

# Les Z'animaux de Noé le matelot

## Pour qui ?

- Du cycle 1 au CP : agir et s'exprimer avec son corps ; découvrir le monde ; percevoir, sentir, imaginer, créer.

## Objectifs :

- Première approche du site abbatial à travers l'exemple de la peinture de l'Arche de Noé ;
- Découverte ludique du monde animal.

## Moyens :

- Solliciter l'attention et la participation tout en s'amusant ;
- Inviter les élèves, au cours d'une visite adaptée, à sauver les animaux de l'Arche, avec l'aide de Noé la marionnette, pour découvrir l'univers animalier de manière sensorielle : boîtes à senteurs, sons, peluches, textures, tapis de jeu, comptine... ;
- Atelier « Dessine les animaux avec tes mains » précédé d'un temps calme :
  - Création d'animaux à partir du contour des mains au moyen de crayons de couleurs et ajout de textures ;
  - Fabrication d'une petite arche en papier plié.

## Compétences développées :

- Susciter le jeu collectif à travers l'interaction entre la marionnette et les enfants ;
- Permettre à chaque enfant d'être acteur de sa découverte pour une véritable immersion dans le jeu ;
- Eveiller l'enthousiasme et l'imagination de tous par le jeu ;
- Vivre une première expérience patrimoniale.

*Avec la participation des ateliers  
Bobin Vigneron de Poitiers  
et Sentosphère de Paris.*



DURÉE

3h (pauses comprises,  
durée aménageable)  
ou 1h30 (visite seule  
sans atelier, pauses  
comprises)

TARIF

4€ / élève  
1 gratuité pour  
10 élèves payants,  
gratuité pour le  
chauffeur et les  
accompagnateurs.

# Apprendre à voir

## Pour qui ?

- **Cycle 2** : découverte sensible du monument autour de repères historiques et artistiques ;
- **Cycle 3** : acquisition de connaissances historiques (périodes, rôle de l'Eglise...) et initiation à l'histoire des arts ;
- **Collège** : approfondissement des spécificités de la civilisation médiévale (organisation féodale, rôle de l'Eglise...) ;
- **Lycée** : perfectionnement des acquis en matière d'histoire et d'histoire des arts (option arts plastiques).

## Objectifs :

- Découvrir l'abbaye sous une approche généraliste ;
- Aborder les principaux thèmes liés au site :
  - architectures romane et monastique ;
  - évolution du site à travers les époques jusqu'à nos jours ;
  - la peinture murale à l'époque romane et ses fonctions.

## Moyens :

- Après un temps de sensibilisation préalable, découverte des différents espaces du site (bâtiments conventuels et église) accompagnée d'une médiatrice ;
- Utilisation d'outils pédagogiques adaptés aux différents niveaux : frise chronologique, maquettes (arc en plein cintre), écran tactile-multimédia, fiches pédagogiques...

## Compétences développées :

- Développer le sens de l'observation des élèves pour les rendre acteurs de leur savoir ;
- Se repérer dans le temps ;
- Acquérir le vocabulaire approprié à l'organisation des différents espaces d'une église ;
- Découvrir le rôle des peintures murales et leurs techniques dans une église abbatiale romane ;
- Comprendre l'histoire et l'évolution architecturale de l'abbaye.



DURÉE

2h

TARIF

4€ / élève  
1 gratuité pour  
10 élèves payants,  
gratuité pour le  
chauffeur et  
les accompagnateurs