquette, partie supérieure de l'ouvrage, sert de plate-forme d'artillerie.

Beffroi : tour de siège permettant de pénétrer dans un château par le haut des murs ou des tours.

Besant : symbole héraldique (que l'on retrouve sur les blasons) ayant la forme d'un disque et tirant son origine du nom d'une monnaie de Byzance. Par extension, c'est le nom donné aux boules se trouvant sur les murs du château.

Canonnière : Ouverture utilisée pour tirer avec des canons ou des armes à feu.

Châtelet : « Petit château » défendant un passage, ici il s'agit des deux tours enserrant la porte d'entrée du château.

Courtine : Mur de fortification placé entre deux tours.

Douves : fossé, parfois rempli d'eau, entourant le château pour en assurer la protection.

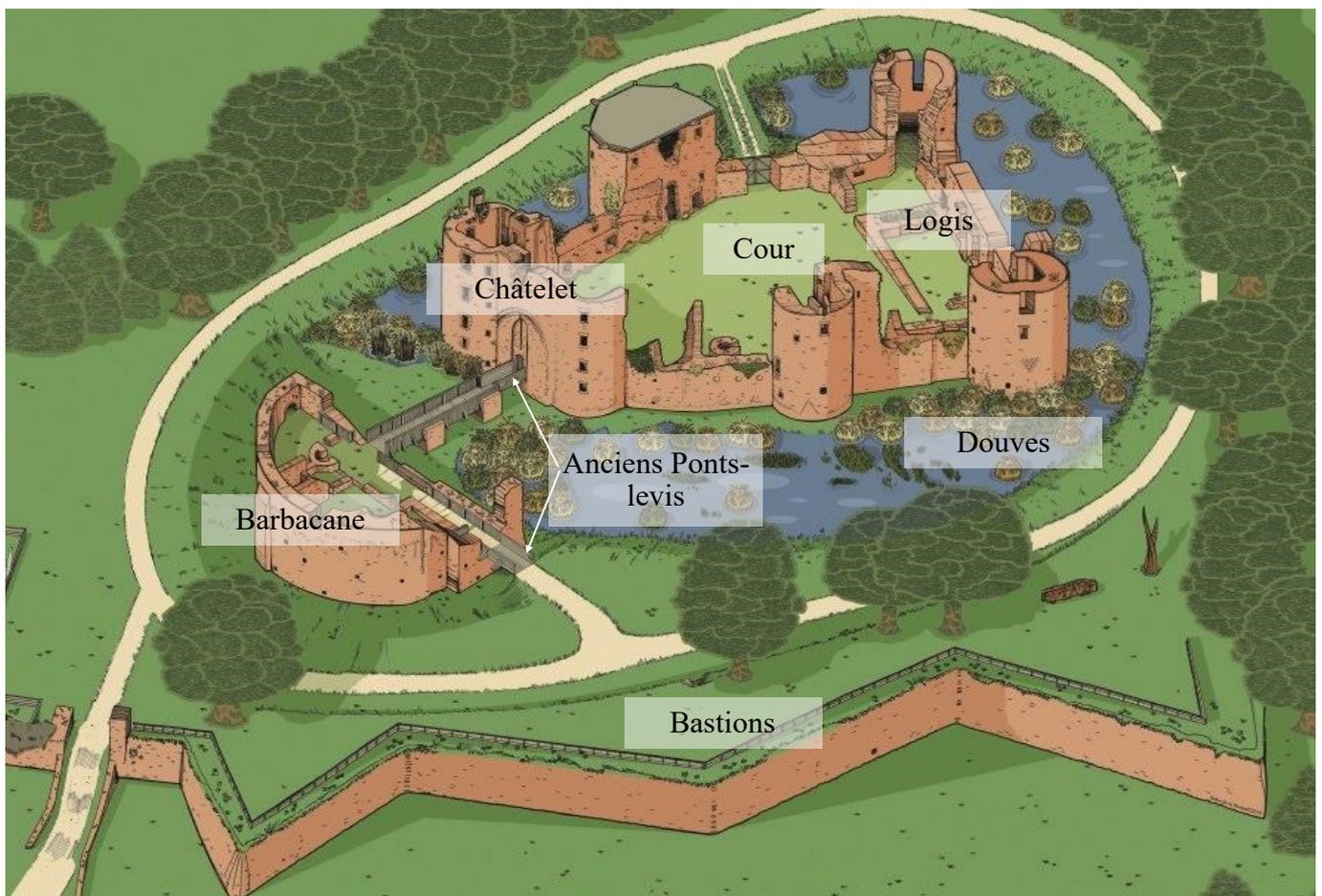
Hourds : constructions de bois installées en haut des murs ou des tours pour pouvoir tirer ou jeter des projectiles vers le bas.

Logis seigneurial : vaste bâtiment situé dans la cour du château. Ici en bas, des cuisines, et au haut une grande salle d'apparat qui peut avoir plusieurs fonctions : résidence, salle de réunion, cour de justice, salle de réception...

Mâchicoulis : Trous en aplomb d'un mur, généralement sur le chemin de ronde, par lesquels on peut jeter des projectiles en contrebas.

Trébuchet : Machine de siège permettant de projeter des pierres dans les murs d'un château par un système de contrepoids.

Trous de boulines : trous aménagés dans le mur pour y installer un échafaudage.



DÉCOUVRIR LE CHATEAU



Archères



Logis seigneurial



Canonnières



Chatelet d'entrée



Tours et courtines



Douves, trous de boulines, canonnières et besants



L'OFFRE PÉDAGOGIQUE

	PAGE	CYCLE 1	CYCLE 2	CYCLE 3	CYCLE 4
VISITE LIBRE	8	X	X	X	X
VISITE GUIDÉE	8	X	X	X	X
VISITE ALIMENTATION	9		X	X	X
VISITE COUPLÉE GUÉRANDE	9			X	X
ATELIER THÉÂTRE	12			X	X
ATELIER MUSIQUE	12		X	X	X
ATELIER CALLIGRAPHIE	12		X	X	X
ATELIER ENLUMINURE	12			X	X
ATELIER MODELAGE	14	X	X	X	X
ATELIER LAND ART	15	X	X		
ATELIER BETES CURIEUSES	15	X	X		
SPECTACLE CONSTRUCTION	16			X	X
SPECTACLE HAUT LES COULEURS	16		X	X	
SPECTACLE TABLE AU MOYEN AGE	17			X	X
SPECTACLE ANTONINE	17		X	X	

Les objectifs pédagogiques

Une partie spécifique du dossier pédagogique est consacrée aux objectifs pédagogiques (p.16). Ils sont abordés par cycle (du cycle 1 au cycle 4) pour les visites ainsi que pour les ateliers pédagogiques en reprenant les programmes scolaires de l'éducation nationale. L'entête et le pied-de page de cette partie sont de couleur bleue afin de mieux la distinguer.

Élèves en situation de handicap ou « dys »

Afin d'accueillir au mieux les élèves en situation de handicap ou « dys », nous pouvons proposer un livret FALC (Facile à Lire et à Comprendre). N'hésitez pas à nous contacter pour avoir plus d'informations. Nous pouvons également échanger à ce sujet lors de la réservation.

L'OFFRE PÉDAGOGIQUE

Le Parcours d'Education Artistique et Culturelle

Le parcours d'éducation artistique et culturelle 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. Son organisation et sa structuration permettent d'assembler et d'harmoniser ces différentes expériences et d'assurer la continuité et la cohérence de l'éducation artistique et culturelle sur l'ensemble de la scolarité de l'élève.

Le parcours est construit conjointement par l'ensemble des acteurs impliqués dans l'éducation artistique et culturelle et par l'élève lui-même.

- Le parcours d'éducation artistique et culturelle se fonde sur les **enseignements**
- Le parcours d'éducation artistique et culturelle se fonde sur des **projets**
- Le parcours repose également sur le **partenariat**

Le château de Ranrouët, un partenaire pour vos projets d'Education Artistique et culturelle

En tant que site culturel et patrimonial, le château de Ranrouët est un partenaire pour vos projets d'Education Artistique et culturelle.

L'offre pédagogique proposée aux élèves en visite au château s'inscrit dans les trois champs de l'éducation artistique et culturelle qui en constituent les piliers :

- des **rencontres** : avec une œuvre patrimoniale, un château fort ; avec des œuvres artistiques (œuvre *in-situ*, expositions temporaires...) ; avec des artistes et des artisans des métiers d'art intervenants au château ou dans les ateliers pédagogiques ; avec des professionnels des arts et de la culture (médiateur.trices, commédien.nes)...
- des **pratiques**, individuelles et collectives, dans des domaines artistiques diversifiés à travers les différents ateliers pédagogiques (théâtre, modelage, calligraphie...)
- des **connaissances** : appropriation de repères ; appropriation d'un lexique spécifique simple permettant d'exprimer ses émotions esthétiques, de porter un jugement construit et étayé en matière d'art et de contextualiser, décrire et analyser une œuvre ; développement de la faculté de juger et de l'esprit critique.

Nous vous proposons de **co-construire** un projet au château de Ranrouët en amont de votre sortie afin d'impliquer les différents acteurs (équipe pédagogique, médiateurs, intervenants) mais aussi vos élèves (préparation de la sortie, restitution, évaluation...).

Cette co-construction permettra également d'enrichir votre visite par une thématique si vous le désirez (vie quotidienne, savoir-faire, activités artistiques particulières, faune et flore, travail autour d'une exposition temporaire...) en mettant en avant la transversalité des différentes activités.

N'hésitez pas à nous appeler pour initier votre projet !

LES VISITES

Visite libre

TOUS
CYCLES

La visite libre est une visite à faire sans guide, en autonomie. Des panneaux explicatifs sont placés à divers endroits du site pour donner des informations relatives à l'histoire du château et à son architecture.

- *Visite en autonomie*
- *Durée : 45 min à 1h*
- *Tarifs : 2€ par élève, gratuit pour les enseignants et les accompagnateurs*



Visite en autonomie

Visite guidée

TOUS
CYCLES

La visite guidée est la façon la plus pertinente de découvrir le château et d'acquérir des connaissances sur le Moyen Age.

Nous proposons des visites guidées dès la petite section de maternelle en nous adaptant aux plus petits.

En fonction du niveau des élèves, certains thèmes principaux sont traités pendant la visite.



Visite guidée

Pour les primaires : rôle du château fort, attaque et défense d'un château (armes utilisées au fil des siècles, armes de siège), réflexion sur l'architecture militaire (type de défenses mises en place lors de la construction de la forteresse, amélioration au fil du temps, éléments architecturaux : créneaux, mâchicoulis, archères, canonnières, barbacane...).

Pour les secondaires : en plus des thèmes vus avec les primaires : fonctionnement d'une seigneurie, féodalité, familles et périodes fortes de l'histoire du château restituées dans l'histoire de Bretagne et l'histoire de France.

Au-delà de ces thèmes généraux, d'autres points peuvent être abordés au fil de la visite tels que l'architecture, l'histoire, la construction des châteaux (métiers et matériaux), la vie quotidienne au Moyen Age, la situation géographique du site, la faune et la flore.

- *Visite guidée par une médiatrice du château*
- *Durée : 45 min à 1h30*
- *Tarifs : 3€ par élève, gratuit pour les enseignants et les accompagnateurs*

LES VISITES

L'alimentation au Moyen-Âge

CYCLE 2
CYCLE 3
CYCLE 4

L'alimentation au Moyen-Âge est une visite ludique et interactive pour découvrir les rudiments de la table médiévale. Que mangeait-on ? Comment mangeait-on ? Comment se préparait un banquet ? Costumée pour l'occasion et munie d'accessoires (fruits et légumes, épices...), la médiatrice vous fera découvrir les secrets et anecdotes de la cuisine du Moyen-Âge.

- *Visite guidée par une médiatrice du château*
- *Durée : 1h15*
- *Tarifs : 4€ par élève, gratuit pour les enseignants et les accompagnateurs*



L'alimentation au Moyen-Âge

Visite couplée avec la cité médiévale de Guérande

CYCLE 3
CYCLE 4

Pour aller plus loin dans la découverte du Moyen Âge, le château de Ranrouët et la Ville d'art et d'histoire de Guérande vous propose une visite couplée des deux sites.

Ces deux visites complémentaires permettront aux élèves d'appréhender au mieux la période médiévale en découvrant à la fois un exemple de château fort (son rôle, son architecture, son évolution ...) et un exemple de cité médiévale (son architecture, son organisation, ses fonctions...).

Ces visites sensibiliseront les élèves au territoire de la presqu'île Guérandaise grâce à deux de ses sites médiévaux majeurs.

Plusieurs options sont possibles : visiter les deux sites dans la journée ou visiter les sites sur deux journées différentes (avec ateliers pédagogiques).

- *Visite guidée*
- *Durée : 1h30 Ranrouët / 2h Guérande*
- *Tarifs : 3€ par élève*
- *Ateliers pédagogiques : 6€ Ranrouët / 7€ Guérande*



Cité médiévale de Guérande

Ecole des Arts et du Patrimoine de Guérande

<https://www.ville-guerande.fr/pratique-vos-demarches/culture/ecole-des-arts-et-du-patrimoine>

02 40 15 10 01

ecole.artspatrimoine@ville-guerande.fr

LES QUESTIONNAIRES-JEU

TOUS
CYCLES

Les visites peuvent être complétées par un questionnaire-jeu. Si le planning le permet, il peut être fait pendant un temps libre en autonomie autour et dans le château (avant ou après la visite). En revanche, si le planning ne le permet pas, il peut être donné pour être fait en classe et ainsi réinvestir la visite du château.

Il existe plusieurs niveaux de questionnaire-jeu :

- Un rallye-photos (jeu d'observation) pour les maternelles
- Un questionnaire-jeu primaire
- Un questionnaire-jeu collège

D'autres outils pédagogiques sur d'autres thématiques peuvent également être mis à disposition des classes (faune et flore).

- *Petits groupes (6 élèves environ) en autonomie sous la surveillance des professeurs et accompagnateurs*
- *Durée : 30 min à 1h*
- *Tarifs : gratuit*
- *Le matériel (crayons, support) est fourni*
- *Les questionnaires-jeu sont visibles sur notre site internet*



Rallye-photos



Questionnaire-jeu

LES ATELIERS PÉDAGOGIQUES

Différents ateliers pédagogiques ont été mis en place afin de compléter la visite du site et approfondir les connaissances des élèves sur le Moyen Âge. Chaque enseignant pourra privilégier un thème et choisir un ou plusieurs ateliers pour l'ensemble de la classe. Tous nos intervenants sont des professionnels ayant l'habitude de travailler avec des groupes d'enfants.

Les intervenants

Mise(s) en scène / Cie Colin Muset

Créée en 1997, la compagnie Colin Muset constituée d'une équipe de professionnels, permanents et intermittents, est à la fois organisatrice, productrice et diffuseuse de spectacles. Elle œuvre à la valorisation des patrimoines architecturaux, naturels et humains par l'action culturelle et le spectacle vivant et est partenaire de Cap Atlantique pour l'animation culturelle du château de Ranrouët. Pour ce site, elle crée des animations pédagogiques scolaires autour du Moyen Âge, des ateliers de théâtre pour tous et des spectacles. Constituée de deux pôles (création et formation), la compagnie porte les valeurs de l'éducation populaire et de la culture pour tous et mène des projets en lien avec les territoires, les acteurs institutionnels et associatifs ainsi que le secteur sanitaire et social.

- Atelier théâtre
- Atelier musique
- Spectacle interactif « La construction d'un château-fort »
- Spectacle interactif « La Table au Moyen-Âge »

Comédiens intervenant : Christophe Héridel ; Thiphaine Téhéry ; Isabelle Perrin.
www.colinmuset.com

Sylvie Palou / Cie Machtiern

Sylvie Palou de la compagnie « Machtiern ». Elle intervient avec cette prestation dans les médiathèques, les salons du livre, les collèges et les expositions sur les métiers du Moyen Âge. Elle pratique également le spectacle de rue.

- Atelier calligraphie / enluminure
- Spectacle « Haut les couleurs »
- Atelier Land Art

<http://www.machtiern.org/>
<http://www.sylvie-palou.org/>

France Boidin / Atelier Miss Terre

France Boidin, de l'atelier « Miss Terre », est une potière professionnelle. Elle a choisi comme cadre de travail la ferme du Château de Ranrouët. Ses sculptures sont en lien avec l'imaginaire médiéval. Sa production céramique utilitaire concerne, elle, les arts de la table. Présente toute l'année, elle anime également des stages et des ateliers avec des enfants, des adultes et des personnes en situation de handicap. Dans le cadre de la découverte du monument par les établissements scolaires, elle mène des ateliers modelage en lien avec les thématiques de visite. France Boidin participe au marché de potiers annuel d'Herbignac.

- Atelier modelage



LES ATELIERS PÉDAGOGIQUES

Atelier théâtre

CE2
CYCLE 3
CYCLE 4

L'**atelier théâtre** permet aux élèves de découvrir, par un échange avec l'intervenant les différents métiers du théâtre.

Ils approchent également le genre littéraire du fabliau et se plongent dans l'univers médiéval.

Puis, les élèves se costument, mettent en scène et jouent un fabliau.

Les costumes et les accessoires sont fournis par l'intervenant.

Possibilité de travailler sur le « Roman de Renart » dans le cadre d'un projet.

- Atelier animé par une comédienne de la compagnie Colin Muset
- Durée : 1h30 à 1h45
- Nombre d'élèves : 15 maximum
- Tarif : 6€ par élève



Atelier théâtre

Atelier musique au Moyen-Age

CYCLE 2
CYCLE 3
CYCLE 4

L'**atelier musique** présente une soixantaine d'instruments de musique utilisés au Moyen Age. L'intervenant fait une démonstration visuelle et sonore des instruments tout en racontant leur histoire et en expliquant leur mode de fonctionnement. Certains élèves peuvent être amenés à participer et à jouer d'un instrument.

- Atelier animé par un comédien de la compagnie Colin Muset
- Durée : 1h30
- Nombre d'élèves : 1 classe
- Tarif : 6€ par élève



Atelier musique

LES ATELIERS PÉDAGOGIQUES

Atelier calligraphie

CYCLE 2

CYCLE 3

CYCLE 4

L'atelier calligraphie se déroule en **deux parties**.

Dans **la première partie**, les élèves assistent à une petite saynète où l'intervenante, en costume d'époque, leur révèle les secrets d'un scriptorium et de la fabrication d'un manuscrit. Elle leur montre le matériel nécessaire à l'écriture et à l'enluminure : pigments, liants, gomme arabique, plumes, calame... Au cours de sa démonstration, elle fabrique de la peinture à l'œuf réalisée avec des pigments naturels. Elle fait aussi une grande page d'écriture que la classe pourra ramener à l'école avec une lettrine en feuille d'or et un texte écrit avec un calame.

Dans **la seconde partie**, c'est au tour des élèves de pratiquer ! Ils seront initiés à l'écriture caroline et à la gothique et apprendront à écrire avec un calame (bambou taillé) puis avec une plume d'oie. Chaque élève repart avec sa réalisation.

- Atelier animé par un comédienne de la compagnie Machtiern
- Durée : 1h30
- Nombre d'élèves : 1 classe
- Tarif : 6€ par élève



Atelier calligraphie

Atelier enluminure

CYCLE 3

CYCLE 4

Même saynète que l'atelier calligraphie.

Sur une feuille A4, réalisation d'une lettrine, première lettre enluminée d'un mot.

Dessin au crayon de bois d'une lettrine, inventée ou choisie dans un large éventail de lettrines historiques.

Choix des parties à dorer, puis encollage et pose de la feuille à dorer. Chaque participant a à sa disposition une feuille à dorer et le matériel pour la manipuler et l'appliquer.

Fabrication de la peinture à l'œuf avec des pigments et application de la peinture.

- Atelier animé par un comédienne de la compagnie Machtiern
- Durée : 3h00
- Nombre d'élèves : 1 classe
- Tarif : forfait 300€ par séance / 500€si deux séances

Possibilité de travailler sur un projet autour du Roman de Renart.



Atelier enluminure



LES ATELIERS PÉDAGOGIQUES

Atelier modelage

TOUS
CYCLES

La **potière professionnelle** « Miss Terre » reçoit les élèves dans son atelier et les initie à la technique du modelage.

Les travaux proposés sont adaptés au niveau des élèves. Les maternelles réalisent une composition en volume alors que les primaires et les collèves font une maquette du château.

Chaque élève repart avec sa création.

Possibilité de réaliser une création collective (sur demande).

- Atelier animé par une potière professionnelle dans son atelier
- Durée : 1h30
- Nombre d'élèves : 19 maximum
- Tarif : 6€ par élève



Atelier modelage

LES ATELIERS PÉDAGOGIQUES

Atelier land art

GS, CP
CE1, CE2

Le land art consiste à réaliser une composition artistique avec des matériaux naturels, trouvés sur place et qu'on laisse en extérieur.

L'atelier se déroule autour du château en quatre parties : récolte, réalisation, photographies, temps d'échange.

La récolte : regarder, voir, observer, être attentif, chercher et trouver. On ne prend que ce que l'on peut ramasser, sans cueillir ni arracher. La récolte est mise en commun, identifiée, nommée et classée par couleurs, formes, textures... Un complément est prévu et mis à disposition pour assurer une quantité suffisante de matières.

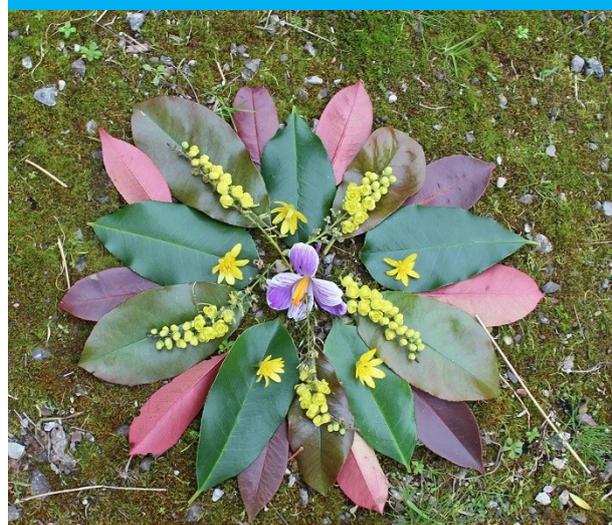
La réalisation : individuellement ou par groupe, selon le nombre d'élèves et le souhait des enseignants, on élabore une composition selon son choix : rosaces, cheminements, motifs...

Les photographies servent de support souvenir. Elles sont prises par l'intervenante et envoyées à l'école ensuite. Les réalisations sont laissées sur place.

Un temps d'échange est prévu pour regarder, expliquer et commenter les compositions de chacun.

Une salle est prévue si la météo ne permet pas de pratiquer en extérieur. Les compositions sont alors réalisées sur un support que les enfants pourront emporter.

- Durée : 1h30
- Nombre d'élèves : 1 classe
- Tarif : 6€ par élève



Atelier land art

Atelier les bêtes curieuses

GS, CP
CE1, CE2

Réalisation d'une créature imaginaire à partir de matériaux naturels ramassés autour du château.

- Durée : 1h30
- Nombre d'élèves : 1 demi-classe
- Tarif : 6€ par élève



Atelier land art

LES ATELIERS PÉDAGOGIQUES

Spectacle interactif

« La construction d'un château fort »

CE2
CYCLE 3
CYCLE 4

« *Moi, Guillaume, maçon et maître de l'œuvre au XIIIème siècle* »

1280. La construction du château de Ranrouët va bon train. Guillaume, maçon et maître de l'œuvre, recrute de la main d'œuvre dans la population locale. Il reçoit les futurs ouvriers dans sa loge, attribue les postes, distribue tunique de travail et outils. L'occasion pour lui d'évoquer son parcours et sa vie de bâtisseur médiéval.

Ce **spectacle pédagogique et interactif** propose aux élèves de s'immerger dans la réalité d'un **chantier de construction** au XIIIème siècle en endossant des rôles d'ouvriers et de découvrir les **métiers et savoir-faire** du Moyen Age.

- Spectacle animé par un comédien de la compagnie Colin Muset
- Durée : 1h00
- Nombre d'élèves : 1 classe
- Tarif : 6€ par élève



Spectacle construction

Spectacle interactif

« Haut les couleurs »

CYCLE 2
CYCLE 3

Pour pouvoir rencontrer des chevaliers, visiter un château ou assister à un tournoi, il est fort recommandé d'être bien vêtu et d'avoir quelques connaissances en matière d'héraldique.

La servante Cotillon est là pour y veiller, et devant l'accoutrement très étrange du public, elle n'a d'autre choix que de rhabiller tout ce petit monde. Chacun trouvera vêtue à sa taille pour être présentable et ouïr la leçon d'hérauderie.

L'intervenante costumée abordera de manière ludique l'**habillement** et les **fonctions du vêtement** au Moyen Age et selon la hiérarchie sociale ; les matières et les formes des vêtements ; la reconnaissance et les **fonctions des blasons**.

La participation des élèves se fait au cours du spectacle et à la fin de celui-ci, tous se retrouveront costumés.

Afin de prolonger le travail en classe, une fiche de vocabulaire médiéval employé durant le spectacle et une fiche d'exercices sur la description des blasons seront remises aux enseignants.

- Spectacle animé par une comédienne de la compagnie Machtiern
- Durée : 1h00
- Nombre d'élèves : 1 classe
- Tarif : 6€ par élève



Spectacle Haut les couleurs

LES ATELIERS PÉDAGOGIQUES

Spectacle interactif

« La table au Moyen Age »

CE2
CYCLE 3
CYCLE 4

Ce spectacle propose de faire découvrir de manière ludique et vivante les us et coutumes de « **la table médiévale** ». Recettes et menus de banquet, recommandations de savoir-vivre et anecdotes culinaires, fabliaux et bons mots, il est ici question de donner un aperçu de la table médiévale, qu'elle soit festive ou quotidienne. Ce spectacle est le fruit d'une recherche sur les sources littéraires de la fin du Moyen Age et du début de la Renaissance :

- Le mesnager de Paris*, Anonyme, XIVe siècle
- Le viandier*, Taillevent, XIVe siècle,
- Du fait de cuysine*, Maître Chiquart, XVe siècle
- Les 100 nouvelles nouvelles*, XVIe siècle

Ce spectacle complète idéalement la visite « L'alimentation au Moyen Age »

- Spectacle animé par des comédiens de la compagnie Colin Muset
- Durée : 1h00
- Nombre d'élèves : 1 classe
- Tarif : 6€ par élève



Spectacle La table au Moyen Age



Spectacle Antonine

Spectacle « Antonine ou n'est pas chevalier qui veut »

CYCLE 2
CYCLE 3

Antonine veut devenir « chevalière » dans le petit théâtre secret de sa chambre. Jusqu'au jour où l'imaginaire prend corps dans la réalité.

Commence alors un voyage dans le temps de surprises et de personnages inattendus.

Deux comédiennes de la compagnie de théâtre Colin Muset proposent un spectacle pour les enfants.

Cette pièce aborde avec humour le monde de la chevalerie. Comment devenir un vrai chevalier ? Antonine, petite fille d'aujourd'hui, va découvrir que ce n'est pas si facile que cela !

- Spectacle animé par des comédiennes de la compagnie Colin Muset
- Durée : 40 minutes
- Nombre d'élèves : 50 élèves maximum
- Tarif : forfait de 300€

LES OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Cycle 1

La visite guidée et le rallye-photos

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions (domaine 1)

L'objectif principal de l'école maternelle étant l'acquisition du langage, les visites sont construites en interaction avec les élèves. En effet, par un jeu de questions-réponses, le guide permet à ceux-ci de s'exprimer, d'échanger et de répondre à des questions. Cela permet également aux élèves d'être acteurs de leur visite car celle-ci va se construire en fonction des éléments apportés par eux tout en suivant la trame construite par le guide.

La visite leur permet aussi d'acquérir un vocabulaire spécifique lié notamment au château et au Moyen Âge.

- Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage en se faisant comprendre
- S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis. Reformuler pour mieux se faire comprendre
- Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter son point de vue

Construire les premiers outils pour structurer sa pensée (domaine 4)

Découvrir les nombres et leurs utilisations :

Nombreux éléments du château se prêtent à aborder les suites numériques par le décompte (nombre de tours, nombre de besants...).

Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées :

Le château, construction en volume, est l'occasion d'aborder la nomination de plusieurs formes.

- Quantifier des collections jusqu'à dix au moins
- Savoir nommer quelques formes planes et reconnaître quelques solides

Explorer le monde (domaine 5)

Se repérer dans le temps :

Grâce au site, on aborde la notion de passé lointain : le Moyen Âge. Si l'appréhension du temps très long (temps historique) est plus difficile pour les élèves, le contact avec un site historique facilite la perception de cette différence temporelle (passé proche et passé lointain).

Cette expérience permet de consolider la notion de chronologie, notamment avec cet élément du patrimoine architectural proche.

Faire l'expérience de l'espace :

La déambulation dans le château permet aux élèves de découvrir un nouvel espace qui n'est pas familier.

Le rallye-photo met en place un itinéraire à suivre à travers différentes étapes mais permet aussi de repérer des éléments architecturaux grâce à l'utilisation de représentations diverses (photos aériennes, plans du château, dessins...). Les enfants apprennent à restituer leurs déplacements et à en effectuer de nouveaux à partir de consignes.

- Utiliser des marqueurs temporels adaptés
- Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères (rallye-photos)
- Se situer par rapport à d'autres, par rapport à des objets repères (rallye-photos)
- Se situer dans l'espace
- Comprendre et utiliser à bon escient le vocabulaire du repérage et des relations dans le temps et dans l'espace

Les ateliers pédagogiques

♦ **Atelier modelage, atelier land art et atelier bêtes curieuses**

L'atelier modelage proposé aux maternelles permet une approche artistique et la manipulation d'un matériau spécifique : la terre. Ils pourront ramener leur création et enrichir leur collection personnelle.

L'atelier land art et l'atelier bêtes curieuses permettent quant à eux la manipulation de matériaux naturels.

Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques (domaine 3)

- Réaliser des compositions plastiques, planes et en volume

♦ **Spectacle « Antonine ou n'est pas chevalier qui veut »**

Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques (domaine 3)

- Pratiquer quelques activités des arts du spectacle

LES OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Cycle 2

La visite guidée et le questionnaire-jeu (ou rallye-photos)

◆ Français

La visite du château est construite en interaction avec les élèves. Par un jeu de questions, le guide construit sa visite et fait participer les élèves. Ceux-ci sont donc invités à prendre la parole pour répondre en faisant des phrases construites.

Comprendre et s'exprimer à l'oral (domaine 1, 2, 3)

- Écouter pour comprendre des messages oraux ou des textes lus par un adulte.
- Dire pour être entendu et compris.
- Participer à des échanges dans des situations diversifiées.

Comprendre le fonctionnement de la langue (domaine 1,2)

La visite du château permet aux élèves d'acquérir un nouveau vocabulaire lié au Moyen Age (architecture, armes...). Le questionnaire-jeu disponible pour les élèves les plus à l'aise avec la lecture permet de réinvestir ce vocabulaire sous forme de jeu.

- Construire le lexique

◆ Enseignements artistiques

Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art (domaine 1, 3, 5)

En plus d'être un Monument Historique, le château de Ranrouët est un lieu d'exposition. Il accueille déjà une œuvre pérenne (sculpture en bois « Racines » de Jonathan Bernard) et en fonction de programmation, les élèves peuvent être amenés à voir des œuvres installées sur le site.

- Exprimer ses émotions lors de la rencontre avec des œuvres d'art, manifester son intérêt pour la rencontre directe avec des œuvres.
- S'approprier quelques œuvres de domaines et d'époques variés appartenant au patrimoine national et mondial.
- S'ouvrir à la diversité des pratiques et des cultures artistiques.

◆ Questionner le monde

La découverte d'un château permet de fait un voyage dans le passé lointain. Même si les élèves n'ont pas encore acquis des bases sur l'histoire de France, le Moyen Age et les châteaux-forts font partie des choses qu'ils connaissent au-delà de l'enseignement scolaire. La visite du château leur permet de distinguer clairement le passé récent et le passé ancien. C'est donc une bonne base pour donner à ces élèves un repère historique et commencer à structurer le temps par une approche concrète. Les élèves pourront alors mentionner Ranrouët comme un monument de leur environnement proche appartenant au passé et développer leur curiosité pour les traces du passé.

Par la visite du château, ils prennent aussi conscience de l'évolution des modes de vie et du rôle de l'homme dans la transformation du paysage.

Se situer dans l'espace et le temps (domaine 5)

- Construire des repères temporels (ordonner des événements)
- Se repérer dans le temps et mesurer des durées.

Repérer et situer quelques événements dans un temps long

- L'évolution des sociétés à travers des modes de vie (alimentation, habitat, vêtements, outils, guerre, déplacements...) et des techniques à diverses époques.
- Repérer des périodes de l'histoire du monde occidental et de la France en particulier, quelques grandes dates et personnages clés.

Comparer des modes de vie

Comparer des modes de vie (alimentation, habitat, vêtements, outils, guerre, déplacements...) à différentes époques ou de différentes cultures.

- Quelques éléments permettant de comparer des modes de vie : alimentation, habitat, vêtements, outils, guerre, déplacements...
- Quelques modes de vie des hommes et des femmes et quelques représentations du monde à travers le temps historique.

LES OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Cycle 2

Les ateliers pédagogiques

◆ Théâtre

Repérer et situer quelques événements dans un temps long (domaine 5)

- L'évolution des sociétés à travers des modes de vie (alimentation, habitat, vêtements, outils, guerre, déplacements...) et des techniques à diverses époques.

Mettre en œuvre un projet artistique (domaine 2, 3, 5)

-Montrer sans réticence ses productions et regarder celles des autres.

Comprendre et s'exprimer à l'oral (domaine 1, 2, 3)

-Écouter pour comprendre des messages oraux ou des textes lus par un adulte.

-Dire pour être entendu et compris.

-Participer à des échanges dans des situations diversifiées.

◆ Musique

Repérer et situer quelques événements dans un temps long (domaine 5)

- L'évolution des sociétés à travers des modes de vie (alimentation, habitat, vêtements, outils, guerre, déplacements...) et des techniques à diverses époques.

Ecouter, comparer (domaine 1.4, 5)

-Décrire et comparer des éléments sonores

-comparer des musiques et identifier des ressemblances et des différences

-lexique élémentaire pour décrire la musique

-repères simples dans l'espace et le temps

◆ Calligraphie

Expérimenter, produire, créer (domaine 1, 2, 4, 5)

-S'approprier par les sens les éléments du langage plastique : matière, support, couleur...

-Observer les effets produits par ses gestes, par les outils utilisés.

-Représenter le monde environnant ou donner forme à son imaginaire en explorant la diversité des domaines (dessin, collage, modelage, sculpture, photographie ...).

Mettre en œuvre un projet artistique (domaine 2, 3 5)

-Respecter l'espace, les outils et les matériaux partagés.

Repérer et situer quelques événements dans un temps long (domaine 5)

- L'évolution des sociétés à travers des modes de vie (alimentation, habitat, vêtements, outils, guerre, déplacements...) et des techniques à diverses époques.

-Repérer des périodes de l'histoire du monde occidental et de la France en particulier, quelques grandes dates et personnages clés.

◆ Modelage, atelier land art et atelier bêtes curieuses

Expérimenter, produire, créer (domaine 1, 2, 4, 5)

-S'approprier par les sens les éléments du langage plastique : matière, support..

-Observer les effets produits par ses gestes, par les outils utilisés.

-Représenter le monde environnant ou donner forme à son imaginaire en explorant la diversité des domaines (dessin, collage, modelage, sculpture, photographie ...).

Mettre en œuvre un projet artistique (domaine 2, 3 5)

-Respecter l'espace, les outils et les matériaux partagés.

Modéliser (domaine 1, 2, 4)

-reconnaitre des formes dans des objets réels et les reproduire géométriquement

◆ Spectacle interactif « La construction d'un château fort »

Repérer et situer quelques événements dans un temps long (domaine 5)

- L'évolution des sociétés à travers des modes de vie (alimentation, habitat, vêtements, outils, guerre, déplacements...) et des techniques à diverses époques.

-Comparer des modes de vie (alimentation, habitat, vêtements, outils, guerre, déplacements...) à différentes époques ou de différentes cultures.

LES OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Cycle 2

◆ Spectacle interactif « Haut les couleurs »

Repérer et situer quelques événements dans un temps long (domaine 5)

- L'évolution des sociétés à travers des modes de vie (alimentation, habitat, vêtements, outils, guerre, déplacements...) et des techniques à diverses époques.
- Comparer des modes de vie (alimentation, habitat, vêtements, outils, guerre, déplacements...) à différentes époques ou de différentes cultures.

Se repérer dans l'espace et le représenter (domaine 5)

Situer des objets ou des personnes les uns par rapport aux autres ou par rapport à d'autres repères.

- vocabulaire permettant de définir des positions.

◆ Spectacle interactif « La table au Moyen-Age »

Repérer et situer quelques événements dans un temps long (domaine 5)

- L'évolution des sociétés à travers des modes de vie (alimentation, habitat, vêtements, outils, guerre, déplacements...) et des techniques à diverses époques.

◆ Spectacle « Antonine ou n'est pas chevalier qui veut »

Repérer et situer quelques événements dans un temps long (domaine 5)

- L'évolution des sociétés à travers des modes de vie (alimentation, habitat, vêtements, outils, guerre, déplacements...) et des techniques à diverses époques.

Cycle 3

La visite guidée et le questionnaire-jeu

◆ Français

La visite du château est construite en interaction avec les élèves. Ceux-ci écoutent la personne qui mène la visite, prennent la parole pour répondre aux questions et en posent. Ils utilisent un vocabulaire précis dans un niveau de langue courante pour s'exprimer et acquièrent un vocabulaire nouveau lié au contexte historique du château (architecture, armes de guerre...).

L'atelier « théâtre » et les spectacles interactifs sont de bons moyens pour les élèves pour apprendre à prendre la parole et à se mettre en scène devant les autres, mais aussi exprimer son point de vue et ses sentiments.

Comprendre et s'exprimer à l'oral (domaine 1, 2, 3)

- Écouter pour comprendre un message oral, un propos, un discours, un texte lu.
- Parler en prenant en compte son auditoire.
- Participer à des échanges dans des situations diversifiées.

Étude de la langue (grammaire, orthographe, lexique)

- Enrichir le lexique

◆ Histoire

C'est bien entendu dans cette matière que la visite remplit le mieux ses objectifs pédagogiques.

C'est dans le cadre de la classe de CM1 et de l'étude du Moyen Age que les thèmes de la visite s'inscrivent le mieux. Cependant, la visite peut très bien être menée en CE2 pour préparer l'enseignement de l'année à venir ou en CM2 pour raviver les souvenirs de la classe de CM1. Quoiqu'il en soit, le guide s'adapte dans tous les cas aux connaissances des élèves pour mener sa visite.

La visite répond notamment au thème « le temps des rois », le thème des croisades peut aussi être abordé. Mais c'est surtout en présentant un lieu de vie typique du Moyen Age, le château fort, que la visite fait découvrir aux élèves cette période. D'autres éléments sont aussi abordés : division de la société, attaque d'un château, armement et machines de siège, architecture militaire...

Se repérer dans le temps : construire des repères historiques (domaine 1, 2, 5)

- Situer chronologiquement des grandes périodes historiques.
- Ordonner des faits les uns par rapport aux autres et les situer dans une époque ou une période donnée.
- Manipuler et réinvestir le repère historique dans différents contextes.
- Utiliser des documents donnant à voir une représentation du temps (dont les frises chronologiques), à différentes échelles, et le lexique relatif au découpage du temps et suscitant la mise en perspective des faits.
- Mémoriser les repères historiques liés au programme et savoir les mobiliser dans différents contextes.

LES OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Cycle 3

Pratiquer différents langages en histoire et en géographie (domaine 1, 2, 5)

- S'approprier et utiliser un lexique historique et géographique approprié.

Thème 2 : le temps des rois (CM1)

◆ **Arts plastiques**

Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art (domaine 1, 3, 5)

· Identifier quelques caractéristiques qui inscrivent une œuvre d'art dans une aire géographique ou culturelle et dans un temps historique, contemporain, proche ou lointain.

· Décrire des œuvres d'art, en proposer une compréhension personnelle argumentée.

◆ **Histoire des arts**

Analyser Dégager d'une œuvre d'art, par l'observation ou l'écoute, ses principales caractéristiques techniques et formelles (domaine 1, 2, 3, 5)

-Relier des caractéristiques d'une œuvre d'art à des usages ainsi qu'au contexte historique et culturel de sa création

Se repérer dans un musée, un lieu d'art, un site patrimonial. (domaine 2, 5)

-se repérer dans un musée, ou un lieu d'art par la lecture et la compréhension des plans et indications

-être sensibilisé à la vulnérabilité du patrimoine

◆ **Sciences et technologie**

Se situer dans l'espace et dans le temps (domaine 5)

-replacer des évolutions scientifiques et technologiques dans un contexte historique, géographique, économique et culturel

Identifier les principales évolutions du besoin et des objets (domaine 5)

-repérer les évolutions d'un objet dans différents contextes (historiques, économique, culturel).

Les ateliers pédagogiques

◆ **Théâtre**

Parler en prenant en compte son auditoire (domaine 1, 2, 3)

- mobiliser les ressources de la voix et du corps pour être compris et entendu

-utiliser les techniques de mise en voix des textes littéraires (théâtre en particulier)

Culture littéraire et artistique

Des extraits de romans et de nouvelles de différentes époques

Relier des caractéristiques d'une œuvre d'art à des usages ainsi qu'au contexte historique et culturel de sa création

(domaine 1, 5)

Se repérer dans le temps : construire des repères historiques (domaine 1, 2, 5)

◆ **Musique**

Ecouter, comparer et commenter (domaine 1, 3, 5)

-décrire et comparer des éléments sonores issus de contextes musicaux différents

-identifier quelques caractéristiques qui inscrivent une œuvre musicale dans une aire géographique ou culturelle et dans un temps historique contemporain, proche ou lointain

Dégager d'une œuvre d'art, par l'observation ou l'écoute, ses principales caractéristiques techniques et formelles

-identifier les matériaux, y compris sonore

Relier des caractéristiques d'une œuvre d'art à des usages ainsi qu'au contexte historique et culturel de sa création

(domaine 1, 5).

Identifier les principales évolutions du besoin et des objets

-repérer les évolutions d'un objet dans différents contextes (historiques, économique, culturel).

Se repérer dans le temps : construire des repères historiques (domaine 1, 2, 5)

◆ **Calligraphie et atelier découverte de l'enluminure**

Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art (domaine 1, 3, 5)

· Identifier quelques caractéristiques qui inscrivent une œuvre d'art dans une aire géographique ou culturelle et dans un temps historique, contemporain, proche ou lointain.

Situer : relier des caractéristiques d'une œuvre d'art à des usages ainsi qu'au contexte historique et culturel de sa création

(domaine 1, 5)

La matérialité de la production plastique et la sensibilité aux constituants de l'œuvre

-les effets du geste et de l'instrument

LES OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Cycle 3

♦ Calligraphie et atelier découverte de l'enluminure

Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art (domaine 1, 3, 5)

· Identifier quelques caractéristiques qui inscrivent une œuvre d'art dans une aire géographique ou culturelle et dans un temps historique, contemporain, proche ou lointain.

Situer : relier des caractéristiques d'une œuvre d'art à des usages ainsi qu'au contexte historique et culturel de sa création (domaine 1, 5)

La matérialité de la production plastique et la sensibilité aux constituants de l'œuvre

-les effets du geste et de l'instrument

-la matérialité et la qualité de la couleur : la découverte des relations entre sensation colorée et qualités physiques de la matière colorée (pigments, substances, liants, siccatif...)

Identifier les principales évolutions du besoin et des objets

-repérer les évolutions d'un objet dans différents contextes (historiques, économique, culturel).

♦ Modelage

Expérimenter, produire, créer (domaine 1, 2, 4, 5)

· Choisir, organiser et mobiliser des gestes, des outils et des matériaux en fonction des effets qu'ils produisent.

· Représenter le monde environnant ou donner forme à son imaginaire en explorant divers domaines (dessin, collage, modelage, sculpture, photographie, vidéo...).

L'espace en trois dimensions : découverte et expérimentation du travail en volume (modelage...)

La matérialité de la production plastique et la sensibilité aux constituants de l'œuvre

-Les qualités physiques des matériaux /Les effets du geste et de l'instrument

♦ Spectacle interactif « La construction d'un château fort »

Ecouter, comparer et commenter (domaine 1.4, 5)

-identifier quelques caractéristiques qui inscrivent une œuvre musicale dans une aire géographique ou culturelle et dans un temps historique contemporain, proche ou lointain

-associer la découverte d'une œuvre à des connaissances construites dans d'autres domaines enseignés.

Concevoir, créer, réaliser (domaine 4, 5)

-identifier les évolutions des besoins et des objets techniques dans leur contexte

-identifier les principales familles de matériaux

Se situer dans l'espace et dans le temps (domaine 5)

-replacer des évolutions scientifiques et technologiques dans un contexte historique, géographique, économique et culturel

Identifier les principales évolutions du besoin et des objets (domaine 5)

-repérer les évolutions d'un objet dans différents contextes (historiques, économique, culturel).

♦ Spectacle interactif « Haut les couleurs »

Se situer dans l'espace et dans le temps (domaine 5)

-replacer des évolutions scientifiques et technologiques dans un contexte historique, géographique, économique et culturel

Identifier les principales évolutions du besoin et des objets (domaine 5)

-repérer les évolutions d'un objet dans différents contextes (historiques, économique, culturel).

♦ Spectacle interactif « La table au Moyen-Âge »

Se situer dans l'espace et dans le temps (domaine 5)

-replacer des évolutions scientifiques et technologiques dans un contexte historique, géographique, économique et culturel

Identifier les principales évolutions du besoin et des objets (domaine 5)

-repérer les évolutions d'un objet dans différents contextes (historiques, économique, culturel).

♦ Spectacle « Antonine ou n'est pas chevalier qui veut »

Se repérer dans le temps : construire des repères historiques (domaine 1, 2, 5)

- Situer chronologiquement des grandes périodes historiques.

- Ordonner des faits les uns par rapport aux autres et les situer dans une époque ou une période donnée.

- Manipuler et réinvestir le repère historique dans différents contextes.

LES OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Cycle 4

La visite guidée et le questionnaire-jeu

La visite du château de Ranrouët s'inscrit plus particulièrement dans le programme de la classe de 5^e. Il est construit selon une progression chronologique et a pour ambition de donner à tous les collégiens et collégiennes une vision large de l'histoire. Cependant, toute classe de collège s'enrichira à la visite du château de Ranrouët.

◆ Français

Comprendre et s'exprimer à l'oral (domaine 1, 2, 3)

- comprendre et interpréter des messages et des discours oraux complexes
- s'exprimer de façon maîtrisée en s'adressant à un auditoire
- participer de façon constructive à des échanges oraux

Comprendre le fonctionnement de la langue (domaine 1, 2)

- enrichir et structurer le lexique

◆ Arts plastiques

S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle de artistes, s'ouvrir à l'altérité (domaine 1, 3, 5)

- Dire avec un vocabulaire approprié ce que l'on fait, ressent, imagine, observe, analyse ; s'exprimer pour soutenir des intentions artistiques ou une interprétation d'œuvre
- Porter un regard curieux et avisé sur son environnement artistique et culturel, proche et lointain, notamment sur la diversité des images fixes et animées, analogiques et numériques.

Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art (domaine 1, 3, 5)

- identifier des caractéristiques (plastiques, culturelles, sémantiques, symboliques) inscrivant une œuvre dans une aire géographique ou culturelle et dans un temps historique.

L'œuvre, l'espace, l'auteur, le spectateur

- la présence matérielle de l'œuvre dans l'espace, la présentation de l'œuvre : le rapport d'échelle, l'in situ, la dimension éphémère, l'espace public

◆ Histoire des arts

- Associer une œuvre à une époque et une civilisation à partir des éléments observés (domaine 1, 5)
- Rendre compte de la visite d'un lieu de conservation ou de diffusion artistique ou de la rencontre avec un métier du patrimoine (domaine 1, 2, 5)

Thème 2 : Formes et circulations artistiques (IXe-XVe siècle)

- architectures et décors civils, urbains, militaires et religieux au Moyen Age

Thème 4 : Etat, société et mode de vie (XIIIe-XVIIIe siècles)

- changements dans l'habitat, le décor et le mobilier
- évolution des sciences et techniques, évolutions des arts

◆ Histoire et géographie

Se repérer dans le temps : construire des repères historiques (domaine 1, 2)

- situer un fait dans une époque ou une période donnée (C3)
- Ordonner des faits les uns par rapport aux autres (C3)
- mettre en relation des faits d'une époque ou d'une période donnée
- identifier des continuités et des ruptures chronologiques pour s'approprier la périodisation de l'histoire et pratiquer de conscients allers-retours au sein de la chronologie

Pratiquer différents langages en histoire et en géographie (domaine 1, 2)

- s'approprier et utiliser un lexique spécifique en contexte

Classe de 5^e : **thème 2 : Société, Eglise et pouvoir politique dans l'occident féodal (XIe-XVe siècle)**

- l'ordre seigneurial : la formation et la domination des campagnes

LES OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Cycle 4

Les ateliers pédagogiques

◆ Théâtre

Acquérir des éléments de culture littéraire et artistique (domaine 1, 5)

-mobiliser des références culturelles pour interpréter les textes et les créations artistiques et littéraires et pour enrichir son expression personnelle ;

-établir des liens entre des créations littéraires et artistiques issues de cultures et d'époques diverses

Histoire des arts : Thème 2 : Formes et circulations artistiques (IXe-XVe siècle)

-musique et texte au Moyen Age

◆ Musique

Ecouter, comparer, construire une culture musicale commune (domaine 1, 3, 5)

-analyser des œuvres musicales en utilisant un vocabulaire précis

-situer et comparer des musiques de styles proches ou éloignés dans l'espace et/ou dans le temps pour construire des repères techniques et culturels

Histoire des arts : Thème 2 : Formes et circulations artistiques (IXe-XVe siècle)

-musique et texte au Moyen Age

◆ Calligraphie et atelier découverte de l'enluminure

Exploiter les principales fonctions de l'écrit (domaine 1, 5)

-comprendre le rôle historique et social de l'écriture

Histoire des arts : Thème 2 : Formes et circulations artistiques (IXe-XVe siècle)

-le manuscrit médiéval : matériaux, calligraphie, développement de l'écriture musicale et enluminure

◆ Modelage

Mettre en œuvre un projet (domaine 2, 3, 4, 5)

-Concevoir, réaliser, donner à voir des projets artistiques, individuels ou collectifs

-se repérer dans les étapes de la réalisation d'une production plastique et anticiper les difficultés éventuelles.

◆ Spectacle interactif « La construction d'un château fort »

Histoire des arts : Thème 2 : Formes et circulations artistiques (IXe-XVe siècle)

-architectures et décors civils, urbains, militaires et religieux au Moyen Age

-musique et texte au Moyen Age

◆ Spectacle interactif « La table au Moyen Age »

Acquérir des éléments de culture littéraire et artistique (domaine 1, 5)

-mobiliser des références culturelles pour interpréter les textes et les créations artistiques et littéraires et pour enrichir son expression personnelle ;

-établir des liens entre des créations littéraires et artistiques issues de cultures et d'époques diverses

Histoire des arts : Thème 2 : Formes et circulations artistiques (IXe-XVe siècle)

-musique et texte au Moyen Age

ORGANISER SA VISITE

Comment préparer sa visite ?

- En amont de votre venue avec vos élèves, il est possible d'effectuer gratuitement une visite préparatoire sur rendez-vous.
- Nous restons à votre disposition pour toute demande spécifique. Il est possible d'adapter une visite en fonction d'une thématique particulière que vous voudriez aborder.
- Nous pouvons vous fournir un dossier documentaire afin de préparer au mieux votre visite du château de Ranrouët.

Comment réserver ?

• Effectuer une réservation :

- par téléphone au 02.4.88.96.17
- par mail : chateau.ranrouet@cap-atlantique.fr

Nous vous demanderons alors plusieurs informations :

- coordonnées de l'école
- nom d'un responsable
- nombre d'élèves
- niveau(x) concerné(s)
- prestations demandées : type de visite; choix d'atelier(s)
- date ou période de la venue
- horaires d'arrivée et horaires de départ

Une fois que nous aurons ces renseignements, nous ferons un **planning et un devis**, nous prendrons contact avec les intervenants des ateliers pour valider leur disponibilité.

Puis nous vous envoyons le devis, le planning et les conditions de visite (par courrier ou par mail).

La **réservation** devient effective une fois que vous nous avez renvoyé ces documents signés.

Attention ! Il est conseillé de réserver sa venue au château plusieurs mois à l'avance, surtout si la visite est couplée avec un atelier pédagogique.

• Paiement :

La facturation s'effectuera sur place le jour de votre venue, afin d'attester du nombre exact d'élèves présents.

• Modes de règlements :

Sur place le jour de votre venue : chèque, espèces, carte bancaire, ANCV
Ou : paiement différé (virement, chèque)

Attention, en cas de paiement différé, il faut attendre le titre de paiement émis par le service financier de Cap Atlantique pour régler.

ORGANISER SA VISITE

Foire aux questions

■ Faut-il verser des arrhes à la réservation d'une visite et d'un atelier ?

Nous ne demandons pas que des arrhes soient versées à la réservation. En revanche, la réservation devient effective et définitive une fois que nous recevons les divers documents signés. En cas d'annulation, nous attendons des groupes qu'ils nous préviennent suffisamment à l'avance pour que nous puissions prévenir les intervenants et que cela ne bloque pas une date pour un autre groupe.

■ Quand faut-il commencer à organiser sa visite ?

Le plus tôt est le mieux car les mois les plus demandés (avril-mai-juin) sont rapidement saturés, surtout si la visite est couplée à un atelier.

■ Comment s'organise la journée au château ?

La plupart du temps les écoles viennent avec deux classes. Voici un exemple de planning :

Horaire	Groupe classe 1	Groupe classe 2
10h00-11h00	Visite guidée	Atelier pédagogique (1h30)
11h00-12h00	<i>Questionnaire-jeu ou rallye-photos</i>	
12h00-13h00	Pique-nique	
13h00-14h00	Atelier pédagogique (1h30)	Visite guidée
14h00-15h00		<i>Questionnaire-jeu ou rallye-photos</i>

■ Peut-on prendre un atelier sans visite ?

L'enjeu d'une journée au château de Ranrouët est de visiter le château avant tout donc les ateliers ne peuvent être proposés sans visite du site, libre ou guidée.

En revanche, il est possible de faire une visite du château sans prendre d'atelier.

■ Peut-on manger sur place ?

Il n'existe pas de restauration sur le site de Ranrouët, en revanche les élèves peuvent ramener leur pique-nique. Quand le temps le permet, une **aire de pique-nique** permet aux élèves de manger dehors. S'il le temps ne permet pas de manger dehors, les élèves peuvent parfois pique-niquer dans la salle où se déroulent les ateliers. Sinon, il y a un barnum sous lequel les élèves peuvent pique-niquer mais sans table ni banc .

■ Faut-il prévoir des vêtements particuliers pour les élèves ?

Le site du château de Ranrouët est complètement en extérieur. Il faut donc prévoir des vêtements chauds et imperméables en cas de mauvais temps (notamment des bottes). En cas de beau temps, il faut prévoir des casquettes car certaines parties du site ne sont pas ombragées. Prévoir également de la crème solaire et de l'anti moustique.

■ Est-il possible d'organiser soi même une activité autour du site ?

Il est possible de visiter le château et que l'enseignant prévoit lui-même une activité complémentaire comme des activités artistiques par exemple (dessin, croquis, peintures ...). Il ne faut cependant pas oublier que le château n'est pas un terrain de jeu. Il est possible pour les enseignants de prévoir des activités plus sportives (jeux de ballon par exemple) sur le terrain qui est en contrebas du site.

En outre, un chemin de randonnée démarre au pied du château, il est donc possible de coupler une visite du château avec une randonnée pédestre (une boucle de 8,5km).

■ Combien faut-il prévoir d'accompagnateurs ?

Cela dépend du niveau des élèves. Il faut suivre les directives de l'éducation nationale à ce sujet. Cependant, certaines activités comme le questionnaire-jeu se déroulent par petits groupes d'élèves qui ne peuvent rester sans surveillance d'un adulte. Il est donc recommandé de prévoir assez d'accompagnateurs (1 pour 5 enfants) pour pouvoir créer ces groupes.

Nous vous rappelons également que les accompagnateurs ne payent pas.

INFORMATIONS PRATIQUES

L'accès au château



Contact

Château de Ranrouët

44410 HERBIGNAC
02 40 88 96 17

chateau.ranrouet@cap-atlantique.fr
www.chateauderanrouet.fr



Propriété du département de Loire Atlantique,
le Château de Ranrouët est un équipement géré par la
Communauté d'Agglomération Cap Atlantique.

