

Animations scolaires
au
château du Plessis-Bourré

Cycles 1-2-3

et

collège



Sommaire

Programme animations cycle 1.....	3
Programme animations cycle 2.....	4
Programme animations cycle 3.....	5
Programme animations collège.....	6
Programme « nature et architecture.....	7
Informations pratiques.....	8
1) Accueil.....	8
2) Accès.....	8
3) Tarifs.....	9
4) Coordonnées.....	10

Cycle 1

La visite

Les enfants sont reçus par **Hildegarde** qui propose à ses invités de leur faire visiter le château dont elle est la gardienne. Elle leur explique ce qu'est un **château fort** du Moyen-âge avec tous ses **éléments caractéristiques**. Ils feront également la connaissance de **Jean Bourré, le constructeur du château**.

Au cours de la visite les enfants découvriront la salle du banquet, le bureau de Jean Bourré et son incroyable plafond à caissons, la chambre du seigneur, les prisons et le fonctionnement du pont-levis.

Durée : 1h (*comprend le temps de déplacement dans le château et en particulier les escaliers*)

L'animation

Raconte-moi une histoire...Peau d'Ane

*« Le conte de Peau d'âne est difficile à croire,
Mais tant que dans le monde on aura des enfants,
Des mères et des mères-grands,
On en gardera la mémoire. »*

L'animation autour de Peau d'âne se déroule en 2 temps. Tout d'abord Hildegarde souhaite redonner vie au conte en le narrant aux enfants de manière vivante. La lecture est un moment de calme favorisant l'écoute et la concentration. En outre cet exercice est un apprentissage à la compréhension, à l'échange et à l'expression.

Peau d'âne est une gentille princesse qui souhaite inviter les enfants au bal masqué de son mariage. Aussi Hildegarde leur propose de fabriquer leur propre masque. Cet atelier ludique et créatif constitue le second temps de l'animation. Il se veut un moment de détente en laissant courir l'imagination des enfants.

Une photo souvenir

Durant quelques instants les enfants se mettront dans la peau d'un chevalier ou d'une princesse à l'aide quelques accessoires. Pour immortaliser la scène une photo souvenir devant le château ravira petits et grands.

Durée : 15 min

Cycle 2

La visite

Les enfants sont reçus par **Hildegarde** qui propose à ses invités de leur faire visiter le château dont elle est la gardienne. Elle leur explique ce qu'est un **château fort du Moyen-âge** avec tous ses **éléments caractéristiques**. La visite est l'occasion d'acquérir le **vocabulaire relatif à l'architecture d'un château**. Au cours de la visite les enfants découvriront la salle du banquet, le chemin de ronde, la chambre du seigneur, les prisons et le fonctionnement du pont-levis. On apprend également le goût du Moyen-âge pour les animaux et la chasse. L'animation proposée vient ensuite renforcer cet aspect.

Durée : 1h30

L'animation

L'animal au Moyen-âge

Sous forme d'un **jeu de piste** dans le parc du château, les enfants vont découvrir **l'importance des animaux** au Moyen-âge. Afin de les découvrir il va falloir résoudre des **énigmes** et relever un certain nombre de **défis**. L'objectif de cet atelier est d'arriver à synthétiser un certain nombre d'informations et de les classer grâce à des supports. **Imagination, travail en équipe, réflexion** seront des atouts essentiels.

Durée : 1h15

Une photo souvenir

En visitant un château du Moyen-âge, il convient de bien comprendre qui étaient les différents personnages de la société médiévale. Pour cela Hildegarde, propose aux enfants de revêtir un accessoire représentatif du personnage en question, sorti de son grand coffre à trésors. Et ce sera l'occasion d'une photo souvenir !

Durée : 10 min

Cycle 3

La visite

Les enfants sont reçus par Hildegarde qui propose à ses invités de leur faire visiter le château dont elle est la gardienne. Elle leur explique ce qu'est un **château fort du Moyen-âge** avec tous ses **éléments caractéristiques** et d'en acquérir le **vocabulaire spécifique**. Au cours de la visite les enfants découvriront la salle du banquet, le chemin de ronde, la chambre du seigneur, les prisons et le fonctionnement du pont-levis. Elle leur présentera surtout Jean Bourré, le constructeur du château.

Durée : 1h15

L'animation

L'héraldique ou la science des blasons

Les enfants peuvent également s'initier à **l'héraldique**, la science des blasons. Elle occupait une place primordiale au Moyen-âge puisqu'elle était le système d'identification des seigneurs et chevaliers à la guerre. L'héraldique obéit à des règles que les enfants découvrent grâce un jeu à la suite duquel ils **réalisent leurs propres armoiries**. Cette animation se déroule en 4 étapes :

- Découverte des éléments constitutifs du blason
- Remplissage d'un document
- Jeu de Uno héraldique pour se familiariser avec le vocabulaire
- Réalisation de son propre blason

Durée : 2h

NB : pour cette animation, chaque élève doit se munir de ses propres crayons de couleur et d'une gomme.

Collège

6^{ème} - 5^{ème}

La visite

La visite est l'occasion pour les élèves de découvrir les caractéristiques d'un **château fort du Moyen-âge** mais aussi celles d'un château de la **Renaissance** et tout le **vocabulaire spécifique** associé. Effectivement la particularité du Plessis-Bourré est cette construction entre 2 styles. Un **document adapté** peut être proposé comme **support de visite** et pourra être **réutilisé en classe** par l'enseignant.

Durée : 1h30

L'animation

Durée : 1h30

- 1) De façon à mieux comprendre ce qu'était l'alchimie, les élèves sont invités à se transformer en alchimistes et tester quelques **expériences** toutes plus **ludiques** les unes que les autres. Cette animation a pour but de développer leur sens de l'**observation**, et favoriser l'**éveil de la curiosité par l'expérimentation et le questionnement** au travers d'expériences scientifiques.
- 2) Les enfants peuvent également s'initier à l'**héraldique**, la science des blasons. Elle occupait une place primordiale au Moyen-âge puisqu'elle était le système d'identification des seigneurs et chevaliers à la guerre. L'héraldique obéit à des règles que les élèves découvrent grâce un jeu à la suite duquel ils **réalisent leurs propres armoiries**. Ils décrivent des images en utilisant un vocabulaire approprié. Ils pratiquent également le dessin avec pour objectif de s'exprimer, représenter, créer.

Nature et architecture

Le château du Plessis-Bourré, en partenariat avec la ferme pédagogique d'Ecuillé, propose d'allier dans votre sortie « nature et architecture ». Ainsi, pendant qu'une classe ou une partie des élèves est en activité au château l'autre découvre la ferme sur la matinée et inversement l'après-midi.

1) Château du Plessis-Bourré

Pour cette formule, l'accueil de la ou des classes s'effectue le matin et/ou l'après-midi. Le programme étant prévu pour une journée complète, est bien entendu allégé. Il convient donc à l'enseignant de nous faire part de ses attentes précises.

2) Ferme pédagogique

Activités au choix :

- Entre moutons, prairies, haies, bergerie : « tout sens en éveil »
 - Participation des enfants au soin des moutons
 - Atelier des sens autour de la ferme
 - Démonstration de chien de troupeau

Ou

- Immersion au cœur de la ferme par un grand jeu nature en 6 étapes : la haie, la prairie, le vieux chêne, la mare, le potager.
- Jardin pédagogique

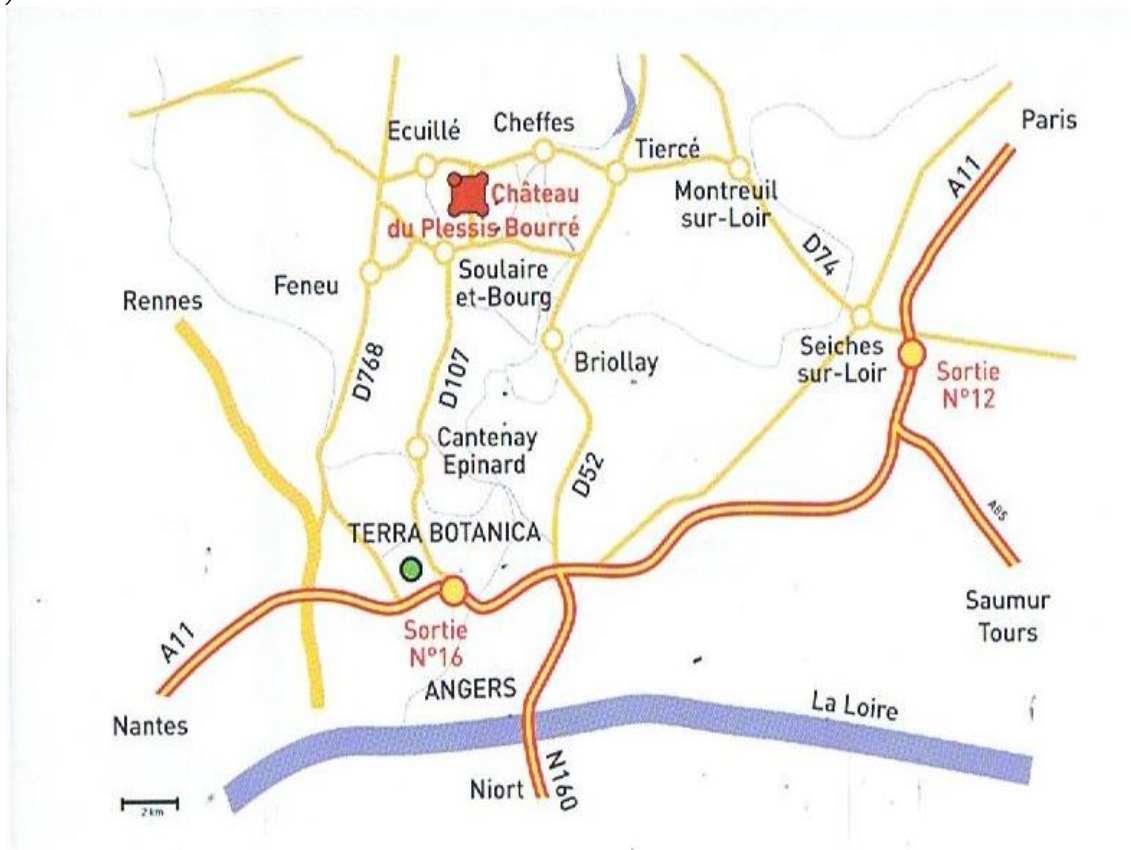
NB : *les programmes sont adaptés selon les âges et les cycles.*

Informations pratiques

1) Accueil

- **Le car a possibilité de s'arrêter juste devant la grille d'entrée pour la descente en toute sécurité des enfants**
- Une salle couverte est disponible en cas de mauvais temps pour les animations ou le pique-nique
- Le parc du château avec parties ombragées, est à la disposition du groupe
- Des crayons de couleurs, feutres, colle, ciseaux et tablettes pour support d'écriture sont à disposition
- **Au château** : Prévoir des chaussures confortables et des vêtements adaptés selon la saison (le château demeure assez frais, même à la belle saison), ainsi que des imperméables en cas de pluie. Possibilité de pique-niquer par beau temps sur l'herbe et lieux ombragés autour du château.
- **A l'extérieur** : Prévoir des bottes imperméables ainsi que des vêtements adaptés à des activités en plein air.

2) Accès



Coordonnées GPS : 47°36'04.73N 0°32'39.35"0

3) Tarifs

A) Formule à la demi-journée (2 classes maximum)

- Visite du château et animation
- 6€ par enfant
- Gratuité pour 1 accompagnateur par groupe de 10 enfants
- Durée : 3h (programme modulable en fonction des impératifs horaires de chaque école)

B) Formule à la journée (2 classes maximum)

1) journée Plessis-Bourré

- Visite du château et animation
- 7,50€ par enfant
- Gratuité pour 1 accompagnateur par groupe de 10 enfants
- La durée du programme est modulable en fonction des impératifs horaires de chaque école

2) journée nature et architecture 10,50€/enfant

- Visite du Château du Plessis-Bourré et animation
- 6€ par enfant
- Gratuité pour 1 accompagnateur par groupe de 10 enfants
- Durée : 3h (programme modulable en fonction des impératifs horaires de chaque école)

+

- visite de la ferme pédagogique d'Ecuillé
- 4,50€/enfant

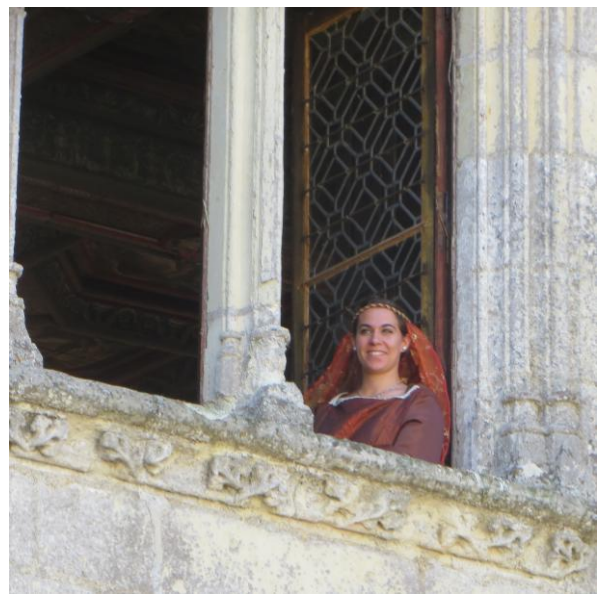
Contact : Cécile Huet

02.53.20.34.54

06.99.04.65.13

Huet.alain@club-internet.fr

www.fermedelacasserie.com



3) Coordonnés

Solène Touchard
Médiatrice culturelle
Château du Plessis-Bourré
49460 Ecuillé
02 41 32 06 72
www.plessis-bourre.com
animationplessisbourre@gmail.com

