

Un service éducatif à votre écoute !

« Le patrimoine est l'héritage du passé, dont nous profitons aujourd'hui et que nous transmettons aux générations à venir. »

(Extrait de la Convention concernant la protection du patrimoine mondial, culturel et naturel, adoptée par l'UNESCO en 1972).

Les MISSIONS :

- Conseiller et aider les enseignants qui cherchent à organiser une visite personnalisée ou monter un projet pédagogique ;
- Concevoir et proposer plusieurs formules de visites/ateliers à finalité éducative, adaptées au public scolaire et en adéquation avec les projets formulés par les enseignants ;
- Produire et mettre à disposition des ressources pédagogiques ;
- Mettre en œuvre une action culturelle en lien avec les projets des établissements scolaires et en réponse aux attentes des enseignants ;
- Possibilités d'accueil des publics jeunes dans un cadre extrascolaire (Base de loisirs, centres aérés, MJC...).

L'église de Saint-Savin, inscrite sur la Liste du patrimoine mondial de l'UNESCO, est reconnue pour sa valeur universelle exceptionnelle. Le service éducatif, conventionné avec le Rectorat de l'Académie de Poitiers, développe et propose des activités pédagogiques en lien avec les programmes scolaires visant à encourager le jeune public à s'approprier son patrimoine.

Une ÉQUIPE à votre écoute :

- **Joël LABRACHERIE** : professeur d'Histoire-Géographie au Lycée Jean Moulin à Montmorillon (86) ;
- **Aurore MOLLÉ** : responsable culturelle, des activités pédagogiques et du patrimoine ;
- **Marie-Anne LACAILLE** et **Mélanie HERVIUO** : médiatrices du patrimoine.



Joël LABRACHERIE



Aurore MOLLÉ



Marie-Anne LACAILLE



Mélanie HERVIUO



Des ESPACES adaptés :

Parking pour les bus, local pour se restaurer, salle de projection, atelier pédagogique, ancien réfectoire des moines...

Des OUTILS sur mesure :

Parcours scénographiques et ses dispositifs multimédias, maquettes, frise chronologique, fiches pédagogiques, DVD pédagogique...

Des FORMULES étudiées :

Visites accompagnées par des médiatrices ou des médiateurs du patrimoine, ateliers d'initiation aux pratiques artistiques, conférences hors les murs...

CONTACTS :

Responsable :

Aurore MOLLE, responsable culturelle, des activités pédagogiques et du patrimoine
Email : amolle@abbaye-saint-savin.fr
Tél : 05.49.84.38.64 / 06.19.20.33.98

Information / réservation :

Marie-Anne LACAILLE, médiatrice du Patrimoine et encadrement des ateliers
Email : mlacaille@abbaye-saint-savin.fr
Tél : 05.49.84.30.00

Mélanie HERVIU, médiatrice du Patrimoine et encadrement des ateliers
Email : mherviu@abbaye-saint-savin.fr
Tél : 05.49.84.30.00

Enseignant référent :

Joël LABRACHERIE, professeur d'Histoire-Géographie lycée Jean Moulin, Montmorillon, missionné par le Rectorat de l'Académie de Poitiers
Email : educatif@abbaye-saint-savin.fr



Dans le département de la Vienne, à 40 km de Poitiers-Futuroscope

EPCC ABBAYE DE SAINT-SAVIN-SUR-GARTEMPE & VALLÉE DES FRESQUES

Place de la Libération
BP 9 - 86310
Saint-Savin-sur-Gartempe
Tél. (33) 05 49 84 30 00
Fax. (33) 05 49 84 30 01

contact@abbaye-saint-savin.fr

www.abbaye-saint-savin.fr



Informations & réservation en ligne

Les Z'animaux de Noé le matelot

Pour qui ?

- **Du cycle 1 au CP** : agir et s'exprimer avec son corps ; découvrir le monde ; percevoir, sentir, imaginer, créer.

Objectifs :

- Première approche du site abbatial à travers l'exemple de la peinture de l'Arche de Noé ;
- Découverte ludique du monde animal.

Moyens :

- Solliciter l'attention et la participation tout en s'amusant ;
- Inviter les élèves, au cours d'une visite adaptée, à sauver les animaux de l'Arche, avec l'aide de Noé la marionnette, pour découvrir l'univers animalier de manière sensorielle : boîtes à senteurs, sons, peluches, textures, tapis de jeu, comptine... ;
- Atelier « Dessine les animaux avec tes mains » précédé d'un temps calme :
 - Création d'animaux à partir du contour des mains au moyen de crayons de couleurs et ajout de textures ;
 - Fabrication d'une petite arche en papier plié.

Compétences développées :

- Susciter le jeu collectif à travers l'interaction entre la marionnette et les enfants ;
- Permettre à chaque enfant d'être acteur de sa découverte pour une véritable immersion dans le jeu ;
- Eveiller l'enthousiasme et l'imagination de tous par le jeu ;
- Vivre une première expérience patrimoniale.

*Avec la participation des ateliers
Bobin Vigneron de Poitiers
et Sentosphère de Paris.*



DURÉE

3h (pauses comprises,
durée aménageable)
ou 1h30 (visite seule
sans atelier, pauses
comprises)

TARIF

3€ / élève
1 gratuité pour
10 élèves payants,
gratuité pour le
chauffeur et les
accompagnateurs.

Apprendre à voir

Pour qui ?

- **Cycle 2** : découverte sensible du monument autour de repères historiques et artistiques ;
- **Cycle 3** : acquisition de connaissances historiques (périodes, rôle de l'Eglise...) et initiation à l'histoire des arts ;
- **Collège** : approfondissement des spécificités de la civilisation médiévale (organisation féodale, rôle de l'Eglise...) ;
- **Lycée** : perfectionnement des acquis en matière d'histoire et d'histoire des arts (option arts plastiques).

Objectifs :

- Découvrir l'abbaye sous une approche généraliste ;
- Aborder les principaux thèmes liés au site :
 - architectures romane et monastique ;
 - évolution du site à travers les époques jusqu'à nos jours ;
 - la peinture murale à l'époque romane et ses fonctions.

Moyens :

- Après un temps de sensibilisation préalable, découverte des différents espaces du site (bâtiments conventuels et église) accompagnée d'une médiatrice ;
- Utilisation d'outils pédagogiques adaptés aux différents niveaux : frise chronologique, maquettes (arc en plein cintre), écran tactile-multimédia, fiches pédagogiques...

Compétences développées :

- Développer le sens de l'observation des élèves pour les rendre acteurs de leur savoir ;
- Se repérer dans le temps ;
- Acquérir le vocabulaire approprié à l'organisation des différents espaces d'une église ;
- Découvrir le rôle des peintures murales et leurs techniques dans une église abbatiale romane ;
- Comprendre l'histoire et l'évolution architecturale de l'abbaye.



DURÉE

2h

TARIF

3€ / élève
1 gratuité pour
10 élèves payants,
gratuité pour le
chauffeur et
les accompagnateurs

Explorer

Pour qui ?

- **Cycle 2** : découverte sensible du monument autour de repères historiques et artistiques ;
- **Cycle 3** : acquisition de connaissances historiques (ex : le rôle de l'Église au Moyen Âge) et initiation à l'histoire des arts (ex : présentation d'une œuvre de référence appartenant au patrimoine en relation avec une époque, le Moyen Âge, ou une technique, la fresque) ;
- **Collège** : approfondissement des spécificités de la civilisation médiévale (ex : l'occident féodal XI-XV^e s : la place de l'Église) ;
- **Lycée** : perfectionnement des acquis en matière d'histoire et d'histoire des arts (option arts plastiques, ex : « Arts et sacré »).

Objectifs :

- S'aventurer au cœur de deux thématiques pour en explorer les différentes facettes parmi lesquelles :
 - Voyage au cœur de l'abbaye ;
 - La journée de l'abbé Odon ;
 - L'architecture et le chantier d'une église romane ;
 - La Bible en images ;
 - Voyage au cœur de l'Ancien Testament ;
 - Le langage de l'image ;
 - Les décors peints et sculptés au Moyen Âge ;
 - Le patrimoine mondial de l'UNESCO.

Ex : 6^{ème}, Français (étude et lecture d'extraits de la Bible) + Histoire (émergence du Christianisme) = Voyage au cœur de l'Ancien Testament + La Bible en images.

Moyens :

- Après un temps de sensibilisation préalable, découverte des différents espaces du site (bâtiments conventuels et église) et de leur fonction accompagnée d'une médiatrice ;
- Utilisation d'outils pédagogiques adaptés aux différents niveaux : maquettes (arc en plein cintre), écran tactile-multimédia, fiches et DVD pédagogiques, jeu de plateau « Voyage dans l'Ancien Testament »....).

Compétences développées :

- Solliciter le sens de l'observation des élèves pour les rendre acteurs de leur savoir ;
 - Se repérer sur une frise chronologique ;
 - Acquérir le vocabulaire approprié à chaque thématique développée.



DURÉE

3h

TARIF

4,50€ / élève
1 gratuité pour
10 élèves payants,
gratuité pour
le chauffeur et
les accompagnateurs

Observer et Faire

Pour qui ?

- **Cycle 2** : découverte sensible du monument autour de repères historiques et artistiques ;
- **Cycle 3** : acquisition de connaissances historiques et apprentissage des notions & techniques artistiques de base ;
- **Collège** : approfondissement des spécificités de la civilisation médiévale et consolidation des notions & techniques artistiques ;
- **Lycée** : perfectionnement des acquis (connaissances et techniques) en matière d'histoire et d'histoire des arts.

Objectifs :

- Formule *Explorer* + un atelier au choix ;
- Apprendre les gestes méthodiques d'un artisan du Moyen Âge lors d'un atelier d'initiation à une pratique artistique.

Moyens :

- Après un temps de sensibilisation préalable, découverte des différents espaces du site (bâtiments conventuels et église) et de leur fonction accompagnée d'une médiatrice ;
- Utilisation d'outils pédagogiques adaptés aux différents niveaux : maquettes (arc en plein cintre), écran tactile-multimédia, fiches et DVD pédagogiques, jeu de plateau « Voyage dans l'Ancien Testament »... ;
- Mise en pratique lors de l'atelier des connaissances acquises lors de la visite.

Ex : Thématiques : Les décors peints et sculptés au Moyen Âge & le langage de l'image / Atelier : Initiation à la fresque.

Compétences développées :

- Se repérer sur une frise chronologique ;
- Acquérir le vocabulaire approprié à chaque thématique développée ;
- Aller au cœur d'une thématique pour en explorer les différentes facettes ;
- Mettre en pratique les consignes techniques enseignées lors des ateliers et acquérir des savoir-faire.



Atelier fresque



Atelier sculpture



Atelier calligraphie
et enluminure médiévale



Atelier modelage
(cycles 2 et 3, 6^{ème}, 5^{ème})

DURÉE

5 heures environ
(2h30 le matin
+ 2h30 l'après-midi)

TARIF

7,50€ / élève
1 gratuité pour 10 élèves
payants, gratuité pour
le chauffeur et
les accompagnateurs

Approfondir

Pour qui ?

- **Collège** : enseignement des « arts du visuel »
ex : Histoire des arts « *Arts, mythes et religions* » ;
- **Lycée** : enseignement des « arts du visuel »
ex : Histoire des arts « *Arts, mythes et religions* » ;
- **Université** : approfondissement d'un domaine artistique
(l'art mural médiéval).

Objectifs :

- Découvrir l'art mural médiéval à travers une présentation en classe.

Moyens :

- Diaporama illustré d'exemples de décors peints et commentés par la médiatrice ;
- Outils multimédias (visite virtuelle 3D de l'abbatiale sur tablette tactile ou ordinateur) ;
- Dossier remis à chaque élève.

Compétences développées :

- Enrichir ses connaissances sur l'art mural de l'époque médiévale ;
- Appréhender la diversité des décors peints en France au Moyen Âge et en comprendre les clés de lecture.

Plan :

I/ INTRODUCTION

- 1/ Cadre chronologique et spatial
- 2/ Anonymat presque général des peintres du Moyen Âge
- 3/ Emplacements des œuvres peintes

II/ RICHESSE DE L'ICONOGRAPHIE

- 1/ Une iconographie essentiellement figurative (sujets religieux et profanes)
- 2/ Richesse du vocabulaire ornemental

III/ L'IMAGE MÉDIÉVALE : LE TEMOIN D'UNE ÉPOQUE AU SERVICE D'UN LANGAGE DIDACTIQUE

- 1/ Le rôle didactique de l'image médiévale
- 2/ Commentaires d'œuvres



DURÉE

2 heures environ
(à définir en fonction
du projet pédagogique
de l'enseignant)

TARIF

35€ / heure
(frais de
déplacements
non compris)
les accompagnateurs

La mallette pédagogique itinérante

Pour qui ?

- **Cycle 2** : découverte sensible du monument autour de repères historiques et artistiques ;
- **Cycle 3** : acquisition de connaissances historiques (ex : le rôle de l'Eglise au Moyen Âge) et initiation à l'histoire des arts (ex : présentation d'une œuvre de référence appartenant au patrimoine en relation avec une époque, le Moyen Âge, ou une technique, la fresque) ;
- **Collège** : approfondissement des spécificités de la civilisation médiévale (ex : l'occident féodal XI-XV^e s : la place de l'Eglise), ouverture sur l'histoire des arts (ex : du IX^e au XVII^e siècle, « Arts, mythes et religions ») et découverte du monde professionnel (ex : DVD présentant différents corps de métiers liés au patrimoine et leur savoir-faire) ;
- **Lycée** : perfectionnement des acquis en matière d'histoire et d'histoire des arts (option arts plastiques ex : « Arts et sacré ») et découverte du monde professionnel (ex : DVD présentant les corps de métiers liés au patrimoine et leurs savoir-faire).

Objectifs :

- Partir à la rencontre de l'abbaye en autonomie et en classe ;
- Développer la cohésion du groupe à travers la mise en place de petits ateliers de jeux en classe.

Contenu :

- Tablette tactile (visite virtuelle 3D de l'abbatiale, possibilité de vidéo-projection) ;
- DVD, *À Saint-Savin, l'art roman prend vie. Regards sur une restauration*, éd. Scéren CRDP Poitou-Charentes, Poitiers, 2010 ;
- Jeu de plateau « Voyage dans l'Ancien Testament » conçu sur le principe du jeu de l'Oie ;
- Fiches pédagogiques sur l'abbaye de Saint-Savin ;
- Maquettes (arc en plein cintre et arc brisé) et puzzles (l'Arche de Noé, la Tour de Babel, la Femme et le Dragon) ;
- Carte des sites du patrimoine mondial de l'UNESCO ;
- Fiches de suggestions de travail.

Compétences développées :

- Apprendre ensemble tout en s'amusant et en privilégiant l'interactivité entre l'enseignant et les élèves ;
 - Apprendre à respecter des consignes de jeu dans le cadre de groupes de travail ;
 - Acquérir l'autonomie par le jeu et la motricité par la manipulation d'objets ludiques ;
 - S'initier à un vocabulaire spécifique aux thèmes développés et élargir ses connaissances ;



DURÉE

mise à disposition pour sept jours ouvrés sur réservation et acceptation des conditions de prêt

TARIF

30€ / classe
gratuité accordée aux écoles de la Communauté de Communes du Montmorillonais.

Vivez le Moyen-Age du Val de Gartempe

en partenariat avec l'Ecomusée du Montmorillonnais (86)

Pour qui ?

- **Cycle 2 :** découverte sensible du monument autour de repères historiques et artistiques ;
- **Cycle 3 :** acquisition de connaissances historiques (ex : le rôle de l'Eglise au Moyen Âge / Les relations entre seigneurs et paysans) et initiation à l'histoire des arts (ex : présentation d'une œuvre en référence à une époque ou une aire géographique) ;
- **Collège :** approfondissement des spécificités de la civilisation médiévale (ex : l'occident féodal XI-XV^e s : seigneurs, paysans et la place de l'Eglise) ;
- **Lycée :** perfectionnement des acquis en matière d'histoire et d'histoire des arts (option arts plastiques, ex : « Arts et sacré »).

Objectifs :

A l'abbaye de Saint-Savin (au choix) :

- Thème 1 : Société médiévale, entre paysage urbain et paysage rural ;
- Thème 2 : Société médiévale, images et écrits.

A l'écomusée de Juillé (au choix) :

- Thème 1 : Vie rurale (agriculture, paysage, habitat...) et rapports de pouvoirs entre seigneurs et paysans ;
- Thème 2 : Evolutions liées aux supports de l'écriture.

Moyens (définis en fonction du thème retenu) :

A l'abbaye de Saint-Savin :

- Visite accompagnée de l'abbaye et de ses peintures murales inscrites dans leur environnement avec découverte du bourg ;
- Utilisation d'outils pédagogiques (parcours scénographique, écran tactile multimédia, fiches pédagogiques, DVD pédagogique...).

A l'écomusée de Juillé :

- Visite du parcours culturel de l'écomusée (salles liées à la thématique) ;
- Balade pédestre : lecture de paysages, balade sensorielle pour découvrir l'espace rural ;
- Atelier « cuisine médiévale » ou dégustation seule de recettes médiévales ;
- Atelier fabrication de papier en s'inspirant du savoir-faire des papetiers ;
- Remise d'un dossier pédagogique aux élèves ;
- Diaporama : « découverte du métier de parcheminier ».

Compétences développées :

- Développer les facultés d'observation d'un site en relation à son environnement ;
- Appréhender à travers l'exemple de Saint-Savin la tradition suivant laquelle les églises étaient peintes ;
- Comprendre la raison d'être de l'implantation monastique et le rôle d'une abbaye dans la société médiévale ;
 - Comprendre les rapports de pouvoirs entre seigneurs et paysans, les notions de paysage rural, d'habitat rural, d'agriculture et d'alimentation ;
 - Maîtriser un savoir-faire.



DURÉE

journée complète
(3h le matin à
Saint-Savin + repas à
l'écomusée de Juillé
+ 3h l'après-midi
à l'écomusée de Juillé)

TARIF

11€ / élève
(pique-nique à prévoir)
gratuité pour le
chauffeur et
les accompagnateurs



Aventure et patrimoine roman

en partenariat avec la base de plein air du Blanc (36)

Pour qui ?

- **Cycle 2** : découverte sensible du monument autour de repères historiques, artistiques et environnementaux en lien avec une activité physique ;
- **Cycle 3** : acquisition de connaissances environnementales, historiques (ex : le rôle de l'Eglise au Moyen Âge / Les relations entre seigneurs et paysans) et initiation à l'histoire des arts (ex : présentation d'une œuvre en référence à une époque ou une aire géographique) ;
- **Collège** : approfondissement des spécificités de la civilisation médiévale (ex : l'occident féodal XI-XV^e s : seigneurs, paysans et la place de l'Eglise) et pratique d'une activité physique ;
- **Lycée** : perfectionnement des acquis en matière d'histoire et d'histoire des arts (option arts plastiques, ex : « Arts et sacré ») et pratique d'une activité physique.

Objectifs :

- Coupler des activités culturelles avec une pratique sportive (animateurs agréés) ;
- Sensibiliser au patrimoine, à sa préservation et à sa transmission ;
- Réinvestir les apprentissages dans l'activité physique et la pratique artistique ;
- Eduquer à l'environnement.

Moyens :

- Visite de l'abbaye accompagnée d'un médiateur ;
- Jeu de rôle : repas « à la manière des moines » pris dans l'ancien réfectoire ;
- Découverte sportive de trois sites de la Vallée des Fresques situés en bord de Gartempe ;
- Ateliers de pratique artistique (enluminure, calligraphie, sculpture, fresque...) ;
- Activités sportives : canoë, VTT, course d'orientation, randonnée pédestre.

Compétences développées :

- Appréhender la vie dans un monastère à travers un jeu de rôle ;
- Etre sensibilisé au cadre naturel et patrimonial ;
- Développer une pratique sportive et artistique.



DURÉE

journée complète
(répartie entre activités culturelles, découverte artistique, pratique d'un sport et repas-jeu de rôles)

TARIF & RÉSERVATION

Base de Plein Air
du Blanc
Les Landelles
36300 LE BLANC
basedepleinair@yahoo.fr
Tél : 02.54.37.36.85
Fax : 02.54.28.62.12