

RÉGION
BOURGOGNE
FRANCHE
COMTE

CHÂTEAU DE Châteauneuf

*Programme
des activités
pédagogiques*

chateauneuf.bourgognefranchecomte.eu

Découvrir le château : **TOUT UN PROGRAMME !**

Notre service éducatif accueille des classes de 13 à 30 élèves, toute l'année (sauf le lundi), sur réservation et leur fait découvrir le château de Châteauneuf. À travers cet exemple emblématique de la Région Bourgogne-Franche-Comté, les élèves peuvent s'initier au patrimoine, à son histoire, à son étude et à sa restauration.

Développez votre projet !

Pour ceux qui souhaitent découvrir le site, nous proposons des visites guidées, des parcours-découvertes et des ateliers adaptés aux connaissances et aux objectifs pédagogiques des élèves de la maternelle au lycée. Préparez votre visite en amont avec les guides en précisant ce que vous attendez de cette expérience (niveaux des élèves), ils sauront vous conseiller dans votre choix. Un dossier de préparation à la visite est disponible sur demande.

Nouveauté ! Des activités pour les classes de maternelle : tous les sens en éveil !

Nous avons mis au point un parcours sensoriel spécialement conçu pour les élèves de maternelle. Ainsi, ils se familiarisent avec l'architecture médiévale et avec ce site patrimonial exceptionnel grâce à une approche différente.

Pour plus d'informations, contacter le château de Châteauneuf :

03 80 49 21 89

chateau.chateauneuf@bourgognefranchecombe.fr

Sommaire

Activités proposées aux maternelles p 4

Le parcours sensoriel : à la recherche des animaux du château p 4

Activités proposées du CP au lycée p 5

Les parcours-découvertes p 5

- Le château à la loupe : à la recherche des détails cachés dans les décors p 5
- La vie des seigneurs : habiter son château à travers les âges p 6
- Se nourrir, se soigner, s'habiller... De l'usage des plantes dans la vie quotidienne du Moyen Âge à l'époque moderne p 6
- Construire un château : les secrets de construction des bâtiments anciens et de leurs décors p 7
- Les trois ordres de la société : château-village, microcosme social au Moyen Âge p 7
- Philippe Pot, chevalier de l'Ordre de la Toison d'Or : splendeur de la cour de Bourgogne au 15^e siècle p 8

Les ateliers pédagogiques p 9

- Le décor de carreaux : des sols comme des tapis précieux p 9
- Le goût : initiation à la gastronomie et aux saveurs médiévales p 10
- Le jardin au Moyen Âge : l'art de domestiquer la nature p 10
- L'héraldique : règles et secrets de la conception des blasons au Moyen Âge p 11
- Le laboratoire du verre : les secrets du verre aux périodes anciennes p 11
- L'enluminure : quand la lumière était dans les livres p 12

Pour les établissements accueillant des enfants en situation de handicap léger p 13

Le parcours de découverte p 13

- À la découverte de l'architecture d'un château-fort : des volumes et des systèmes de défense p 13

L'atelier pédagogique p 12

- La fabrication de carreaux en argile p 14

Informations pratiques p 15

Tarifs, accès, stationner, pique-niquer, contacts

Une activité proposée **AUX MATERNELLES**



Le parcours sensoriel

À la recherche des animaux du château



Durée : 45 min



Public : de la très petite section à la grande section

Les élèves partent à la découverte des animaux sculptés et cachés dans le décor du château : singe, loup, hérisson, lion. Ils s'approprient un animal totem pour créer leur blason à la manière des Seigneurs du Moyen Âge. Enfin, ils s'amuse par le toucher à retrouver sur les carreaux d'argile du donjon les empreintes de pattes laissées par les animaux lors de leur passage.



Objectifs

- Apprendre par le jeu
- Composer un blason en respectant les règles des couleurs
- Observer, comparer et retrouver la forme d'une empreinte



Les activités proposées DU CP AU LYCÉE



Les parcours-découvertes

Le parcours-découverte va au-delà de la visite guidée classique. Accompagnés par les animateurs, les élèves s'approprient le château par l'observation et le questionnement sur le thème choisi. Le résultat de ces réflexions est synthétisé dans des fiches pratiques insérées dans un livret illustré.



Durée : 1h30

Le château à la loupe :

à la recherche des détails cachés dans les décors



Public : du CP au CM2

Accompagnés d'un animateur, les élèves découvrent l'histoire du château à travers les éléments de son décor. À la manière d'une course au trésor, ils retrouvent, dans chaque pièce du château, à l'aide d'une image photographique, une dizaine d'objets ou de détails cachés dans le décor. La découverte de petits éléments, parfois dissimulés des regards, suscite entre les élèves et l'animateur une discussion sur l'origine, les fonctions ou les raisons d'être de ces objets ou détails cachés.



Objectifs

- Découvrir et observer de petits détails présents dans le décor du château.
- Comprendre l'histoire et l'évolution des modes de vie au Moyen Âge et aux siècles suivants.
- Favoriser l'interaction entre les élèves et l'animateur.
- Solliciter la mémoire des élèves par un jeu de répétition des formes et des objets.



La vie des seigneurs :

habiter son château à travers les âges

 **Public :** du CE1 au Collège

Accompagnés d'un animateur, les élèves découvrent les différentes fonctions du château à travers les siècles (défense, habitat, vie de cour...).



Objectifs

- Saisir les modes de vie des différents occupants du château (seigneurs, hommes d'armes, serviteurs)
- Évoquer la vie quotidienne au Moyen Âge (défense, alimentation, confort, hygiène...)



Se nourrir, se soigner, s'habiller...

De l'usage des plantes dans la vie quotidienne du Moyen Âge à l'époque moderne

 **Public :** à partir du CE1

Accompagnés d'un animateur, les élèves découvrent, à travers un jardin d'inspiration médiévale, les différents usages des plantes.

Les thèmes de la vie quotidienne (l'alimentation, la médecine et l'hygiène) sont ensuite repris au cours de la visite du château, en regard de la visite du jardin. Les plantes du jardin, qui ont aussi inspirés les artistes, se retrouvent dans les décors du château où les élèves s'amuse à les retrouver.



Objectifs

- Reconnaître les plantes et découvrir leurs utilisations
- Se familiariser avec les goûts et les habitudes alimentaires du Moyen Âge
- Découvrir les trois ordres de la société au Moyen Âge
- Faire des liens avec des figures ornementales de l'architecture (acanthé, choux)
- Se repérer dans l'espace et sur un plan



Construire un château :

les secrets de construction des bâtiments anciens et de leurs décors

 **Public :** du CE2 au Collège

Accompagnés d'un animateur, les élèves observent les éléments de construction utilisés pour le château. Ils découvrent alors les différentes manières de bâtir et de décorer selon l'époque, le niveau social du propriétaire et le goût.



Objectifs



- Apprendre à observer les matériaux (pierre, bois, terre...)
- Manipuler, créer et composer de nouveaux décors
- Comprendre les méthodes de construction de la pierre et du bois
- Retrouver les traces laissées il y a plus de 500 ans par les bâtisseurs

Les trois ordres de la société :

château-village, microcosme social au Moyen Âge

 **Public :** du CM1 au Collège

Accompagnés d'un animateur, les élèves découvrent l'organisation de la société médiévale en trois ordres. Les animateurs montrent comment les paysans, les clercs et les nobles se répartissaient dans l'enceinte du château en ayant chacun des espaces de vie propres. Dans le village, l'affranchissement des habitants en 1268 et les autorisations duciales pour l'organisation de diverses foires participent à l'essor de la ville avec commerçants et riches bourgeois.



Objectifs

- Reconnaître les spécificités et les fonctions propres à chacun des trois ordres
- Comprendre les liens et les enjeux qui unissent les trois ordres
- Montrer comment les trois ordres de la société ont coexisté au cours du Moyen Âge à l'intérieur de l'enceinte castrale comme dans le village et comment ils se répartissaient dans l'espace

Philippe Pot, chevalier de l'Ordre de la Toison d'Or : splendeur de la cour de Bourgogne au 15^e siècle

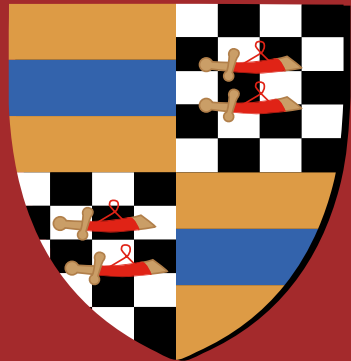
 **Public :** du CM1 au Collège

Accompagnés d'un animateur, les élèves découvrent les valeurs fondamentales de la chevalerie. Les qualités des chevaliers et leur fidélité au suzerain sont évoqués. Dans un second temps, les élèves font la connaissance de Philippe Pot, propriétaire du château et chevalier de l'ordre de la Toison d'Or à la fin du 15^e siècle. C'est alors la splendeur de la Bourgogne ducale et de la vie de cour à la fin du Moyen Âge qui est étudiée.



Objectifs

- Découvrir les valeurs de la chevalerie (la féodalité, le vassal et le suzerain, la cérémonie de l'hommage et l'investiture...)
- Développer ses connaissances sur l'histoire de la Bourgogne ducale.
- Comprendre l'évolution du rôle du chevalier entre le 12^e siècle et la fin du Moyen Âge





Les ateliers pédagogiques

Les ateliers pédagogiques se déroulent en 3 temps :

1. Un temps d'observation

Sur le thème proposé, les élèves apprennent à apprécier les éléments du décor ou de l'architecture du château, s'approprient l'histoire de ses propriétaires et visitent des lieux spécifiques.

2. Un point théorique

À l'aide d'une mallette pédagogique et de la projection d'un diaporama, des animateurs font découvrir aux élèves des traditions et des techniques artistiques anciennes.

3. Manipulation, création, réalisation

Les élèves mettent en pratique les connaissances acquises à travers la réalisation d'un objet (marque-page, objet en verre, blason, carreau, plessis) ou par la dégustation de plats.



Durée : 2h30

Le décor de carreaux : des sols comme des tapis précieux

Réalisation d'un décor sur carreau de terre cuite



Public : du CP au CM2

Les élèves partent à la découverte des différents types de sols présents dans le château (carreaux vernissés, tomettes, pierre, parquet), apprennent à reconnaître leurs propriétés et leur mode de fabrication.

En salle, ils expérimentent la technique des carreaux bicolores, s'amusent à créer des compositions avec les modèles du château. Ensuite, ils décorent leur carreau de terre cuite.



Objectifs

- Mieux connaître la technique de fabrication des carreaux de pavement bicolores
- Découvrir l'évolution des motifs et des décors au cours du Moyen Âge
- Réaliser un dessin sur une petite surface
- Initiation aux arts appliqués



Le goût : initiation à la gastronomie et aux saveurs médiévales

Dégustation de mets aux saveurs médiévales

 **Public :** du CP au Collège

La visite du jardin d'inspiration médiévale, des anciennes cuisines et de la salle des banquets, fait découvrir aux élèves les habitudes alimentaires et culinaires de la société médiévale.

Les élèves s'initient ensuite aux saveurs anciennes par l'intermédiaire d'un loto du goût. L'atelier se termine par la dégustation de sauces et de mets médiévaux dans lesquels les élèves retrouvent herbes, épices et différents aromates.



Objectifs

- Découvrir le régime alimentaire des hommes au Moyen Âge
- S'initier aux rites et aux coutumes liées au repas
- Explorer un jardin d'inspiration médiévale
- Savoir reconnaître les plantes potagères, les légumes et les herbes aromatiques et condimentaires
- Reconnaître par l'odeur, la saveur et la couleur les différentes épices utilisées dans la cuisine médiévale
- Goûter des mets se rapprochant des recettes du Moyen Âge en essayant de retrouver les herbes et les épices qui les composent

Le jardin au Moyen Âge : l'art de domestiquer la nature

Réalisation d'un petit plessis en rotin

 **Public :** du CP au Collège

Au cours de la visite du jardin d'inspiration médiévale, les élèves découvrent le mode de vie des seigneurs, des moines et des paysans. Ils identifient les différents légumes et les associent à d'anciennes préparations culinaires. Enfin, ils s'initient à l'art du plessis (une technique agraire du Moyen Âge). En salle, les élèves réalisent un petit plessis en utilisant les techniques anciennes du tressage.



Objectifs

- Se familiariser avec les habitudes alimentaires et médicinales au Moyen Âge
- Savoir reconnaître les plantes et découvrir leurs vertus
- Fabriquer soi-même un mini plessis en rotin
- Recréer un mini-jardin médiéval en faisant pousser différentes graines dans les plessis

L'héraldique : règles et secrets de la conception des blasons au Moyen Âge

Réalisation d'un blason personnalisé sur support bois avec des pigments naturels

 **Public :** CE1 au Collège

À travers l'histoire du château et de ses propriétaires, les élèves découvrent la science des blasons.

Ils s'initient aux règles de cet art issu du Moyen Âge par le jeu et la manipulation.

Ils réalisent ensuite leur blason personnel sur un support bois qu'ils mettent en couleur avec des pigments naturels utilisés à l'époque.



Objectifs

- S'initier à l'histoire de l'héraldique et à ses origines
- Appliquer les règles de l'héraldique
- Développer l'imagination par l'invention d'un blason personnalisé
- Découvrir la peinture à l'ocre et ses particularités

Le laboratoire du verre : les secrets du verre aux périodes anciennes

Expérimentations variées, jusqu'à la mise en pratique avec réalisation d'un petit objet en verre avec la technique du *fusing**

 **Public :** du CE2 au Collège

À partir de l'observation de différents verres dans le château, les élèves s'initient à l'histoire de la fabrication du verre, à la technique du vitrail et à leurs utilisations. Ils découvrent ensuite l'univers du maître-verrier avec ses outils.

Enfin, ils expérimentent la technique du *fusing** en réalisant un objet en verre et rendent compte de leur expérience sur un poster.

* *fusing* : technique de verrerie qui consiste à assembler par superposition des morceaux de verre collés à froid, puis à porter dans un four pour former une seule pièce homogène.



Objectifs

- Découvrir le monde de la matière et des objets
- Connaître les différentes étapes de réalisation du verre
- Comprendre l'histoire du verre et l'évolution de cette technique au fil des siècles
- Observer les différents types de verre et les outils du maître-verrier
- Faire l'expérience de la fusion du verre et savoir en rendre compte



L'enluminure : quand la lumière était dans les livres

Réalisation d'une lettrine enluminée à la feuille d'or sur un marque-page

 **Public :** du CE2 au Collège

Par l'observation des décors peints du château, les élèves s'initient aux techniques artistiques médiévales, et plus particulièrement à l'utilisation de l'or.

En salle, ils étudient des exemples de manuscrits enluminés, où l'or utilisé en feuille et en peinture met en lumière les textes.

Ils s'exercent ensuite à réaliser sur un marque-page une lettrine enluminée en couleur et à la feuille d'or.



Objectifs

- Connaître l'histoire de l'écriture et de ses supports
- Découvrir le contexte religieux dans lequel l'enluminure est née
- Voir des exemples concrets de parchemins et de lettres enluminées
- Savoir utiliser et manipuler l'or sous ses différentes formes
- Dessiner et enluminer des lettres soigneusement





Pour les établissements d'enfants en situation de handicap léger

Le château propose des activités destinées aux élèves en situation de handicap mental léger : un parcours-découverte et un atelier pédagogique.



Le parcours-découverte

À la découverte de l'architecture d'un château-fort : Des volumes et des systèmes de défense

La visite du château s'attache aux éléments propres du système de défense. Le parcours propose une vision du château sous différents angles : extérieurs, intérieurs du château, cour, fossés... Les enfants peuvent alors tout comprendre.

Une synthèse autour de la maquette leur permet d'intégrer entièrement les notions abordées.

Enfin, la destruction et reconstruction d'une maquette en bois représentant le château achève la visite par un exercice pratique.

Ce parcours-découverte s'adapte particulièrement aux enfants atteints d'un léger handicap mental. Il propose une vision du monument simplifié et permet aux élèves de découvrir le site sous différents angles. L'exercice pratique de manipulation de la maquette aide les élèves à mieux s'approprier le site.



Objectifs

- Une approche des différentes phases de construction du château de Châteauneuf
- Des notions sur les relations entre seigneurs et paysans au Moyen Âge
- Un développement des connaissances et des exercices sur les différents systèmes de défense
- Une mise en perspective entre un monument grandeur nature et sa maquette
- Un exercice de construction d'une maquette du château à partir d'éléments en bois (cylindres, cônes, parallélépipèdes...)



La fabrication de carreaux en argile

À travers les différentes pièces du château, l'animateur invite les élèves à découvrir les différents types de sol (carreaux de pavement, tomettes, parquets), à reconnaître les propriétés des différents matériaux (pierre, terre, bois) et à s'intéresser à leur mode de fabrication.

En salle, Les élèves réalisent individuellement un carreau de pavement bicolore qu'ils décorent à l'aide d'un motif imprimé sur un tampon. Ils utilisent de l'argile rouge et de l'argile blanche.

L'atelier de fabrication de carreaux s'adapte particulièrement aux élèves en situation de handicap mental léger. Il invite les enfants à la découverte par le toucher des différents types de sols et à la réalisation en argile d'un carreau de pavement bicolore personnalisé.



Objectifs

- Privilégier l'interaction entre les élèves et l'animateur
- Favoriser le développement du toucher par l'appréciation des sensations tactiles (chaud/froid, mou/dur, rugueux/lisse, collant/compact)
- Sensibiliser les élèves aux couleurs et au mode de fabrication
- Mettre en comparaison la fabrication des carreaux de pavement avec des activités bien connues des enfants comme la pâtisserie, ou la création en pâte à modeler





Informations pratiques

Tarifs

Visites guidées de 45 min : 20 € (classe de 30 élèves maximum)

Visites guidées en anglais et en allemand du 1^{er} avril au 30 septembre

Parcours sensoriel de 45 min : 45 € (élève du cycle 1)

Parcours-découverte de 1h30 : 65 €

Ateliers de 2h30 : 1 atelier 95 € / 2 ateliers 180 €

Tarifs préférentiels pour les établissements REP et les groupes d'élèves en situation de handicap

Accès

Depuis Dijon – entre 50 minutes et 1 heure : A38, sortie Sombernon - puis D977 bis.

Depuis Paris, Beaune, Lyon : A6, sortie Pouilly-en-Auxois.

Pour les circuits en bus : voir le détail sur notre site Internet.

A vélo : piste cyclable le long du canal de Bourgogne. Sortir à la Rèpe entre Pont-de-Bois et Vandenesse-en-Auxois jusqu'au château.

Coordonnées GPS : Latitude : 47.2167 / Longitude : 4.65

Stationner

Parking pour bus à l'entrée du village.

Pique-niquer à Châteauneuf

Une salle est à disposition dans le village pour le pique-nique.

Se renseigner à la mairie au 03 80 49 21 64

ou par courriel à mairie.chateauneuf21@wanadoo.fr



**RÉGION
BOURGOGNE
FRANCHE
COMTÉ**

**4, square Castan
CS 51 857
25 031 Besançon CEDEX
0 970 289 000**

www.bourgognefranchecomte.fr

Retrouvez-nous sur   