



la
Seigneurie

ICI LE PATRIMOINE
PREND SENS

ANDLAU

Maternelle
Elémentaire
Secondaire

LES ACTIVITÉS PÉDAGOGIQUES



© Photographie - Manon BADERMANN



© Photographie - Manon BADERMANN



© Photographie - Manon BADERMANN

LES ACTIVITÉS PÉDAGOGIQUES

Prenant place dans l'élégante demeure du 16^e siècle des seigneurs d'Andlau, La Seigneurie abrite, depuis 2013, un Centre d'interprétation du patrimoine (CIP).

Sur trois niveaux, le parcours muséographique vous propose de découvrir les différents types d'architecture que l'on retrouve en Alsace et les savoir-faire qui y sont associés, offrant ainsi une vue d'ensemble de l'Alsace et de son histoire. L'objectif est ici de piquer la curiosité des élèves et de leur donner envie de parcourir ce territoire, de le visiter, de l'observer.

LES ATELIERS & VISITES...

CYCLE 1 (Dès PS)

Atelier Martin, l'apprenti-charpentier

Atelier Ma première fresque

Atelier La terre sous toutes ses formes

Atelier Autour du cuir

Visite-Manipulation Deviens architecte !

CYCLES 2, 3 ET 4 / LYCEE

Visite Le patrimoine, qu'est-ce que c'est ?

Visite Autour du Moyen Âge

Visite Deviens architecte !

Atelier Sur le chantier du charpentier

Atelier Dans l'atelier du fresquiste

Atelier Vitrail, art de lumière

Atelier La terre sous toutes ses formes

Atelier Qu'est-ce-que le cuir ?

Atelier Les gestes du tailleur de pierre

Atelier Archéologie, après la fouille !

Jeu de piste Clic-Clac, les ours d'Andlau

Jeu de piste Le château, un produit local

POUR LES ENSEIGNANTS...

POUR LES RESPONSABLES DE GROUPES...

CYCLE 1 (PS/MS/GS)

> Ces ateliers sont en lien avec les domaines d'apprentissage : mobiliser le langage dans toutes ses dimensions (s'exprimer à l'oral, prendre la parole en groupe)/ Agir, s'exprimer, comprendre via des activités artistiques (découvrir différentes formes d'expression artistique, dessiner, réaliser des compositions plastiques, formuler des choix, observer & comprendre des images)/ Explorer le monde.

Martin, l'apprenti-charpentier

Atelier / Durée : 1h30

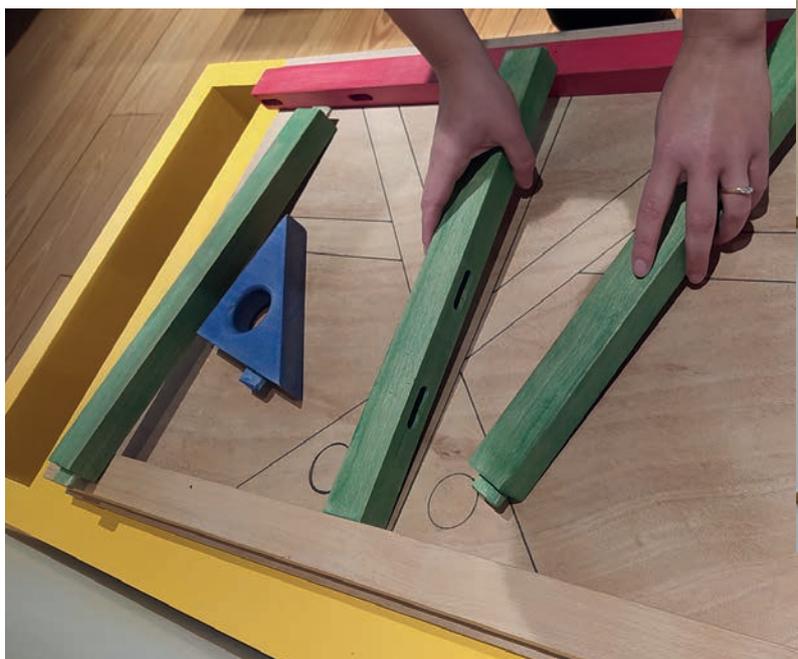
Martin, notre apprenti charpentier a construit sa maison, mais il ne sait comment faire pour éviter que le vent, la pluie et tous les animaux y entrent. Comment faire pour l'aider ? Comment boucher les trous dans ses murs ?

Les étapes de l'atelier

- Notions techniques apportées par une histoire contée.
- Reconnaître et manipuler les différents matériaux des maisons à pans-de-bois à l'aveugle.
- Fabriquer du torchis avec de la terre, de l'eau et de la paille.

Mots clés : terre, paille, torchis, pans-de-bois, isolation.

> Les élèves repartent avec leur réalisation.



Ma première fresque

Atelier / Durée : 1h30

Lulu est très heureux. Il a trouvé le secret pour réaliser des peintures qui durent dans le temps. Étape après étape, l'élève réalise sa propre fresque !

Les étapes de l'atelier

- Notions techniques apportées par une histoire contée.
- Découvrir les matériaux pour faire une fresque.
- Gâcher l'enduit et utiliser une truelle pour l'étaler sur le support.
- Mélanger les pigments à l'eau.
- Réaliser sa fresque !

Mots clés : chaux, fresque, truelle, pigments, enduit, rugueux.

> Les élèves repartent avec leur fresque.





La terre sous toutes ses formes

Atelier / Durée : 1h30

La terre est une ressource naturelle présente partout, que l'on sait travailler depuis toujours et que l'on retrouve sous différentes formes et usages, dans toute la maison.

Les étapes de l'atelier

- Notions techniques apportées par une histoire contée.
- Jeu d'observation : à la recherche de la terre dans les collections.
- Découvrir et manipuler des outils, supports et techniques.
- Réaliser son carreau de sol en emporte-pièce.

Mots clés : *argile, carreau de sol, emporte-pièce, barbotine, modelage, céramique, vaisselle.*

> Les élèves repartent avec leur carreau de sol.

Autour du cuir

Atelier / Durée : 1h30

Découvrir le travail du cuir, appréhender la matière première et pratiquer quelques gestes de l'artisan.

Les étapes de l'atelier

- Jeu pour reconnaître la matière cuir.
- Toucher et nommer les différentes matières issues de l'animal.
- Identifier la matière dans différents objets manufacturés.
- S'essayer à la technique de l'estampage pour réaliser son bracelet.

Mots clés : *cuir, peau, matière, matoir, tannage, repoussé, estampage.*

> Les élèves repartent avec leur bracelet.



Deviens architecte !

Visite-Manipulations / Durée : 1h30

Découvrir le métier d'architecte à travers le vocabulaire adapté et différents modules de constructions. Savoir reconnaître plusieurs types d'architecture spécifiques à notre patrimoine grâce à des maquettes et des manipulations.

Les étapes de la visite-Manipulations :

- Notions techniques apportées par une histoire contée et des maquettes.
- Construction en petits groupes de différents modules de constructions (maison à pans-de-bois, châteaux forts et arcs en pierre).
- Reconnaissance de plusieurs types de bâtiments grâce à des maquettes.
- Se familiariser avec des notions simples de techniques constructives.

Mots clés : *Architecture, construction, maison, châteaux, église, arc, matériaux, bâtisseur.*



CYCLES 2 et 3

> **CYCLE 2** : *Questionner le monde (se situer dans le temps et l'espace / pratiquer une démarche scientifique / imaginer, réaliser / s'approprier des outils et méthodes / comparer des modes de vie à différentes périodes / saisir évolution des modes de vie / repérer des périodes historiques du monde occidental), Arts plastiques (expérimenter, produire, créer / s'approprier oeuvres du patrimoine / s'exprimer, analyser sa pratique), Français (comprendre et s'exprimer à l'oral).*

> **CYCLE 3** : *Histoire (construire des repères historiques / Le temps des Rois), Géographie (construire des repères géographiques / découvrir le(s) lieu(x) où j'habite / espace urbain et espace faiblement habité / découvrir et caractériser les différents matériaux), Français (comprendre et s'exprimer à l'oral), Arts plastiques (expérimenter, produire, créer / s'exprimer, analyser sa pratique / s'essayer à des outils, de nouveaux gestes), Histoire des Arts (repérer principales caractéristiques techniques et formelles d'une oeuvre / relier ces caractéristiques au contexte historique et culturel / exprimer un avis argumenté à propos d'une oeuvre).*

Le patrimoine, qu'est-ce que c'est ?

Visite / Durée : 1h30

Cette **visite guidée** permet aux élèves de découvrir le parcours et de comprendre la notion de patrimoine en l'illustrant : patrimoine archéologique, patrimoine fortifié, patrimoine immatériel, etc.

Les étapes de la visite

- Définir ce qu'est le patrimoine.
- Découvrir les métiers s'y rapportant : artisans et artistes, archéologues, historiens, médiateurs culturels.
- Comprendre le rôle du patrimoine aujourd'hui.

Mots clés : *patrimoine, artisans, matériel/immatériel, héritage, transmission.*



Deviens architecte !

Accessible aux CP et CE1 - Visite-Manipulations / Durée : 1h30

Découvrir le métier d'architecte à travers le vocabulaire adapté et différents modules de constructions. Savoir reconnaître plusieurs types d'architecture spécifiques à notre patrimoine grâce à des maquettes et des manipulations.

Les étapes de la visite-Manipulations :

- Notions techniques apportées par une histoire contée et des maquettes.
- Construction en petits groupes de différents modules de constructions (maison à pans-de-bois, châteaux forts et arcs en pierre).
- Reconnaissance de plusieurs types de bâtiments grâce à des maquettes.
- Se familiariser avec des notions simples de techniques constructives.

Mots clés : *Architecture, construction, maison, châteaux, église, arc, matériaux, bâtisseur.*



Sur le chantier des charpentiers

Atelier / Durée : 1h30

Comment une maison à pans-de-bois tient-elle debout ? Comment dater ces maisons ? Quel matériaux utilise-t-on ?

Les étapes de l'atelier

- Construire différentes façades et les comparer.
- Expérimenter et chercher pourquoi elles tiennent debout.
- Fabriquer du torchis en manipulant de la terre et de la paille.
- Lire des façades de maisons dans le village et essayer de les dater.

Mots clés : *terre, paille, torchis, pans-de-bois, isolation, assemblage, charpentier, bois.*

> Les élèves repartent avec leur réalisation et le livret pédagogique.



Dans l'atelier du fresquiste

Atelier / Durée : 1h30

La fresque, de l'italien "*a fresco*", est une technique de peinture très particulière. Cette technique permet de réaliser des peintures murales qui durent très longtemps... Comment faire ? En mettant la main à la pâte !

Les étapes de l'atelier

- Observer et décrire la peinture murale, deviner les matériaux naturels utilisés.
- Utiliser les outils et gâcher l'enduit.
- Reproduire ou dessiner un motif sur un enduit frais.
- Peindre et créer !

Mots clés : *chaux, fresque, truelle, pigments, enduit, rugueux.*

> Les élèves repartent avec leur fresque et le livret pédagogique.



Le vitrail, art de lumière

Accessible à partir du CE2 - Atelier / Durée : 1h30

À chaque époque, chaque détenteur du pouvoir a cherché à avoir les plus beaux vitraux pour dompter la lumière ! Les élèves découvrent le métier du maître-verrier et les techniques utilisées selon les époques. Les élèves sertissent leur carreau de verre de baguettes de plomb. Ils le décorent ensuite de différentes couleurs.



Les étapes de l'atelier

- Observer de près le vitrail des Frères Ott exposé dans le parcours.
- Se glisser dans la peau d'un maître-verrier et imaginer les étapes de fabrication d'un vitrail.
- Souder et peindre son propre vitrail.

Mots clés : *plomb, verre, soudure, vitrail, esquisse, gabarits, sertissage, vitrailliste.*

> Les élèves repartent avec leur vitrail et le livret pédagogique.

Archéologie, après la fouille !

Accessible à partir du CE2 - Atelier / Durée : 1h30

Explorer en groupe, 6 sites archéologiques reconstitués afin de comprendre comment travaillent les archéologues sur le terrain et ainsi réstituer l'histoire des sites fouillés.

Les étapes de l'atelier

- Connaître les étapes d'une fouille.
- Comprendre le principe de la stratigraphie (accumulation successive de couches d'occupation, de destruction et d'abandon).
- Identifier le mobilier archéologique mis au jour.
- Relever un site archéologique.
- Découvrir les différentes sciences appliquées à l'archéologie avec une expérimentation : le céramologie.
- Expliquer les découvertes et tenter tous ensemble de comprendre le site ainsi mis au jour.

Mots clés : *archéologie, fouille, céramologie, vestige, mobilier, trésor, stratigraphie.*

> Les élèves repartent avec le livret pédagogique.



La terre dans tout ses états

Atelier / Durée : 1h30

La terre est une ressource naturelle présente partout, que l'on sait travailler depuis toujours et que l'on retrouve sous différentes formes et usages dans toute la maison.

Les étapes de l'atelier

- Jeu d'observation à la recherche de la terre dans le parcours.
- Observer les différentes utilisations et évolutions.
- Découvrir et manipuler les outils, supports et techniques.
- Modeler son carreau en bas-relief à partir des collections.

Mots clés : argile, carreau de sol, barbotine, modelage, céramique, vaisselle, glaçure, bas-relief.

> Les élèves repartent avec leur production et le livret pédagogique.



Les gestes du tailleur de pierre

Atelier / Durée : 1h30

Introduction à la taille de pierre, à partir des sculptures romanes de l'abbatiale d'Andlau et des bas-reliefs Renaissance de la Seigneurie. Les élèves se mettent dans la peau d'un tailleur de pierre pour apprendre les premiers gestes.

Les étapes de l'atelier

- Reconnaître les styles d'après leurs caractéristiques et maîtriser le vocabulaire technique de base.
- Découvrir et expérimenter les outils, supports et techniques.
- Sculpter son bas-relief sur calcaire.

Mots clés : grès, bas-relief, haut-relief, ronde-bosse.

> Les élèves repartent avec leur bas-relief et le livret pédagogique.



Qu'est-ce que le cuir ?



Atelier / Durée : 1h30

Découvrir le travail du cuir, appréhender la matière première et pratiquer quelques gestes de l'artisan.

Les étapes de l'atelier

- Connaître les étapes de transformation de la matière première.
- Identifier la matière dans différents objets manufacturés
- Découvrir les métiers du cuir.
- Expérimenter la technique du cuir repoussé pour réaliser son motif sur un bracelet.

Mots clés : cuir, peau, matière, matoir, tannage, repoussé, estampage.

> Les élèves repartent avec un bracelet en cuir repoussé et le livret pédagogique.

LIENS AVEC LES PROGRAMMES Du cycle 2 : Comprendre et décrire le monde qui nous entoure, Adaptation des modes de vie à son environnement, identification des paysages.

Pour les CM1 : La société féodale et le patrimoine.

Le château, un produit local

Visite / Durée : 2h

Pour construire vite, construire local ! En moyenne, les artisans construisent un château en 4 ans, en Alsace. Rien de tel qu'une promenade et des jeux d'observation pour découvrir les châteaux du Spesbourg et du Haut-Andlau et comprendre par qui, avec quoi et comment ils sont construits.

Informations pratiques :

Ce jeu débute au château du Spesbourg et se termine au château du Haut-Andlau. Sur place, les panneaux du Club Vosgien vous permettent de vous orienter en toute sécurité. Toutefois, nous mettons à votre disposition un itinéraire, ainsi qu'un lot de 5 boussoles pour s'essayer à la lecture de boussole.

Mots clés : fortification, défensif, remparts, châteaux forts.

> 1€/livret - activité à faire en autonomie.



Le patrimoine, qu'est-ce que c'est ?

Visite / Durée : 1h30



Cette **visite guidée** permet aux élèves de découvrir notre parcours et de comprendre la notion de patrimoine, en l'illustrant : patrimoine archéologique, patrimoine fortifié, patrimoine immatériel, etc.

Les étapes de la visite

- Définir ce qu'est le patrimoine via un jeu.
- Découvrir les métiers s'y rapportant : artisans et artistes, archéologues, historiens, médiateurs culturels.
- Comprendre le rôle du patrimoine aujourd'hui.

Mots clés : *patrimoine, artisans, médiateurs, matériel/immatériel, héritage, transmission.*

Sur le chantier des charpentiers

Atelier / Durée : 1h30

Comment une maison à pans-de-bois tient-elle debout ?
Comment dater ces maisons ? Quels matériaux utilise-t-on ?

Les étapes de l'atelier

- Construire différentes façades et les comparer.
- Expérimenter et chercher pourquoi elles tiennent debout.
- Assembler une maison à pans-de-bois de 2x3 m et sa charpente.
- Lire des façades de maison dans le village et essayer de les dater.

Mots clés : *terre, paille, torchis, pans-de-bois, isolation, assemblage, charpentier, bois, hourdis, clayonnage, épure.*

> Les élèves repartent avec le livret pédagogique.



Dans l'atelier du fresquiste

Atelier / Durée : 1h30

La fresque, de l'italien "*a fresco*", est une technique de peinture très particulière.

Cette technique permet de réaliser des peintures murales qui durent très longtemps... Comment faire ? En mettant la main à la pâte !

Les étapes de l'atelier

- Observer et décrire la peinture murale, deviner les matériaux naturels utilisés.
- Utiliser les outils et gâcher l'enduit.
- Reproduire ou dessiner un motif sur un enduit frais.
- Peindre et créer !

Mots clés : *chaux, fresque, truelle, pigments, enduit, rugueux, peinture murale, sinope, poncif.*

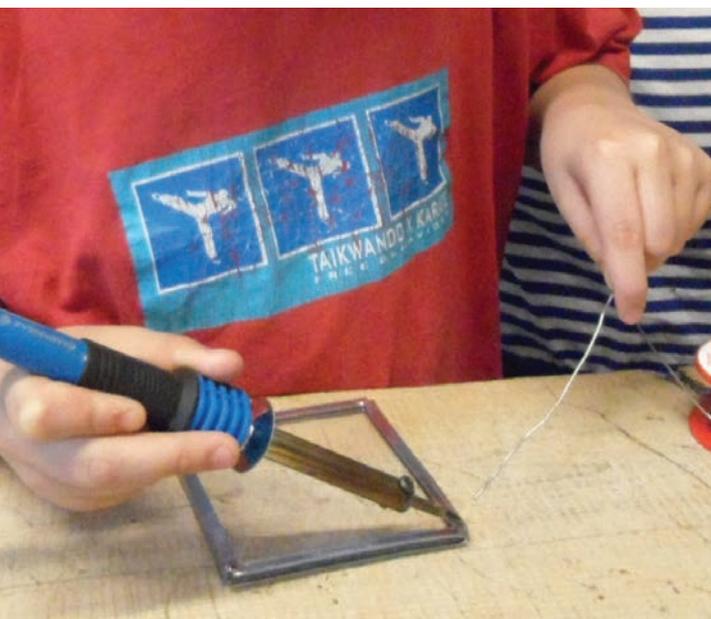
> Les élèves repartent avec leur fresque et le livret pédagogique.



Le vitrail, art de lumière

Atelier / Durée : 1h30

À chaque époque, chaque détenteur du pouvoir a cherché à avoir les plus beaux vitraux pour dompter la lumière ! Les élèves découvrent le métier du maître-verrier et les techniques utilisées selon les époques. Les élèves sertissent de baguettes de plomb leur carreau de verre, le décorant ensuite de différentes couleurs.



Les étapes de l'atelier

- Observer de près le vitrail des Frères Ott exposé dans le parcours.
- Se glisser dans la peau d'un maître-verrier et imaginer les étapes de fabrication d'un vitrail.
- Souder et peindre son propre vitrail.

Mots clés : *plomb, verre, lumière, soudure, vitrail, esquisse, gabarits, sertissage, verrier, vitrailliste.*

> Les élèves repartent avec leur vitrail et le livret pédagogique.



La terre sous toutes ses formes

Atelier / Durée : 1h30

La terre est une ressource naturelle présente partout, que l'on sait travailler depuis toujours et que l'on retrouve sous différentes formes et usages, dans toute la maison. Cet atelier permet de découvrir les matériaux et les techniques de la sculpture, tout en développant sa propre créativité à travers le modelage.

Les étapes de l'atelier

- Observer et chercher les éléments en terre dans le parcours.
- Découvrir les différentes utilisations et évolutions.
- Utiliser les outils, supports et techniques.
- Modeler son carreau en bas-relief à partir des collections.

Mots clés : *argile, carreau de sol, barbotine, modelage, céramique, vaisselle, glaçure, bas-relief, haut-relief, ronde-bosse.*

> Les élèves repartent avec leur production et le livret pédagogique.

Les gestes du tailleur de pierre

Atelier / Durée : 1h30

Introduction à la taille de pierre, à partir des sculptures romanes de l'abbatiale d'Andlau et des bas-reliefs Renaissance de la Seigneurie. Les élèves se mettent dans la peau d'un tailleur de pierre pour apprendre les premiers gestes.

Les étapes de l'atelier

- Observer et reconnaître les styles d'après leurs caractéristiques et maîtriser le vocabulaire technique de base.
- Manipuler les outils, supports et techniques.
- Sculpter un bas-relief sur calcaire.

Mots clés : *grès, bas-relief, haut-relief, ronde-bosse.*

> Les élèves repartent avec leur bas-relief et le livret pédagogique.



Qu'est-ce que le cuir ?

Atelier / Durée : 1h30

Découvrir le travail du cuir, appréhender la matière première et pratiquer quelques gestes de l'artisan.

Les étapes de l'atelier

- Connaître les étapes de transformation de la matière première.
- Identifier la matière dans différents objets manufacturés.
- Découvrir les métiers du cuir.
- Expérimenter la technique du cuir repoussé pour réaliser son motif.

Mots clés : cuir, peau, matière, matoir, tannage, repoussé, estampage.

> Les élèves repartent avec un bracelet en cuir repoussé et le livret pédagogique.



Archéologie, après la fouille !

Atelier / Durée : 1h30

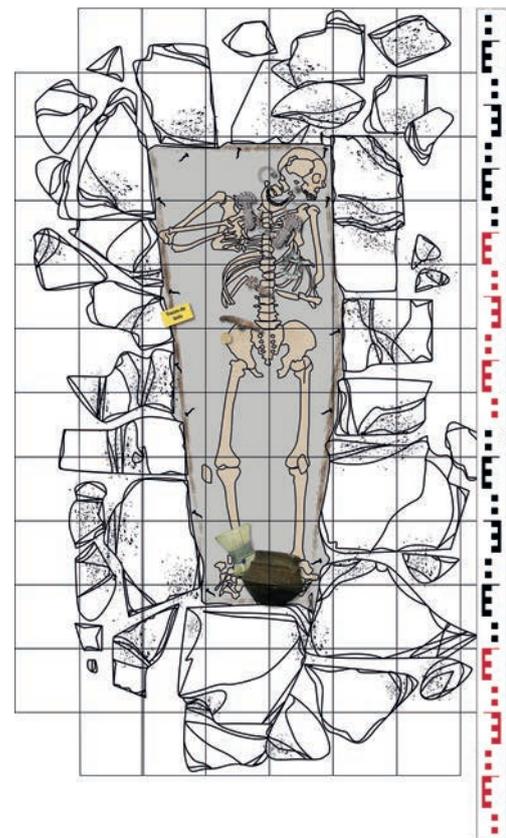
Explorer en groupe, 6 sites archéologiques reconstitués afin de comprendre comment travaillent les archéologues sur le terrain et ainsi restituer l'histoire des sites fouillés.

Les étapes de l'atelier

- Connaître les étapes d'une fouille.
- Comprendre le principe de la stratigraphie (accumulation successive de couches d'occupation, de destruction et d'abandon).
- Identifier le mobilier archéologique mis au jour.
- Relever un site archéologique.
- Découvrir les différentes sciences appliquées à l'archéologie avec une expérimentation : le céramologie.
- Expliquer les découvertes et tenter tous ensemble de comprendre le site ainsi mis au jour.

Mots clés : archéologie, fouille, céramologie, vestige, mobilier, trésor, stratigraphie.

> Les élèves repartent avec le livret pédagogique.



Visite autour du Moyen Âge

Visite / Durée : 1h30

Cette visite a été spécialement conçue en lien avec les programmes scolaires et l'étude de la période médiévale. Trois types de construction appartenant aux trois ordres seront abordés. Comment construit-on un château pour le seigneur, dans quels types d'habitation logent ceux qui travaillent pour lui et enfin, quelles sont les caractéristiques d'une église romane. Cette dernière partie se déroule à l'abbatiale d'Andlau afin d'y observer les parties médiévales encore visibles.

Les étapes de la visite :

- Comprendre comment et par qui est construit un château fort grâce à la maquette démontable du château du Haut-Andlau.
- Découvrir les maisons à pans-de-bois de style médiéval et le travail du charpentier.
- Observer les parties romanes de l'église abbatiale d'Andlau, notamment la frise et le portail.

Mots clés : architecture, construction, ordres, matériaux, décors.



Le château, un produit local

Visite / Durée : 2h

Pour construire vite, construire local ! En moyenne, les artisans construisent un château en 4 ans, en Alsace. Rien de tel qu'une promenade et des jeux d'observation pour découvrir les châteaux du Spesbourg et du Haut-Andlau et comprendre par qui, avec quoi et comment ils sont construits.

Informations pratiques :

Ce jeu débute au château du Spesbourg et se termine au château du Haut-Andlau. Sur place, les panneaux du Club Vosgien vous permettent de vous orienter en toute sécurité. Toutefois, nous mettons à votre disposition un itinéraire, ainsi qu'un lot de 5 boussoles pour s'essayer à la lecture de boussole.

Mots clés : fortification, défensif, remparts.

> 1€/livret - activité à faire en autonomie.



Organiser sa visite au musée

Le service des publics réalise des outils pour les enseignants, afin de les aider dans leur approche des thématiques abordés à La Seigneurie. Présentation des thématiques, explication des techniques et pistes pédagogiques, sont des exemples d'informations délivrés dans les différentes ressources mises à la disposition des enseignants.

Les dossiers enseignants

Un outil complet pour aborder les thématiques de La Seigneurie ou de l'exposition temporaire.

Il est remis à l'occasion des présentations aux enseignants et disponible sur simple demande.



Visite par l'enseignant

Vous pouvez également choisir de mener, en autonomie, une visite du parcours de La Seigneurie et utiliser ainsi le parcours, au plus proche de vos avancées avec votre classe. Pour préparer votre visite, nous vous enverrons un dossier de ressources pédagogiques et vous pouvez accéder **gratuitement** au parcours en prévenant au préalable le service des publics.

Monter un projet avec La Seigneurie

Le service des publics répond aux demandes des enseignants pour accompagner leurs projets spécifiques et concevoir avec eux des visites et des ateliers personnalisés.



L'équipe du service des publics est à l'écoute des responsables de groupes pour la mise en place de projets spécifiques. Que vous soyez animateurs d'un centre de loisirs ou d'un centre social, enseignants, éducateurs auprès d'un publics empêchés, nous sommes à votre disposition pour construire avec vous un programme d'actions adaptées (visites, ateliers plastiques, rencontres) et répondre à votre attente et aux besoins de votre public.



Clic-clac, les ours d'Andlau

Durée : 1h30

À l'aide d'un plan et en vous repérant, partez à la découverte d'Andlau et de ses ours cachés.





TARIFS DES ACTIVITÉS*

| | 1 activité (=1 demi-journée) | 2 activités (=1 journée) |
|------------------------------|---------------------------------|-----------------------------|
| Cycle 1 > | 3,50 €/élève | 6 €/élève |
| Cycle 2, 3, collège, lycée > | 4.50 €/élève | 8 €/élève |

RENSEIGNEMENTS & RÉSERVATION

Les médiateurs accueillent les élèves de la maternelle (PS) au lycée, du mardi au vendredi.

L'ensemble du bâtiment et du parcours est accessible aux personnes à mobilité réduite.

Nos activités sont adaptées à certaines formes de handicap.



* Tarifs préférentiels pour les établissements du territoire de la Communauté de communes du Pays de Barr. Nous contacter.

La Seigneurie
 mediation@laseigneurie.alsace
 . 03 88 08 65 24 .



**TÔT
OU
T'ART**
 —
 la culture
est un lien
social
—

