



VISITES & ACTIVITÉS SCOLAIRES

—
Maternelle
Primaire
Collège

SOMMAIRE

LE CHÂTEAU DU PLESSIS-MACÉ

VISITES ET ACTIVITÉS SCOLAIRES

Parcours théâtralisé

À Pas contés

Parcours patrimoine et Histoire

L'équipe du château du Plessis-Macé vous accueille toute l'année pour partager un moment ludique dans le cadre d'une sortie scolaire. Les médiateurs ont élaboré des activités adaptées à des âges différents en fonction des objectifs pédagogiques et du programme scolaire.

Les journées peuvent être personnalisées et co-construites avec les professeurs pour répondre au mieux aux attentes de chaque classe. Les médiateurs ont à cœur de proposer des expériences immersives à l'époque du Moyen-Age.

Grâce à des espaces entièrement scénographiés, des jeux de rôle et des activités sensorielles, les jeunes deviennent acteurs de leur visite au Château du Plessis-Macé.



INFORMATIONS PRATIQUES

COMMENT RÉSERVER ?

Pour envoyer une demande de réservation, veuillez remplir la fiche d'inscription et l'envoyer :

> Par mail à l.robreau@anjou-theatre.fr ou
m.chevillard@anjou-theatre.fr

> Par voie postale à :
EPCC Anjou Théâtre
49 Boulevard du Roi René
BP 22155 - 49021 ANGERS

Nous vous contactons dès réception pour vous confirmer la réservation. Puis nous vous envoyons un mail avec les outils pédagogiques afin de bien préparer votre visite.

PEUT-ON MANGER SUR PLACE ?

Vous pouvez pique-niquer dans l'agréable parc autour du château qui offre des endroits ensoleillés ou ombragés. Le pique-nique est à prévoir par l'école. En cas d'intempérie, une des salles du château sera mise à disposition.

QUELLES SONT LES MODALITÉS

DE PAIEMENT ?

Le paiement s'effectue à l'issue de la visite, à réception du titre de recouvrement émis par la Paierie départementale de Maine-et-Loire, par chèque ou par virement.

COMMENT VENIR ?

Le château se situe à 15min du centre d'Angers, dans la commune déléguée du Plessis-Macé, à Longuenée-en-Anjou. Il y a un grand parking et un espace réservé aux bus à l'entrée du Parc du Château.

LE SITE EST-IL ACCESSIBLE AUX PERSONNES À MOBILITÉ RÉDUITE ?

Toutes nos actions éducatives sont accessibles aux personnes à mobilité réduite, à condition de nous le signaler en amont pour que nous puissions adapter nos parcours.

QUELQUES RÈGLES POUR FAIRE DE CETTE SORTIE UNE TRÈS BELLE JOURNÉE

- 1 - Prévoir une tenue de pluie en cas de météo incertaine
- 2 - Faire appliquer les consignes données par le médiateur aux élèves.



LE CHÂTEAU DU PLESSIS-MACÉ

Le château sort de terre au XI^e siècle et n'est alors constitué que d'une tour en bois construite sur une motte castrale artificielle. Les seigneurs du Plessis ont la tâche de protéger Angers contre l'attaque des Bretons.

La forteresse de pierre s'élève à partir du XII^e siècle. Mais le départ des du Plessis en Italie puis la guerre de Cent ans vont peu à peu faire oublier le château. Il faut attendre le XV^e siècle pour que la forteresse soit rebâtie sur ordre de Louis de Beaumont. Conseiller de rois de France, Charles VII puis Louis XI, le nouveau seigneur du Plessis souhaite faire de la forteresse un logis de plaisance toujours visible aujourd'hui.

Nombreux sont les propriétaires à s'être succédés après le XV^e siècle : la famille du Bellay au XVI^e, hôtes de François Ier, Bautru au XVII^e puis Walsh de Serrant au XVIII^e, et enfin les derniers propriétaires privés, la famille Langlois-Berthelot. Depuis leur donation en 1967, le château est propriété du Conseil départemental de Maine-et-Loire. En 2010, la gestion du site est confiée à l'EPCC Anjou Théâtre.





PARCOURS THÉÂTRALISÉ

JAUGE

80 enfants

DURÉE

Une journée (10h15 > 15h30) ou
une 1/2 journée (10h > 12h)

TARIF

9€ ou 6€ / élève. Gratuit pour les
accompagnateurs.

Ne sont pas compris dans ce tarif, le pique-nique,
le goûter et le transport.

PROGRAMME DE LA JOURNÉE

10h15 - Arrivée du groupe
10h30 - Parcours théâtralisé
12h15/30 - Pause déjeuner
13h45 - Suite du parcours théâtralisé
15h30 - Fin de la journée

PROGRAMME DE LA DEMI-JOURNÉE

9h45 - Arrivée du groupe
10h - Parcours théâtralisé
12h15 - Fin de parcours

Le parcours théâtralisé propose une **initiation au patrimoine** en utilisant la dimension théâtrale. Deux médiateurs jouent le rôle de personnages du Moyen-âge et font **découvrir** aux enfants **l'époque des châteaux-forts** et de leurs occupants, tant du point de vue architectural que de la vie quotidienne. Le découpage de la journée s'adapte au rythme des enfants (1h30 le matin et 1h30 l'après-midi) et se termine par un moment conté. Le parcours à la demi-journée reprend les mêmes éléments dans un format plus condensé.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Découvrir les premières notions autour du patrimoine, de l'architecture et de l'histoire
S'initier de manière ludique à l'univers médiéval
Sensibiliser au théâtre et encourager à la participation, à la prise de parole.
Associer des personnages à une époque

OUTILS PÉDAGOGIQUES

Dossier pédagogique (Repères chronologiques, notions abordées, lexique etc.)



À PAS CONTÉS

JAUGE

40 enfants pour le parcours intérieur
et 65 pour le parcours extérieur.

DURÉE

1/2 journée (1h15) ou une journée (10h15 >
15h15) avec une médiation supplémentaire
sur les contes.

TARIF

6€ ou 9€/ élève.

Gratuit pour les accompagnateurs.

Ne sont pas compris dans ce tarif, le pique-nique,
le goûter et le transport.

PROGRAMME DE LA DEMI-JOURNÉE

10h15 - Arrivée et accueil du groupe

10h30 - À pas Contés

12h15/30 - Pause déjeuner

PROGRAMME DE LA JOURNÉE

10h15 - Arrivée et accueil du groupe

10h30 - À pas Contés

12h15/30 - Pause déjeuner

13h45 - Médiation autour des contes

15h15 - Fin de la journée

À travers **quatre contes**, mis en scène par deux médiateurs, les enfants vont vivre une **expérience théâtrale immersive** et rencontrer les personnages qui peuplent ces histoires. Ils pourront facilement **s'identifier aux héros**, craindre les méchants et appréhender d'une autre manière le lieu historique que représente le château. La journée peut être complétée par une **médiation autour des contes**. Elle permet aux enfants de comprendre comment ces histoires sont nées et le rôle qu'elles peuvent jouer dans la vie de tout un chacun.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Stimuler la mémoire et la connaissance des contes populaires (Boucle d'Or et les 3 ours, Jack et le Haricot magique etc.)

Inculquer des notions de français et d'histoire

Développer l'imaginaire

Sensibiliser au théâtre

OUTILS PÉDAGOGIQUES

Dossier pédagogique (Repères chronologiques, notions abordées, lexique etc.)

NIVEAU :
CM À LA 5^E

PARCOURS PATRIMOINE ET HISTOIRE

JAUGE

2 groupes de 30 élèves

DURÉE

1 journée (9h45 > 16h)

TARIF

9€ / élève. Gratuit pour les accompagnateurs.

Ne sont pas compris dans ce tarif, le pique-nique, le goûter et le transport.

PROGRAMME DE LA JOURNÉE

9h45 - Arrivée sur place

10h - Activité partie I

12h - Pause déjeuner

14h - Activité partie II

16h - Fin de journée

Les horaires sont modulables en fonction des impératifs de votre établissement. N'hésitez pas à nous le communiquer pour que nous puissions élaborer le planning qui correspond le mieux au vôtre. Seul la durée (2h) des sessions « Activité » ne peut être modifiée. Les parties I et II sont interdépendantes, elles ne peuvent être séparées.

TRIMESTRE 1 :

POUVOIR ET PUISSANCE
MILITAIRE AU MOYEN-ÂGE
(DE SEPTEMBRE À DÉCEMBRE)

En incarnant un personnage de la société féodale, les élèves comprendront l'organisation hiérarchique du royaume et les enjeux militaires de l'époque.



TRIMESTRE 2 :

L'ALIMENTATION
AU MOYEN-ÂGE
(DE JANVIER À MARS)

Les élèves découvriront les rôles de chacun dans la société et en quoi la nourriture touche aux multiples domaines de la vie privée mais aussi à l'ouverture vers les mondes extérieurs.



Ce parcours a été élaboré pour proposer une **journée en immersion et en déambulation** dans le château du Plessis-Macé afin de rendre compte au mieux de la **vie médiévale**. Il s'agit de faire découvrir le château aux élèves par le biais de **thématiques** en lien avec les programmes scolaires. Trois parcours de découverte permettent d'aborder de manière transversale le **fonctionnement et l'organisation de la société médiévale**.



TRIMESTRE 3 :

LOISIRS ET
CULTURE
(D'AVRIL À MAI)

Pour terminer l'année, les élèves s'initieront aux jeux des seigneurs médiévaux. Ils découvriront leur symbolique et l'héritage qu'ils ont laissé dans le monde actuel.



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Découvrir la société du Moyen-Age et son organisation
Inculquer des notions de patrimoine et sensibiliser aux richesses de la région.

S'initier à toutes les sciences historiques de manière concrète et ludique.

Assimiler des connaissances et un savoir-faire dans un cadre différent de la classe.

OUTILS PÉDAGOGIQUES

Dossier pédagogique (Repères chronologiques, notions abordées, lexique etc.)

Document récapitulatif de la journée (Envoyé après la visite)

