

Vivez le Moyen-Age du Val de Gartempe

en partenariat avec l'Ecomusée du Montmorillonnais (86)

Pour qui ?

- **Cycle 2 :** découverte sensible du monument autour de repères historiques et artistiques ;
- **Cycle 3 :** acquisition de connaissances historiques (ex : le rôle de l'Eglise au Moyen Âge / Les relations entre seigneurs et paysans) et initiation à l'histoire des arts (ex : présentation d'une œuvre en référence à une époque ou une aire géographique) ;
- **Collège :** approfondissement des spécificités de la civilisation médiévale (ex : l'occident féodal XI-XV^e s : seigneurs, paysans et la place de l'Eglise) ;
- **Lycée :** perfectionnement des acquis en matière d'histoire et d'histoire des arts (option arts plastiques, ex : « *Arts et sacré* »).

Objectifs :

A l'abbaye de Saint-Savin (au choix) :

- Thème 1 : Société médiévale, entre paysage urbain et paysage rural ;
- Thème 2 : Société médiévale, images et écrits.

A l'écomusée de Juillé (au choix) :

- Thème 1 : Vie rurale (agriculture, paysage, habitat...) et rapports de pouvoirs entre seigneurs et paysans ;
- Thème 2 : Evolutions liées aux supports de l'écriture.

Moyens (définis en fonction du thème retenu) :

A l'abbaye de Saint-Savin :

- Visite accompagnée de l'abbaye et de ses peintures murales inscrites dans leur environnement avec découverte du bourg ;
- Utilisation d'outils pédagogiques (parcours scénographique, écran tactile multimédia, fiches pédagogiques, DVD pédagogique...).

A l'écomusée de Juillé :

- Visite du parcours culturel de l'écomusée (salles liées à la thématique) ;
- Balade pédestre : lecture de paysages, balade sensorielle pour découvrir l'espace rural ;
- Atelier « cuisine médiévale » ou dégustation seule de recettes médiévales ;
- Atelier fabrication de papier en s'inspirant du savoir-faire des papetiers ;
- Remise d'un dossier pédagogique aux élèves ;
- Diaporama : « découverte du métier de parcheminier ».

Compétences développées :

- Développer les facultés d'observation d'un site en relation à son environnement ;
- Appréhender à travers l'exemple de Saint-Savin la tradition suivant laquelle les églises étaient peintes ;
- Comprendre la raison d'être de l'implantation monastique et le rôle d'une abbaye dans la société médiévale ;
 - Comprendre les rapports de pouvoirs entre seigneurs et paysans, les notions de paysage rural, d'habitat rural, d'agriculture et d'alimentation ;
 - Maîtriser un savoir-faire.



DURÉE

journée complète
(3h le matin à
Saint-Savin + repas à
l'écomusée de Juillé
+ 3h l'après-midi
à l'écomusée de Juillé)

TARIF

11€ / élève
(pique-nique à prévoir)
gratuité pour le
chauffeur et
les accompagnateurs



Aventure et patrimoine roman en partenariat avec la base de plein air du Blanc (36)

Pour qui ?

- **Cycle 2** : découverte sensible du monument autour de repères historiques, artistiques et environnementaux en lien avec une activité physique ;
- **Cycle 3** : acquisition de connaissances environnementales, historiques (ex : le rôle de l'Eglise au Moyen Âge / Les relations entre seigneurs et paysans) et initiation à l'histoire des arts (ex : présentation d'une œuvre en référence à une époque ou une aire géographique) ;
- **Collège** : approfondissement des spécificités de la civilisation médiévale (ex : l'occident féodal XI-XV^e s : seigneurs, paysans et la place de l'Eglise) et pratique d'une activité physique ;
- **Lycée** : perfectionnement des acquis en matière d'histoire et d'histoire des arts (option arts plastiques, ex : « Arts et sacré ») et pratique d'une activité physique.

Objectifs :

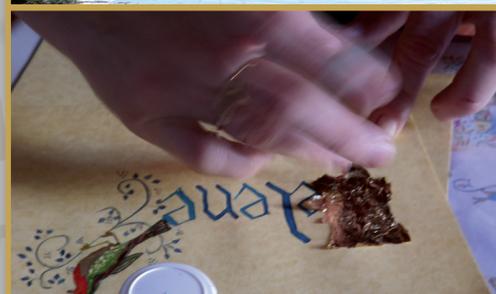
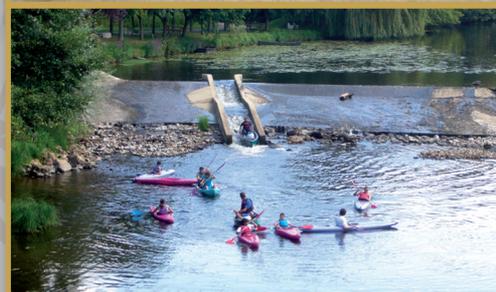
- Coupler des activités culturelles avec une pratique sportive (animateurs agréés) ;
- Sensibiliser au patrimoine, à sa préservation et à sa transmission ;
- Réinvestir les apprentissages dans l'activité physique et la pratique artistique ;
- Eduquer à l'environnement.

Moyens :

- Visite de l'abbaye accompagnée d'un médiateur ;
- Jeu de rôle : repas « à la manière des moines » pris dans l'ancien réfectoire ;
- Découverte sportive de trois sites de la Vallée des Fresques situés en bord de Gartempe ;
- Ateliers de pratique artistique (enluminure, calligraphie, sculpture, fresque...) ;
- Activités sportives : canoë, VTT, course d'orientation, randonnée pédestre.

Compétences développées :

- Appréhender la vie dans un monastère à travers un jeu de rôle ;
- Etre sensibilisé au cadre naturel et patrimonial ;
- Développer une pratique sportive et artistique.



DURÉE

journée complète
(répartie entre activités
culturelles, découverte
artistique, pratique d'un
sport et repas-jeu
de rôles)

TARIF & RÉSERVATION

Base de Plein Air
du Blanc
Les Landelles
36300 LE BLANC
basedepleinair@yahoo.fr
Tél : 02.54.37.36.85
Fax : 02.54.28.62.12