

**Français :**

**Comprendre et s'exprimer à l'oral :**

La visite du château est construite en interaction avec les élèves. Ceux-ci écoutent la personne qui mène la visite, prennent la parole pour répondre aux questions et en posent. Ils utilisent un vocabulaire précis dans un niveau de langue courante pour s'exprimer et acquièrent un vocabulaire nouveau lié au contexte historique du château (architecture, armes de guerre...).

L'atelier « théâtre » et les spectacles interactifs sont de bons moyens pour les élèves pour apprendre à prendre la parole et à se mettre en scène devant les autres, mais aussi exprimer son point de vue et ses sentiments.

Compétences travaillées	Domaines du socle
<b>Comprendre et s'exprimer à l'oral</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Écouter pour comprendre un message oral, un propos, un discours, un texte lu.</li> <li>• Parler en prenant en compte son auditoire.</li> <li>• Participer à des échanges dans des situations diversifiées.</li> </ul>	1, 2, 3

**Attendus de fin de cycle**

Interagir de façon constructive avec d'autres élèves dans un groupe pour confronter des réactions ou des points de vue.

**Connaissances et compétences associées**

***Écouter pour comprendre un message oral, un propos, un discours, un texte lu***

- Maintien d'une attention orientée en fonction du but.
- Identification et mémorisation des informations importantes, enchainements et mise en relation de ces informations ainsi que des informations implicites.

***Parler en prenant en compte son auditoire***

***- pour partager un point de vue personnel, des sentiments, des connaissances ;***

- Organisation et structuration du propos selon le genre de discours ; mobilisation des formes, des tournures et du lexique appropriés
- (présentation d'un point de vue argumenté, etc.)

***Participer à des échanges dans des situations de communication diversifiées***

- Prise en compte de la parole des différents interlocuteurs dans un débat et identification des points de vue exprimés.
- Respect des règles conversationnelles (quantité, qualité, clarté et concision, relation avec le propos).
- Organisation du propos.

***Adopter une attitude critique par rapport au langage produit***

**Lecture, écriture :**

Le questionnaire-jeu permet aux élèves d'approcher ou de réinvestir (selon qu'il soit fait avant ou après) certaines notions abordées dans la visite et ce de manière ludique. Ils seront confrontés à de nouveaux mots et devront répondre à des questions.

L'atelier « calligraphie » montre aux élèves une autre manière d'écrire, ils pourront s'essayer à l'écriture au calame et à l'écriture à la plume et découvrir l'écriture caroline et la gothique.

**Etude de la langue : culture littéraire et artistique :**

L'atelier « théâtre » propose un atelier « fabliau » où les élèves mettent en scène un fabliau. Ils découvrent alors un genre littéraire du Moyen Age.

### ***Comprendre des textes, des documents et des images et les interpréter***

- Apprentissage explicite de la mise en relation des informations dans le cas de documents associant plusieurs supports (texte, image, schéma, tableau, graphique...) ou de documents avec des liens hypertextes.
- Mise en relation explicite du document lu avec d'autres documents lus antérieurement et avec les connaissances culturelles, historiques, géographiques, scientifiques ou techniques des élèves.
- découvrir différentes formes théâtrales ; recourir à la mise en voix ou la mise en espace pour en comprendre le fonctionnement

### **Etude de la langue (grammaire, orthographe, lexique)**

Le lexique est pris explicitement comme objet d'observation et d'analyse dans des moments spécifiquement dédiés à son étude, et il fait aussi l'objet d'un travail en contexte, à l'occasion des différentes activités langagières et dans les différents enseignements.

Culture littéraire et artistique

- des extraits de différents classiques du roman d'aventures, d'époques variées
- des contes merveilleux et des récits adaptés de la mythologie et des légendes antiques, ou des contes et légendes de France et d'autres pays et cultures ;
- des extraits de romans et de nouvelles de différentes époques

### **Histoire :**

C'est bien entendu dans cette matière que la visite remplit le mieux ses objectifs pédagogiques.

C'est dans le cadre de la classe de CM1 et de l'étude du Moyen Age que les thèmes de la visite s'inscrivent le mieux. Cependant, la visite peut très bien être menée en CE2 pour préparer l'enseignement de l'année à venir ou en CM2 pour raviver les souvenirs de la classe de CM1. Quoiqu'il en soit, le guide s'adapte dans tous les cas aux connaissances des élèves pour mener sa visite.

La visite répond notamment au thème « le temps des rois », le thème des croisades peut aussi être abordé. Mais c'est surtout en présentant un lieu de vie typique du Moyen Age, le château fort, que la visite fait découvrir aux élèves cette période. D'autres éléments sont aussi abordés : division de la société, attaque d'un château, armement et machines de siège, architecture militaire...

<b>Compétences</b>	<b>Domaines du socle</b>
<b>Se repérer dans le temps : construire des repères historiques</b> - Situer chronologiquement des grandes périodes historiques. - Ordonner des faits les uns par rapport aux autres et les situer dans une époque ou une période donnée. - Manipuler et réinvestir le repère historique dans différents contextes. - Utiliser des documents donnant à voir une représentation du temps (dont les frises chronologiques), à différentes échelles, et le lexique relatif au découpage du temps et suscitant la mise en perspective des faits. - Mémoriser les repères historiques liés au programme et savoir les mobiliser dans différents contextes.	1, 2, 5
<b>Raisonner, justifier une démarche et les choix effectués</b> Poser des questions, se poser des questions. - Formuler des hypothèses.	1,2
<b>Pratiquer différents langages en histoire et en géographie</b> - S'approprier et utiliser un lexique historique et géographique approprié.	1, 2, 5
<b>Coopérer et mutualiser</b> - Travailler en commun pour faciliter les apprentissages individuels.	2, 3

## Thème 2 : Le temps des rois

Comme l'objectif du cycle 3 est de construire quelques premiers grands repères de l'histoire de France, l'étude de la monarchie capétienne se centre sur le pouvoir royal, ses permanences et sur la construction territoriale du royaume de France, y compris via des jeux d'alliance, dont la mention permet de présenter aux élèves quelques figures féminines importantes : Aliénor d'Aquitaine, Anne de Bretagne, Catherine de Médicis. Les élèves découvrent ainsi des éléments essentiels de la société féodale et du patrimoine français et sont amenés à s'interroger sur les liens du Royaume de France avec d'autres acteurs et d'autres espaces. On inscrit dans le déroulé de ce thème une présentation de la formation du premier empire colonial français, porté par le pouvoir royal, et dont le peuplement repose notamment sur le déplacement d'Africains réduits en esclavage. Les figures royales étudiées permettent de présenter aux élèves quelques traits majeurs de l'histoire politique, mais aussi des questions économiques et sociales et celles liées aux violences telles que les croisades, les guerres de religion et le régicide.

### Arts plastiques, éducation musicale et histoire des arts:

L'atelier « modelage » permet aux élèves de manipuler la terre et de créer une composition en volume qu'ils pourront ramener chez eux afin d'enrichir leur collection personnelle.

L'atelier « calligraphie » précédemment mentionné initie les élèves aux secrets de la calligraphie et de l'enluminure au Moyen Age : ingrédients de la peinture et des encres, démonstration de la création d'une lettrine en feuille d'or. Ils pourront aussi pratiquer en s'essayant à l'écriture caroline et gothique à l'aide d'un calame et d'une plume.

L'atelier « musique » permet aux élèves de découvrir de nombreux instruments de musique notamment du Moyen Age.

Les spectacles interactifs « La construction d'un château fort au Moyen Âge » et « Haut les couleurs » les immergeront dans l'univers du spectacle vivant tout en leur faisant découvrir la vie quotidienne médiévale comme un chantier et ses différents métiers ou la préparation d'un tournoi.

Compétences travaillées	Domaines du socle
<b>Expérimenter, produire, créer</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Choisir, organiser et mobiliser des gestes, des outils et des matériaux en fonction des effets qu'ils produisent.</li><li>• Représenter le monde environnant ou donner forme à son imaginaire en explorant divers domaines (dessin, collage, modelage, sculpture, photographie, vidéo...).</li></ul>	1, 2, 4, 5
<b>S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Formuler une expression juste de ses émotions, en prenant appui sur ses propres réalisations plastiques, celles des autres élèves et des œuvres d'art.</li></ul>	1, 3
<b>Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Identifier quelques caractéristiques qui inscrivent une œuvre d'art dans une aire géographique ou culturelle et dans un temps historique, contemporain, proche ou lointain.</li><li>• Décrire des œuvres d'art, en proposer une compréhension personnelle argumentée.</li></ul>	1, 3, 5
<b>Situer</b> : relier des caractéristiques d'une œuvre d'art à des usages ainsi qu'au contexte historique et culturel de sa création.	1, 5
<b>Se repérer</b> dans un musée, un lieu d'art, un site patrimonial.	2, 5