

SOMMAIRE

Les **visites** privilégient les moments d'écoute et d'échange (1h30).

Les **parcours** encouragent une découverte active ou une pratique (1h30 à 2h).

L'**atelier** permet une pratique artistique avec un professionnel de l'art ou de la culture (2h30).

LES VISITES

Un château, 800 ans d'histoire	Cycles 1, 2, 3 et 4	p. 1
Un château entre garenne et paysage	Cycles 2, 3, et 4 / Lycée agricole	p. 2

LES PARCOURS

Double château	Cycles 2 et 3	p. 3
Une table bien dressée	Cycles 3 et 4	p. 4
Carte Blanche	Cycles 2, 3 et 4 / Lycée	p. 5

LES PARCOURS CROISÉS

en partenariat avec la Ligue de protection des Oiseaux

Animaux à l'affut	Cycles 1, 2, 3 et 4 / Lycée agricole	p. 6
-------------------	--------------------------------------	------

L'ATELIER

L'atelier artistique	Cycles 1, 2, 3 et 4 / Lycée	p. 7
----------------------	-----------------------------	------

UN CHÂTEAU, 800 ANS D'HISTOIRE

Une visite pour découvrir la vie d'un château à l'époque médiévale et moderne.

Thèmes : **ARCHITECTURE / MOYEN ÂGE / RENAISSANCE**

Cycles 1, 2, 3 et 4

Forfait par classe : 50 €

Déroulement

Les élèves appréhendent la forteresse militaire depuis la douve sèche du château. L'observation du système défensif permet d'aborder le contexte politique troublé de la guerre de cent ans et des guerres de religion. L'escalier du dernier recours les amène dans la cour Renaissance où ils sont invités à comprendre le système décoratif. Avec la visite des appartements du château suivi du jeu de paume, ils découvrent le mode de vie de la noblesse à l'époque moderne.

Objectifs

- ▶ Observer les éléments défensifs de la forteresse médiévale.
- ▶ Comprendre le système décoratif de la cour Renaissance et des appartements.
- ▶ Découvrir un loisir noble (jeu de paume).
- ▶ Appréhender l'évolution du mode de vie seigneurial.
- ▶ Acquérir les repères historiques et artistiques.

Suggestions d'activités de préparation et/ou de prolongement

- ▶ Compléter par la visite « Un château entre garenne et paysage ».
- ▶ Découvrir la collection médiévale du musée d'archéologie Tricastine <https://www.musat.fr/>

Ressources

- *Les châteaux forts, de la guerre à la paix*, Jean Mesqui, Éd. Découvertes Gallimard, 2008.
- *La Renaissance de l'architecture, de Brunelleschi à Palladio*, Bertrand Jestaz, Éd. Découvertes Gallimard, 1995.

UN CHÂTEAU ENTRE GARENNE ET PAYSAGE

Une visite pour comprendre l'environnement naturel du château et la place de l'homme dans son évolution.

Thèmes : **NATURE / ARCHÉOLOGIE DU BÂTI**

Cycles 2, 3 et 4 / Lycée agricole

Forfait par classe : 50 €

Déroulement

Les élèves arpentent le parc boisé appelé « garenne ». Ils observent la pierre naturelle rousse et les espèces végétales. Ils s'interrogent sur l'exploitation de ces matériaux. Les allées tracées par l'homme les amènent devant une salle de loisir (jeu de paume), une chapelle et un pigeonnier. Leur description permet d'aborder le mode de vie d'un seigneur au temps des rois. La visite se poursuit par une découverte du paysage environnant. Depuis le pont dormant, les élèves repèrent les espaces urbains, ruraux et naturels. Ils mesurent la place de l'homme dans l'évolution du territoire.

Objectifs

- ▶ Se repérer dans le parc boisé, comprendre sa formation et son évolution.
- ▶ Identifier les bâtiments du parc (jeu de paume, chapelle et pigeonnier), et connaître leurs fonctions.
- ▶ S'initier à la lecture de paysage.
- ▶ Comprendre les modifications apportées par l'homme à son environnement de l'époque protohistorique à nos jours.

Suggestions d'activités de préparation et/ou de prolongement

- ▶ Compléter par le parcours « Animaux à l'affût » proposé par la Ligue de Protection des Oiseaux.

Ressources

- *La garenne, parc du château de Suze-la-Rousse*, Michèle Bois, 2006.
- <http://crdp.acclermont.fr/crdp/Ressources/DossierPeda/LecturePaysages/Index.html>
- <http://www.franceculture.fr/emission-terre-a-terre-lectures-de-paysage-2012-09-01>

DOUBLE CHÂTEAU

Un parcours pour découvrir l'architecture médiévale et Renaissance du château.

Thèmes : **ARCHITECTURE / MOYEN ÂGE / RENAISSANCE**

Cycles 2 et 3

Forfait par classe : 50 €

Déroulement

Le parcours débute dans la douve sèche où les élèves appréhendent l'architecture spectaculaire de la forteresse. L'escalier du dernier recours les amène dans la cour Renaissance où ils sont invités à comparer les formes, décors, couleurs et matériaux employés au 16^e siècle à ceux utilisés au Moyen Âge. Le métier d'architecte, apparu à la Renaissance, est également évoqué.

La classe est ensuite divisée en deux groupes. Pendant qu'un groupe manipule les éléments d'une maquette du château, le second groupe est avec l'enseignant et complète une fiche découverte* ou effectue un travail graphique autour du bâti médiéval.

Objectifs

- ▶ Savoir ce qu'est l'architecture et comment elle répond aux fonctions d'un lieu.
- ▶ Décrire un décor à partir de formes familières.
- ▶ Distinguer une forteresse d'un château de plaisance .

Suggestions d'activités de préparation et/ou de prolongement

- ▶ Regarder les architectures directement à proximité et tenter de les comparer entre elles : maisons, école, église, ponts, mairie...
- ▶ Compléter par la visite « Un château entre garenne et paysage ».

Ressources

- **Dossier pédagogique Enseigner avec le patrimoine local : le château de Suze-la-Rousse, Bernard GUILLAUME, professeur-relais Patrimoine Archéologie Sud-Drôme.**
- *Repères pédagogiques en architecture pour le jeune public*, Ministère de la Culture et de la communication et ministère de l'Éducation nationale, éd. Atelier des lunes, 2005.
- *L'architecture*, Philippe Madec, éd. Autrement junior série A, Scérén, CNDP, coll. documentaire pour tous, 2004.

* Fiche découverte disponible sur demande, élaborée par Bernard Guillaume, professeur-relais Patrimoine Archéologie Sud-Drôme.

UNE TABLE BIEN DRESSÉE

Un parcours pour découvrir l'univers des arts de la table et leur évolution.

Thèmes : **ARTS DE LA TABLE**

Cycles 3 et 4

Forfait par classe : 50 €

Déroulement

Le parcours se déroule en deux parties :

- Dans la salle à manger du château, les élèves observent la table dressée, sa composition et son décor naturaliste. Ils repèrent l'hommage à la nature, très en vogue au 18^e siècle, dans le décor rocaille de la pièce.
- Ensuite, par demi groupe, les élèves dressent une table en appliquant les règles du « service à la française » tandis que les autres réalisent, avec leur enseignant, un travail graphique autour des arts de la table.

Objectifs

- ▶ Appréhender l'aménagement et le décor d'une salle à manger 18^e siècle.
- ▶ Comprendre le déroulé du « service à la française » depuis l'ordre des plats et les menus jusqu'au plan de table.
- ▶ Comparer les habitudes alimentaires du 18^e siècle avec celles actuellement en usage.

Suggestions d'activités de préparation et/ou de prolongement

- ▶ Aborder le siècle des Lumières à travers J.-J. Rousseau et son souhait de revenir à l'état de nature.
- ▶ Compléter par la visite « Un château, 800 ans d'histoire ».

Ressources

- *L'art de la table du Moyen-Âge à nos jours*, Delphine LAFONTAINE, Musée national du château de Pau.
- <http://www.louvre.fr/routes/lart-detre-table>

CARTE-BLANCHE

Un parcours en grande liberté pour découvrir le château et ce qu'il renferme en favorisant une approche sensorielle et individuelle ; une invitation à exercer et affiner son regard.

Thèmes : **ARCHITECTURE / MOYEN-ÂGE / RENAISSANCE / NATURE**

Cycle 2, 3 et 4 / Lycée

Forfait par classe : 50 €

Déroulement

Chaque élève se voit remettre un livret blanc (carnet constitué de feuilles vierges) et un crayon à papier. Ils sont invités à découvrir les lieux en répondant à des «propositions incitatives» imaginées par les médiateurs ou élaborées conjointement avec l'enseignant. Il s'agit de déambuler, d'apprécier les espaces, les objets, l'ambiance, les couleurs, les bruits, les odeurs... et de prendre le temps de regarder, décrire, dessiner, raconter et imaginer. Chacun repartira avec sa propre cartographie des lieux, le livret blanc et la tête remplie d'images, de choses vues, perçues et vécues.

Objectifs

- ▶ Développer un regard actif : choix d'un point de vue, d'un cadrage, d'une distance...
- ▶ Valoriser le vécu de l'enfant dans le lieu en lui autorisant une approche subjective, sensible et personnelle.
- ▶ Prendre le temps de s'approprier un lieu de patrimoine et de culture.
- ▶ Apprendre à construire la mémoire d'un événement en collectant, notant, piochant des éléments qui feront trace.

Suggestions d'activités de préparation et/ou de prolongement

- ▶ Réaliser un carnet de voyage de la visite au château.
- ▶ Utiliser les éléments collectés pour un travail littéraire ou plastique.

Ressources

- **Les médiateurs des Châteaux de la Drôme vous invitent à les contacter afin d'imaginer ensemble ce moment privilégié pour votre classe au château.**
- *Arts visuels et albums*, Coll. Arts visuels & Ed. CRDP de Franche-Comté - Besançon.
- *Arts visuels et jeux d'écritures*, Coll. Arts visuels & Ed. CRDP de Poitou-Charentes - Poitiers.

ANIMAUX À L’AFFÛT

Un parcours animé par la Ligue de Protection des Oiseaux (LPO) pour découvrir la biodiversité du parc boisé et du château.

Thèmes : **NATURE**

Cycles 1, 2, 3 et 4 / Lycée agricole

Forfait par classe : 150 €

Déroulement

Le parcours débute par un jeu autour des décors naturalistes des appartements. Les élèves se rendent ensuite dans la douve sèche du château avant d’arpenter les allées de la garenne. Ils partent à la recherche des traces et autres indices laissés par les oiseaux, les petits mammifères et les reptiles. Ils se mettent dans la peau de naturalistes en utilisant les outils d’observation adéquat et en analysant leur découverte.

Objectifs

- ▶ Identifier les principales espèces animales.
- ▶ Rechercher mes traces et indices laissées par la faune présente sur le site.
- ▶ Découvrir le milieu naturel qu’est la garenne.
- ▶ Appréhender le patrimoine bâti comme un habitat artificiel employé par de nombreuses espèces.
- ▶ Élaborer une chaîne alimentaire pour intégrer la notion d’écosystème.

Suggestions d’activités de préparation et/ou de prolongement

- ▶ Recueillir les représentations des élèves sur la notion de biodiversité et la place de l’Homme.
- ▶ Effectuer la visite générale du château.

L'ATELIER ARTISTIQUE

Découvrir un lieu patrimonial et rencontrer un artiste ou un professionnel pour créer, danser, rédiger, construire une scène théâtrale...

Un atelier pour permettre la mise en œuvre de votre Parcours d'Education Artistique et Culturelle.

Thèmes : **DANSE / ARTS PLASTIQUES**

Cycles : 1, 2, 3 et 4 / Lycée

Durée : 2h30

Forfait par classe : 150 €

Objectifs

- Favoriser la connaissance d'un patrimoine et la rencontre avec des œuvres.
- Rencontrer des professionnels de l'art et de la culture.
- Participer au développement des pratiques artistiques et de la créativité.

Modalités de mise en oeuvre

Contactez le référent jeune public du château de Suze-la-Rousse :

pguiral@ladrome.fr / 04 75 04 81 44

À l'écoute de votre projet d'éducation artistique et culturelle, Il vous proposera un intervenant artistique partenaire des châteaux pour concevoir ensemble un atelier artistique sur mesure, en résonance avec votre projet.