

Ville de
SAUMUR



CHÂTEAU DE SAUMUR
MUSÉE DES ARTS DÉCORATIFS ET DU CHEVAL

ACTIONS ÉDUCATIVES MATERNELLES ET ÉLÉMENTAIRES



Année scolaire 2024-2025

SOMMAIRE

ÉDITO	3
LES SCOLAIRES AU MUSÉE	4
LES MODALITÉS DE RÉSERVATION	5
LE CHÂTEAU, SON HISTOIRE	6
LES COLLECTIONS PERMANENTES DU MUSÉE	8
UNE ÉQUIPE	10
FÊTE DE LA SCIENCE	11
ACTIONS POUR LES MATERNELLES	12
ACTIONS POUR LES ÉLÉMENTAIRES	19
BONNE CONDUITE AU MUSÉE, INFORMATIONS PRATIQUES	30

ÉDITO

Nous avons fait de l'éducation et de la culture deux priorités majeures de ce nouveau mandat 2020-2026. Il s'agit à la fois de diffuser la culture partout et tout le temps, de créer les meilleures conditions pour l'apprentissage de nos enfants et, aussi, d'offrir aux jeunes Saumurois un accès toujours plus large et plus juste à des horizons variés - en matière de sport, d'écologie, de solidarité, et bien sûr de culture.

L'accès de tous les publics au patrimoine et à l'histoire a ici tout son sens, dans une ville et un territoire particulièrement pourvus et dont la connaissance intime ne peut faire l'économie d'une découverte des richesses et des beautés architecturales et artistiques. Cet accès à notre histoire constitue, de surcroît, un élément majeur de citoyenneté et un formidable vecteur de lien social.

C'est précisément dans ce but que le Château-Musée de Saumur développe, depuis plusieurs années et plus encore aujourd'hui, une offre spécifique à destination du public scolaire. L'histoire et l'architecture du monument ainsi que les riches collections du musée municipal sont, pour les élèves, un support d'exception pour appréhender l'histoire, les techniques ou les processus créatifs mais aussi pour comprendre la place des femmes et des hommes dans la société, découvrir de façon inédite et très concrète les

grandes périodes historiques, apprendre à se repérer dans l'espace et le temps, s'interroger, s'étonner mais aussi s'émerveiller.

La présente brochure a pour objectif d'apporter aux enseignants une vue d'ensemble de l'offre pédagogique au Château-Musée. Les nombreuses visites et activités thématiques s'adaptent aux besoins des enseignants afin d'éclairer une partie du programme sous un jour nouveau ou compléter les enseignements dispensés en classe.

Les équipes du Château-Musée conçoivent et mettent en œuvre ces activités pédagogiques qui proposent aux élèves une aventure patrimoniale immersive capable, comme je l'ai souhaité, d'apporter plaisir, émotion et ouverture à des horizons nouveaux.

Je vous souhaite une belle année de découvertes et d'apprentissages dans nos musées et monuments et particulièrement au Château-Musée de Saumur, monument-phare du territoire saumurois.

Jackie Goulet Claisse
Maire de la Ville de Saumur
Président de la communauté
d'agglomération Saumur Val de Loire



LES SCOLAIRES AU MUSÉE



Visite accompagnée Le château de Saumur, de la forteresse au musée

Lieu de plaisir et de savoir, le musée est un partenaire éducatif incontournable. Face aux œuvres et au monument, les élèves peuvent apprendre, se cultiver, se former et développer leur esprit critique. **En complément des apprentissages, toutes les disciplines enseignées à l'école s'enrichissent d'une sortie au musée.** L'enseignant, selon ses objectifs et en lien avec les programmes scolaires, a le choix entre plusieurs propositions de visites, celles relevant de la sensibilisation ou celles relevant des approfondissements.

VISITE ACCOMPAGNÉE ET PARCOURS-ATELIER

Les médiatrices culturelles explorent un thème à travers les œuvres et/ou le monument en guidant le regard, en favorisant les échanges et en permettant de faire des élèves des acteurs de leur parcours. Des outils et des supports participent à l'approfondissement des connaissances, permettent d'expérimenter des matériaux et des techniques pour favoriser l'approche ou l'analyse des œuvres : faire pour mieux voir !

1 h à 1 h 30 selon les niveaux

PARCOURS CONTÉ

Favorisant une approche sensible des œuvres, faisant du musée un lieu de surprises et d'émotions, le parcours conté s'adapte aux univers de référence des plus jeunes. Il permet notamment de faire ses premiers pas au musée pour les 3-6 ans. La porte d'entrée empruntée n'est pas celle de l'histoire de l'art, mais celle d'une approche sensorielle des œuvres pour faire l'expérience du musée.

45 min à 1 h selon les niveaux

VISITE EN AUTONOMIE

L'enseignant anime lui-même sa visite préparée en amont avec la médiatrice culturelle. Différents outils (dossier pédagogique, livrets de visite) sont disponibles autour du monument, des collections permanentes et des expositions temporaires. La visite se fait avec la classe sous la responsabilité et le discours de l'enseignant.

1 h à 1 h 30 selon les niveaux

PARCOURS SUR MESURE

La médiatrice culturelle est à l'écoute des enseignants pour étudier et mettre en place un parcours ou un projet personnalisé en lien avec le monument et/ou les collections du musée.

LES MODALITÉS DE RÉSERVATION



EFFECTIFS ET ACCOMPAGNATEURS

Nous accueillons les classes dans la limite de 35 personnes, accompagnateurs compris.

Nous appliquons la législation en vigueur concernant le nombre réglementaire d'accompagnateurs (BO 23 SEPT.1999) en acceptant toutefois un accompagnateur de plus pour permettre un encadrement optimal dans le musée :

MATERNELLE

- TPS / PS : **5 adultes accompagnateurs maximum (enseignant compris) / classe**

- MS / GS : **4 adultes accompagnateurs maximum (enseignant compris) / classe**

ÉLÉMENTAIRE ET COLLÈGE TOUS NIVEAUX

3 adultes accompagnateurs maximum (enseignant compris) / classe

Les accompagnateurs en plus devront s'acquitter du droit d'entrée.

CONTACT ET RÉSERVATION

Sophie SASSIER, médiatrice culturelle

Loïs SIMON, médiatrice culturelle

- Par téléphone au 02 41 40 24 40 ou au 02 41 40 24 43

- Par mail : chateau.publics@saumur.fr

- En utilisant la fiche contact sur le site du Château-Musée de Saumur :

<http://www.chateau-saumur.fr/groupes/les-visites-pedagogiques-pour-les-scolaires>

LES TARIFS

Établissements scolaires et péri-scolaires de la Ville de Saumur : **GRATUIT**

Établissements scolaires et péri-scolaires hors Ville de Saumur : **FORFAIT DE 75€ / CLASSE**

(dans la limite de 35 personnes maximum, élèves et accompagnateurs compris)

Services : boutique, aire de pique-nique, toilettes publiques, parking autocars gratuit

LES HORAIRES D'OUVERTURE

Du 1^{er} septembre 2024 au 30 septembre 2024

Du 1^{er} avril 2025 au 30 juin 2025

du mardi au dimanche de 10 h à 18 h

Du 1^{er} octobre 2024 au 31 décembre 2024

Du 8 février 2025 au 31 mars 2025

du mardi au dimanche de 10 h à 13 h et de 14 h à 17 h 30

Fermeture hivernale du 1^{er} janvier 2025 au 7 février 2025

Ouverture tous les jours de 10 h à 19 h en juillet et août 2025

LE CHÂTEAU, SON HISTOIRE

DONJON ET FORTERESSE ROYALE

La confluence du Thouet et de la Loire a forgé un éperon rocheux sur lequel ont été construits la première abbaye de Saint-Florent et le château de Saumur. Dans la seconde moitié du 10^e siècle, Thibaud le Tricheur, comte de Blois et son fils Eudes I^{er} font élever une première enceinte (castrum) pour protéger l'abbaye et le château qui n'est alors qu'une simple tour de bois. Foulques Nerra prend la place en juillet 1026 et fait entrer Saumur dans le comté d'Anjou. Dès le 11^e siècle, les comtes d'Anjou font bâtir une imposante tour romane appareillée dont le niveau inférieur est toujours présent. À la fin du XI^e siècle, cette tour romane est progressivement emmottée. En 1203, le roi de France Philippe Auguste s'empare de Saumur aux dépens de la dynastie Plantagenêt et intègre la ville dans le domaine royal (1207). C'est pendant les premières années du règne de Saint Louis qu'est élevée une forteresse de plan trapézoïdal cantonnée de tours rondes (préceptes architecturaux philippiens).

LES PRINCES DE FLEUR DE LYS ET LE PALAIS PRINCIER

L'Anjou est une terre apanagée qui est confiée au fils cadet du roi. En 1356, le comté est ainsi entre les mains de Louis, fils de Jean II le Bon. La province est érigée en duché en 1360 et Louis I^{er}, duc d'Anjou, fait édifier un château-palais dont le faste princier s'illustre parfaitement dans l'enluminure des *Très Riches Heures du duc de Berry*. Les appartements sont richement décorés (décors sculptés des cheminées, pavements en terre cuite glaçurée) et le château s'orne en particulier d'une galerie à deux niveaux, d'une vis principale à loggia, d'un foisonnement de fleurs de lys pour les épis de faîtage, ou encore d'un escalier en vis double desservant appartements et belvédère. Cependant, cette résidence faite pour le séjour agréable des princes n'est pas exempte d'éléments d'architecture militaire, le chantier étant contemporain de la guerre de Cent Ans.



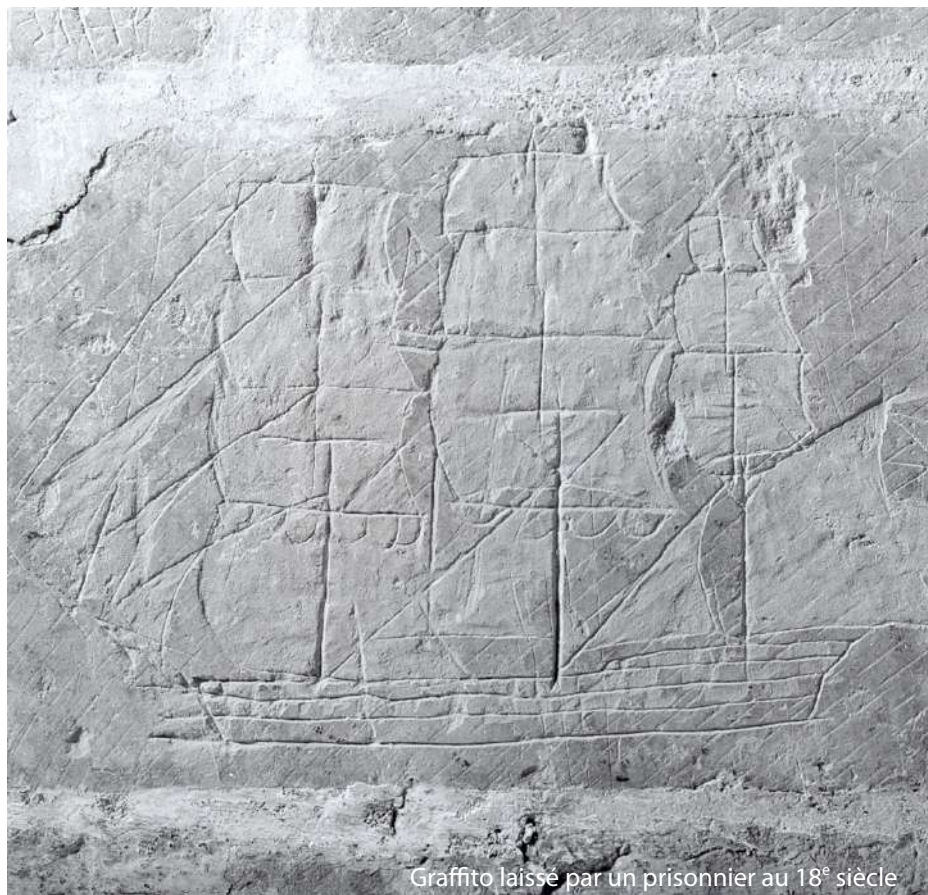
Voûte de l'escalier d'honneur du château



Enluminure du manuscrit des *Très Riches Heures du duc de Berry*, 15^e siècle (détail)

LA CITADELLE DU GOUVERNEUR ET LA PRISON D'ÉTAT

En avril 1589, le huguenot Philippe Duplessis-Mornay, conseiller du futur Henri IV, devient gouverneur de la ville. Saumur est, après la signature de l'Édit de Nantes en mai 1598, place de sûreté protestante. Le gouverneur engage d'impressionnantes campagnes de fortification dans la ville basse et au château. Autour de ce dernier, des bastions se déploient en étoile. Cette citadelle « à la moderne » est un ouvrage défensif efficace face aux développements de l'artillerie. Sous Louis XIV, le château devient lieu de garnison et prison. En 1810, Napoléon I^{er} transforme le bâtiment en prison d'État et de lourds aménagements intérieurs dénaturent les anciens appartements.



Graffito laissé par un prisonnier au 18^e siècle

LE MUSÉE MUNICIPAL

Le château, dès 1862, et son enceinte bastionnée, en 1964, sont classés au titre des Monuments Historiques. En 1906, la Ville rachète le château à l'État et en commence la restauration. Le musée municipal, créé en 1829 et installé dans les étages de l'Hôtel de Ville, prend place au château en 1912, tout comme la collection d'objets équestres de la Société du Musée du cheval. Le legs d'une importante collection d'arts décoratifs en 1919 (comte Charles Lair) enrichit considérablement le musée municipal, aujourd'hui **Musée de France**.



Le château vu des vignes

LES COLLECTIONS PERMANENTES DU MUSÉE

LES ARTS DÉCORATIFS

Le musée municipal, installé entre 1829 et 1912 à l'Hôtel de Ville, rassemblait diverses collections allant d'objets préhistoriques et d'antiquités gallo-romaines aux Beaux-Arts, en passant par une importante collection d'histoire naturelle. L'ensemble est déménagé au château en 1912 alors que les anciens appartements des ducs d'Anjou viennent d'être restaurés.

Des dons et des acquisitions dotent le musée d'un ensemble de peintures et de sculptures du 19^e et 20^e siècles dont plusieurs sont l'œuvre d'artistes régionaux, tels les sculpteurs David d'Angers (1788-1856), Jules Desbois (1851-1935), Albert Jouanneault (1888-1944), Alfred Benon (1887-1965).

En 1919, le comte Charles Lair (1841-1919), collectionneur éclairé et grand voyageur, lègue à la Ville sa collection d'œuvres d'art, constituée de sculptures, de meubles et surtout de céramiques (1300 pièces) : c'est l'une des plus belles collections de céramique de France car toutes les techniques de cet art sont brillamment illustrées et de nombreuses œuvres font référence.

La collection Lair comprend aussi des pièces magnifiques tels des émaux champlevés limousins des 12^e et 13^e siècles, des sculptures sur bois, pierre ou albâtre d'origine française, flamande, espagnole, allemande, des ornements liturgiques, des manuscrits...

Le musée expose aussi depuis 1965, au terme d'un accord entre l'administration des Monuments Historiques, le clergé et la municipalité, des tapisseries à sujets profanes provenant de l'église Notre-Dame de Nantilly à Saumur. Parmi ces chefs-d'œuvre de la période médiévale, *Le Bal des Sauvages* tissé dans les Flandres à la fin du 15^e siècle.

L'exceptionnelle collection de tapisseries et l'unique collection de céramiques occupent actuellement le premier étage du château avec meubles, tableaux, sculptures, et offrent un parcours artistique à travers le Moyen Âge, la Renaissance et la période classique.



LES COLLECTIONS PERMANENTES DU MUSÉE

LA COLLECTION CHEVAL

Cette collection, rassemblée à Saumur par des passionnés d'équitation réunis en Société du Musée du cheval et sous l'impulsion du vétérinaire-major Joly (1860-1920), est exposée au château depuis 1912. Dévolue à la Ville en 1957, elle bénéficie depuis 2021 d'une présentation par roulement. La collection comprend plus de 7200 œuvres et objets : des pièces de harnachement et d'éperonnerie, des costumes, des instruments vétérinaires, des éléments anatomiques mais aussi des peintures, des sculptures, des estampes, des livres, des photographies et des céramiques se rapportant aux équidés.

Des dons, des acquisitions et des dépôts de l'État enrichissent la collection initiale, permettant à l'ensemble de retracer l'histoire du cheval et de son harnachement à travers les âges (de la Préhistoire au 20^e siècle) et à travers le monde (Europe, Asie, Amérique et Afrique).

Ce parcours historique et ethnologique propose des pièces d'exception, à la fois d'un point de vue esthétique mais aussi technique, mettant en avant la qualité de leur réalisation et l'ingéniosité de leur invention.

Étrier à branches en arc en or, Italie (?), 16^e siècle, collection cheval



2^e étage, collection cheval, salle Peton



2^e étage, collection cheval, vitrine Amérique du Sud

UNE ÉQUIPE, UN MONUMENT, DES COLLECTIONS, DES ACTIONS

Le Château-Musée de Saumur compte une équipe de 34 agents, permanents ou contractuels, au service des publics. Des agents aux compétences scientifiques et techniques permettent la présentation et la valorisation des collections du musée municipal. Chaque année, l'équipe met en œuvre le suivi des expositions permanentes, le renouvellement des expositions temporaires, la programmation d'animations et l'accueil des publics. Le visiteur, amateur ou spécialiste, en quête de plaisir et de connaissances trouvera un accueil privilégié auprès d'interlocuteurs spécialisés.

CONSERVATION

Conservatrice en chef du patrimoine,
cheffe d'établissement : **Estelle Géraud**
Régisseuse des collections : **Nathalie Halgand**
Chargée de collections cheval : **Hélène Dubois**
musee@saumur.fr

ADMINISTRATION

Secrétariat : **Christelle Boissinot**
Intendance : **Sylvie Billon**
chateau@saumur.fr

PROMOTION - COMMUNICATION

Chargée de promotion : **Chantal Chauvry-Lanche**
chateau.promotion@saumur.fr
Alternante, chargée de projets numériques :
Stéphanie Denise

MÉDIATION

Médiatrices culturelles, chargées d'actions pédagogiques :
Sophie Sassier
Loïs Simon
Tout au long de l'année, le service des publics travaille en partenariat avec l'Éducation nationale, la DRAC Pays de la Loire et de nombreux intervenants, artistes et professionnels associés, pour vous proposer des parcours adaptés.
chateau.publics@saumur.fr

ACCUEIL - RÉGIE

L'équipe d'accueil du Château-Musée est à votre écoute et à votre disposition dès votre arrivée. N'hésitez pas à demander des renseignements à la billetterie du Château-Musée et aux agents de surveillance présents dans les salles, qui garantissent aussi votre sécurité.

Responsable Boutique-Billetterie : **Hélène Dubois**
Régisseuses : **Catherine Fina, Dagmar Dumont, Anna Rolanova, Brigitte Bernard, Nathalie Manigand.**

chateau.regie@saumur.fr

Ainsi que 17 agents à l'accueil, l'animation de visites guidées et la surveillance des salles du musée.

ENTRETIEN - LOGISTIQUE

L'accrochage, l'éclairage, la fabrication de socles, le mouvement des œuvres, mais aussi l'entretien des espaces de visite et des réserves... autant de domaines indispensables au bon fonctionnement du musée et au confort du visiteur ! **Pascale Royer, Nelly Roucher et Jimmy Prieur** sont soutenus, au gré des besoins, par les équipes du service bâtiment et du service fêtes et cérémonies de la Direction des Moyens techniques de la ville.

Navigation et commerces aux 17^e et 18^e siècles

Entre Orient et Occident, découverte de la collection de céramiques

FÊTE DE LA SCIENCE 2024 : **OCÉAN DE SAVOIRS** PARCOURS-ATELIER – 1 H 30 – DU MARDI 22 OCTOBRE AU VENDREDI 20 DÉCEMBRE

À l'occasion de la Fête de la science et de l'année nationale des Océans annoncée pour 2025, le village des sciences de la ville de Saumur s'installe au Petit Souper les 12 et 13 octobre 2024. Les équipes municipales et les associations locales animent des ateliers ludiques et pédagogiques qui donnent accès aux cultures scientifiques et techniques.

En suivant les nouvelles routes ouvertes depuis l'Europe vers l'Asie, l'Afrique et les Amériques, l'atelier fait le récit de voyages au long cours, parfois périlleux, dans un but de négoce de précieuses cargaisons venues d'« ailleurs ». Les objets d'art présentés illustrent la fascination et le goût des marchandises exotiques arrivées depuis la route des Indes orientales. D'autres sont des témoins du commerce triangulaire et du rôle joué dans la déportation d'Africains et d'Africaines vers les colonies d'Amérique et de l'océan Indien. Quelques défis ludiques autour des cartes maritimes, des instruments de navigation et des conditions de vie à bord des navires marchands, permettent de comprendre l'histoire de ce grand commerce mondial sous l'Ancien Régime, ses enjeux, ses conséquences.

MINISTÈRE
DE L'ENSEIGNEMENT
SUPÉRIEUR
ET DE LA RECHERCHE
*Liberté
Égalité
Fraternité*

fête de la
Science



COLLECTION DES ARTS DÉCORATIFS DU CHÂTEAU-MUSÉE

THÈMES : SCIENCES ET TECHNIQUES / MERS ET OCÉANS / ÉCHANGES CULTURELS / MONDIALISATION / COMMERCE TRIANGULAIRE ET ESCLAVAGE / GÉOGRAPHIE / SOCIÉTÉS

NIVEAUX : CM1-CM2

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Découvrir les objets d'art du musée, leur histoire, leurs usages
Découvrir à travers les archives, des récits de voyage et des faits de sociétés
Observer la cartographie maritime et les principes de navigation
Comprendre le rôle des océans dans la mondialisation des échanges
Appréhender l'histoire du commerce triangulaire et l'esclavage



Plat ovale « aux jeux d'enfants », centre indéterminé, 19^e siècle (détail)

ACTIONS POUR LES MATERNELLES



Sur les traces des patounes

VISITE ACCOMPAGNÉE - 1 h

San-numérodinvent-R, le petit chaton du château, est encore parti se promener dans les salles du musée, mais cette fois-ci impossible de remettre la main sur lui ! Où peut-il être ? Fait-il encore sa sieste sur le fauteuil Louis XV ou est-il en train de jouer avec les fils de laine de la tapisserie du *Bal des sauvages* ? Les enfants vont devoir le retrouver, avant qu'il ne fasse une bêtise, en suivant les traces de ses petites pattes dissimulées dans le château.

COLLECTION PERMANENTE DU MUSÉE

THÈMES : FORMES / COULEURS /
MATÉRIAUX / SCULPTURES /
PEINTURES / ANIMAUX

TOUTE L'ANNÉE

NIVEAUX : **PS - MS - GS**

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Faire ses premiers pas au musée
Observer les œuvres
Découvrir et comprendre des usages
Appréhender espaces et volumes
Enrichir son vocabulaire



Kamishibai au musée

PARCOURS CONTÉ - 1 h

À travers l'art du petit théâtre japonais, les élèves partent pour un voyage conté et illustré entre Orient et Occident. Sous leur regard, pagodes, mandarins, fleurs et oiseaux prendront vie et leur feront le récit des longs voyages en mer depuis la Chine et le Japon vers les ports et les ateliers de Hollande et de France. Une animation poétique et originale destinée aux plus petits pour découvrir, à travers un périple aux riches décors orientaux, l'importante collection de céramiques du château de Saumur.



Assiette « aux Chinois », Rouen ou Sinceny, vers 1730-1740 (détail)



Plat « Chinois défilant dans un paysage », Nevers, vers 1680-1700 (détail)



Assiette « aux marchands levantins », Rouen, vers 1780 (détail)

COLLECTION PERMANENTE DU MUSÉE

THÈMES : FORMES / COULEURS /
VOYAGE / ANIMAUX / PEINTURES /
CÉRAMIQUE

TOUTE L'ANNÉE

NIVEAUX : **PS - MS - GS**

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Faire ses premiers pas au musée
Observer les œuvres
Découvrir et comprendre des usages
Découvrir le monde et les voyages
Enrichir son vocabulaire



Sur la piste de Bayard

VISITE ACCOMPAGNÉE - 1 h

Entendez l'histoire de Bayard, le cheval enchanté et immortel des quatre fils Aymon, qui a défié Charlemagne. Il se cache depuis des siècles et personne n'arrive à le voir ou à l'attraper ! Pourtant, il a laissé des indices de son passage au château. Les enfants pourront-ils les reconnaître parmi les objets du musée ?

COLLECTION PERMANENTE DU MUSÉE

THÈMES : FORMES / COULEURS
MATÉRIAUX / CHEVAL / VOYAGE
VIE QUOTIDIENNE / ANATOMIE

TOUTE L'ANNÉE

NIVEAUX : **PS - MS - GS**

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Faire ses premiers pas au musée
Observer les œuvres
Découvrir et comprendre des usages
Aborder l'histoire par le conte
Enrichir son vocabulaire

2^e étage, collection cheval, salle Peton



Soucoupe au décor Kakiemon dit « à la haie »,
Chantilly, vers 1735-1740 (détail)

Petites bêtes au musée...

PARCOURS-ATELIER - 1 h

Au château de Saumur, les élèves partent à la recherche des petites bêtes, à plumes ou à poils, volantes ou galopantes, familières ou fantastiques ! L'atelier ludique permet de faire ses premiers pas au musée pour découvrir les œuvres d'art en s'amusant. Il s'agit d'être rusé comme un renard, de ne pas donner sa langue au chat et de repartir fier comme un paon avec sa propre petite bête faite maison !



Gargouille sculptée, aile sud du château (détail)



Chien de Fô, Nevers, vers 1660-1680

ARCHITECTURE ET
COLLECTION PERMANENTE DU MUSÉE

THÈMES : FORMES / COULEURS /
MATÉRIAUX / SCULPTURES /
PEINTURES / ANIMAUX / SYMBOLES

TOUTE L'ANNÉE

NIVEAUX : **MS - GS**

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Observer, raconter, questionner les œuvres

Découvrir et comprendre des usages

Découvrir le monde animal et les récits associés

Enrichir son vocabulaire

Cheval, qui aides-tu ?

PARCOURS-ATELIER - 1 h 15

« Presque aussi puissant que le bœuf, j'ai tiré tout type de véhicules, de la charette à foin au char de course. Plus rapide et plus élégant que l'âne, plus confortable que le chameau, j'ai porté seigneurs et chevaliers, nobles dames et compétiteurs depuis plus de 5000 ans. Je suis le cheval, que l'on élève, soigne et harnache pour aider les femmes et les hommes dans leurs diverses activités. »

Une approche pédagogique et ludique du rôle de l'animal et des techniques mises en œuvre pour favoriser son emploi.



Mors à canon brisé, Inde (?), 19^e siècle



Livre des tournois, Allemagne, 1560-1570, J. Paul Getty Museum, Los Angeles



Étrier garni d'un grelot, Inde, 19^e siècle



Mosaïque d'un aurige, Italie, 4^e siècle

COLLECTION PERMANENTE DU MUSÉE

THÈMES : FORMES / COULEURS / MATÉRIAUX
CHEVAL / VIE QUOTIDIENNE

TOUTE L'ANNÉE

NIVEAUX : **MS - GS**

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Observer, raconter, questionner les œuvres
Se situer dans le temps et l'espace
Découvrir et comprendre des usages
Apprendre de nouvelles notions
Développer l'esprit de coopération
Enrichir son vocabulaire

Alphabet façade

VISITE ACCOMPAGNÉE - 1 h

Parcours ludique et jeux de formes pour découvrir l'architecture médiévale, ses spécificités et ses usages à travers la vie quotidienne des seigneurs angevins. Tout en arpentant les lieux, les élèves, accompagnés des péripéties des anciens occupants du château, retracent dix siècles d'histoire et d'évolution architecturale grâce aux jeux de formes et aux jeux sonores. Les comptines et les onomatopées de tous âges sont les bienvenues !



Cour d'honneur, vue de l'angle nord-est



Balustrade ajourée du belvédère, aile sud du château

HISTOIRE ET ARCHITECTURE

THÈMES : FORMES / COULEURS /
MATÉRIAUX / SCULPTURES /
ARCHITECTURE

TOUTE L'ANNÉE

NIVEAUX : **MS - GS**

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Observer, raconter, questionner l'architecture
Découvrir et comprendre des usages
Se déplacer dans le temps et dans l'espace
Découvrir le Moyen Âge
Enrichir son vocabulaire





ACTIONS POUR LES ÉLÉMENTAIRES

Alphabet façade

VISITE ACCOMPAGNÉE - 1 h

Parcours ludique et jeux de formes pour découvrir l'architecture médiévale, ses spécificités et ses usages à travers la vie quotidienne des seigneurs angevins. Tout en arpentant les lieux, les élèves, accompagnés des péripéties des anciens occupants du château, retracent dix siècles d'histoire et d'évolution architecturale grâce aux jeux de formes et aux jeux sonores. Les comptines et les onomatopées de tous âges sont les bienvenues !

Le belvédère, aile sud du château



L'escalier d'honneur et l'aile nord du château

HISTOIRE ET ARCHITECTURE

THÈMES : FORMES / COULEURS /
MATÉRIAUX / SCULPTURES /
ARCHITECTURE

TOUTE L'ANNÉE

NIVEAUX : CP

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Observer, raconter, questionner l'architecture
Découvrir et comprendre des usages
Se déplacer dans le temps et dans l'espace
Découvrir le Moyen Âge
Enrichir son vocabulaire





Le château vu de l'ouest

Le château de Saumur, de la forteresse au musée

VISITE ACCOMPAGNÉE - 1 h 15

Comprendre un monument de plus de 1000 ans en explorant son histoire, ses personnages clés, ses évolutions architecturales à travers l'observation et l'expérimentation. Du château fort à la prison d'État, du palais fastueux au musée municipal, les élèves traversent les époques en compagnie des seigneurs angevins, rois et reines de France qui ont fait vivre le château de Saumur. Un livret de visite complète l'expérience de visite. Le discours s'adapte au niveau des élèves reçus.



La galerie, aile nord du château

HISTOIRE ET ARCHITECTURE

THÈMES : ARCHITECTURE /
MOYEN ÂGE / FÉODALITÉ /
PATRIMOINE / MUSÉE

TOUTE L'ANNÉE

NIVEAUX : **DU CP AU CM2**

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Observer, raconter, questionner l'architecture

Découvrir et comprendre des usages

Compléter ses connaissances sur le Moyen Âge et la société féodale

Se déplacer dans le temps et dans l'espace

Enrichir son vocabulaire

Une heure chez un seigneur au Moyen Âge

VISITE ACCOMPAGNÉE - 1 h 15

De la chapelle à la chambre de parure, de la chaire au coffre, les élèves s'initient à l'art de vivre d'un seigneur de la fin du Moyen Âge. Les salles du château et les collections de mobilier qu'elles abritent illustrent les usages de l'époque et les enjeux d'une société régie par la féodalité. La richesse des matières et les découvertes techniques assuraient au seigneur, qui se déplaçait de manoirs en châteaux, un nomadisme de luxe. Un livret de visite complète l'expérience de visite.



Enluminure du manuscrit des Très Riches Heures du duc de Berry, 15^e siècle (détail)



Chambre de retrait, 1^{er} étage, collection arts décoratifs

HISTOIRE ET ARCHITECTURE
COLLECTION PERMANENTE DU MUSÉE

THÈMES : ARCHITECTURE / ARTS DÉCORATIFS /
MOBILIER / MOYEN ÂGE / FÉODALITÉ /
ART DE VIVRE

TOUTE L'ANNÉE

NIVEAUX : **DU CE1 AU CM2**

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Observer, raconter, questionner l'architecture

Découvrir et comprendre des usages

Compléter ses connaissances sur le Moyen Âge et la société féodale

Se déplacer dans le temps et dans l'espace

Découvrir le Moyen Âge : mode de vie et progrès techniques

Enrichir son vocabulaire

Kamishibai au musée

PARCOURS-ATELIER - 1 h 30

À travers l'art du petit théâtre japonais, les élèves partent pour un voyage conté et illustré entre Orient et Occident. Sous leur regard, pagodes, mandarins, fleurs et oiseaux prendront vie et leur feront le récit des longs voyages en mer depuis la Chine et le Japon vers les ports et les ateliers de Hollande et de France. Une animation poétique et originale pour découvrir, à travers un périple aux riches décors orientaux, l'importante collection de céramiques du château de Saumur. Un atelier créatif (planches de Kamishibai inspirées des objets du musée) complète la visite.



Assiette « aux Chinois », Rouen ou Sinceny, vers 1730-1740 (détail)



Plat « Chinois défilant dans un paysage », Nevers, vers 1680-1700 (détail)



Assiette « aux marchands levantins », Rouen, vers 1780 (détail)

COLLECTION PERMANENTE DU MUSÉE

THÈMES : ARTS DÉCORATIFS / TECHNIQUES /
CÉRAMIQUE / VOYAGE / SAVOIR-FAIRE / DESSIN

TOUTE L'ANNÉE

NIVEAUX : **CM1 - CM2**

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Observer, raconter, questionner les œuvres

Découvrir et comprendre des usages

Découvrir les sciences et techniques, les savoir-faire

Découvrir différentes cultures à travers le monde

Découvrir le commerce maritime

Enrichir son vocabulaire



Orient - Occident, voyage de céramiques !

VISITE ACCOMPAGNÉE - 1 h 30

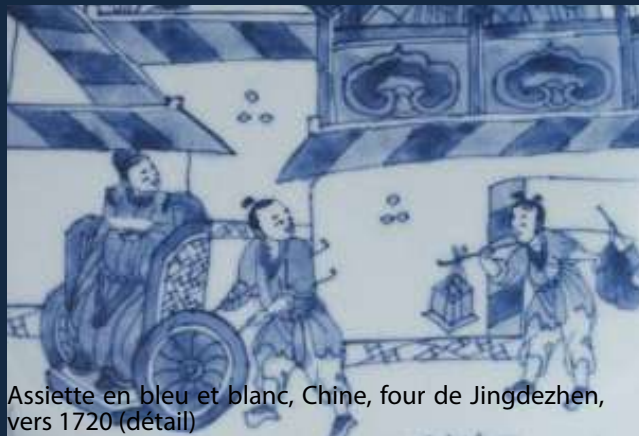
À partir du 17^e siècle, le commerce maritime ouvre de nouvelles routes sur toutes les mers du globe et les échanges économiques comme les échanges culturels se développent. On voit apparaître les Compagnies des Indes, associations de négociants qui commercent avec les contrées dites lointaines : l'Amérique ou l'Asie. La concurrence est féroce afin d'obtenir les monopoles et les riches cargaisons sont parfois la proie des corsaires, parfois des pirates ! L'exceptionnelle collection de faïences et de porcelaines exposée au Château-Musée, à travers ses usages et ses décors, est le support idéal pour explorer le monde, les interactions culturelles entre les peuples ainsi que les échanges de savoirs et de techniques.



Assiette décor «à la pagode», Rouen, vers 1730-1740 (détail)



Assiette «aux marchands levantins», Rouen, vers 1780 (détail)



Assiette en bleu et blanc, Chine, four de Jingdezhen, vers 1720 (détail)

COLLECTION PERMANENTE DU MUSÉE

THÈMES : ARTS DÉCORATIFS / ANCIEN RÉGIME /
TECHNIQUE ET SAVOIR-FAIRE / CÉRAMIQUE /
COMMERCE TRIANGULAIRE / ART DE VIVRE

TOUTE L'ANNÉE

NIVEAUX : **CM1-CM2**

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Observer, raconter, questionner les œuvres
Découvrir et comprendre des usages, des décors
Découvrir les sciences et techniques
Découvrir le commerce maritime
Enrichir son vocabulaire



Métier de haute lisse, tissage en cours

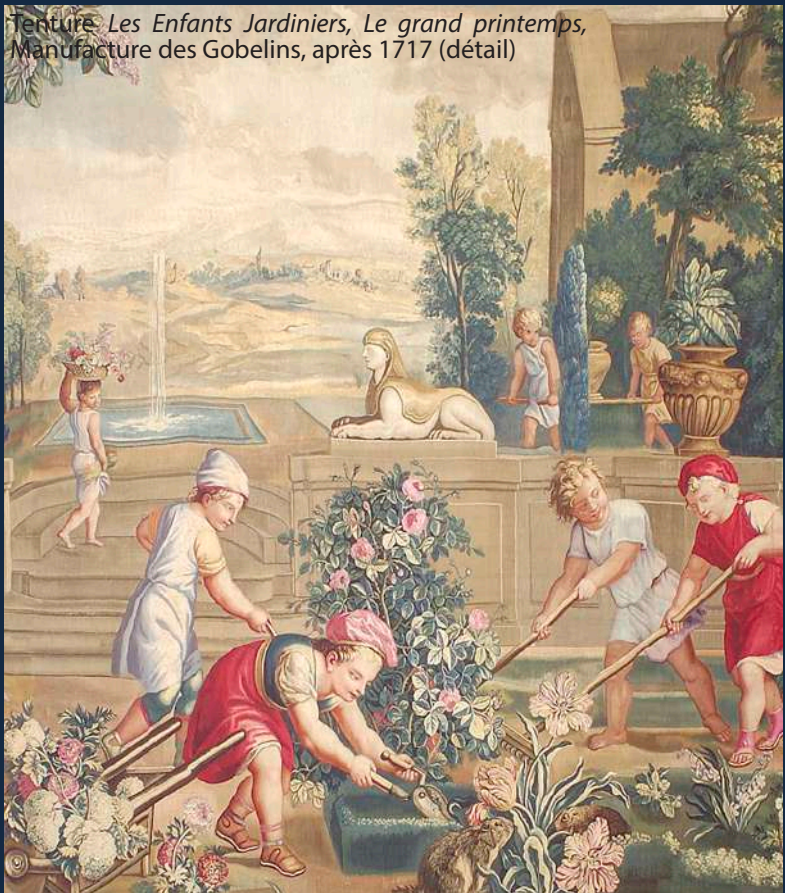


L'art de la tapisserie

PARCOURS-ATELIER - 1 h 30

Du fil de laine au fil de soie, l'art du licier se révèle aux élèves dans cette visite thématique et didactique. Grâce aux exceptionnelles tapisseries exposées au Château-Musée, tissées entre les 15^e et 18^e siècles en France ou dans les Flandres, les élèves découvrent et comprennent les techniques et les savoir-faire de l'art de la tapisserie. Les peintres et artisans puisent leur inspiration dans les textes et récits issus de la religion, la mythologie ou le fait d'histoire.

Tenture: Les Enfants Jardiniers, Le grand printemps, Manufacture des Gobelins, après 1717 (détail)



COLLECTION PERMANENTE DU MUSÉE

THÈMES : ARTS DÉCORATIFS / TECHNIQUES / CRÉATION
TAPISSERIES / RELIGION / LETTRES
SAVOIR-FAIRE / ART DE VIVRE / SOCIÉTÉ

TOUTE L'ANNÉE

NIVEAUX : **CM1-CM2**

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Observer, raconter, questionner les œuvres
Découvrir et comprendre des usages
Découvrir les sciences et techniques, les savoir-faire
Comprendre les effets du geste et de l'outil sur la matière
Mettre en relation une œuvre et un fait historique ou une époque
Enrichir son vocabulaire



Pâmoison de la Vierge, Pays-Bas, 1^{er} quart 16^e siècle

La sculpture : entre château et musée

PARCOURS-ATELIER - 1 h 30

Les œuvres sculptées, issues de la taille ou du modelage, faites de terre, pierre ou bois, sont partout dans les salles du musée ou dans les décors de tuffeau du château. Les élèves explorent la diversité des représentations, des techniques et des matériaux et replacent les œuvres dans le temps et dans leur contexte. Ce parcours-atelier fait appel aux sens et convoque exceptionnellement le toucher.

HISTOIRE ET ARCHITECTURE
COLLECTION PERMANENTE DU MUSÉE

THÈMES : BEAUX ARTS / TECHNIQUES / VOLUME
CRÉATION / SCULPTURES / RELIGION /
SAVOIR-FAIRE / ART DE VIVRE / SOCIÉTÉ

TOUTE L'ANNÉE

NIVEAUX : **DU CE1 AU CM2**

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Observer, raconter, questionner les œuvres

Découvrir et comprendre des usages

Découvrir les sciences et techniques, les savoir-faire

Comprendre les effets du geste et de l'outil sur la matière

Mettre en relation une œuvre et un fait historique ou une époque

Enrichir son vocabulaire

Jeux & joutes à cheval

PARCOURS-ATELIER - 1 h 30

De l'Antiquité à nos jours, sur tous les continents, sans différence d'âge et parfois de genre, le cheval offre à l'être humain sa force et sa rapidité, lui faisant découvrir l'esprit de compétition.

Il permet aux cavaliers de se confronter à de rudes adversaires, en duel ou en troupe, dans un champ bordé de lices ou en terrain ouvert, repoussant ainsi les limites du jeu.

Les élèves appréhendent le vocabulaire lié aux différentes pratiques sportives de l'équitation. La visite se termine par un jeu de petits chevaux géant où chacun pourra tester ses connaissances de façon pédagogique et ludique.



Éperon de joute, Allemagne, fin du 15^e siècle - début du 16^e siècle



2^e étage, collection cheval, vitrine Asie centrale

COLLECTION PERMANENTE DU MUSÉE

THÈMES : MATÉRIAUX / CHEVAL / SPORT / JEUX
HARNACHEMENT / VIE QUOTIDIENNE / ANATOMIE

TOUTE L'ANNÉE

NIVEAUX : **DU CE1 AU CM2**

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Observer, raconter, questionner les œuvres

Découvrir et comprendre des usages

Situer et nommer les différentes parties du corps du cheval

Découvrir l'histoire des civilisations

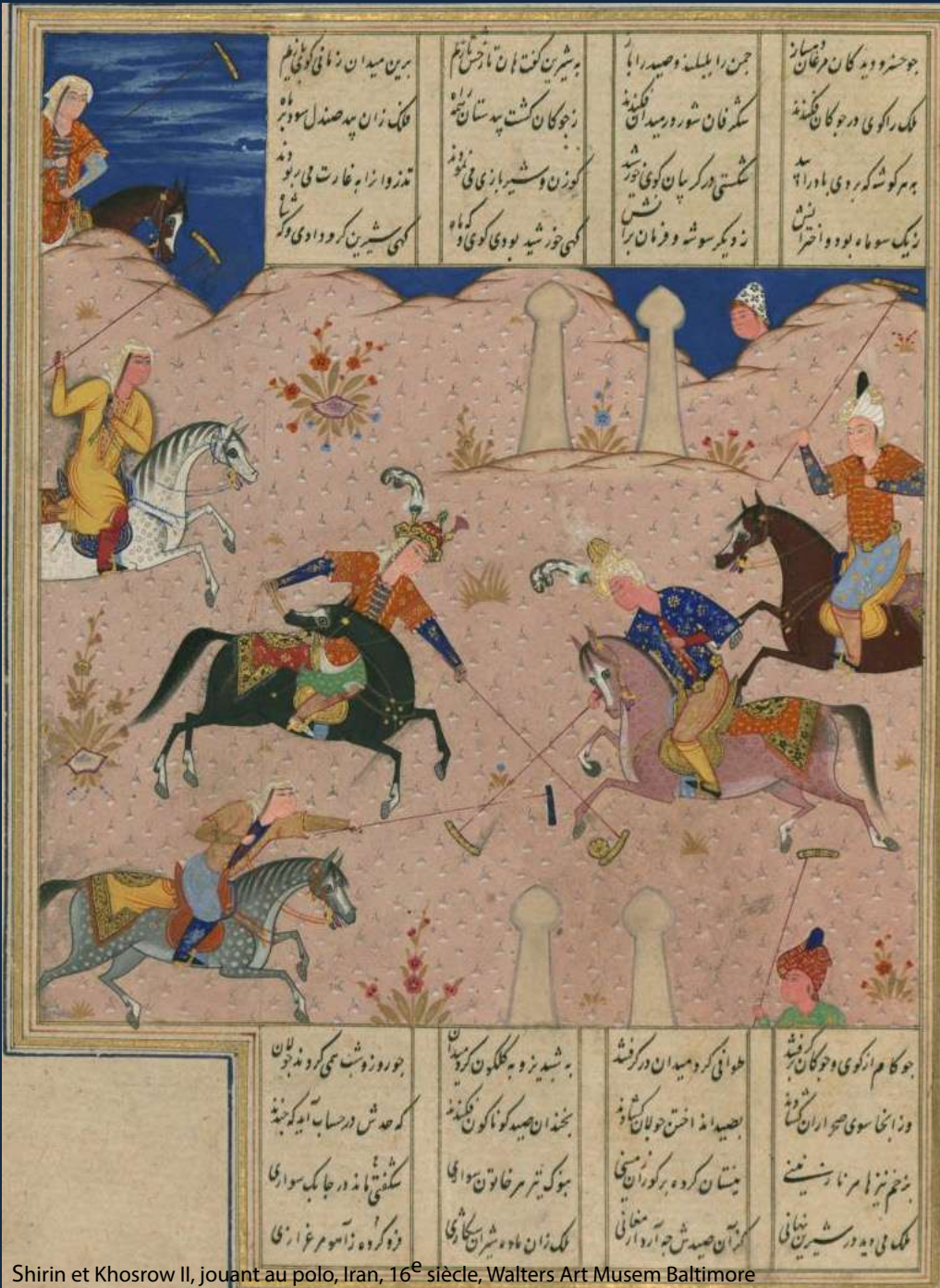
Développer l'esprit de coopération

Enrichir son vocabulaire

Shirin, la reine joueuse de polo

PARCOURS CONTÉ – 1 h 15 - À partir de mars 2025

Écoute l'histoire de Shirin, reine d'Arménie, et de Khosrow II, prince sassanide, que la passion du polo a réuni. Découvre comment ce premier jeu de balle et de maillet du monde, considéré comme le plus ancien des sports d'équipe, a été pratiqué depuis la fin de l'Antiquité. Intégré à la *furūsiyya*, il s'est diffusé dans toutes les régions traversées par la Route de la soie et a connu une grande popularité en Chine comme en Inde.



Shirin et Khosrow II, jouant au polo, Iran, 16^e siècle, Walters Art Museum Baltimore

COLLECTION PERMANENTE DU MUSÉE

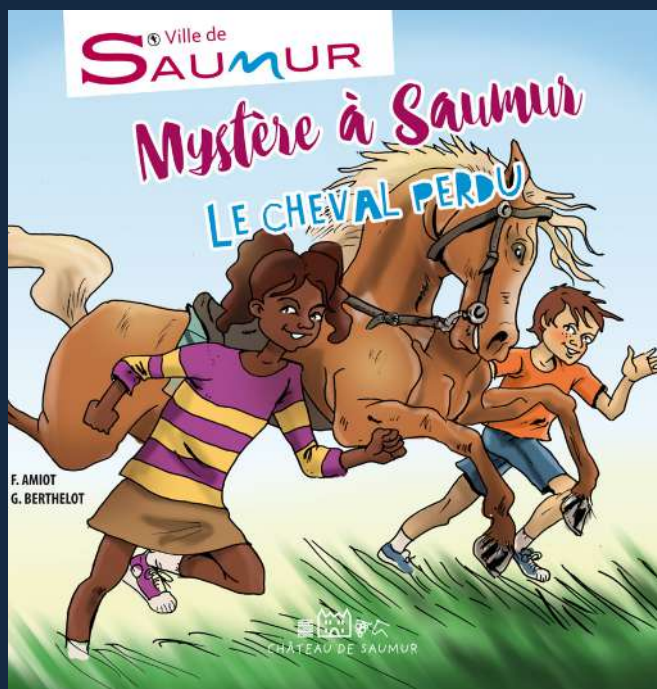
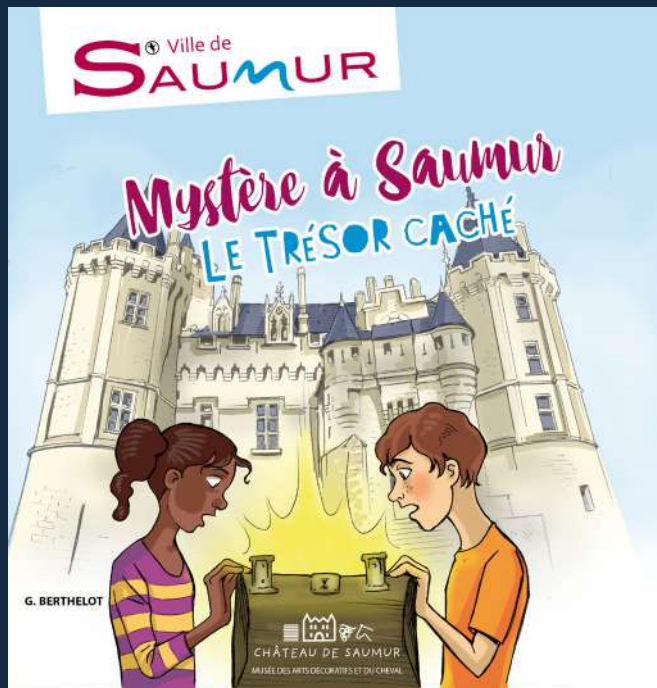
THÈMES : FORMES / COULEURS
MATÉRIAUX / CHEVAL / ANATOMIE
VOYAGE / USAGES / COUTUMES

TOUTE L'ANNÉE

NIVEAUX : CP - CE1 - CE2

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Comprendre un conte
Observer les œuvres
Découvrir et comprendre des usages
Découvrir le monde et les voyages
Enrichir son vocabulaire



SUPPORTS PÉDAGOGIQUES ET CADEAUX DE FIN DE CYCLE

La Ville de Saumur, dans le cadre de son projet éducatif territorial, a coordonné avec le service Ville d'Art et d'Histoire (édition 2019) et le service Château-Musée (éditions 2019 et 2022) un projet pédagogique autour de la création d'ouvrages jeunesse illustrés.

Ces deux livres associent découverte patrimoniale et travail d'écriture. Les contenus du tome *Mystère à Saumur, le trésor caché* ont ainsi été réalisés avec la complicité des élèves de la classe de CM2 de l'école des Récollets (enseignant M. Latorre) et les élèves de la classe de CM1-CM2 de l'école Saint-Louis (enseignantes Mme Séjourné et Mme Huron), année scolaire 2018/2019, et ceux du tome *Mystère à Saumur, le cheval perdu* réalisés avec la complicité des élèves de la classe de CM2 de l'école Maremaillette (enseignante Mme Cassin) et les élèves de la classe de CM1-CM2 de l'école Notre-Dame de la Visitation (enseignante Mme Pécheux), année scolaire 2021/2022.

Au rythme de leur parution, ces ouvrages sont remis à tous les élèves de CM2 des écoles de Saumur, en fin d'année scolaire, comme cadeau de fin de cycle élémentaire. Le Château de Saumur intègre, pour la rentrée 2023/2024, le dispositif cheval de l'École municipale des sports permettant aux élèves de CM2 l'initiation à la pratique équestre.

Le tome *Mystère à Saumur, le trésor caché* est disponible à la vente à la boutique du Château-Musée.

BONNE CONDUITE AU MUSÉE

Le Château-Musée est heureux de vous accueillir avec vos élèves pour une visite ou un atelier mais il est important de veiller aux règles de comportement nécessaires à la qualité de l'accueil de tous les visiteurs. Sont portées à la connaissance des enseignants qui amènent leurs élèves en groupe, accompagnés par un médiateur ou en visite libre, les règles suivantes :

- Les élèves sont sous la responsabilité des enseignants et des accompagnateurs. Aucun élève ne doit être laissé seul dans le musée.
- Respecter la visite et la tranquillité des autres visiteurs du musée, respecter le travail du médiateur.
- Il est interdit de courir, crier, manger et boire dans le musée.
- Les œuvres sont fragiles et uniques. Pour préserver leur bonne conservation : ne pas toucher aux œuvres, ne pas s'asseoir sur le mobilier de collection.
- Seul l'usage de crayons à papier et de crayons de couleur est autorisé dans le musée. Pour tout travail plastique dans les salles du musée, l'accord préalable des équipes du Château-Musée est requis.
- Les photographies sont autorisées sans flash.

Merci de votre compréhension,
L'équipe du Château-Musée

ACCÈS

Château-Musée de Saumur
Esplanade Hubert Landais
49400 SAUMUR

coordonnées GPS : WGS84

Long. 0°04'21.39438 – Lat.47°15'25.46870

www.chateau-saumur.fr

chateau.publics@saumur.fr

Accueil : 02 41 40 24 40

CRÉDITS PHOTOGRAPHIQUES

© *Château-Musée de Saumur*, sauf © *Martine Beck Coppola pages 8, 12, 13, 14, 15, 23, 24*, © *Léa Portier pages 9, 15, 27*, © *Museum Los Angeles - J. Paul Getty page 17*, © *Villa Casale de Piazza page 17*, © *Château-Musée de Saumur, Montévideo, C. Petiteau pages 17, 26, 27*, © *Alexandre Hellebuyck couverture et page 20*, © *Musée Condé, Chantilly pages 6, 22*, © *DR pages 7, 25*, © *Château-Musée de Saumur, A. Chudeau pages 22, 28*, © *Walters Art Museum de Baltimore page 28*.



Organisation
des Nations Unies
pour l'éducation,
la science et la culture



Val de Loire entre
Sully-sur-Loire et Chalonnes
inscrit sur la Liste du
patrimoine mondial en 2000