

CATALOGUE PÉDAGOGIQUE

LES EXPLORATEURS ET EXPLORATRICES DE FOUGÈRES

ÉLÉMENTAIRE

2
0
2
6
-
2
0
2
7



VILLE D'ART ET D'HISTOIRE

La Ville de Fougères possède de riches patrimoines et patrimoines culturels, industriels, et naturels, qui couvrent plus de mille ans d'histoire. Labellisée depuis 1985, le label Ville d'art et d'histoire délivré par le Ministère de la Culture garantit aux usagers et usagères des sites matrimoniaux et patrimoniaux de la ville une qualité d'accueil et d'écoute, une programmation culturelle éclectique et des activités pédagogiques rigoureusement développées par des professionnel.le.s engagé.e.s.

Concernant les activités pédagogiques à destination des scolaires, elles sont élaborées par le Service des Publics et par les Archives municipales de la Direction du Patrimoine-Archives-Culture-Tourisme, en adéquation avec les exigences des programmes scolaires, de la maternelle à l'université. Elles correspondent à 3 des 5 domaines de compétences et de connaissances fondamentales définis dans le socle commun par l'Éducation Nationale :

- les représentations du monde et de l'activité humaine
- les systèmes naturels et les systèmes techniques
- la formation de la personne et du citoyen

De nombreux thèmes permettent aux élèves d'être sensibilisés à l'histoire, aux patrimoines et patrimoines et leurs enjeux, à l'architecture... Du Moyen Âge au 21^{ème} siècle.



LA DIRECTION DU PATRIMOINE

L'une des missions principales de la Direction du Patrimoine-Archives-Culture-Tourisme de la Ville de Fougères est de rendre accessible au plus grand nombre de personnes, les patrimoines et patrimoines fougérais, tout en les sensibilisant à leur protection.

Dans cet objectif, le service des Publics et le service des Archives municipales de la DPACT mettent en œuvre différentes activités pédagogiques à destinations des élèves et de leurs enseignants.e.s.

LES ARCHIVES MUNICIPALES

Les Archives municipales collectent, classent, conservent et communiquent aux chercheurs, lecteurs et scolaires, les archives publiques produites par les services de la Ville et les archives privées du 14^{ème} siècle à nos jours.

Sources intarissables sur l'histoire de Fougères, les archives permettent également à l'administration et aux citoyens de faire valoir leurs droits. Les supports collectés et conservés sont multiples : parchemins, papiers, cartes postales, plaques de verre photographiques, photographies, affiches... et demandent une vigilance particulière sur les conditions de conservation et de communication.

LE SERVICE DES PUBLICS

Le service des Publics s'occupe de l'animation et de la médiation des sites patrimoniaux et matrimoniaux de la ville auprès de nombreux publics. Pour cela, il met en place des visites, animations, ateliers, événements dans les différents sites qu'il a en gestion. Il intervient également hors ses murs pour proposer l'histoire de Fougères à tous et à toutes.

- Le Château de Fougères est le plus grand château médiéval d'Europe dans un aussi bel état de conservation. Sans cesse transformé durant ses 1000 ans d'histoire, il permet aujourd'hui de comprendre l'histoire de la Bretagne et la vie des femmes et des hommes du Moyen Âge.
- La Coursive, au pied du château est le Centre d'Interprétation de l'Architecture et du Patrimoine. Il retrace l'évolution de la ville de Fougères de la préhistoire à nos jours à travers une collection d'objets d'art.
- La ville de Fougères se compose de nombreux quartiers dont l'histoire se lit dans les rues. Du quartier médiéval autour du château aux quartiers modernes d'après-guerre en passant par le quartier industriel du 19^{ème} siècle, la vie des habitants se découvre de façade en façade.

LE SAVIEZ-VOUS ?

NOUS POUVONS CRÉER UNE ACTIVITÉ SUR MESURE EN PARTENARIAT AVEC L'ENSEIGNANT.E.

POUR CELA, PRENEZ CONTACT AVEC NOUS DÈS LE DÉBUT DE L'ANNÉE SCOLAIRE POUR ORGANISER SA CONCEPTION.

SCOLAIRES EN SITUATION DE HANDICAP

La majorité de nos activités sont adaptables aux différentes situations de handicap. Pour une meilleure prise en charge, merci de nous en informer au moment de la réservation.

CATÉGORIES DES ACTIVITÉS

Nos activités sont de différentes catégories et modalités. Merci de vous référer à ces descriptifs et symboles pour toutes nos activités.



La visite

- ludique et participative,
- en classe entière,
- aucune autonomie,
- durée 1h/1h30.



L'animation

- jeux symboliques,
- en classe entière et/ou en groupe,
- autonomie partielle,
- durée 1h/1h30.



Le rallye

- exploration,
- en groupe constitué,
- autonomie partielle,
- durée 2h.



L'atelier

- manipulation et/ou création,
- en classe entière et/ou en groupe,
- autonomie partielle,
- durée 1h/2h.



L'enquête

- initiation à la recherche,
- en groupe constitué,
- autonomie partielle,
- durée 1h30/2h.



Le hors-les-murs

- à l'école,
- en classe entière et/ou en groupe,
- autonomie partielle,
- durée 2h.

LES ARCHIVES MUNICIPALES

CONDITIONS DE RÉSERVATION

Les Archives municipales accueillent votre classe **gratuitement** :

**les lundis, mardis, mercredis,
vendredis entre 9h30 et 12h30 et les
jeudis entre 9h30 et 12h30 et entre
14h et 17h30.**

CONDITIONS DE VISITE

Durant toute la durée de l'activité, les élèves restent sous la responsabilité et la surveillance des adultes accompagnateurs. L'enseignant.e garde son rôle d'encadrant et est garant du bon comportement de ses élèves.

Toute activité doit faire l'objet d'une demande de réservation. Cependant nous ne pouvons vous garantir la disponibilité sur la date souhaitée.

Une classe maximum peut être accueillie par demi-journée.

CONTACTS

Mélanie Roussigné - Responsable des Archives municipales
archives@fougeres.fr
02.99.94.88.09



LES COULISSES DES ARCHIVES



© Chronique Républicaine

Au cours de cette visite guidée des Archives municipales, l'archiviste expose plusieurs trésors d'archives sous des formes très diverses !



La visite

- ludique et participative,
- en classe entière,
- aucune autonomie,
- durée 1h.

DÉROULÉ DE L'ACTIVITÉ

Tout en parcourant les magasins de conservation habituellement fermés au public, les élèves découvrent la notion d'archives et les missions du service : la collecte, le classement, la conservation et la communication auprès des différents publics.

La séance se clôture par un «Question pour des Champions !» par équipe sur des notions abordées au cours de la visite.

DESTIN D'UN POILU FOUGERAIS



Lors de la Première Guerre mondiale, de nombreux Fougerais sont mobilisés et plongés dans l'enfer des tranchées, dont beaucoup ne reviendront jamais.



L'enquête

- initiation à la recherche,
- en groupe constitué,
- autonomie partielle,
- durée 1h30.

DÉROULÉ DE L'ACTIVITÉ

À partir d'archives conservées aux Archives municipales et aux Archives départementales d'Ille-et-Vilaine, les élèves, en groupe, mènent l'enquête sur le parcours d'un poilu originaire de Fougères. Une immersion dans le quotidien des soldats de la Première Guerre mondiale pour comprendre le conflit à travers un destin individuel.

À la fin de l'activité, un temps de restitution en classe entière est prévu.

L'ÉCOLE BONABRY QUELLE HISTOIRE !



À la fin du 19^{ème} siècle, la ville connaît de profondes transformations liées à l'industrialisation. Afin de scolariser les nombreux enfants d'ouvriers du nouveau quartier de Bonabry, la Ville décide de leur construire une école.



L'enquête

- initiation à la recherche,
- en groupe constitué,
- autonomie partielle,
- durée 1h30.

DÉROULÉ DE L'ACTIVITÉ

Les élèves en groupe découvrent à travers l'étude de plusieurs documents sur l'histoire de cette école, deux périodes historiques qui ont marqué la ville de Fougères : la révolution industrielle et la Seconde Guerre mondiale.

À la fin de l'activité, un temps de restitution en classe entière est prévu.

1 accompagnateur.trice par groupe est requis.

LE QUOTIDIEN DES FOUGERAIS PENDANT L'OCCUPATION



Cette enquête vise à faire découvrir aux élèves le quotidien bouleversé des Fougerais durant l'Occupation.



L'enquête

- initiation à la recherche,
- en groupe constitué,
- autonomie partielle,
- durée 1h30.

DÉROULÉ DE L'ACTIVITÉ

À partir de l'étude de différentes sources d'archives, les élèves étudient par groupe différents sujets tels que les privations de liberté, les restrictions et le rationnement, l'entraide, le travail sous l'Occupation et la Défense passive.

À la fin de l'activité, un temps de restitution en classe entière est prévu. La séance se termine par une présentation de la Libération de la ville.

1 accompagnateur.trice par groupe est requis.

LE SERVICE DES PUBLICS

CONDITIONS DE RÉSERVATION

Nos différentes activités se déroulent :

**les lundis, mardis, jeudis et
vendredis entre 9h30 et 12h30 et
entre 13h et 16h.**

Toute activité doit faire l'objet d'une demande de réservation. Cependant nous ne pouvons vous garantir la disponibilité sur la date souhaitée.

Une seule activité par demi-journée et par classe.

Un groupe-classe (35 élèves maximum) par médiateur.rice.

CONDITIONS DE VISITE

Durant toute la durée de l'activité, les élèves restent sous la responsabilité et la surveillance des adultes accompagnateurs. L'enseignant.e garde son rôle d'encadrant et est garant du bon comportement de ses élèves.

**Tout retard entraînera
automatiquement un
raccourcissement de l'activité
prévue.**

La totalité de la prestation ne pourra donc être réalisée mais restera due dans son intégralité.

CONTACTS

POUR TOUTES DEMANDES DE RÉSERVATION ET SUIVI DE RÉSERVATION :
reservation-chateau@fougeres.fr

06.07.46.06.75 (appel ou sms)

Ou via notre site internet (formulaire de réservation en ligne)

POUR TOUTES QUESTIONS PÉDAGOGIQUES SUR LE CONTENU DES ACTIVITÉS :
Clélia Paquereau - Chargée de médiation culturelle jeunes publics

c.paquereau@fougeres.fr

02.56.65.11.26

TARIFS POUR FOUGERAIS

	Toutes activités pédagogiques	Visites libres
Maternelles Élémentaires	Gratuit	Gratuit
Collèges Lycées	3,00€	3,00€

TARIFS POUR NON-FOUGERAIS

	Toutes activités pédagogiques	Visites libres
Maternelles Élémentaires	5,00€	4,00€
Collèges Lycées	5,00€	4,00€

Paiement via pass Culture possible

DES MAINS À LA TÊTE

L'histoire de Fougères s'est faite à la sueur des travailleuses, bâtisseurs, artisans, ouvrières, écrivaines, artistes, penseurs... qui ont façonné la ville pendant des siècles. Cet atelier met en valeur le monde du travail et des loisirs à travers les époques.



L'atelier

- manipulation et/ou création,
- en classe entière et en groupe constitué,
- autonomie partielle,
- durée 2h.

MATÉRIEL UTILISÉ



Livret pédagogique



Images



Documents et outils

DÉROULÉ DE L'ACTIVITÉ*

Cette activité commence par une introduction sur la ville et la Coursive. Puis les élèves sont divisés en 4 ou 5 groupes. L'activité est composée de 3 temps :

- 1 - Observation d'objets dans le musée
- 2 - Recherche d'informations dans le musée
- 3 - Jeux en salle pédagogique

Chaque temps porte sur différentes époques et thématiques présentes dans la Coursive.

- 1 - Le néolithique
- 2 - Les églises de Fougères
- 3 - Juliette Drouet
- 4 - L'industrie du verre
- 5 - Le gallo
- 6 - La chaussure à Fougères

*ce déroulé est donné à titre indicatif. Des changements peuvent survenir selon les espaces disponibles sur le site.

TROP FORT LE CHÂTEAU

Cette visite-découverte du château offre aux élèves un panorama général des fonctions d'un château fort. Sur les murailles, au bord du cachot, en haut du donjon, le château n'a plus de secret pour eux.



© Ville de Fougères



La visite

- ludique et participative,
- en classe entière,
- aucune autonomie,
- durée 1h30.

MATÉRIEL UTILISÉ



Images et photographies



Maquette



Facsimilés d'objets

DÉROULÉ DE L'ACTIVITÉ*

L'activité se compose de 5 étapes. À chaque étape, un aspect du château fort est présenté par le médiateur, puis ils sont invités à participer en répondant à des questions et enfin ils terminent par explorer et/ou manipuler une tour, une salle, des facsimilés d'objets.

Chaque étape permet d'évoquer différents aspects du château fort :

- 1 - La protection de la porte d'entrée (fonction défensive)
- 2 - Le logis du seigneur (fonctions résidentielle et symbolique)
- 3 - La vie quotidienne dans le château (fonction résidentielle)
- 4 - La protection des remparts (fonction défensive)
- 5 - Le donjon (fonctions résidentielle et symbolique)

*ce déroulé est donné à titre indicatif. Des changements peuvent survenir selon la météo ou les espaces disponibles sur le site.

JEU DE L'OIE : À L'ASSAUT DU CHÂTEAU FORT

Le château se transforme en jeu de l'oie géant. En équipe, les élèves doivent explorer les tours et les remparts à la recherche des réponses à leurs questions et ainsi avancer de case en case. Attention à ne pas tomber dans les puits !



© Ville de Fougères



Le rallye

- exploration,
- en groupe constitué,
- autonomie partielle,
- durée 2h.

MATÉRIEL UTILISÉ



Cartes de jeu



Plateau de jeu



Sac à outils et documents

DÉROULÉ DE L'ACTIVITÉ*

Cette activité commence par un temps d'introduction sur l'histoire du château de Fougères et sur les règles du jeu. Puis la classe est divisée en 4 ou 5 groupes,

1 accompagnateur.trice par groupe est requis.

Chaque groupe suit son plateau et ses cartes de jeu afin d'explorer le château. Les élèves doivent répondre aux questions et énigmes des cartes pour avancer sur le plateau.

Les questions et énigmes portent sur différents aspects du château :

- 1 - La fonction défensive
- 2 - La fonction résidentielle
- 3 - La fonction symbolique

L'activité se termine par une discussion/correction en classe entière.

*ce déroulé est donné à titre indicatif. Des changements peuvent survenir selon la météo ou les espaces disponibles sur le site.

OLYMPIADES : AU BOULOT LES SOLDATS

Aucun ennemi en vue, la guerre se fait attendre mais il faut tout de même garder la forme ! Dans ces olympiades, les élèves deviennent des combattants et s'affrontent dans des épreuves médiévales.



© Ville de Fougères



L'animation

- jeux symboliques,
- en classe entière et/ou en groupe,
- autonomie partielle,
- durée 1h30.

MATÉRIEL UTILISÉ



Costumes
et accessoires



Jeux en bois
et en mousse



Facsimilés d'armes

DÉROULÉ DE L'ACTIVITÉ*

La classe est divisée en 3 ou 4 équipes, **1 accompagnateur.trice par groupe est requis**. Puis les élèves revêtent des éléments de costumes.

L'activité se compose de 3 tournois différents :

- 1 - Le tournoi du papeugau (tir à l'arc ou à l'arbalète)
- 2 - Le tournoi de la quintaine (cheval en bois)
- 3 - Le tournoi du roi et de la reine (épées et boucliers en mousse)

Dans chaque tournoi, toutes les équipes s'affrontent entre elles, les unes après les autres dans des petits matchs de quelques minutes.

L'activité se termine par une cérémonie de remise des médailles.

*ce déroulé est donné à titre indicatif. Des changements peuvent survenir selon la météo ou les espaces disponibles sur le site.

JEU DE L'OIE : À L'ASSAUT DE LA VILLE MÉDIÉVALE

Le quartier médiéval se transforme en jeu de l'oie géant. En équipe, les élèves doivent explorer les rues à la recherche des réponses à leurs questions et ainsi avancer de case en case sans se perdre dans le labyrinthe !

Cette activité inclut la visite d'un site religieux chrétien.



© Ville de Fougères



Le rallye

- exploration,
- en groupe constitué,
- autonomie partielle,
- durée 2h.

MATÉRIEL UTILISÉ



Cartes de jeu



Plateau de jeu



Sac à outils et documents

DÉROULÉ DE L'ACTIVITÉ*

Cette activité commence par un temps d'introduction sur l'histoire du quartier médiéval de Fougères et sur les règles du jeu. Puis la classe est divisée en 4 ou 5 groupes,

1 accompagnateur.trice par groupe est requis.

Chaque groupe suit son plateau et ses cartes de jeu afin d'explorer le quartier médiéval. Les élèves doivent répondre aux questions et énigmes des cartes pour avancer sur le plateau de jeu.

Les questions et énigmes portent sur différents aspects du quartier :

- 1 - L'architecture (les maisons en pan de bois, les remparts, l'église)
- 2 - La société (la vie quotidienne, les métiers et artisanats)
- 3 - La nature (les jardins, la carrière, la rivière)

L'activité se termine par une discussion/correction en classe entière.

*ce déroulé est donné à titre indicatif. Des changements peuvent survenir selon la météo ou les espaces disponibles sur le site.

UNE HISTOIRE DE QUARTIER

Cette visite-découverte se décline dans plusieurs quartiers de la ville :

- Quartier industriel de Bonabry,
- Quartiers contemporains de la Châtillière et des Cotterêts/Forairie,

Elle permet aux enfants de découvrir les monuments, les œuvres et l'environnement qui les composent.

Selon le quartier, cette activité peut inclure la visite d'un site religieux chrétien.



© Ville de Fougères



La visite

- ludique et participative,
- en classe entière,
- aucune autonomie,
- durée 1h30.

MATÉRIEL UTILISÉ



Crayons



Livret d'activités



Puzzle ou gommettes

DÉROULÉ DE L'ACTIVITÉ*

L'activité se compose de 4 étapes. À chaque étape, les élèves rencontrent un point d'intérêt du quartier en question. Pour chaque point d'intérêt, une activité est prévue. Un jeu de dialogue et de questions/réponses s'installe. Entre chaque étape, les élèves, à l'aide d'un plan de quartier, s'orientent afin de trouver le point d'intérêt suivant.

Chaque étape permet d'évoquer différents aspects du quartier :

- 1 - Les maisons de patrons, immeubles ouvriers, HLM... (l'habitat)
- 2 - Les usines, centres culturels et commerciaux... (les métiers, l'artisanat et les loisirs)
- 3 - Les jardins, tunnels, squares... (la nature et les arts)
- 4 - Les églises (sociabilité et religion)

*ce déroulé est donné à titre indicatif. Des changements peuvent survenir selon la météo ou les espaces disponibles sur le site.

LES ARCHIVES MUNICIPALES



LA COURSIVE & LE CHÂTEAU



LAISSEZ-VOUS TENTER

APPORTEZ VOTRE PIQUE-NIQUE ET VENEZ PASSER LA JOURNÉE
ENTIÈRE À FOUGÈRES !

NOUS VOUS CONSEILLONS POUR :

VOS CLASSES DE CM1

LA VISITE « TROP FORT LE CHÂTEAU »

+

LE RALLYE « À L'ASSAUT DE LA VILLE
MÉDIÉVALE »

1H30

2H

Une visite château ludique et participative,
en classe entière, guidée du début à la fin.

+

Une activité dynamique dans laquelle
chaque équipe d'élèves explore des
éléments différents du quartier médiéval.

**Cette proposition s'intègre dans le thème
« Le temps des rois » du programme du
cycle 3.**

VOS CLASSES DE CM2

L'ATELIER « DES MAINS À LA TÊTE »

+

L'ENQUÊTE « LE MONDE OUVRIER
FOUGERAIS »

2H

1H30

Une activité associant une exploration de la
Courseive à des ateliers manuels et ludiques.

+

Une recherche aux Archives, en autonomie
partielle dans laquelle chaque équipe
d'élèves enquête sur l'expansion de
l'industrie de la chaussure et sur le monde
ouvrier.

**Cette proposition s'intègre dans le
thème « L'âge industriel en France » du
programme du cycle 3.**

