

Ville de  
**SAUMUR**



CHÂTEAU DE SAUMUR  
MUSÉE DES ARTS DÉCORATIFS ET DU CHEVAL

# ACTIONS ÉDUCATIVES MATERNELLES ET ÉLÉMENTAIRES



**Année scolaire 2023-2024**

# SOMMAIRE

ÉDITO .....	3
LES SCOLAIRES AU MUSÉE .....	4
LES MODALITÉS DE RÉSERVATION .....	5
LE CHÂTEAU, SON HISTOIRE .....	6
LES COLLECTIONS PERMANENTES DU MUSÉE .....	8
LES EXPOSITIONS TEMPORAIRES .....	10
VIE DU MUSÉE .....	14
ACTIONS POUR LES MATERNELLES .....	15
ACTIONS POUR LES ÉLÉMENTAIRES .....	22
BONNE CONDUITE AU MUSÉE, INFORMATIONS PRATIQUES .....	33

# ÉDITO

Nous avons fait de l'éducation et de la culture deux priorités majeures de ce nouveau mandat 2020-2026. Il s'agit à la fois de diffuser la culture partout et tout le temps, de créer les meilleures conditions pour l'apprentissage de nos enfants et, aussi, d'offrir aux jeunes Saumurois un accès toujours plus large et plus juste à des horizons variés - en matière de sport, d'écologie, de solidarité, et bien sûr de culture.

L'accès de tous les publics au patrimoine et à l'histoire a ici tout son sens, dans une ville et un territoire particulièrement pourvus et dont la connaissance intime ne peut faire l'économie d'une découverte des richesses et des beautés architecturales et artistiques. Cet accès à notre histoire constitue, de surcroît, un élément majeur de citoyenneté et un formidable vecteur de lien social.

C'est précisément dans ce but que le Château-Musée de Saumur développe, depuis plusieurs années et plus encore aujourd'hui, une offre spécifique à destination du public scolaire. L'histoire et l'architecture du monument ainsi que les riches collections du musée municipal sont, pour les élèves, un support d'exception pour appréhender l'histoire, les techniques ou les processus créatifs mais aussi pour comprendre la place des femmes et des hommes dans la société, découvrir de façon inédite et très concrète les

grandes périodes historiques, apprendre à se repérer dans l'espace et le temps, s'interroger, s'étonner mais aussi s'émerveiller.

La présente brochure a pour objectif d'apporter aux enseignants une vue d'ensemble de l'offre pédagogique au Château-Musée. Les nombreuses visites et activités thématiques s'adaptent aux besoins des enseignants afin d'éclairer une partie du programme sous un jour nouveau ou compléter les enseignements dispensés en classe.

Les équipes du Château-Musée conçoivent et mettent en œuvre ces activités pédagogiques qui proposent aux élèves une aventure patrimoniale immersive capable, comme je l'ai souhaité, d'apporter plaisir, émotion et ouverture à des horizons nouveaux.

Je vous souhaite une belle année de découvertes et d'apprentissages dans nos musées et monuments et particulièrement au Château-Musée de Saumur, monument-phare du territoire saumurois.

Jackie Goulet Claisse  
Maire de la Ville de Saumur  
Président de la communauté  
d'agglomération Saumur Val de Loire



# LES SCOLAIRES AU MUSÉE



Visite accompagnée Le château de Saumur, de la forteresse au musée

**Lieu de plaisir et de savoir, le musée est un partenaire éducatif incontournable.** Face aux œuvres et au monument, les élèves peuvent apprendre, se cultiver, se former et développer leur esprit critique. **En complément des apprentissages toutes les disciplines enseignées à l'école s'enrichissent d'une sortie au musée.** L'enseignant, selon ses objectifs et en lien avec les programmes scolaires, a le choix entre plusieurs propositions de visites, celles relevant de la sensibilisation ou celles relevant des approfondissements.

## VISITE ACCOMPAGNÉE ET PARCOURS-ATELIER

Les médiatrices du musée explorent un thème à travers les œuvres et/ou le monument en guidant le regard, en favorisant les échanges et en permettant de faire des élèves des acteurs de leur parcours. Des outils et supports participent à l'approfondissement des connaissances, permettent d'expérimenter des matériaux, des techniques pour favoriser l'approche ou l'analyse des œuvres : faire pour mieux voir !

1h à 1h30 selon les niveaux

## PARCOURS CONTÉ

Favorisant une approche sensible des œuvres, faisant du musée un lieu de surprises et d'émotions, le parcours conté s'adapte aux univers de référence des plus jeunes. Il permet notamment de faire ses premiers pas au musée pour les 3-6 ans. La porte d'entrée empruntée n'est pas celle de l'histoire de l'art, mais celle d'une approche sensorielle des œuvres pour faire l'expérience du musée.

45min à 1h selon les niveaux

## VISITE EN AUTONOMIE

L'enseignant anime lui-même sa visite préparée en amont avec la médiatrice culturelle. Différents outils (dossier pédagogique, livrets de visite) sont disponibles autour du monument, des collections permanentes et des expositions temporaires. La visite se fait avec la classe sous la responsabilité et le discours de l'enseignant.

1h à 1h30 selon les niveaux

## PARCOURS SUR MESURE

Les médiatrices culturelles sont à l'écoute des enseignants pour étudier et mettre en place un parcours ou projet personnalisé en lien avec le monument et/ou les collections du musée.

# LES MODALITÉS DE RÉSERVATION



## EFFECTIFS ET ACCOMPAGNATEURS

**Nous accueillons les classes dans la limite de 35 personnes, accompagnateurs compris.**

Nous appliquons la législation en vigueur concernant le nombre réglementaire d'accompagnateurs (BO 23 SEPT.1999) en acceptant toutefois un accompagnateur de plus pour permettre un encadrement optimal dans le musée :

### MATERNELLE

- TPS / PS : **5 adultes accompagnateurs maximum (enseignant compris) / classe**
- MS / GS : **4 adultes accompagnateurs maximum (enseignant compris) / classe**

### ÉLÉMENTAIRE ET COLLÈGE TOUS NIVEAUX

**3 adultes accompagnateurs maximum (enseignant compris) / classe**

Les accompagnateurs en plus devront s'acquitter du droit d'entrée.

## CONTACT ET RÉSERVATION

**Sophie SASSIER, chargée des actions éducatives**

- Par téléphone au 02 41 40 24 43

- Par mail à cette adresse : [sophie.sassier@saumur.fr](mailto:sophie.sassier@saumur.fr)

- En utilisant la fiche contact sur le site du Château-Musée de Saumur :

<http://www.chateau-saumur.fr/groupes/les-visites-pedagogiques-pour-les-scolaires>

## LES TARIFS

Établissements scolaires et péri-scolaires de la Ville de Saumur : **GRATUIT**

Établissements scolaires et péri-scolaires hors Ville de Saumur : **FORFAIT DE 70€ / CLASSE**

(dans la limite de 35 personnes maximum, élèves et accompagnateurs compris)

Services : boutique, aire de pique-nique, toilettes publiques, parking autocars gratuit

## LES HORAIRES D'OUVERTURE

**Du 1<sup>er</sup> septembre 2023 au 30 septembre 2023**

**Du 1<sup>er</sup> avril 2024 au 30 juin 2024**

du mardi au dimanche de 10h à 18h

**Du 1<sup>er</sup> octobre 2023 au 31 décembre 2023**

**Du 10 février 2024 au 31 mars 2024**

du mardi au dimanche de 10h à 13h et de 14h à 17h30

**Fermeture hivernale du 1er janvier 2024 au 3 février 2024**

**Ouverture tous les jours de 10h à 19h en juillet et août 2024**

# LE CHÂTEAU, SON HISTOIRE

## DONJON ET FORTERESSE ROYALE

La confluence du Thouet et de la Loire a forgé un éperon rocheux sur lequel ont été construits la première abbaye de Saint-Florent et le château de Saumur. Dans la seconde moitié du X<sup>e</sup> siècle, Thibaud le Tricheur, comte de Blois, et son fils Eudes I<sup>er</sup> font élever une première enceinte (castrum) pour protéger l'abbaye et le château qui n'est alors qu'une simple tour de bois. Foulques Nerra prend la place en juillet 1026 et fait entrer Saumur dans le comté d'Anjou. Dès le milieu du XI<sup>e</sup> siècle, les comtes d'Anjou font bâtir une imposante tour romane appareillée dont le niveau inférieur est toujours présent. À la fin du XI<sup>e</sup> siècle, cette tour romane est progressivement emmottée. En 1203, le roi de France Philippe Auguste s'empare de Saumur aux dépens de la dynastie Plantagenêt et intègre la ville dans le domaine royal (1207). C'est pendant les premières années du règne de Saint Louis qu'est élevée une forteresse de plan trapézoïdal cantonnée de tours rondes (préceptes architecturaux philippiens).

## LES PRINCES DE FLEUR DE LYS ET LE PALAIS PRINCIER

L'Anjou est une terre apanagée qui est confiée au fils cadet du roi. En 1356, le comté est ainsi entre les mains de Louis, fils de Jean II le Bon. La province est érigée en duché en 1360 et Louis I<sup>er</sup>, duc d'Anjou, fait édifier un château-palais dont le faste princier s'illustre parfaitement dans l'enluminure des *Très Riches Heures du duc de Berry*. Les appartements sont richement décorés (décors sculptés des cheminées, pavements médiévaux en terre cuite glaçurée) et le château s'orne en particulier d'une galerie à deux niveaux, d'une vis principale à loggia, d'un foisonnement de fleurs de lys pour les épis de faîtage, ou encore d'un escalier en vis double desservant appartements et belvédère. Cependant, cette résidence faite pour le séjour agréable des princes n'est pas exempte d'éléments d'architecture militaire, le chantier étant contemporain de la guerre de Cent Ans.



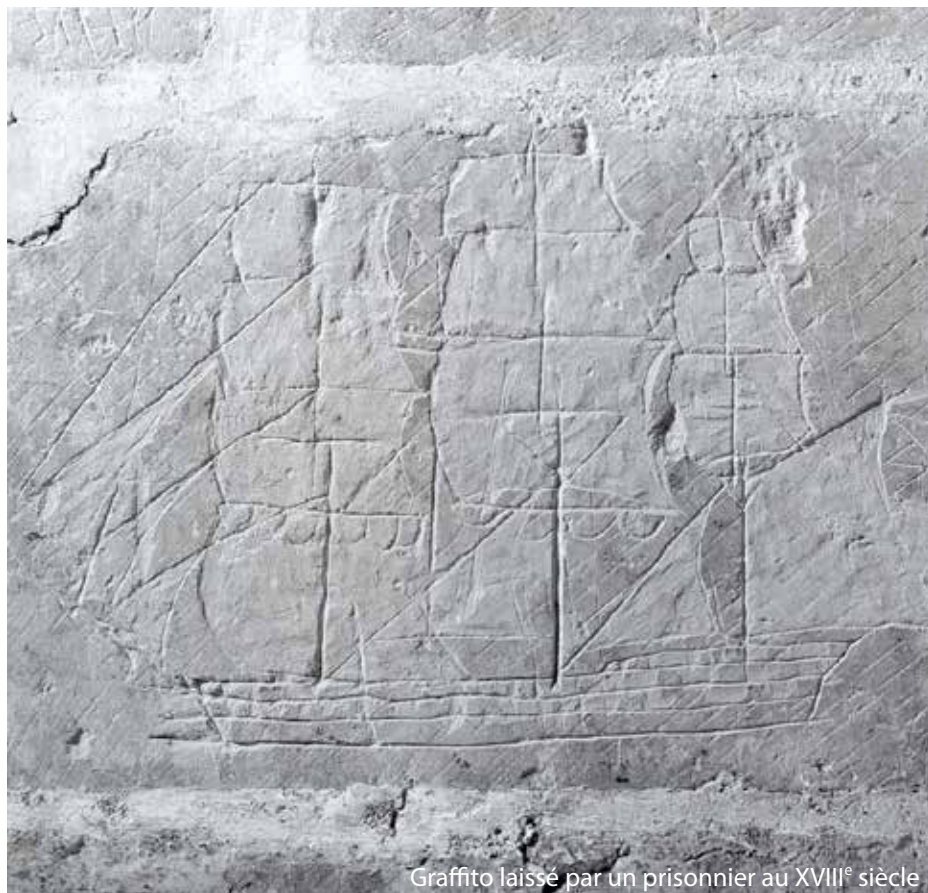
Voûte de l'escalier d'honneur du château



Enluminure du manuscrit des *Très Riches Heures du duc de Berry*, XV<sup>e</sup> siècle (détail)

## LA CITADELLE DU GOUVERNEUR ET LA PRISON D'ÉTAT

En avril 1589, le huguenot Philippe Duplessis-Mornay, conseiller du futur Henri IV, devient gouverneur de la ville. Saumur est, après la signature de l'Édit de Nantes en mai 1598, place de sûreté protestante. Le gouverneur engage d'impressionnantes campagnes de fortification dans la ville basse et au château. Autour de ce dernier, des bastions se déploient en étoile. Cette citadelle « à la moderne » est un ouvrage défensif efficace face aux développements de l'artillerie. Sous Louis XIV, le château devient lieu de garnison et prison. En 1810, Napoléon I<sup>er</sup> transforme le bâtiment en prison d'État et de lourds aménagements intérieurs dénaturent les anciens appartements.



Graffito laissé par un prisonnier au XVIII<sup>e</sup> siècle

## LE MUSÉE MUNICIPAL

Le château, dès 1862, et son enceinte bastionnée, en 1964, sont classés au titre des Monuments Historiques. En 1906, la Ville rachète le château à l'État et en commence la restauration. Le musée municipal, créé en 1829 et installé dans les étages de l'Hôtel de Ville, prend place au château en 1912, tout comme la collection d'objets équestres de la Société du Musée du cheval. Le legs d'une importante collection d'arts décoratifs en 1919 (comte Charles Lair) enrichit considérablement le musée municipal, aujourd'hui **Musée de France**.



Le château vu des vignes

# LES COLLECTIONS PERMANENTES DU MUSÉE

## LES ARTS DÉCORATIFS

Le musée municipal, installé entre 1829 et 1912 à l'Hôtel de Ville, rassemblait diverses collections allant d'objets préhistoriques et d'antiquités gallo-romaines aux Beaux-Arts, en passant par une importante collection d'histoire naturelle. L'ensemble est déménagé au château en 1912 alors que les anciens appartements des ducs d'Anjou viennent d'être restaurés.

Des dons et des acquisitions dotent le musée d'un ensemble de peintures et de sculptures du XIX<sup>e</sup> siècle dont plusieurs sont l'œuvre d'artistes régionaux, tels les sculpteurs David d'Angers (1788-1856), Jules Desbois (1851-1935), Albert Jouanneault (1888-1944), Alfred Benon (1887-1965).

En 1919, le comte Charles Lair (1841-1919), collectionneur éclairé et grand voyageur, lègue à la Ville sa collection d'œuvres d'art, constituée de sculptures, de meubles et surtout de céramiques (1300 pièces) : c'est l'une des plus belles collections de céramique de France car toutes les techniques de cet art sont brillamment illustrées et de nombreuses œuvres font référence.

La collection Lair comprend aussi des pièces magnifiques tels des émaux champlevés limousins des XII<sup>e</sup> et XIII<sup>e</sup> siècles, des sculptures sur bois, pierre ou albâtre d'origine française, flamande, espagnole, allemande, des ornements liturgiques, des manuscrits...

Le musée expose aussi depuis 1965, au terme d'un accord entre l'administration des Monuments Historiques, le clergé et la municipalité, des tapisseries à sujets profanes provenant de l'église Notre-Dame de Nantilly à Saumur. Parmi ces chefs-d'œuvre de la période médiévale, *Le Bal des Sauvages* tissé dans les Flandres à la fin du XV<sup>e</sup> siècle.

L'exceptionnelle collection de tapisseries et l'unique collection de céramiques occupent actuellement le premier étage du château avec meubles, tableaux, sculptures, et offrent un parcours artistique à travers le Moyen Âge, la Renaissance et la période classique.





# LES COLLECTIONS PERMANENTES DU MUSÉE

## LA COLLECTION CHEVAL

La collection autour du cheval, rassemblée à Saumur, en 1911, par des passionnés d'équitation réunis par la Société du Musée du cheval, et sous l'impulsion du vétérinaire-major Joly (1860-1920), est exposée au château jusqu'aux années 2000. La présentation de cette collection, dévolue à la Ville en 1957, est présentée par roulement.

La collection comprend plus de 7200 œuvres et objets, des pièces de harnachement, d'éperonnerie, des costumes, des instruments vétérinaires, des éléments anatomiques mais aussi des peintures, des sculptures, des estampes, des livres, des photographies, des céramiques se rapportant au cheval et aux équidés en général. Des dons, des acquisitions et des

dépôts de l'État enrichissent la collection initiale et l'ensemble permet de retracer l'histoire du harnachement du cheval de selle à travers les âges (de la Préhistoire au XX<sup>e</sup> siècle) et à travers le monde (Europe, Asie, Amérique et Afrique selon le renouvellement des présentations).

Ce parcours historique et ethnologique propose des pièces exceptionnelles, à la fois d'un point de vue esthétique mais aussi à travers l'ingéniosité de leur réalisation et les progrès techniques qu'elles illustrent.



# Tolkien, le pouvoir de l'imaginaire

## *D'Aubusson à Saumur, voyage en Terre du Milieu*

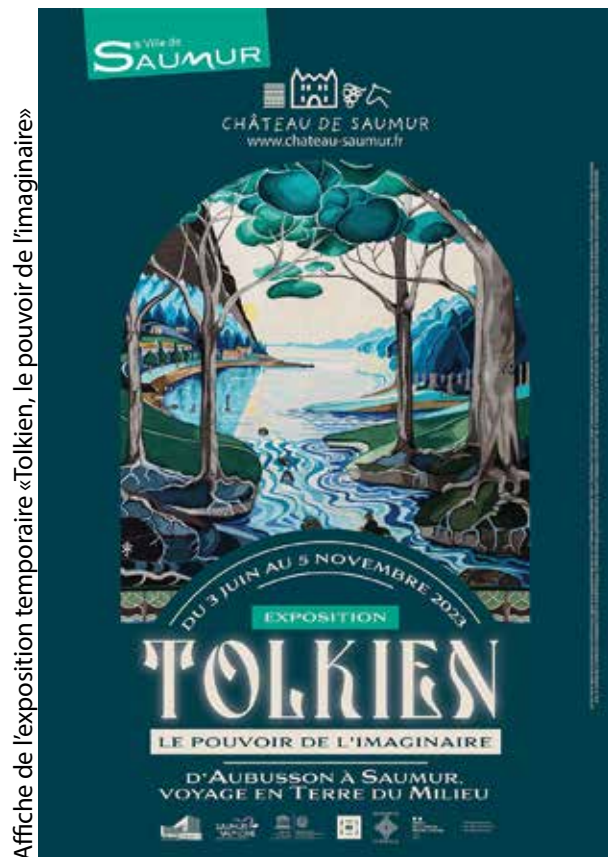
Chaque année, une ou plusieurs expositions temporaires sont programmées au Château-Musée selon deux formats : un artiste invité qui met en résonance ses créations contemporaines avec les collections, ou bien une exposition thématique en lien avec l'histoire locale, les œuvres ou les artistes présents dans les collections.

### HÉROS ET CRÉATURES IMAGINAIRES

PARCOURS-ATELIER – 1H30 – DU MARDI 3 OCTOBRE AU VENDREDI 3 NOVEMBRE

Licorne, Basilic et Dragon racontent aux élèves l'histoire des héros et des créatures fantastiques qui ont bercé l'imaginaire médiéval. Ils voyagent depuis des terres lointaines jusqu'au château de Saumur pour illustrer les codes de la fantasy.

Afin de finaliser cette quête magique dans le monde de Tolkien, nos héros et héroïnes d'un jour réalisent leur propre marionnette-dragon !



#### COLLECTION D'ARTS DÉCORATIFS DU CHÂTEAU-MUSÉE

THÈMES : HÉROS / CRÉATURES FANTASTIQUES / QUÊTE ET AVENTURE  
DANS LA LITTÉRATURE / FANTASY MÉDIÉVALE / ARTS DÉCORATIFS /  
BEAUX-ARTS / BIOGRAPHIE

Du 03.10.2023 au 03.11.2023

NIVEAUX : CE1 -> CM1

#### OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Observer, raconter, questionner les œuvres

Découvrir et comprendre des récits

Explorer les univers symboliques

Comprendre les codes de la fantasy

Enrichir son vocabulaire

# Performance du cheval et performer à cheval !

## *Cheval de sport et cheval de loisirs au Château-Musée de Saumur*

FÊTE DE LA SCIENCE : Sport et Sciences

**À l'occasion la Fête de la science sur le thème du sport, le village des sciences s'installe au Petit Souper les 14 et 15 octobre 2023. Les équipes municipales et les associations locales animent des ateliers ludiques et pédagogiques qui donnent accès aux cultures scientifiques et techniques.**

VISITE ACCOMPAGNÉE – 1H30 – DU MARDI 17 OCTOBRE AU VENDREDI 15 DÉCEMBRE

La thématique « Sport et Sciences » retenue en 2023 dans le cadre de l'évènement national sera illustrée par des activités ludiques autour de la performance équestre au Château-Musée de Saumur.

Les objets du musée, qu'ils soient destinés au cheval, au cavalier ou aux soignants, montrent les avancées techniques et scientifiques utiles à la performance sportive. Un focus sur l'engouement des courses hippiques des XIX<sup>e</sup> et XX<sup>e</sup> siècles permettra de comprendre et décomposer la technique du galop, l'allure exigée des champions comme Flying Fox, pur-sang anglais dont le squelette est conservé au Château.

# fête de la Science

Flying Fox © Château-Musée de Saumur - L. De Serres



COLLECTION HIPPIQUA DU CHÂTEAU-MUSÉE

THÈMES : SCIENCES ET TECHNIQUES / SPORT / ÉVOLUTION / CHEVAL  
/ ANATOMIE ET GÉNÉTIQUE / ARCHIVES / MONDE ANIMAL

DU 17.10.2023 au 15.12.2023

NIVEAUX : CE1 -> CM1

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Découvrir les collections hippiques du musée

Observer et comprendre des évolutions anatomiques

Observer et comprendre la recherche de performances physiques

Enrichir son vocabulaire

# Buvons ! La faïence raconte le vin

Chaque année, une ou plusieurs expositions temporaires sont programmées au Château-Musée selon deux formats : un artiste invité qui met en résonance ses créations contemporaines avec les collections, ou bien une exposition thématique en lien avec l'histoire locale, les œuvres ou les artistes présents dans les collections.

VISITE CONTÉE ET SENSORIELLE – 1H15 – DU 10 FÉVRIER AU 22 SEPTEMBRE 2024

Grappy, petite grappe de raisin saumuroise, grandit paisiblement sur sa vigne quand, rapidement, elle refuse de devenir du vin et décide de quitter le rang ! Grappy se réfugie au Château-Musée de Saumur et fait la rencontre de nouveaux amis. Entre découverte et émerveillement, notre petit personnage part explorer les bouteilles, gourdes et autres objets en faïence afin de mûrir et, qui sait, accepter sa destinée ?



COLLECTION D'ARTS DÉCORATIFS DU CHÂTEAU-MUSÉE

THÈMES : CÉRAMIQUE / ALIMENTATION / ARTS DÉCORATIFS /  
SAVOIR - FAIRE / GESTES ET USAGES / ÉVEIL DES SENS

Du 10.02.2024 au 22.09.2024

NIVEAUX : **MATERNELLES**

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Observer, raconter, questionner les œuvres

Découvrir et comprendre des usages

Découvrir la vie quotidienne et les habitudes alimentaires

Enrichir son vocabulaire

# Buvons ! La faïence raconte le vin

Chaque année, une ou plusieurs expositions temporaires sont programmées au Château-Musée selon deux formats : un artiste invité qui met en résonance ses créations contemporaines avec les collections, ou bien une exposition thématique en lien avec l'histoire locale, les œuvres ou les artistes présents dans les collections.

Gourde plate, gourde globulaire aplatie, aiguière, décor a compendiaro - Nevers, 1<sup>ère</sup> moitié du XVII<sup>e</sup> siècle



Deux seaux à rafraîchir les verres, décor en camaïeu bleu, Berain, Moustiers, manufacture Clérissy, vers 1720-1740



VISITE-ENQUÊTE – 1H30 – DU 10 FÉVRIER AU 22 SEPTEMBRE 2024

En mêlant faïence et vin, l'exposition illustre les pratiques, les savoir-faire et les modèles de différents centres de production tels que Nevers, Moustiers ou Sceaux. Elle dévoile également, à travers les siècles et selon les classes sociales, les goûts et les usages en matière de boissons.

La visite, proposée sous forme d'enquête, permet aux élèves de découvrir des formes, des symboles et des décors qui puisent dans les mythes et les croyances. Par une approche sociale et culturelle, les supports pédagogiques contribuent aussi à la connaissance des usages et des habitudes alimentaires sous l'Ancien Régime et la première moitié du XIX<sup>e</sup> siècle.

## COLLECTION D'ARTS DÉCORATIFS DU CHÂTEAU-MUSÉE

THÈMES : CÉRAMIQUE / ALIMENTATION / ARTS DÉCORATIFS / MYTHOLOGIE / MUSÉE / ARCHIVES / SCIENCES ET TECHNIQUES

Du 10.02.2024 au 22.09.2024

NIVEAUX : **CE1** -> **CM2**

### OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Observer, raconter, questionner les œuvres

Découvrir et comprendre des usages

Découvrir vie quotidienne et habitudes alimentaires sous l'ancien régime

Illustrer des mythes et des croyances

Enrichir son vocabulaire

# VIE DE MUSÉE : UNE ÉQUIPE, UN MONUMENT, DES COLLECTIONS, DES ACTIONS

Le Château-Musée de Saumur compte une équipe de 31 agents, permanents ou contractuels, au service des publics. Des agents aux compétences scientifiques et techniques permettent la présentation et la valorisation des collections du musée municipal. Chaque année, l'équipe met en œuvre le suivi des expositions permanentes, le renouvellement des expositions temporaires, la programmation d'animations et l'accueil des publics. Le visiteur, amateur ou spécialiste, en quête de plaisir et de connaissances trouvera un accueil privilégié auprès d'interlocuteurs spécialisés.

## CONSERVATION

Conservatrice en chef du patrimoine,  
cheffe d'établissement : **Estelle Géraud**  
Régisseuse des collections : **Nathalie Halgand**  
Chargée de collections hippique : **Hélène Dubois**  
*musee@saumur.fr*

## ADMINISTRATION

02 41 40 24 40  
Secrétariat : **Christelle Boissinot**  
Intendance : **Sylvie Billon**  
*chateau@saumur.fr*

## PROMOTION - COMMUNICATION

Chargée de promotion : **Chantal Chauvry-Lanche**  
*chateau.promotion@saumur.fr*  
Alternante, chargée de projets numériques :  
**Stéphanie Denise**

## MÉDIATION

Médiatrice culturelle, en charge des publics :  
**Sophie Sassier**  
*sophie.sassier@saumur.fr*  
Médiatrice culturelle : **Loïs Simon**  
Chargée de médiation hippique : **Hélène Dubois**  
Tout au long de l'année, le service des publics travaille en partenariat avec l'Éducation Nationale, la DRAC Pays de la Loire et de nombreux intervenants, artistes et professionnels associés, pour vous proposer des parcours adaptés.

## ACCUEIL - RÉGIE

02 41 40 24 40  
L'équipe d'accueil du Château-Musée est à votre écoute et à votre disposition dès votre arrivée. N'hésitez pas à demander des renseignements à la billetterie du Château-Musée et aux agents de surveillance présents dans les salles, qui garantissent aussi votre sécurité.

Responsable Boutique-Billetterie : **Hélène Dubois**  
Régisseuses : **Catherine Fina, Dagmar Dumont, Anna Rolanova, Brigitte Bernard, Valérie Guessard**  
*chateau.regie@saumur.fr*

Ainsi que 17 agents à l'accueil, l'animation de visites guidées et la surveillance des salles du musée.

## ENTRETIEN - LOGISTIQUE

L'accrochage, l'éclairage, la fabrication de socles, le mouvement des œuvres, mais aussi l'entretien des espaces de visite et des réserves... autant de domaines indispensables au bon fonctionnement du musée et au confort du visiteur ! **Pascale Royer, Nelly Roucher et Jimmy Prieur** sont soutenus, au gré des besoins, par les équipes du service bâtiment et du service fêtes et cérémonies de la Direction des Moyens techniques de la Ville.



# ACTIONS POUR LES MATERNELLES



# Sur les traces des patounes

## VISITE ACCOMPAGNÉE - 1h

San-numérodinvent-R, le petit chaton du château, est encore parti se promener dans les salles du musée, mais cette fois-ci impossible de remettre la main sur lui ! Où peut-il être ? Fait-il encore sa sieste sur le fauteuil Louis XV ou est-il en train de jouer avec les fils de laine de la tapisserie du *Bal des sauvages* ? Les enfants vont devoir le retrouver, avant qu'il ne fasse une bêtise, en suivant les traces de ses petites pattes dissimulées dans le château.

COLLECTION PERMANENTE DU MUSÉE

THÈMES : FORMES / COULEURS /  
MATÉRIAUX / SCULPTURES /  
PEINTURES / ANIMAUX

TOUTE L'ANNÉE

NIVEAUX : **PS / MS / GS**

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Faire ses premiers pas au musée  
Observer les œuvres  
Découvrir et comprendre des usages  
Appréhender espaces et volumes  
Enrichir son vocabulaire





# Kamishibai au musée

## PARCOURS CONTÉ - 45mn

À travers l'art du petit théâtre japonais, les élèves partent pour un voyage conté et illustré entre Orient et Occident. Sous leur regard, pagodes, mandarins, fleurs et oiseaux prendront vie et leur feront le récit des longs voyages en mer depuis la Chine et le Japon vers les ports et les ateliers de Hollande et de France. Une animation poétique et originale destinée aux plus petits pour découvrir, à travers un périple aux riches décors orientaux, l'importante collection de céramiques du château de Saumur.



Assiette « aux Chinois », Rouen ou Sinceny, vers 1730-1740 (détail)



Plat « Chinois défilant dans un paysage », Nevers, vers 1680-1700 (détail)



Assiette « aux marchands levantins », Rouen, vers 1780 (détail)

## COLLECTION PERMANENTE DU MUSÉE

THÈMES : FORMES / COULEURS /  
VOYAGE / ANIMAUX / PEINTURES /  
CÉRAMIQUE

TOUTE L'ANNÉE

NIVEAUX : **PS / MS / GS**

## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Faire ses premiers pas au musée  
Observer les œuvres  
Découvrir et comprendre des usages  
Découvrir le monde et les voyages  
Enrichir son vocabulaire

# Sur la piste de Bayard

## VISITE ACCOMPAGNÉE - 1h

Entendez l'histoire de Bayard, le cheval enchanté et immortel des quatre fils Aymon, qui a défié Charlemagne. Il se cache depuis des siècles et personne n'arrive à le voir ou à l'attraper ! Pourtant, il a laissé des indices de son passage au château. Les enfants pourront-ils les reconnaître parmi les objets du musée ?



Bas-relief représentant les quatre fils Aymon sur Bayard, plaque de rue de Maastricht (date inconnue)

COLLECTION PERMANENTE DU MUSÉE

THÈMES : FORMES / COULEURS /  
MATÉRIAUX / CHEVAL / VOYAGE  
VIE QUOTIDIENNE / ANATOMIE

TOUTE L'ANNÉE

NIVEAUX : **PS / MS / GS**

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Faire ses premiers pas au musée  
Observer les œuvres  
Découvrir et comprendre des usages  
Aborder l'histoire par le conte  
Enrichir son vocabulaire



Soucoupe au décor Kakiemon dit « à la haie »,  
Chantilly, vers 1735-1740 (détail)

# Petites bêtes au musée...

## PARCOURS-ATELIER - 1h

Au château de Saumur, les élèves partent à la recherche des petites bêtes, à plumes ou à poils, volantes ou galopantes, familières ou fantastiques ! L'atelier ludique permet de faire ses premiers pas au musée pour découvrir les œuvres d'art en s'amusant. Il s'agit d'être rusé comme un renard, ne pas donner sa langue au chat et repartir fier comme un paon avec sa propre petite bête faite maison !



Gargouille sculptée, aile sud du château (détail)



Chien de Fô, Nevers, vers 1660-1680

ARCHITECTURE ET  
COLLECTION PERMANENTE DU MUSÉE

-----  
THÈMES : FORMES / COULEURS /  
MATÉRIAUX / SCULPTURES /  
PEINTURES / ANIMAUX / SYMBOLES

-----  
TOUTE L'ANNÉE

-----  
NIVEAUX : **MS / GS**

-----  
OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Observer, raconter, questionner les œuvres  
Découvrir et comprendre des usages  
Découvrir le monde animal et les récits  
associés  
Enrichir son vocabulaire

Étrier d'apparat pour amazone, Pérou (?), XIX<sup>e</sup> siècle



# Cheval, qui aides-tu ?

## PARCOURS-ATELIER - 1h15

« Presque aussi puissant que le bœuf, j'ai labouré les champs et tiré toutes sortes de véhicules. Plus rapide et plus élégant que l'âne, plus confortable que le chameau, j'ai transporté de nombreux peuples sur tous les chemins depuis près de 5000 ans. Je suis le cheval, que l'on élève, soigne et harnache pour aider les femmes et les hommes dans leurs diverses activités. »

Une approche pédagogique et ludique du rôle de l'animal et des techniques mises en œuvre pour favoriser son emploi.

### COLLECTION PERMANENTE DU MUSÉE

THÈMES : FORMES / COULEURS /  
MATÉRIAUX / CHEVAL /  
VIE QUOTIDIENNE / ANATOMIE

TOUTE L'ANNÉE

NIVEAUX : **MS / GS**

### OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Observer, raconter, questionner les œuvres

Découvrir et comprendre des usages

Situer et nommer les différentes parties du corps

Apprendre de nouvelles notions (taille, vitesse, force)

Communiquer en groupe

Enrichir son vocabulaire



Bottes de postillon, France, XIX<sup>e</sup> siècle

Mors de bride, France, 4<sup>e</sup> quart du XV<sup>e</sup> siècle – 1<sup>er</sup> quart du XVI<sup>e</sup> siècle



# Alphabet façade

## VISITE ACCOMPAGNÉE - 1h

Parcours ludique et jeux de formes pour découvrir l'architecture médiévale, ses spécificités et ses usages à travers la vie quotidienne des seigneurs angevins. Tout en arpentant les lieux, les élèves, accompagnés des péripéties des anciens occupants du château, retracent dix siècles d'histoire et d'évolution architecturale grâce aux jeux de formes et aux jeux sonores. Les comptines et les onomatopées de tous âges sont les bienvenues !

HISTOIRE ET ARCHITECTURE

THÈMES : FORMES / COULEURS /  
MATÉRIAUX / SCULPTURES /  
ARCHITECTURE

TOUTE L'ANNÉE

NIVEAUX : **MS / GS**

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Observer, raconter, questionner l'architecture  
Découvrir et comprendre des usages  
Se déplacer dans le temps et dans l'espace  
Découvrir le Moyen Âge  
Enrichir son vocabulaire



Cour d'honneur, vue de l'angle nord-est



Balustrade ajourée du belvédère, aile sud du château





# ACTIONS POUR LES ÉLÉMENTAIRES

# Alphabet façade

## VISITE ACCOMPAGNÉE - 1h

Parcours ludique et jeux de formes pour découvrir l'architecture médiévale, ses spécificités et ses usages à travers la vie quotidienne des seigneurs angevins. Tout en arpentant les lieux, les élèves, accompagnés des péripéties des anciens occupants du château, retracent dix siècles d'histoire et d'évolution architecturale grâce aux jeux de formes et aux jeux sonores. Les comptines et les onomatopées de tous âges sont les bienvenues !

### HISTOIRE ET ARCHITECTURE

-----  
THÈMES : FORMES / COULEURS /  
MATÉRIAUX / SCULPTURES /  
ARCHITECTURE

-----  
TOUTE L'ANNÉE

-----  
NIVEAUX : **CP**

### OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Observer, raconter, questionner l'architecture  
Découvrir et comprendre des usages  
Se déplacer dans le temps et dans l'espace  
Découvrir le Moyen Âge  
Enrichir son vocabulaire

Le belvédère, aile sud du château



L'escalier d'honneur et l'aile nord du château





Le château vu de l'ouest

# Le château de Saumur, de la forteresse au musée

## VISITE ACCOMPAGNÉE - 1h15

Comprendre un monument de plus de 1000 ans en explorant son histoire, ses personnages clés, ses évolutions architecturales à travers l'observation et l'expérimentation. Du château fort à la prison d'État, du palais fastueux au musée municipal, les élèves traversent les époques en compagnie des seigneurs angevins, rois et reines de France qui ont fait vivre le château de Saumur. Un livret de visite complète l'expérience de visite. Le discours s'adapte au niveau des élèves reçus.



La galerie, aile nord du château

### HISTOIRE ET ARCHITECTURE

THÈMES : ARCHITECTURE /  
MOYEN ÂGE / FÉODALITÉ /  
PATRIMOINE / MUSÉE

TOUTE L'ANNÉE

NIVEAUX : **DU CP AU CM2**

### OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Observer, raconter, questionner l'architecture  
Découvrir et comprendre des usages  
Compléter ses connaissances sur le Moyen  
Âge, la société féodale  
Se déplacer dans le temps et dans l'espace  
Enrichir son vocabulaire



# Une heure chez un seigneur au Moyen Âge

## VISITE ACCOMPAGNÉE - 1h15

De la chapelle à la chambre de parure, de la chaire au coffre, les élèves s'initient à l'art de vivre d'un seigneur de la fin du Moyen Âge. Les salles du château et les collections de mobilier qu'elles abritent illustrent les usages de l'époque et les enjeux d'une société régie par la féodalité. La richesse des matières et les découvertes techniques assuraient au seigneur, qui se déplaçait de manoirs en châteaux, un nomadisme de luxe. Un livret de visite complète l'expérience de visite.



Enluminure du manuscrit des *Très Riches Heures du duc de Berry*, XV<sup>e</sup> siècle (détail)



Chambre de retrait, 1<sup>er</sup> étage, collection arts décoratifs

HISTOIRE ET ARCHITECTURE

COLLECTION PERMANENTE DU MUSÉE

THÈMES : ARCHITECTURE / ARTS DÉCORATIFS /  
MOBILIER / MOYEN ÂGE / FÉODALITÉ /  
ART DE VIVRE

TOUTE L'ANNÉE

NIVEAUX : **DU CE1 AU CM2**

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Observer, raconter, questionner l'architecture

Découvrir et comprendre des usages

Compléter ses connaissances sur le Moyen Âge, la société féodale

Se déplacer dans le temps et dans l'espace

Découvrir le Moyen Âge : mode de vie et progrès techniques

Enrichir son vocabulaire

# Orient - occident, voyage de céramiques !

## VISITE ACCOMPAGNÉE - 1h30

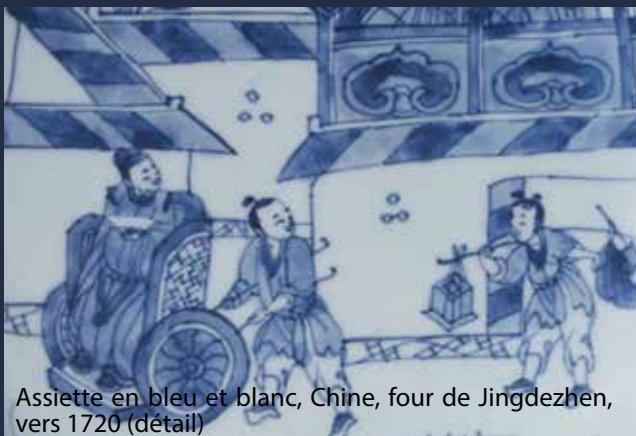
À partir du XVII<sup>e</sup> siècle le commerce maritime ouvre de nouvelles routes sur toutes les mers du globe et les échanges économiques comme les échanges culturels se développent. On voit apparaître les Compagnies des Indes, associations de négociants qui commercent avec les contrées dites lointaines : l'Amérique ou l'Asie. La concurrence est féroce afin d'obtenir les monopoles et les riches cargaisons sont parfois la proie des corsaires, parfois celle des pirates ! L'exceptionnelle collection de faïences et de porcelaines exposée au Château-Musée, à travers ses usages et ses décors, est le support idéal pour explorer le monde, les interactions culturelles entre les peuples ainsi que les échanges de savoirs et de techniques.



Assiette décor «à la pagode», Rouen, vers 1730-1740 (détail)



Assiette «aux marchands levantins», Rouen, vers 1780 (détail)



Assiette en bleu et blanc, Chine, four de Jingdezhen, vers 1720 (détail)

## COLLECTION PERMANENTE DU MUSÉE

THÈMES : ARTS DÉCORATIFS / ANCIEN RÉGIME  
/ TECHNIQUE ET SAVOIR-FAIRE / CÉRAMIQUE /  
COMMERCE TRIANGULAIRE / ART DE VIVRE

TOUTE L'ANNÉE

NIVEAUX : **CM1-CM2**

## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Observer, raconter, questionner les œuvres  
Découvrir et comprendre des usages, des décors  
Découvrir les sciences et techniques  
Enrichir son vocabulaire

# Kamishibai au musée

## PARCOURS-ATELIER - 1h30

À travers l'art du petit théâtre japonais, les élèves partent pour un voyage conté et illustré entre Orient et Occident. Sous leur regard, pagodes, mandarins, fleurs et oiseaux prendront vie et leur feront le récit des longs voyages en mer depuis la Chine et le Japon vers les ports et les ateliers de Hollande et de France. Une animation poétique et originale pour découvrir, à travers un périple aux riches décors orientaux, l'importante collection de céramiques du château de Saumur. Un atelier créatif (planches de Kamishibai inspirées des objets du musée) complète la visite.



Assiette « aux Chinois », Rouen ou Sinceny, vers 1730-1740 (détail)



Plat « Chinois défilant dans un paysage », Nevers, vers 1680-1700 (détail)



Assiette « aux marchands levantins », Rouen, vers 1780 (détail)

### COLLECTION PERMANENTE DU MUSÉE

THÈMES : ARTS DÉCORATIFS / TECHNIQUES /  
CÉRAMIQUE / VOYAGE / SAVOIR-FAIRE / DESSIN

TOUTE L'ANNÉE

NIVEAUX : **CM1 - CM2**

### OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Observer, raconter, questionner les œuvres

Découvrir et comprendre des usages

Découvrir les sciences et techniques, les savoir-faire

Découvrir différentes cultures à travers le monde

Enrichir son vocabulaire

Métier de haute lisse, tissage en cours



# L'art de la tapisserie

## PARCOURS-ATELIER - 1h30

Du fil de laine au fil de soie, l'art du lissier se révèle aux élèves dans cette visite thématique et didactique. Grâce aux exceptionnelles tapisseries exposées au Château-Musée, tissées entre les XV<sup>e</sup> et XVIII<sup>e</sup> siècles en France ou dans les Flandres, les élèves découvrent et comprennent les techniques et les savoir-faire de l'art de la tapisserie. Les peintres et artisans puisent leur inspiration dans les textes et récits issus de la religion, la mythologie ou le fait d'histoire.

### COLLECTION PERMANENTE DU MUSÉE

THÈMES : ARTS DÉCORATIFS / TECHNIQUES / CRÉATION  
TAPISSERIES / RELIGION / LETTRES  
SAVOIR-FAIRE / ART DE VIVRE / SOCIÉTÉ

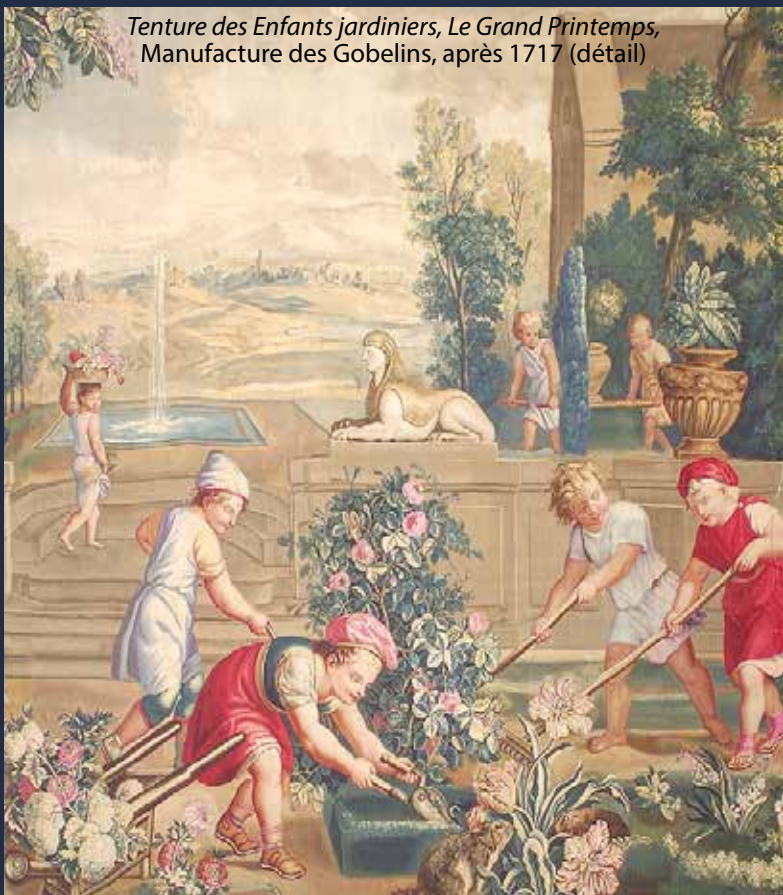
TOUTE L'ANNÉE

NIVEAUX : **DU CM1 AU CM2**

### OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Observer, raconter, questionner les œuvres  
Découvrir et comprendre des usages  
Découvrir les sciences et techniques, les savoir-faire  
Comprendre les effets du geste et de l'outil sur la matière  
Mettre en relation une œuvre et un fait historique, une époque  
Enrichir son vocabulaire

Tenture des Enfants jardiniers, Le Grand Printemps,  
Manufacture des Gobelins, après 1717 (détail)





Pâmoison de la Vierge, Pays-Bas, 1<sup>er</sup> quart XVI<sup>e</sup> siècle

# La sculpture : entre château et musée

## PARCOURS-ATELIER - 1h30

Les œuvres sculptées, issues de la taille ou du modelage, faites de terre, pierre ou bois, sont partout dans les salles du musée ou dans les décors de tuffeau du château. Les élèves explorent la diversité des représentations, des techniques et des matériaux et replacent les œuvres dans le temps et dans leur contexte. Ce parcours-atelier fait appel aux sens et convoque exceptionnellement le toucher.

HISTOIRE ET ARCHITECTURE  
COLLECTION PERMANENTE DU MUSÉE

-----  
THÈMES : BEAUX ARTS / TECHNIQUES / VOLUME  
CRÉATION / SCULPTURES / RELIGION /  
SAVOIR-FAIRE / ART DE VIVRE / SOCIÉTÉ

-----  
TOUTE L'ANNÉE

-----  
NIVEAUX : **DU CE1 AU CM2**

-----  
OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Observer, raconter, questionner les œuvres

Découvrir et comprendre des usages

Découvrir les sciences et techniques, les savoir-faire

Comprendre les effets du geste et de l'outil sur la matière

Mettre en relation une œuvre et un fait historique, une époque

Enrichir son vocabulaire

Étrier d'apparat pour amazone, Pérou (?), XIX<sup>e</sup> siècle



Bottes de postillon, France, XIX<sup>e</sup> siècle



Mors de bride, France, 4<sup>e</sup> quart du XV<sup>e</sup> siècle – 1<sup>er</sup> quart du XVI<sup>e</sup> siècle



# Cheval, qui aides-tu ?

## PARCOURS-ATELIER - 1h30

« Presque aussi puissant que le bœuf, j'ai labouré les champs et tiré toutes sortes de véhicules. Plus rapide et plus élégant que l'âne, plus confortable que le chameau, j'ai transporté de nombreux peuples sur tous les chemins depuis près de 5000 ans. Je suis le cheval, que l'on élève, soigne et harnache pour aider les femmes et les hommes dans leurs diverses activités. » Une approche pédagogique et ludique du rôle de l'animal et des techniques mises en œuvre pour favoriser son emploi.

### COLLECTION PERMANENTE DU MUSÉE

THÈMES : FORMES / COULEURS /  
MATÉRIAUX / CHEVAL / SOCIÉTÉ  
VIE QUOTIDIENNE / ANATOMIE

TOUTE L'ANNÉE

NIVEAUX : **DU CP AU CM2**

### OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Observer, raconter, questionner les œuvres  
Découvrir et comprendre des usages  
Situer et nommer les différentes parties du corps  
Apprendre de nouvelles notions (taille, vitesse, force)  
Identifier les interactions des êtres vivants entre eux et avec leur milieu  
Communiquer en groupe  
Enrichir son vocabulaire

# Haru le petit samouraï

PARCOURS CONTÉ – 1h15

Écoute le périple de Haru le petit samouraï et de son drôle de cheval appelé Pas de Chance-Bonne Chance ! Ils seront tes compagnons de jeu et de route, au pays du Soleil Levant, le temps de découvrir les objets du cheval originaires d'Asie et exposés au château de Saumur. Et pour que le conte se prolonge aussi à la maison, tu assembleras, avec un peu d'effort et de magie, ton propre cheval-dada.

COLLECTION PERMANENTE DU MUSÉE

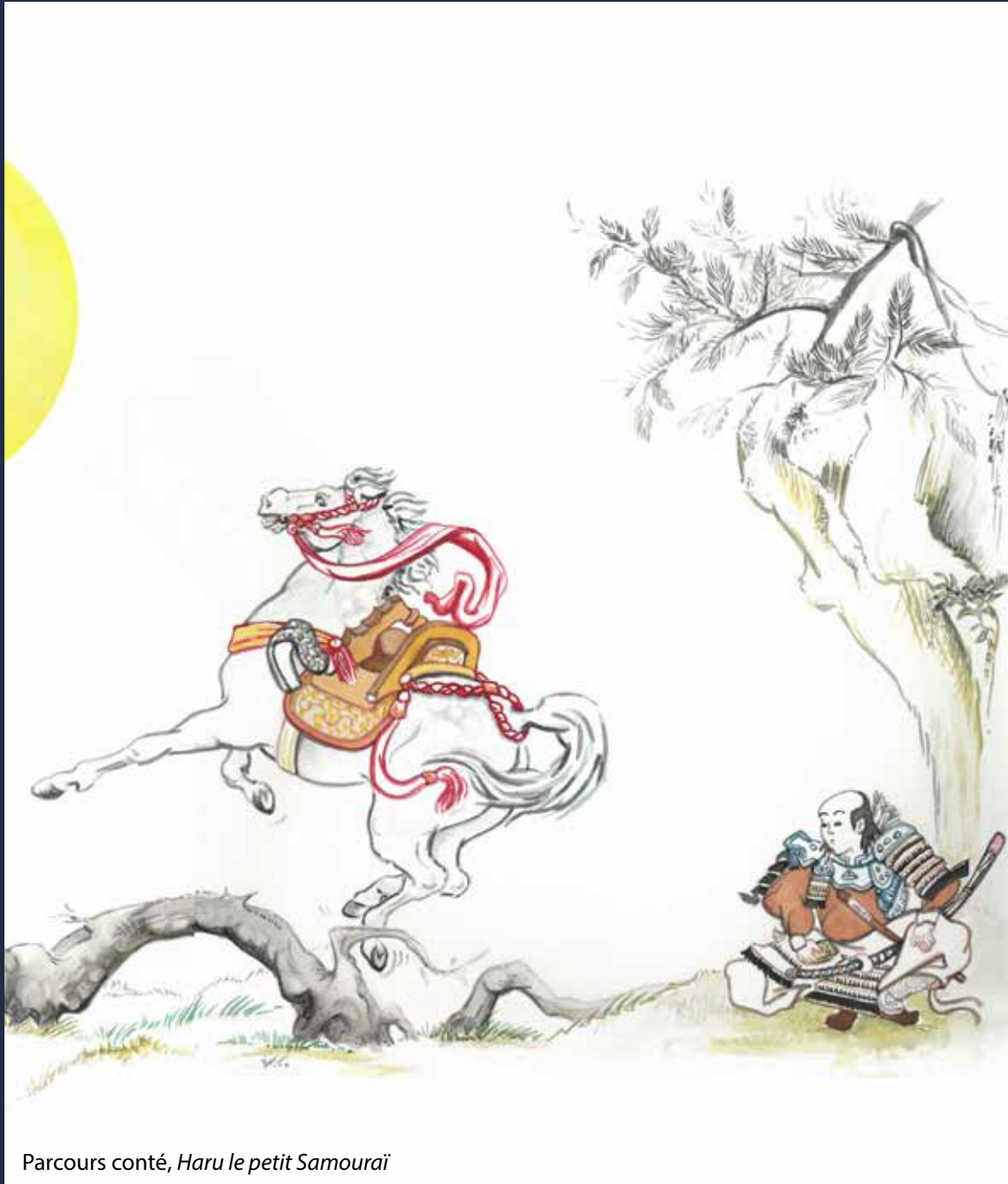
THÈMES : FORMES / COULEURS /  
MATÉRIAUX / CHEVAL / VOYAGE  
VIE QUOTIDIENNE / ANATOMIE

UNIQUEMENT PÉRIODES 1 ET 2

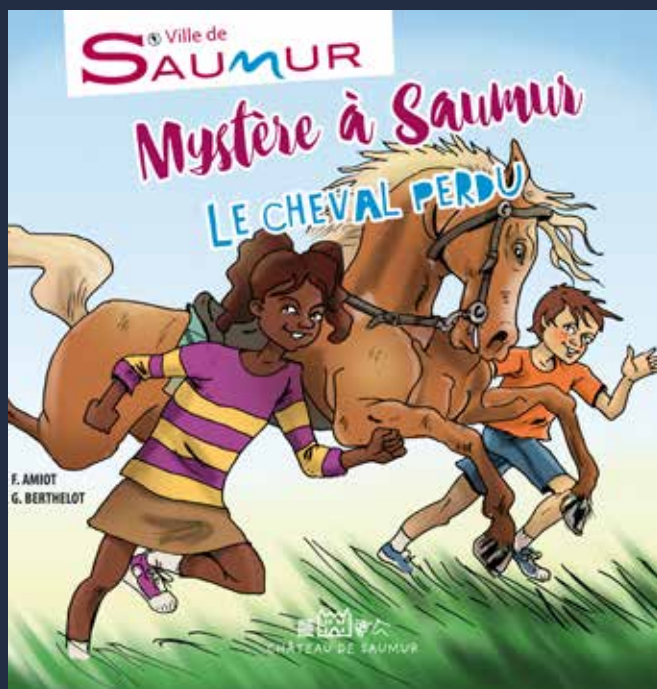
NIVEAUX : **CP - CE1 - CE2**

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Faire ses premiers pas au musée  
Observer les œuvres  
Découvrir et comprendre des usages  
Découvrir le monde et les voyages  
Enrichir son vocabulaire



Parcours conté, *Haru le petit Samouraï*



# SUPPORTS PÉDAGOGIQUES ET CADEAUX DE FIN DE CYCLE

La Ville de Saumur, dans le cadre de son projet éducatif territorial, a coordonné avec le service Ville d'Art et d'Histoire (édition 2019) et le service Château-Musée (éditions 2019 et 2022) un projet pédagogique autour de la création d'ouvrages jeunesse illustrés.

Ces deux livres associent découverte patrimoniale et travail d'écriture. Les contenus du tome *Mystère à Saumur, le trésor caché* ont ainsi été réalisés avec la complicité des élèves de la classe de CM2 de l'école des Récollets (enseignant M. Latorre) et les élèves de la classe de CM1-CM2 de l'école Saint-Louis (enseignantes Mme Séjourné et Mme Huron), année scolaire 2018/2019, et ceux du tome *Mystère à Saumur, le cheval perdu* réalisés avec la complicité des élèves de la classe de CM2 de l'école Maremaillette (enseignante Mme Cassin) et les élèves de la classe de CM1-CM2 de l'école Notre-Dame de la Visitation (enseignante Mme Pécheux), année scolaire 2021/2022.

Au rythme de leur parution, ces ouvrages sont remis à tous les élèves de CM2 des écoles de Saumur, en fin d'année scolaire, comme cadeau de fin de cycle élémentaire. Le Château de Saumur intègre, pour la rentrée 2023/2024, le dispositif cheval de l'École municipale des sports permettant aux élèves de CM2 l'initiation à la pratique équestre.

Le tome *Mystère à Saumur, le trésor caché* est disponible à la vente à la boutique du Château-Musée.



# BONNE CONDUITE AU MUSÉE

Le Château-Musée est heureux de vous accueillir avec vos élèves pour une visite ou un atelier mais il est important de veiller aux règles de comportement nécessaires à la qualité de l'accueil de tous les visiteurs. Sont portées à la connaissance des enseignants qui amènent leurs élèves en groupe, accompagnés par un médiateur ou en visite libre, les règles suivantes :

- Les élèves sont sous la responsabilité des enseignants et des accompagnateurs. Aucun élève ne doit être laissé seul dans le musée.
- Respecter la visite et la tranquillité des autres visiteurs du musée, respecter le travail du médiateur.
- Il est interdit de courir, crier, manger et boire dans le musée.
- Les œuvres sont fragiles et uniques. Pour préserver leur bonne conservation : ne pas toucher aux œuvres, ne pas s'asseoir sur le mobilier de collection.
- Seul l'usage de crayons à papier et de crayons de couleur est autorisé dans le musée. Pour tout travail plastique dans les salles du musée, l'accord préalable des équipes du Château-Musée est requis.
- Les photographies sont autorisées sans flash.

Merci de votre compréhension,  
L'équipe du Château-Musée

## ACCÈS

Château-Musée de Saumur  
Esplanade Hubert Landais  
49400 SAUMUR

coordonnées GPS : WGS84

Long. 0°04'21.39438 – Lat.47°15'25.46870

[www.chateau-saumur.fr](http://www.chateau-saumur.fr)

[chateau@saumur.fr](mailto:chateau@saumur.fr)

Accueil : 02 41 40 24 40

Actions éducatives - Sophie SASSIER : **02 41 40 24 43**

## CRÉDITS PHOTOGRAPHIQUES

© Château-Musée de Saumur, sauf © Martine Beck Coppola pages 8, 12, 13, 15, 16, 17, 26, 27 © Wikimedia Commons page 18, © Alexandre Hellebuyck couverture et page 23, © Musée Condé, Chantilly pages 6, 25, © DR pages 7, 28, © Château-Musée de Saumur, Montévideo, C. Petiteau pages 20, 30, © Château-Musée de Saumur, A. Chudeau page 22, © Hélène Dubois page 31.



Val de Loire entre  
Sully-sur-Loire et Chalonnes  
inscrit sur la Liste du  
patrimoine mondial en 2000