



## DESCRIPTIF DES ATELIERS PEDAGOGIQUES

Saison 2022-2023

[musee@saint-chef.fr](mailto:musee@saint-chef.fr)

06 78 21 23 72

***Et si vous veniez visiter Saint-Chef avec vos élèves ? Cette ancienne cité abbatiale dispose de tous les atouts pour une journée pédagogique réussie. Découvrez avec la Maison du Patrimoine, l'ensemble de nos prestations : visites, atelier, jeux de pistes... Ces derniers sont adaptés à tous les niveaux et permettent de concrétiser les connaissances historiques et architecturales acquises en cours d'année de façon ludique et interactive.***

### Les visites -1h ou 2h-



#### **Visite guidée « Une église, un roman »**

L'Histoire médiévale, l'architecture romane et les techniques de l'art religieux... Une visite guidée parfaitement adaptée au programme des collégiens (mais adaptable pour tous niveaux) au cœur de l'église abbatiale classée Monument Historique.

Objectif : Comprendre l'architecture romane et le vocabulaire adapté.



#### **Visite guidée « Sur les traces des moines »**

Replongez-vous dans le quotidien des moines bénédictins du XIIe siècle entre l'observation de maquettes, la lecture de plans et la visite guidée de l'abbaye.

Objectif : Comprendre l'organisation d'une abbaye et savoir se repérer dans l'espace.



#### **Visite guidée « Vers le Paradis céleste »**

Visite guidée de la Chapelle des Anges. Choix des couleurs, signification des symboles chrétiens, interprétation des fresques : comprenez la logique des artistes du XIIe siècle.

Objectif : Apprendre la technique de la fresque et comprendre les significations des peintures.



#### **Visite guidée « Il y a 200 ans à Saint-Chef »**

Retournez au XIXe siècle à l'assaut d'une campagne avant la mécanisation et la modernisation : observation des fermes typiques du Dauphiné, fonctions des bâtiments, techniques de construction du pisé.

Objectif : Une visite guidée qui sensibilise les élèves aux réalités du passé

## Les ateliers -2h

---



### Atelier « Terre à terre » – A partir du CP

Accompagné d'un animateur du patrimoine, retournez au XIX<sup>ème</sup> siècle, à l'assaut d'une campagne avant la mécanisation. Puis, à l'ombre des fermes dauphinoises, construisez vous-même une partie du mur en pisé et jugez de la solidité de ce matériau naturel.  
Objectif : expérimenter le travail de la terre et les techniques de construction spécifique à une zone géographique.



### Atelier « Ma première fresque » – A partir du CP

Manipulez eau, chaux et pigments naturels de couleurs pour une initiation à la technique de la fresque, tel un artiste du Moyen-Âge. Chaque enfant repart avec la fresque qu'il aura réalisée.  
Objectif : un atelier unique dans la région grâce à l'utilisation d'un matériel de qualité pour une approche sensorielle et retrouver les gestes précis des artistes médiévaux.



### Atelier « Les mots de San-Antonio » – A partir du collègue

« L'argot ça sert à n'être compris qu'entre les affranchis »  
C'est à travers les œuvres de Frédéric Dard que l'on va découvrir l'argot du polar et le patois dauphinois. Comprendre, déchiffrer et crée, autant de manières de jouer avec les mots.  
Objectif : Se familiariser avec l'écriture de Frédéric Dard, découvrir le patois et le néologisme.

## Les jeux de piste

---

« A la conquête du musée »



### -2h- A partir du CE1

Par équipes les élèves vont à la découverte du musée. Ils pourront appréhender à leur rythme le riche patrimoine culturel de Saint-Chef : son église abbatiale, ses fresques romanes, sa société villageoise et ses personnages célèbres.  
Objectif : les enfants sont acteurs de leur visite et acquièrent des connaissances, tout en se sensibilisant aux réalités du passé et au lieu qu'est le musée.



« A La conquête de Saint-Chef »

### -1h- Spécial CP !

Par équipes, et à l'aide d'un livret photo adapté aux plus jeune, partez à la recherche d'indices pour découvrir les plus beaux détails de l'abbaye, dans le centre historique de Saint-Chef.  
Objectif : Un jeu de piste où concentration et observation sont de rigueur, pour comprendre le fonctionnement d'une abbaye de manière ludique.



« Perdu dans l'abbaye »

**-2h- A partir du CE1**

Par équipes, et à l'aide de photos, observez et partez à la recherche d'indices pour découvrir les bâtiments et les plus beaux détails de l'abbaye, dans le centre historique de Saint-Chef.

*Objectif : Un jeu de piste basé sur l'observation et la déduction, pour comprendre le fonctionnement d'une abbaye de manière ludique.*



« Oh voleur ! »

**-2h- A partir du CE1**

Par équipes et à l'aide d'indices parsemés dans le village, recherchez qui a volé Saint-Chef. Vous devrez pour cela explorer son musée, son centre historique et son église.

*Objectif : Un jeu de rôle qui fait appel à la concentration et à la déduction pour comprendre l'histoire du village et la fonction d'une abbaye.*

L'équipe du musée est à votre disposition pour adapter les ateliers à vos projets. N'hésitez pas à contacter Annabelle Vessiller au 06 78 21 23 72 ou par mail à l'adresse [musee@saint-chef.fr](mailto:musee@saint-chef.fr)