

LES OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Cycle 2

La visite guidée et le questionnaire-jeu (ou rallye-photos)

◆ Français

La visite du château est construite en interaction avec les élèves. Par un jeu de questions, le guide construit sa visite et fait participer les élèves. Ceux-ci sont donc invités à prendre la parole pour répondre en faisant des phrases construites.

Comprendre et s'exprimer à l'oral (domaine 1, 2, 3)

- Écouter pour comprendre des messages oraux ou des textes lus par un adulte.
- Dire pour être entendu et compris.
- Participer à des échanges dans des situations diversifiées.

Comprendre le fonctionnement de la langue (domaine 1,2)

La visite du château permet aux élèves d'acquérir un nouveau vocabulaire lié au Moyen Age (architecture, armes...). Le questionnaire-jeu disponible pour les élèves les plus à l'aise avec la lecture permet de réinvestir ce vocabulaire sous forme de jeu.

- Construire le lexique

◆ Enseignements artistiques

Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art (domaine 1, 3, 5)

En plus d'être un Monument Historique, le château de Ranrouët est un lieu d'exposition. Il accueille déjà une œuvre pérenne (sculpture en bois « Racines » de Jonathan Bernard) et en fonction de programmation, les élèves peuvent être amenés à voir des œuvres installées sur le site.

- Exprimer ses émotions lors de la rencontre avec des œuvres d'art, manifester son intérêt pour la rencontre directe avec des œuvres.
- S'approprier quelques œuvres de domaines et d'époques variés appartenant au patrimoine national et mondial.
- S'ouvrir à la diversité des pratiques et des cultures artistiques.

◆ Questionner le monde

La découverte d'un château permet de faire un voyage dans le passé lointain. Même si les élèves n'ont pas encore acquis des bases sur l'histoire de France, le Moyen Age et les châteaux-forts font partie des choses qu'ils connaissent au-delà de l'enseignement scolaire. La visite du château leur permet de distinguer clairement le passé récent et le passé ancien. C'est donc une bonne base pour donner à ces élèves un repère historique et commencer à structurer le temps par une approche concrète. Les élèves pourront alors mentionner Ranrouët comme un monument de leur environnement proche appartenant au passé et développer leur curiosité pour les traces du passé.

Par la visite du château, ils prennent aussi conscience de l'évolution des modes de vie et du rôle de l'homme dans la transformation du paysage.

Se situer dans l'espace et le temps (domaine 5)

- Construire des repères temporels (ordonner des événements)
- Se repérer dans le temps et mesurer des durées.

Repérer et situer quelques événements dans un temps long

- L'évolution des sociétés à travers des modes de vie (alimentation, habitat, vêtements, outils, guerre, déplacements...) et des techniques à diverses époques.
- Repérer des périodes de l'histoire du monde occidental et de la France en particulier, quelques grandes dates et personnages clés.

Comparer des modes de vie

Comparer des modes de vie (alimentation, habitat, vêtements, outils, guerre, déplacements...) à différentes époques ou de différentes cultures.

- Quelques éléments permettant de comparer des modes de vie : alimentation, habitat, vêtements, outils, guerre, déplacements...
- Quelques modes de vie des hommes et des femmes et quelques représentations du monde à travers le temps historique.

LES OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Cycle 2

Les ateliers pédagogiques

◆ Théâtre

Repérer et situer quelques événements dans un temps long (domaine 5)

- L'évolution des sociétés à travers des modes de vie (alimentation, habitat, vêtements, outils, guerre, déplacements...) et des techniques à diverses époques.

Mettre en œuvre un projet artistique (domaine 2, 3, 5)

- Montrer sans réticence ses productions et regarder celles des autres.

Comprendre et s'exprimer à l'oral (domaine 1, 2, 3)

- Écouter pour comprendre des messages oraux ou des textes lus par un adulte.

- Dire pour être entendu et compris.

- Participer à des échanges dans des situations diversifiées.

◆ Musique

Repérer et situer quelques événements dans un temps long (domaine 5)

- L'évolution des sociétés à travers des modes de vie (alimentation, habitat, vêtements, outils, guerre, déplacements...) et des techniques à diverses époques.

Écouter, comparer (domaine 1.4, 5)

- Décrire et comparer des éléments sonores

- Comparer des musiques et identifier des ressemblances et des différences

- Lexique élémentaire pour décrire la musique

- Repères simples dans l'espace et le temps

◆ Calligraphie

Expérimenter, produire, créer (domaine 1, 2, 4, 5)

- S'approprier par les sens les éléments du langage plastique : matière, support, couleur...

- Observer les effets produits par ses gestes, par les outils utilisés.

- Représenter le monde environnant ou donner forme à son imaginaire en explorant la diversité des domaines (dessin, collage, modelage, sculpture, photographie ...).

Mettre en œuvre un projet artistique (domaine 2, 3 5)

- Respecter l'espace, les outils et les matériaux partagés.

Repérer et situer quelques événements dans un temps long (domaine 5)

- L'évolution des sociétés à travers des modes de vie (alimentation, habitat, vêtements, outils, guerre, déplacements...) et des techniques à diverses époques.

- Repérer des périodes de l'histoire du monde occidental et de la France en particulier, quelques grandes dates et personnages clés.

◆ Modelage

Expérimenter, produire, créer (domaine 1, 2, 4, 5)

- S'approprier par les sens les éléments du langage plastique : matière, support..

- Observer les effets produits par ses gestes, par les outils utilisés.

- Représenter le monde environnant ou donner forme à son imaginaire en explorant la diversité des domaines (dessin, collage, modelage, sculpture, photographie ...).

Mettre en œuvre un projet artistique (domaine 2, 3 5)

- Respecter l'espace, les outils et les matériaux partagés.

Modéliser (domaine 1, 2, 4)

- Reconnaître des formes dans des objets réels et les reproduire géométriquement

◆ Spectacle interactif « La construction d'un château fort »

Repérer et situer quelques événements dans un temps long (domaine 5)

- L'évolution des sociétés à travers des modes de vie (alimentation, habitat, vêtements, outils, guerre, déplacements...) et des techniques à diverses époques.

- Comparer des modes de vie (alimentation, habitat, vêtements, outils, guerre, déplacements...) à différentes époques ou de différentes cultures.

LES OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Cycle 2

♦ Spectacle interactif « Haut les couleurs »

Repérer et situer quelques événements dans un temps long (domaine 5)

- L'évolution des sociétés à travers des modes de vie (alimentation, habitat, vêtements, outils, guerre, déplacements...) et des techniques à diverses époques.

- Comparer des modes de vie (alimentation, habitat, vêtements, outils, guerre, déplacements...) à différentes époques ou de différentes cultures.

Se repérer dans l'espace et le représenter (domaine 5)

Situer des objets ou des personnes les uns par rapport aux autres ou par rapport à d'autres repères.

- vocabulaire permettant de définir des positions.

♦ Spectacle interactif « La table au Moyen-Age »

Repérer et situer quelques événements dans un temps long (domaine 5)

- L'évolution des sociétés à travers des modes de vie (alimentation, habitat, vêtements, outils, guerre, déplacements...) et des techniques à diverses époques.

♦ Spectacle « Antonine ou n'est pas chevalier qui veut »

Repérer et situer quelques événements dans un temps long (domaine 5)

- L'évolution des sociétés à travers des modes de vie (alimentation, habitat, vêtements, outils, guerre, déplacements...) et des techniques à diverses époques.

Cycle 3

La visite guidée et le questionnaire-jeu

♦ Français

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.

Comprendre et s'exprimer à l'oral (domaine 1, 2, 3)

· Écouter pour comprendre un message oral, un propos, un discours, un texte lu.

· Parler en prenant en compte son auditoire.

· Participer à des échanges dans des situations diversifiées.

Étude de la langue (grammaire, orthographe, lexique)

- Enrichir le lexique

♦ 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...

Se repérer dans le temps : construire des repères historiques (domaine 1, 2, 5)

- 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.

LES OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Cycle 3

Pratiquer différents langages en histoire et en géographie (domaine 1, 2, 5)

- S'approprier et utiliser un lexique historique et géographique approprié.

Thème 2 : le temps des rois (CM1)

♦ **Arts plastiques**

Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art (domaine 1, 3, 5)

· Identifier quelques caractéristiques qui inscrivent une œuvre d'art dans une aire géographique ou culturelle et dans un temps historique, contemporain, proche ou lointain.

· Décrire des œuvres d'art, en proposer une compréhension personnelle argumentée.

♦ **Histoire des arts**

Analyser Dégager d'une œuvre d'art, par l'observation ou l'écoute, ses principales caractéristiques techniques et formelles (domaine 1, 2, 3, 5)

-Relier des caractéristiques d'une œuvre d'art à des usages ainsi qu'au contexte historique et culturel de sa création

Se repérer dans un musée, un lieu d'art, un site patrimonial. (domaine 2, 5)

-se repérer dans un musée, ou un lieu d'art par la lecture et la compréhension des plans et indications

-être sensibilisé à la vulnérabilité du patrimoine

♦ **Sciences et technologie**

Se situer dans l'espace et dans le temps (domaine 5)

-replacer des évolutions scientifiques et technologiques dans un contexte historique, géographique, économique et culturel

Identifier les principales évolutions du besoin et des objets (domaine 5)

-repérer les évolutions d'un objet dans différents contextes (historiques, économique, culturel).

Les ateliers pédagogiques

♦ **Théâtre**

Parler en prenant en compte son auditoire (domaine 1, 2, 3)

- mobiliser les ressources de la voix et du corps pour être compris et entendu

-utiliser les techniques de mise en voix des textes littéraires (théâtre en particulier)

Culture littéraire et artistique

Des extraits de romans et de nouvelles de différentes époques

Relier des caractéristiques d'une œuvre d'art à des usages ainsi qu'au contexte historique et culturel de sa création

(domaine 1, 5)

Se repérer dans le temps : construire des repères historiques (domaine 1, 2, 5)

♦ **Musique**

Ecouter, comparer et commenter (domaine 1, 3, 5)

-décrire et comparer des éléments sonores issus de contexte musicaux différents

-identifier quelques caractéristiques qui inscrivent une œuvre musicale dans une aire géographique ou culturelle et dans un temps historique contemporain, proche ou lointain

Dégager d'une œuvre d'art, par l'observation ou l'écoute, ses principales caractéristiques techniques et formelles

-identifier les matériaux, y compris sonore

Relier des caractéristiques d'une œuvre d'art à des usages ainsi qu'au contexte historique et culturel de sa création

(domaine 1, 5).

Identifier les principales évolutions du besoin et des objets

-repérer les évolutions d'un objet dans différents contextes (historiques, économique, culturel).

Se repérer dans le temps : construire des repères historiques (domaine 1, 2, 5)

♦ **Calligraphie**

Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art (domaine 1, 3, 5)

· Identifier quelques caractéristiques qui inscrivent une œuvre d'art dans une aire géographique ou culturelle et dans un temps historique, contemporain, proche ou lointain.

Situer : relier des caractéristiques d'une œuvre d'art à des usages ainsi qu'au contexte historique et culturel de sa création

(domaine 1, 5)

La matérialité de la production plastique et la sensibilité aux constituants de l'œuvre

-les effets du geste et de l'instrument

LES OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Cycle 3

◆ Calligraphie

Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art (domaine 1, 3, 5)

· Identifier quelques caractéristiques qui inscrivent une œuvre d'art dans une aire géographique ou culturelle et dans un temps historique, contemporain, proche ou lointain.

Situer : relier des caractéristiques d'une œuvre d'art à des usages ainsi qu'au contexte historique et culturel de sa création (domaine 1, 5)

La matérialité de la production plastique et la sensibilité aux constituants de l'œuvre

-les effets du geste et de l'instrument

-la matérialité et la qualité de la couleur : la découverte des relations entre sensation colorée et qualités physiques de la matière colorée (pigments, substances, liants, siccatif...)

Identifier les principales évolutions du besoin et des objets

-repérer les évolutions d'un objet dans différents contextes (historiques, économique, culturel).

◆ Modelage

Expérimenter, produire, créer (domaine 1, 2, 4, 5)

· Choisir, organiser et mobiliser des gestes, des outils et des matériaux en fonction des effets qu'ils produisent.

· Représenter le monde environnant ou donner forme à son imaginaire en explorant divers domaines (dessin, collage, modelage, sculpture, photographie, vidéo...).

L'espace en trois dimensions : découverte et expérimentation du travail en volume (modelage...)

La matérialité de la production plastique et la sensibilité aux constituants de l'œuvre

-Les qualités physiques des matériaux /Les effets du geste et de l'instrument

◆ Spectacle interactif « La construction d'un château fort »

Ecouter, comparer et commenter (domaine 1.4, 5)

-identifier quelques caractéristiques qui inscrivent une œuvre musicale dans une aire géographique ou culturelle et dans un temps historique contemporain, proche ou lointain

-associer la découverte d'une œuvre à des connaissances construites dans d'autres domaines enseignés.

Concevoir, créer, réaliser (domaine 4, 5)

-identifier les évolutions des besoins et des objets techniques dans leur contexte

-identifier les principales familles de matériaux

Se situer dans l'espace et dans le temps (domaine 5)

-replacer des évolutions scientifiques et technologiques dans un contexte historique, géographique, économique et culturel

Identifier les principales évolutions du besoin et des objets (domaine 5)

-repérer les évolutions d'un objet dans différents contextes (historiques, économique, culturel).

◆ Spectacle interactif « Haut les couleurs »

Se situer dans l'espace et dans le temps (domaine 5)

-replacer des évolutions scientifiques et technologiques dans un contexte historique, géographique, économique et culturel

Identifier les principales évolutions du besoin et des objets (domaine 5)

-repérer les évolutions d'un objet dans différents contextes (historiques, économique, culturel).

◆ Spectacle interactif « La table au Moyen-Age »

Se situer dans l'espace et dans le temps (domaine 5)

-replacer des évolutions scientifiques et technologiques dans un contexte historique, géographique, économique et culturel

Identifier les principales évolutions du besoin et des objets (domaine 5)

-repérer les évolutions d'un objet dans différents contextes (historiques, économique, culturel).

◆ Spectacle « Antonine ou n'est pas chevalier qui veut »

Se repérer dans le temps : construire des repères historiques (domaine 1, 2, 5)

- 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.