

BIENVENUE !

Château Médiéval de Pouancé

AUX QUENTURIERS
DE L'HISTOIRE !

GROUPES SCOLAIRES 2019

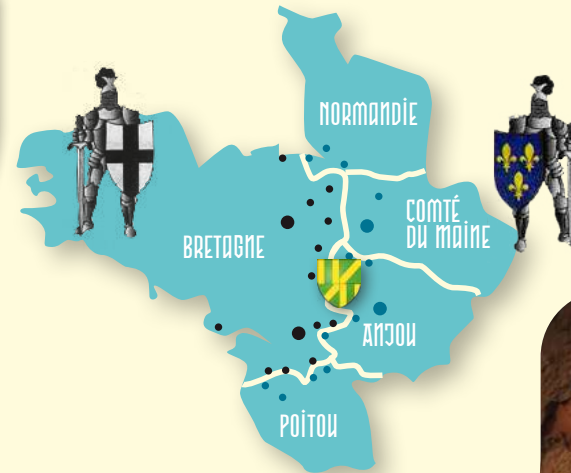
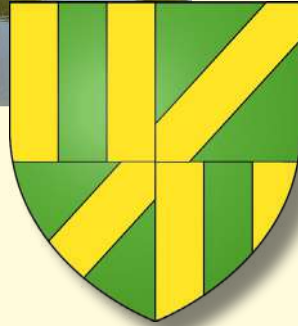


MAINE-ET-LOIRE (49)

ANJOU BLEU
Tourisme 



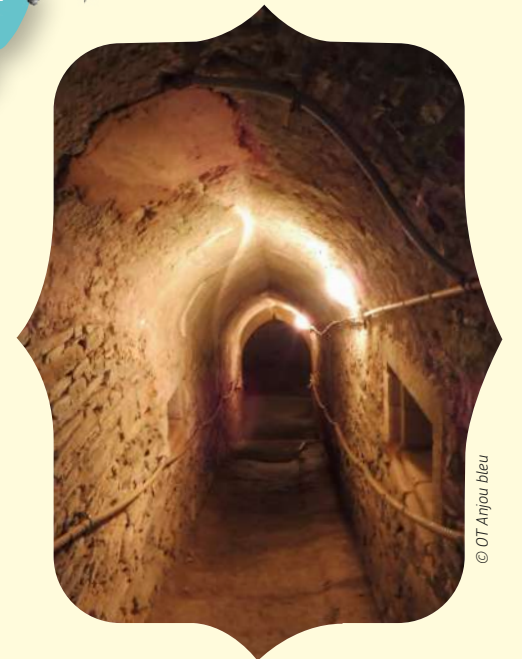
BIENVENUE AU CHÂTEAU MÉDIÉVAL DE POUANCÉ !



Trois partenaires s'associent pour vous proposer une immersion à la fois ludique et pédagogique dans l'univers médiéval de Pouancé : l'Office de Tourisme de l'Anjou bleu, le Centre du Patrimoine et Anjou Sport Nature. Nous aurons le plaisir de vous accueillir dans l'enceinte d'un véritable château-fort au coeur d'une ancienne ville close. Petite cité nichée à la frontière de quatre départements et de deux régions, Pouancé est installée sur les Marches de Bretagne, zone-frontière entre le Duché de Bretagne et le Comté d'Anjou à mi-chemin entre Angers et Rennes. La visite de la forteresse vous permettra d'observer l'évolution de

l'architecture militaire au cours du Moyen Âge et d'explorer des espaces incontournables de la vie au château tels que la salle souterraine, le logis seigneurial ou même le donjon.

Pour découvrir cette histoire riche en rebondissements et son architecture médiévale exceptionnelle, plusieurs formules sont proposées aux élèves. Tout est possible ! L'ensemble des médiateurs et animateurs restent à votre écoute pour élaborer votre journée à la carte et en adéquation avec votre projet pédagogique.



LES FORMULES PROPOSÉES :

LE SEIGNEUR

6h d'activités

À partir de
28,70 €
par élève

Découverte guidée du château
avec 2 thèmes au choix / Durée : 1h30*

+

Ateliers pédagogiques médiévaux
avec 6 ateliers au choix / Durée : 3h*

+

Activités ludiques et sportives
avec 2 activités au choix / Durée : 1h45*

L'APPRENTI

3h30 d'activités

À partir de
15,50 €
par élève

Découverte guidée du château
avec 2 thèmes au choix / Durée : 1h30*

+

Ateliers pédagogiques médiévaux
avec 6 ateliers au choix
Durée : 2h*

LE CHEVALIER

3h d'activités

À partir de
13,70 €
par élève

Découverte guidée du château
avec 2 thèmes au choix / Durée : 1h30*

+

Activités ludiques et sportives
avec 2 activités au choix / Durée : 1h45*

COMPOSEZ VOUS-MÊME VOTRE FORMULE !

Vous pouvez composer votre journée sur mesure au travers des différentes activités proposées sur le site

DÉCOUVERTE GUIDÉE DU CHÂTEAU

Thème 1 : **Quel chantier !**
ou mieux connaître l'architecture du
château fort

Thème 2 : **La vie de château**
ou mieux comprendre la société
médiévale

ATELIERS PÉDAGOGIQUES MÉDIÉVAUX

Ateliers pédagogiques Formule « Le Seigneur »
(format de 3h spécial cycle 4)

Crée ton blason et apprends le langage de l'héraldique
Réalise ton vitrail et apprends le langage du maître-verrier
Pars à la découverte des Marches de Bretagne

Ateliers pédagogiques Formule « L'Apprenti » (format de 2h)
Peinture sur verre ou gravure sur ardoise ou pyrogravure

ACTIVITÉS LUDIQUES ET SPORTIVES

Cycle 2
Sarbacane

Cycle 3 et cycle 4
Fun Archery

*Toutes les durées sont données à titre indicatif et peuvent être adaptées à vos besoins et vos contraintes.



Céline IDIER, médiatrice du patrimoine diplômée d'un master en archéologie médiévale, et **Claire GENDRY**, guide conférencière agréée, vous invitent à explorer l'architecture médiévale de la forteresse et à découvrir l'histoire d'une frontière entre le Duché de Bretagne et le Royaume de France.



1 DÉCOUVERTE GUIDÉE DU CHÂTEAU MÉDIÉVAL

QUEL CHANTIER !

Cycles 2 à 4

Accompagné d'un guide, découvre et comprends la construction d'un château-fort. Observe les différents éléments architecturaux composant une forteresse : tours, logis, salle souterraine, pont-levis, châtelet d'entrée... et appréhende l'organisation générale de la défense en temps de guerre.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

Cycle 2 : Comprendre l'évolution des sociétés à travers l'habitat et les techniques du Moyen Âge – Repérer les périodes de l'histoire du monde occidental et de la France en particulier en utilisant des ressources locales comme les monuments.

Cycle 3 : Construire les grands repères de l'histoire de France – Étudier la construction territoriale du royaume de France via des jeux d'alliance – Appréhender les éléments essentiels de la société féodale et du patrimoine français – Être sensibilisé à la vulnérabilité du patrimoine.

Cycle 4 : Étudier l'ordre seigneurial et la domination des campagnes – Comprendre l'affirmation de l'État monarchique dans le royaume des Capétiens et des Valois – Appréhender l'architecture et les décors civils, urbains, militaires et religieux au Moyen Âge – Comprendre les changements dans l'habitat, le décor et le mobilier.

LA VIE DE CHÂTEAU !

Cycles 2 à 4

À travers les différents espaces du château, découvre la société médiévale et les différentes catégories sociales qui la composent comme la noblesse, le clergé, la paysannerie...

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

Cycle 2 : Comprendre l'évolution des sociétés à travers l'habitat et les techniques du Moyen Âge – Repérer les périodes de l'histoire du monde occidental et de la France en particulier en utilisant des ressources locales comme les monuments.

Cycle 3 : Construire les grands repères de l'histoire de France – Appréhender les éléments essentiels de la société féodale et du patrimoine français – Être sensibilisé à la vulnérabilité du patrimoine.

Cycle 4 : Étudier l'ordre seigneurial et la domination des campagnes – Appréhender l'architecture et les décors civils, urbains, militaires et religieux au Moyen Âge – Comprendre les changements dans l'habitat, le décor et le mobilier.

2 ATELIERS PÉDAGOGIQUES « PATRIMOINE MÉDIÉVAL »

Formule « Le Seigneur » (format de 3h spécial cycle 4)



© Centre du Patrimoine

Jacky **DESGRÉ**, directeur du Centre du Patrimoine depuis 19 ans, titulaire du BAFA, BAFD et BASE, ancien cadre de chantiers de jeunes bénévoles, accompagné de deux animateurs en mission de service civique, vous proposent différents ateliers permettant de lier la pratique à la théorie développée pendant la visite du château.

CRÉE TON **BLASON** Cycle 4 et apprends le langage héraldique

Après s'être approprié les codes de l'héraldique (étude des blasons) et son vocabulaire : blasonne et crée tes propres armes en respectant les formes et les couleurs de ce « drôle de langage » !



© Centre du Patrimoine

RÉALISE TON **VITRAIL** Cycle 4

En t'appuyant sur les corporations représentées sur les vitraux de la cathédrale de Chartres, découvre les vieux métiers, apprends le langage du maître-verrier et réalise une peinture individuelle sur verre-vitrail.



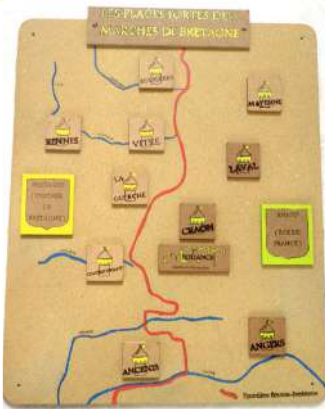
© Centre du Patrimoine

PARS À LA DÉCOUVERTE DES **MARCHES DE BRETAGNE** Cycle 4

Pars à la découverte des forteresses des Marches de Bretagne ! Grâce à la peinture et à la pyrogravure, réalise une carte de la frontière franco-bretonne. [Possibilité de réaliser un travail collectif ou individuel]

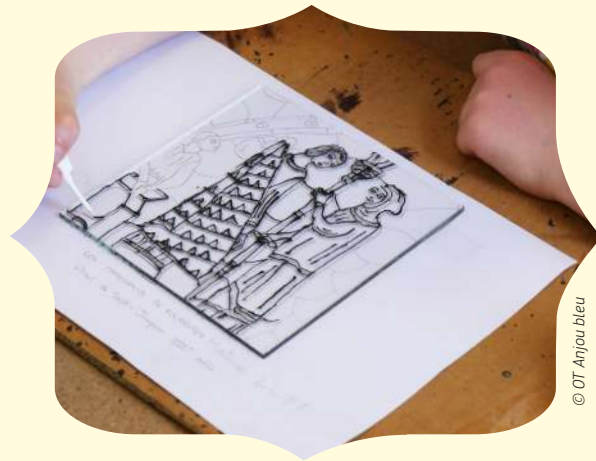
OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

Cycle 4 : Comprendre la narration visuelle et la remettre en contexte – Appréhender la transformation de la matière – Faire preuve d'autonomie, d'initiative, de responsabilité et d'esprit critique – Utiliser un vocabulaire spécifique.



© Centre du Patrimoine

2 ATELIERS PÉDAGOGIQUES « PATRIMOINE MÉDIÉVAL »



© OT Anjou bleu

RÉALISE TA PEINTURE SUR VERRE

Cycles 2, 3 et 4

Découvre les techniques de la peinture sur verre et repars avec ton chef-d'œuvre.



© Centre du Patrimoine



© Centre du Patrimoine

À TON TOUR DE PYROGRAVER

Cycles 2, 3 et 4

À l'aide d'un pyrograveur, réalise par brûlure sur du bois un élément marquant du Moyen Âge !

GRAVE TA PROPRE ARDOISE

Cycles 2, 3 et 4

L'ardoise est le symbole de l'Anjou. Alors toi aussi, laisse une trace de ton passage en gravant sur ardoise un motif médiéval de ton choix !

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

Cycle 2 : Découvrir l'outillage manuel et apprendre à l'utiliser de manière efficace et en toute sécurité – Prendre en compte l'influence des outils, supports, matériaux, gestes sur la représentation en deux et trois dimensions – Expérimenter les effets des couleurs, des matériaux, des supports... en explorant l'organisation et la composition plastiques – Exprimer ses émotions et sa sensibilité en confrontant sa perception à celle d'autres élèves – Réaliser des productions plastiques pour raconter, témoigner – Respecter l'espace, les outils et les matériaux partagés.

Cycle 3 : Distinguer les différentes catégories d'images, leurs procédés de fabrication, leurs transformations – Comprendre la narration visuelle (récits ou témoignages) et la remettre en contexte (espace privé ou public, effet recherché sur le spectateur...) – Maîtriser l'espace en 3D – Appréhender la transformation de la matière – Utiliser un vocabulaire spécifique.

Cycle 4 : Comprendre la narration visuelle et la remettre en contexte – Appréhender la transformation de la matière – Faire preuve d'autonomie, d'initiative, de responsabilité et d'esprit critique – Utiliser un vocabulaire spécifique.



© Anjou Sport Nature

Anjou Sport Nature est une association installée depuis 2004 à la Jaille-Yvon. Composée d'animateurs dynamiques, tous diplômés d'état, elle propose des activités variées sur les thématiques du sport et de la nature. Pour les groupes scolaires du château médiéval, Anjou Sport Nature organise tout spécialement une initiation au Fun Archery et à la sarbacane, pour les plus petits.



© Anjou Sport Nature

3 ACTIVITÉS LUDIQUES ET SPORTIVES

INITIATION À LA SARBACANE

Cycle 2

Entre précision et régularité, découvre les différentes techniques de sarbacane et maîtrise les variations de distances et les zones de réussite.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

Cycle 2 : Réaliser une performance – Rencontrer un adversaire dans des jeux d'opposition duelle – Coopérer avec des partenaires pour affronter collectivement un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif – Développer des stratégies – Respecter les règles

FUN ARCHERY

Cycles 3 et 4

À travers ce jeu mêlant la cohésion de groupe, la stratégie et le divertissement, deviens un archer au sein d'une équipe armée d'arcs et de flèches munies d'embouts en mousse, et défends ton territoire !

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

Cycle 3 et 4 : Respecter et faire respecter les règles de sécurité et l'environnement – Rechercher le gain de la rencontre par la mise en œuvre d'un projet prenant en compte les caractéristiques du rapport de force – S'adapter rapidement au changement de statut défenseur/attaquant

INFOS PRATIQUES

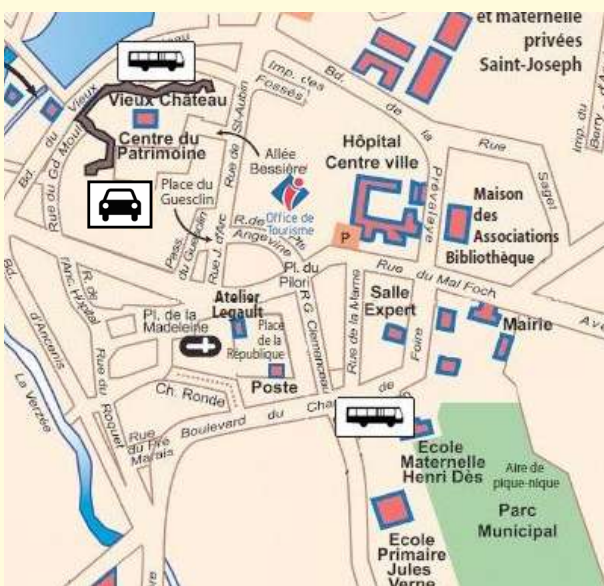
VOTRE CONTACT :

Céline IDIER

Office de Tourisme de l'Anjou bleu
Place du Port, Segré
49500 SEGRE-EN-ANJOU-BLEU
02 41 92 86 83
officedetourisme@anjoubleu.com

VOTRE VENUE :

Arrêt-minute possible au pied des remparts
boulevard du vieux château
Parking autocars : place du Champ de Foire
Parking voitures : parking du Petit Théâtre de
Pouancé, derrière la place Du Guesclin



**Nous sommes à votre écoute
pour satisfaire vos attentes
et organiser une journée à la
carte au regard de vos objectifs
pédagogiques et de vos
contraintes.**

**TOUTES LES ÉQUIPES
VOUS SOUHAITENT
DE BELLES DÉCOUVERTES
EN ANJOU BLEU !**



www.anjoubleu.com

NOS TARIFS :

1. Découverte guidée du château :

- 3,50 € par élève
- Gratuité accompagnateur

2. Ateliers pédagogiques « Patrimoine médiéval » :

- Formule « **Le Seigneur** » - Format 3h :
Groupe inférieur à 20 élèves : 18 € par élève
Groupe supérieur à 20 élèves : 15 € par élève
- Formule « **L'Apprenti** » - Format 2h :
Groupe inférieur à 20 élèves 15 €
Groupe supérieur à 20 élèves : 13 €
Atelier comprenant les matériaux et l'encadrement.
Gratuité accompagnateur (matériaux facturés en sus si participation)

3. Activités ludiques et sportives :

- 10,20€ par élève
- Gratuité accompagnateur

NOS CONDITIONS DE VISITE :

Point de rendez-vous : enclos du vieux château.

La date et l'heure sont fixées en fonction de vos besoins et des disponibilités des différents intervenants. En cas de retard, les équipes se réservent le droit de modifier les plannings afin de respecter les contraintes horaires de chacun. Les intervenants ne sauront être tenus responsables de ces changements. Durant toute la durée de la visite et des activités, les enfants restent sous la surveillance et la responsabilité du (des) professeur(s) et des accompagnateurs.

Le parcours du site étant essentiellement situé en extérieur, il est conseillé de se munir de vêtements adaptés aux conditions météorologiques ainsi que de bonnes chaussures. Pensez aux vêtements chauds et imperméables ou aux casquettes et crème solaire ! Pour la pause déjeuner, il est possible de pique-niquer dans l'enclos du château. En cas de mauvais temps, un repli est envisageable sur place à l'intérieur du Centre du Patrimoine (effectif maximal : 25 personnes) ou dans une salle communale mise à disposition gratuitement située à 5 minutes à pied (selon disponibilités).



www.patrimoine-et-culture-du-pouanceen.fr/



www.anjousportnature.com