

CATALOGUE PÉDAGOGIQUE

LES EXPLORATEURS ET EXPLORATRICES DE FOUGÈRES

MATERNELLES - CP

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 enseignant.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

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



© Chronique Républicaine



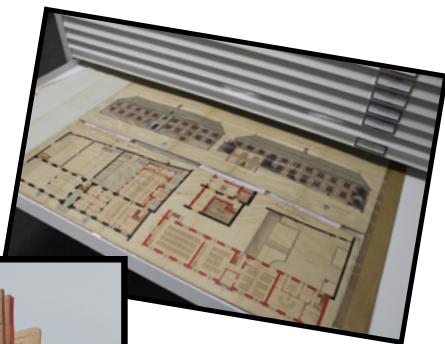
La visite

- 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.



© Ville de Fougères

LE MÉMOIRE DES ARCHIVES

Les Archives municipales ont créé leur propre mémoire à partir des cartes postales et photographies anciennes conservées dans le service. Cette activité ludique permet aux élèves de découvrir un portrait de Fougères du début du 20ème siècle.



L'animation

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

DÉROULÉ DE L'ACTIVITÉ

Les élèves en petits groupes retournent chacun leur tour 2 cartes géantes. Lorsque la paire est découverte l'archiviste et les élèves commentent la photographie et/ou la mettent en scène.

Cette activité peut aussi se faire à l'école.

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

COLLECTIONNE FOGÈRES

Les trésors de Fougères sont nombreux à La Coursive, le centre d'interprétation de la ville. Cette visite permet de découvrir les objets qui ont fait l'histoire de la ville et de collectionner des souvenirs de Fougères.



© Ville de Fougères



L'atelier

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

MATÉRIEL UTILISÉ



Cahier à collectionner



Autocollants



Objets et œuvres d'art

DÉROULÉ DE L'ACTIVITÉ*

Cette activité commence par un temps de discussion autour des notions de musée, d'art et de collection. Puis, les élèves se voient distribuer chacun, chacune un cahier, dans lequel ils devront au fur et à mesure de l'atelier collectionner des autocollants. Pour cela la classe est divisée en 4 groupes.

1 accompagnateur.trice par groupe est requis.

L'activité se compose de 6 jeux d'observation, de manipulation et/ou de création portant sur différents thèmes :

- 1 - Le Moyen Âge
- 2 - La nature
- 3 - Le travail du verre
- 4 - L'industrie de la chaussure
- 5 - La comédie

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

DRÔLES DE BÊTES

Le Moyen Âge est peuplé d'animaux. Ils servent à décorer mais aussi de personnages à des histoires afin de personnifier les qualités et les défauts des gens de l'époque.

Cette activité hors les murs permettra à la classe de découvrir la société médiévale et de fabriquer son propre Bestiaire.

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



© Ville de Fougères



Le hors-les-murs

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

MATÉRIEL UTILISÉ



Diaporama d'images



Cartes d'identités de chimères



Feuilles et crayons

DÉROULÉ DE L'ACTIVITÉ*

Cette activité se déroule à l'école, dans la salle de classe. Elle débute par une présentation d'enluminures médiévales d'animaux réels et imaginaires. S'ensuit une discussion autour du bestiaire médiéval. La classe est ensuite divisée en plusieurs groupes de 3 élèves.

Chaque groupe crée sa chimère en plusieurs étapes :

- 1 - Choisir 3 animaux pour composer sa chimère
- 2 - Découper et coller les morceaux d'animaux choisis
- 3 - Ajouter 2 détails (langue, ailes, queue...)
- 4 - Compléter la carte d'identité de sa chimère
- 5 - Mettre en couleurs

L'activité se termine par une présentation de sa chimère devant ses camarades pour celles et ceux qui le souhaitent.

* ce déroulé est donné à titre indicatif.

UNE HISTOIRE DE QUARTIER

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

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

Elle permet aux élèves 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.



La visite

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

MATÉRIEL UTILISÉ



Panneaux réponses



Images et photographies



Coloriages



Puzzle

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, un jeu de dialogue et de questions/réponses est prévu.

Chaque étape permet d'évoquer différents aspects du quartier :

- 1 - Les maisons en pans de bois, maisons ouvrières, HLM... (l'habitat)
- 2 - Les moulins, 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.

C'EST LA VIE DE CHÂTEAU

Cette visite-découverte permet aux élèves d'aller à la rencontre des habitants et créatures qui peuplaient le château autrefois. Ils et elles dialoguent avec les élèves et leur décrivent ce qu'était la vie de château.



La visite

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

MATÉRIEL UTILISÉ



Marionnettes



Images et photographies



Facsimilés d'objets

DÉROULÉ DE L'ACTIVITÉ*

La visite se compose de 5 étapes. À chaque étape, les élèves rencontrent un ou plusieurs personnages vivant au château. Le ou les personnages interagissent avec les élèves, un jeu de dialogue et de questions/réponses s'installe.

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

- 1 - La protection de la porte d'entrée (fonction défensive)
- 2 - La basse-cour (fonction résidentielle)
- 3 - Le logis seigneurial (fonctions résidentielle et symbolique)
- 4 - La protection des murailles (fonctions défensive et symbolique)
- 5 - Le donjon (fonctions défensive et symbolique)

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

C'EST LA FÊTE AU CHÂTEAU

Le seigneur de Fougères organise un grand banquet !
Costumés, les élèves peuvent se glisser dans la peau d'un troubadour, d'un écuyer tranchant, d'un chevalier ou même d'une duchesse.



L'animation

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

MATÉRIEL UTILISÉ



Costumes et accessoires



Vaisselles de reconstitution



Facsimilés de nourriture

DÉROULÉ DE L'ACTIVITÉ*

L'activité débute par une présentation du logis seigneurial et des éléments qui le composent. Puis dans une salle d'une des tours du château, la classe expérimente un banquet médiéval.

Chacun leur tour, les élèves piochent une carte personnage. C'est leur rôle pour le temps de l'activité. Les élèves revêtent plusieurs éléments de costumes ainsi que des accessoires.

Le banquet se déroule par étape :

- 1 - Présentation de la famille seigneuriale,
- 2 - Présentation des nobles invités,
- 3 - Service à table
- 4 - Animations

Les élèves interviennent au fur et à mesure dans le jeu de rôle.

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

C'EST LA GUERRE AU CHÂTEAU

Le seigneur de Fougères recrute !

Pour espérer rejoindre la garnison du château et le protéger contre ses ennemis, les élèves doivent réussir trois épreuves.



© 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



Facsimilés d'armes

DÉROULÉ DE L'ACTIVITÉ*

Pour cette activité, la classe est divisée en 3 groupes, **1 accompagnateur.trice par groupe est requis**. Puis les élèves revêtent des éléments de costumes.

L'activité se compose de 3 épreuves différentes. Chaque épreuve permet de gagner une valeur chevaleresque exigée par le seigneur :

- 1 - L'épreuve de la salle des gardes (l'intelligence)
- 2 - L'épreuve des arbalètes (la bravoure)
- 3 - L'épreuve des boules et anneaux (l'adresse)

Chaque groupe d'élèves passe sur chaque épreuve à tour de rôle.

L'activité se termine par un tir au trébuchet pédagogique avec toute la classe.

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

LES ARCHIVES MUNICIPALES



LAISSEZ-VOUS TENTER

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

NOUS VOUS CONSEILLONS POUR :

UNE IMMERSION DANS LA SOCIÉTÉ CHEVALERESQUE

L'ANIMATION « C'EST LA GUERRE AU
CHÂTEAU »

1H30

+

L'ANIMATION « C'EST LA FÊTE AU
CHÂTEAU »

1H30

Les élèves, costumés, expérimentent
vraiment les gestes et les habitudes des
hommes et femmes du Moyen Âge.
Jeux symboliques après jeux symboliques,
ils jouent le rôle de combattants du
château...

+

mais aussi de nobles dames, de chevaliers,
de troubadours, etc...

UNE IMMERSION DANS LA SOCIÉTÉ FOUGERAISE

L'ANIMATION « LE MÉMORY DES
ARCHIVES »

1H

+

LA VISITE « UNE HISTOIRE DE
QUARTIER »

1H30

Une activité dans laquelle les élèves
observent et commentent voire mettent en
scène les Fougerais et les paysages du début
du 20^{ème} siècle.

+

Une visite ludique déclinée dans les
différents quartiers de la ville pour
comparer ses habitudes aux sociétés du
passé.

