



ATELIERS PEDAGOGIQUES

2024
2025

Musée de Saint-Chef

2 rue seigneur de By
38890 Saint-Chef
06 78 21 23 72



Et si vous veniez visiter Saint-Chef avec vos élèves ?

Cette ancienne cité abbatiale dispose de tous les atouts pour une journée pédagogique réussie. Découvrez avec la Maison du Patrimoine, l'ensemble de nos prestations : visites, atelier, jeux de pistes... Ces derniers sont adaptés à tous les niveaux et permettent de concrétiser les connaissances historiques et architecturales acquises en cours d'année de façon ludique et interactive.

Les visites peuvent être effectuées en classes entières ou en demi groupes (30 élèves maximum). Chaque visite peut durer 1 ou 2 heures et elles peuvent être associées entre elles ou avec un atelier pédagogique en fonction du thème vous souhaitez développer. Chaque visite est accompagnée d'une fiche pédagogique à compléter.

Les visites sont adaptables du niveau CP jusqu'à la terminale

Tarifs

Les tarifs ci-dessous sont valables depuis le 1er avril 2019 :

- 1 heure : 3 euros par élève
- 2 heures : 5 euros par élève
- 3 heures : 7 euros par élève

La facture sera adaptée au nombre d'élèves présents le jour de l'atelier

·Les accompagnateurs sont reçus gratuitement

·Le règlement s'effectue après l'atelier par espèce, chèque à l'ordre du Trésor Public, mandat administratif ou Pass culture.

Réservations

Toute réservation doit faire l'objet d'une demande écrite préalable, et doit être confirmée par écrit par le musée de Saint-Chef au moins une semaine avant la date de l'activité

- ·Si le groupe arrive en retard, la visite sera écourtée du temps de retard (sauf si le guide est disponible après pour vous) et la prestation due en totalité.
- ·Un retard de plus de 40 minutes sera considéré comme une annulation ; aussi, la visite ne sera pas effectuée mais sera due.
- ·En cas d'annulation, moins de 24H à l'avance, un forfait de 100 € sera dû pour tout groupe constitué.

Les visites

« Une église, un roman »



L'Histoire médiévale, l'architecture romane et les techniques de l'art religieux... Une visite guidée parfaitement adaptée au programme des collégiens (mais adaptable pour tous niveaux) au cœur de l'église abbatiale classée Monument Historique.

Objectif : Comprendre l'architecture romane et le vocabulaire adapté.

« Sur les traces des moines »

Replongez-vous dans le quotidien des moines bénédictins du XIIe siècle entre l'observation de maquettes, la lecture de plans et la visite guidée de l'abbaye.

Objectif : Comprendre l'organisation d'une abbaye et savoir se repérer dans l'espace.



« Vers le Paradis céleste »

Visite guidée de la Chapelle des Anges. Choix des couleurs, signification des symboles chrétiens, interprétation des fresques : comprenez la logique des artistes du XIIe siècle.

Objectif : Apprendre la technique de la fresque et comprendre les significations des peintures.



« A la découverte de Saint-Chef »

Venez découvrir l'histoire de Saint-Chef une cité abbatiale par comme les autres. Entre vie des moines, agricultures et littérature, suivez le guide de du VIème siècle à nos jours.

Objectif : Une visite guidée qui sensibilise les élèves à l'histoire et au patrimoine du village.



Les ateliers

“Terre à terre”

Accompagné d'un animateur du patrimoine, retournez au XIX^{ème} siècle, à l'assaut de la campagne et de la vie de ses habitants. Puis, à l'ombre des fermes dauphinoises, construisez vous-même un petit mur en pisé et jugez de la solidité de ce matériau naturel.

Objectif : expérimenter le travail de la terre et les techniques de construction spécifiques à une zone géographique et découvrir une ferme Dauphinoise

Durée : 2 heures

Prévoir des habits susceptibles de se salir

- Observation d'un mur en pisé et des matériaux qui le composent
- Explications sur ce qu'est le pisé
- Construction collective d'un bout de mur en pisé
- Réalisation de petite brique de pisé par petits groupes
- Assemblage des briques pour comprendre comment se construit une maison en pisé.



“Ma première fresque”

Découvrez le trésor de Saint-Chef, ses fresques romanes, au travers d'un atelier qui vous met dans la peau d'un artiste du Moyen-Âge. Manipulez eau, chaux et pigments naturels de couleurs pour comprendre les techniques et les décors utilisés dans les églises.

Chaque enfant repart avec la fresque qu'il aura réalisée.

Objectif : un atelier unique dans la région grâce à l'utilisation d'un matériel de qualité pour une approche sensorielle et retrouver les gestes précis des artistes médiévaux.

Durée : 2 heures

Prévoir des habits susceptibles de se salir

Les accompagnateurs seront sollicités pour le bon fonctionnement de l'atelier

- Observation des décors peints de l'église
- Explication de la technique de la fresque
- Réalisation d'un calque avec un motif de Saint-Chef
- Réalisation d'un décor sur une tuile enduite
- Mise en couleurs du décor avec des pigments



Les ateliers

« Au coeur du jardin »

A partir du CP

1 heure

Venez explorer le jardin des moines qui se situe au coeur de l'abbaye de Saint-Chef. Jardin potager, jardin des simples, jardin symbolique, découvrez les plantes qui s'y trouvent mais aussi leurs utilisations au Moyen-Âge.



Objectif : comprendre la place du jardin et son utilisation dans une abbaye au Moyen-Âge et découvrir les différents types de plantes.



« Les mots de San-Antonio »

A partir du collège

1 heure

“ L’argot ça sert à n’être compris qu’entre les affranchis “

C’est à travers les œuvres de Frédéric Dard que l’on va découvrir l’argot du polar et le patois dauphinois. Comprendre, déchiffrer et créer, autant de manières de jouer avec les mots.

Objectif : Se familiariser avec l’écriture de Frédéric Dard, le style du polar et découvrir le patois et le néologisme.

« A la découverte du Polar »

A partir du collège

1 heure

en association avec la bibliothèque

Qu’est-ce qu’un roman policier ? Comment cela se construit-il ? Qu’est-ce qu’un incipit et quelle est son importance ? Comment écrit-on un polar ? Au fil des rayons de la bibliothèque, les élèves pourront découvrir des styles très différents de romans noirs, faire travailler leur imaginaire et tester leurs connaissances sur le sujet.



Objectif : Découvrir un panel de lectures dans le style roman policier. Travailler sur des notions vues en cours de français. Développer son imaginaire au travers de petits ateliers d’écriture

Les jeux de piste



“A la conquête du musée”

A partir du CE1

2 heures

Par équipes et à l'aide d'un livret, les élèves vont à la découverte du musée. Ils pourront appréhender à leur rythme le riche patrimoine culturel de Saint-Chef : son église abbatiale, ses fresques romanes, sa société villageoise et ses personnages célèbres.

Objectif : les enfants sont acteurs de leur visite et acquièrent des connaissances, tout en se sensibilisant aux réalités du passé et au lieu qu'est le musée.

“ A la conquête de Saint-Chef”

Spécial CP

1 heure, avec des accompagnants

Par équipe, et à l'aide d'un livret photo adapté aux plus jeune, partez à la recherche d'indices pour découvrir les plus beaux détails de l'abbaye, dans le centre historique de Saint-Chef.



Objectif : Un jeu de piste où concentration et observation sont de rigueur, pour comprendre le fonctionnement d'une abbaye de manière ludique.



“Perdu dans l'abbaye”

A partir du CE1

2 heures

Par équipe, et à l'aide de photos, observez et partez à la recherche d'indices pour découvrir les bâtiments et les plus beaux détails de l'abbaye, dans le centre historique de Saint-Chef.

Objectif : Un jeu de piste basé sur l'observation et la déduction, pour comprendre le fonctionnement d'une abbaye de manière ludique.

“Ô voleur”

A partir du CE2

2 heures

Par équipe et à l'aide d'indices parsemés dans le village, recherchez qui a volé les reliques de Saint-Chef. Vous devrez pour cela explorer son musée, son centre historique et son église.



Objectif : Un jeu de rôle qui fait appel à la concentration et à la déduction pour comprendre l'histoire du village et la fonction d'une abbaye.