

CATALOGUE DE VISITES OFFRE SCOLAIRE

Janvier 2021 - Décembre 2023



Contacts :

Françoise Sirjean - aes.mediation@orange.fr

Virginie Petit - aes.culture@orange.fr

05.63.50.86.38



abbayecoledesoreze.com

Programme Jeune public 2020 - 2021

Laissez-vous surprendre !

L'Abbaye-école est un monument historique dans lequel il est possible de visiter deux musées : celui de l'ancienne école et celui présentant des œuvres tissées, des tapisseries, de Dom Robert.

Vous pourrez alors comprendre qu'elle fut la vie d'un ancien élève, dans cet établissement qui fut une des douze écoles royales militaires de France. Mais également découvrir la faune et la flore de la Montagne Noire à travers les œuvres de Dom Robert. Les couleurs, les motifs et les dessins vous invitent à un voyage au cœur de la nature, de la biodiversité et des arts.

Une réelle aventure à partager qui vous dévoile un lieu d'art, de savoir et de nature.

Contacts :

Françoise Sirjean - aes.mediation@orange.fr
Virginie Petit - aes.culture@orange.fr
05.63.50.86.38

Adresse :

Cité de Sorèze
Abbaye-école de Sorèze / Musée Dom Robert
Rue St Martin - BP 90025
81540 Sorèze

SOMMAIRE

I - Les visites encadrées par un guide au musée Dom Robert

TPS / PS	Les saisons	p.8-11
MS / GS	Les habits des animaux	p.12-15
CP / CE1 / CE2	Le bestiaire de Dom Robert	p.16-19
Cycle 2 / Collège / Lycée	Du croquis à la tapisserie	p.20-23
Projet Départemental	1 département 3 musées 3 jardins	p.24-25

II - Les visites encadrées par un guide dans l'ancienne école

Tous niveaux	L'école à travers les âges	p.28-30
Collège / Lycée	Les techniques de spectacle	p.32-33

III - Les visites encadrées par un guide dans le parc

Du CP au Lycée	Découverte du parc	p.36
Du CP au Lycée	Observation du monde végétal	p.37
Maternelle	Éveil au jardin	p.38
Du CP au CM2	Rallye photo	p.39

IV - Les visites en autonomie dans l'ancienne école et le musée Dom Robert

Cycle 2 et 3	Les As de la Jungle	p.42-43
Cycle 3 / Collège / Lycée	Chasse au trésor	p.44
Du CP au CM2	Rallye photo	p.45
Collège / Lycée	Escape game « Vol au musée »	p.46
Collège / Lycée	Escape game « La lettre disparue »	p.47

V - Les Ateliers menés par un médiateur dans l'ancienne école et le musée Dom Robert

TPS / PS	Mon petit cheval	p.50
MS / GS	Robe en graphisme et couleurs	p.50
MS / GS	Habiller son cheval	p.50
Cycle 2 et 3	Robe en graphisme et couleurs	p.51
CP / CE1 / CE2	Ma marionnette	p.51
Cycle 2 et 3 / 4	Light painting	p.52
Cycle 3 / Collège	Le carton numéroté	p.53
Cycle 2 / 3 / 4	La calligraphie	p.54
CE1 à Collège	Origami	p.55

VI - Les Ateliers menés par un médiateur dans le parc

CE1 à Collège	Art floral	p.58-59
Cycle 2 à Lycée	Dessin et photographie	p.60-61
Cycle 1 à Lycée	Land'Art	p.62-63
Cycle 2 à Lycée	Les arbres	p.64
Cycle 2 à Lycée	Herbiers en scènes (<i>Institut Klorane</i>)	p.65

Les visites



encadrées par un guide au musée Dom Robert

1 - L'Art

« Dans une tapisserie, on se promène, on flâne. Un détail vous conduit à un autre, un rouge mène au bleu. Tout à coup, on découvre un oiseau, un écureuil qui voulait se cacher, on en cherche d'autres, comme on va aux champignons... Pour faire court, disons que la peinture est un art d'espace tandis que la tapisserie est un art du temps... »

Dom Robert

Public : TPS - PS

Visite : Les saisons

Les tapisseries



Dom Robert, « Pavane de Novembre », 1962



Dom Robert, « Juin », 1966



Dom Robert, « Avril douce espérance », 1977

Une visite pour...

Observer, repérer, comparer, identifier, découvrir la matière

■ Descriptif

Nature des œuvres : des tapisseries

Face à 3 tapisseries du musée, les enfants sont amenés à observer et identifier les animaux et les différents végétaux représentés dans ces œuvres de Dom Robert.

Observation des couleurs, des différences de tailles, des expressions des animaux ; écoute de leurs cris, repérage des formes et des espaces grâce à un jeu de cartes (« J'ai » ... « à qui ») et découverte des différentes étapes de la transformation de la laine pour le tissage.

La visite se termine par une comptine autour du métier à tisser du musée.

Lien avec les programmes →

■ Liens avec les programmes

Mobiliser le langage

- Oser entrer en communication - développer ses capacités à communiquer et argumenter
- Comprendre et apprendre - acquérir un vocabulaire précis

Explorer le monde

- Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés (devant, derrière...) dans des récits, descriptions ou explications

Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

- Découvrir différentes formes d'expression artistique
- Vivre et exprimer des émotions
- Affiner son écoute
- Explorer les 5 sens

Compétences sociales et civiques

- Respecter les règles de vie en collectivité, respecter les autres (explications des règles, comportements spécifiques à avoir dans un musée).

Éducation artistique et culturelle

- Cultiver sa sensibilité, sa curiosité et son plaisir à rencontrer des œuvres
- Appréhender des œuvres et des productions artistiques
- Identifier la diversité des lieux et des acteurs culturels de son territoire
- Utiliser des techniques d'expression artistique adaptée à une production
- Mettre en œuvre un processus de création
- S'intégrer dans un processus collectif
- Réfléchir sur sa pratique

- Exprimer une émotion esthétique et un jugement critique (verbalisation de ses émotions)
- Comprendre et utiliser un vocabulaire approprié à chaque domaine artistique ou culturel (emploi d'un vocabulaire élémentaire pour parler d'une œuvre)
- Mettre en relation différents champs de connaissance (repérages des éléments communs à des œuvres)

La comptine : *Trotte petit cheval*

Trotte petit cheval rouge
Pour aller jusqu'à Toulouse.
Trotte petit cheval gris
Pour aller jusqu'à Paris.
Trotte petit cheval jaune
Pour aller à Carcassonne.
Trotte petit cheval blanc
Pour aller à Montauban.

Public : MS - GS

Visite : Les habits des animaux

Les tapisseries



Dom Robert, « Pauane de Novembre », 1962



Dom Robert, « Juin », 1966



Dom Robert, « Avril douce espérance », 1977



Dom Robert, « Jardin de Sirène », 1961



Gromaire, « La Mare aux oiseaux », 1941

Une visite pour...

Observer, repérer, comparer, s'exprimer, nature des œuvres

■ Descriptif

Différents supports d'œuvres : tapisseries, aquarelle, croquis

Découverte de cinq tapisseries du musée devant lesquelles les enfants seront amenés à observer et identifier les animaux qu'ils retrouvent dans ces tapisseries de Dom Robert, les couleurs utilisées.

Ensuite, ils participeront dans l'espace « Herbarier » à une présentation des différents modes de représentations des végétaux (photographie dans la nature, croqués par Dom Robert, transcrit sur un carton et tissés sur une tapisserie).

La visite continue, dans la section des grandes œuvres du musée, avec un jeu de cartes sur « Les habits des animaux », puis par la découverte du métier à tisser et la découverte des différentes étapes de la transformation de la laine pour le tissage.

Les enfants terminent ensuite devant une tapisserie de Gromaire et découvrent ainsi une autre façon de représenter les animaux grâce à une technique de la tapisserie « hachures » devenue un style.

Lien avec les programmes →

■ Liens avec les programmes

Mobiliser le langage

- Oser entrer en communication - développer ses capacités à communiquer et argumenter
- Comprendre et apprendre - acquérir un vocabulaire précis

Explorer le monde

- Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés (devant, derrière...) dans des récits, descriptions ou explications
- Découvrir différents milieux - exploration qui permet une initiation concrète à une attitude responsable (respect des lieux, comportement adapté...)
- Savoir se placer pour regarder - situer des objets par rapport à soi
- Explorer la matière - et sa transformation
- Se repérer dans le temps (phénomène cyclique des saisons)

Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

- Découvrir différentes formes d'expression artistique
- Vivre et exprimer des émotions
- Affiner son écoute
- Explorer les 5 sens

Compétences sociales et civiques

- Respecter les règles de vie en collectivité, respecter les autres (explications des règles, comportements spécifiques à avoir dans un musée).

Éducation artistique et culturelle

- Cultiver sa sensibilité, sa curiosité et son plaisir à rencontrer des œuvres
- Appréhender des œuvres et des productions artistiques
- Identifier la diversité des lieux et des acteurs culturels de son territoire
- Utiliser des techniques d'expression artistique adaptée à une production
- Mettre en œuvre un processus de création
- Observer des œuvres, repérer et comparer pour mieux les comprendre
- S'intégrer dans un processus collectif
- Réfléchir sur sa pratique
- Exprimer une émotion esthétique et un jugement critique (verbalisation de ses émotions)
- Comprendre et utiliser un vocabulaire approprié à chaque domaine artistique ou culturel (emploi d'un vocabulaire élémentaire pour parler d'une œuvre)
- Mettre en relation différents champs de connaissance (repérages des éléments communs à des œuvres)

Public : CP-CE1-CE2

Visite : Le bestiaire de Dom Robert

Les tapisseries



Dom Robert, « Le Petit cheval », 1970



Gromaire, « La Mare aux oiseaux », 1941



Dom Robert, « L'Arbre d'émail », 1959



Dom Robert, « Auril douce espérance », 1977



Dom Robert, « Juin », 1966

Une visite pour...

Observer, repérer, comparer, ressentir, exprimer une émotion et un jugement critique, construire du sens

■ Descriptif

Nature des œuvres : tapisseries, aquarelle, croquis, carton, photo

Grâce à la visite du musée, les enfants verront les différentes manières de représenter le cheval, animal le plus représenté depuis la Préhistoire.

Dans l'espace « Herbière » ils découvriront tout le travail de représentation des végétaux en partant de l'observation dans la nature (grâce aux photographies), des croquis réalisés, de la transcription sur un carton numéroté à la tapisserie finale.

La promenade au sein du musée continuera dans la section des « grandes œuvres », où ils vont observer de façon ludique les tapisseries. En effet, un jeu, « Vu-Pas Vu », leur sera proposé après 5 minutes d'observation des différentes tapisseries.

La poursuite de la visite se fera par la découverte du métier à tisser et des différentes étapes de la transformation de la laine pour le tissage.

La visite s'achèvera devant la tapisserie de Gromaire permettant d'aborder une autre façon de représenter les animaux grâce à une technique de la tapisserie « hachures » devenu un style.

Lien avec les programmes →

■ Liens avec les programmes :

Maîtrise de la langue

- Écouter pour comprendre des messages oraux : maintien d'une attention orientée en fonction du but, mémorisation des informations importantes, mobilisation des références culturelles nécessaires à la compréhension, attention portée au vocabulaire spécifique
- Dire pour être entendu et précis : mobilisation de techniques qui font qu'on est écouté, organisation du discours
- Développer ses capacités à communiquer et argumenter : structuration de l'argumentation, acquérir un vocabulaire juste et précis, respect des règles régulant l'échange.

Enseignement moral et civique

- Identifier et partager des émotions, des sentiments dans des situations à propos d'objets diversifiés
- S'exprimer et être capable d'écoute
- Respecter les règles de vie en collectivité, respecter les autres

Questionner le monde

- Identifier ce qui est animal, végétal
- Se repérer dans l'espace
- Identifier des paysages

Éducation artistique et culturelle

- Cultiver sa sensibilité, sa curiosité et son plaisir à rencontrer des œuvres
- Apréhender des œuvres et des productions artistiques
- Identifier la diversité des lieux et des acteurs culturels de son territoire
- Utiliser des techniques d'expression artistique adaptée à une production
- Mettre en œuvre un processus de création
- Observer des œuvres, repérer et comparer pour mieux les comprendre
- S'intégrer dans un processus collectif
- Réfléchir sur sa pratique
- Exprimer une émotion esthétique et un jugement critique (verbalisation de ses émotions)
- Comprendre et utiliser un vocabulaire approprié à chaque domaine artistique ou culturel (emploi d'un vocabulaire élémentaire pour parler d'une œuvre)
- Mettre en relation différents champs de connaissance (repérages des éléments communs à des œuvres)

Public : Cycle 3 (du CM1 à la 6^{ème}) / Collège

Visite : Du croquis à la tapisserie

Une visite pour...

Observer, repérer, comparer, ressentir, exprimer une émotion et un jugement critique, construire du sens.

Les œuvres



Prassinos, « Avions et oiseaux », 1952



Dom Robert, « Heurtebise », 1958



Dom Robert, « Western », 1965



Dom Robert, « Juin », 1966



Dom Robert, « Le Petit cheval », 1970



Dom Robert, « Les joueurs de polo », guache sur papier et croquis, 1955



Dom Robert, « Technique de groupe », lauis, 1973

■ Descriptif

Nature des œuvres : tapisseries, aquarelle, croquis, carton, photo

Grâce à la découverte de cinq tapisseries, les enfants seront amenés à comprendre et identifier le processus de création d'une tapisserie :

- Regard de l'artiste sur la faune et la flore de la Montagne Noire (croquis)
- Réalisation du carton numéroté à partir d'une aquarelle (symétrie)
- Le travail des lissiers pour tisser une tapisserie (les couleurs, la laine, le métier à tisser)

Ils participeront dans l'espace « Herbarier », au sein du musée, à la découverte des différents modes de représentations des végétaux (photographie, dessins...) et à la compréhension des caractéristiques stylistiques de Dom Robert (échelle des motifs – Réalisme / Imaginaire - les à-plats, l'absence de perspective, les différentes formes -ovoïde-, le cadrage, le mouvement).

La visite sera ponctuée de moments pour la réalisation de croquis.

Lien avec les programmes →

■ Liens avec le programme :

Maîtrise de la langue

- Écouter pour comprendre des messages oraux : maintien d'une attention orientée en fonction du but, mémorisation des informations importantes, mobilisation des références culturelles nécessaires à la compréhension, attention portée au vocabulaire spécifique
- Dire pour être entendu et précis : mobilisation de techniques qui font qu'on est écouté, organisation du discours
- Développer ses capacités à communiquer et argumenter: structuration de l'argumentation, acquérir un vocabulaire juste et précis, respect des règles régulant l'échange
- Enseignement moral et civique
- Identifier et partager des émotions, des sentiments dans des situations à propos d'objets diversifiés
- S'exprimer et être capable d'écoute
- Respecter les règles de vie en collectivité, respecter les autres

Questionner le monde

- Identifier des salles
- Se repérer dans l'espace
- Identifier des paysages

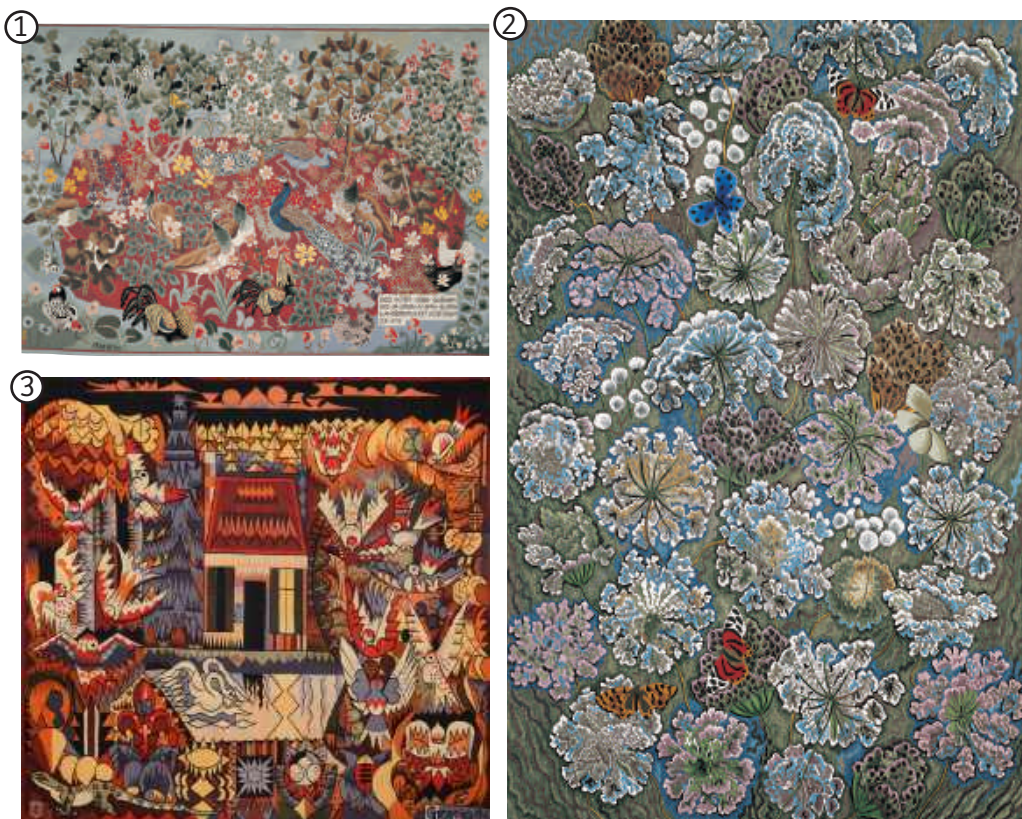
Éducation artistique et culturelle

- Cultiver sa sensibilité, sa curiosité
- Identifier la diversité des lieux et des acteurs culturels de son territoire
- Utiliser des techniques d'expression artistique adaptée à une production
- S'intégrer dans un processus collectif
- Réfléchir sur sa pratique
- Exprimer une émotion esthétique et un jugement critique (verbalisation de ses émotions)
- Comprendre et utiliser un vocabulaire approprié à chaque domaine artistique ou culturel (emploi d'un vocabulaire élémentaire pour parler d'une œuvre)
- Mettre en relation différents champs de connaissance (repérages des éléments communs à des œuvres)

Public : Cycle 2 et 3

Visite : 1 département - 3 musées - 3 jardins

1 genre : le paysage



1 - Dom Robert, « L'été », tapisserie, 1941
2 - Dom Robert, « Laudes », 1981
3 - Gromaire, « La Mare aux oiseaux », avant 1948

Cette visite s'ancre dans un partenariat réalisé avec deux autres musées tarnais : le musée Toulouse-Lautrec à Albi et le musée Goya à Castres. Un travail a été fait, grâce aux collections de chacun des musées, sur le thème du paysage afin que les élèves puissent appréhender le sujet à travers plusieurs angles d'approche artistique.

Découvrir la nature au travers de l'artiste peintre cartonnier Dom Robert, 30 minutes de visite dont 10 minutes de croquis suivi d'un atelier **au choix** d'une durée de 1h30.

1 - Atelier de dessins : En utilisant un élément du parc (arbre des allées ou la vue sur Berniquaut), l'élève dessine selon son point de vue (debout, assis, couché) en utilisant une forme géométrique pour l'aider à cadrer son image s'il le souhaite, à faire un zoom sur un élément, technique de frottage, utilisation des crayons cires, de fusain... Un intervenant peut venir sur réservation préalable pour un travail photographique (jouer avec des cadres, miroirs etc...).

2 - Land'art : Le land art est un art contemporain utilisant le cadre et le matériau de la nature (fleurs, herbes, feuilles, bâton, graines...). Souvent il s'agit d'œuvres éphémères qui disparaissent au fil du temps...ne reste, alors, que le souvenir photographique...

Les élèves créeront ce « cadre » sur l'endroit du parc qui leur plaît, s'y installeront afin de l'habiller d'herbe, textile, branche... (œuvre éphémère qui sera prise en photo envoyer plus tard à l'élève).



En cas de mauvais temps :

Mélanger le land art et la science en jouant avec des graines (cf image) ainsi ils créent le paysage, l'arbre, l'insecte ou animal relatif au jardin qu'ils souhaitent selon leur âge. Les graines germeront plus tard à l'école et ainsi chacun aura un « jardin différent » - ou créer son paysage sur une feuille A4 après collecte (ou éléments collectés avant si mauvais temps), création et prise en photo de la réalisation (qui sera envoyée plus tard à l'école).

Les visites



encadrées par un guide dans l'ancienne école

2 - Le savoir

Le parcours muséographique retrace l'histoire du bâtiment et les grandes heures de l'enseignement à l'École aux XVII^e et XX^e siècles.

Les salles de classe et de réception, les dortoirs des élèves, sont restitués dans une ambiance empreinte de sensibilité.

Durée :
1 h

Public : Tous niveaux

Visite : L'école à travers les âges



Une visite pour...

Observer, se repérer, comparer, ressentir, exprimer une émotion et un jugement critique, construire du sens.

■ Descriptif

Nature des œuvres : maquette, tableaux, bustes, textes, architecture, fresques, mobiliers, textiles.

Maternelles

Grâce à un jeu de cartes, les maternelles vont découvrir les différents espaces muséographiques (Cour des collets rouges, vitrine aux uniformes, salle des fêtes, salle de classe, chambres) de cette ancienne école. Une visite ludique qui permettra d'échanger avec les enfants sur les lieux présentés, la vie dans cette école.

Primaires

La visite permet aux enfants de découvrir le passé de leurs arrière-grands-parents à « l'école d'autrefois » et mesurer le chemin parcouru depuis cette époque. Les enfants comparent alors la journée d'école d'hier à celle d'aujourd'hui.

Offres Collèges / Lycées →

Collèges et lycées

• L'Abbaye-école et son histoire

La visite pédagogique à destination des collèges et des lycées est une présentation chronologique de l'histoire du lieu durant trois siècles d'enseignement. L'histoire de l'école reprend les grands événements de l'histoire de France évoqués au cours de la visite, du XVII^e au XX^e siècle.

L'élève découvre quel programme d'enseignement novateur était proposé aux jeunes garçons, de 1757 jusqu'à nos jours ainsi qu'une journée type d'un Sorézien au collège.

Cette visite se déroule dans le parcours muséographique de l'ancienne école (réhabilitation d'anciennes chambres ou cellules, d'une salle de classe...) et dans le parc.

• L'Abbaye-école de Sorèze et ses personnages historiques

Répartis en plusieurs équipes de différentes couleurs, les élèves participent à une visite commentée de l'Abbaye-école au cours de laquelle plusieurs personnages seront présentés, chacun dans une période historique différente. Ils seront ensuite amenés à replacer ces personnages dans leur époque et à les associer à leur portrait, que ce soit une photo, un buste ou une peinture.

(Option) :

À la fin de la visite, les élèves pourront tenter de faire deviner certains personnages à leurs camarades, par le mime ou la parole.

Public : Collège et lycée

Visite : Les techniques de spectacle



Guidés par un professionnel du spectacle, vous allez découvrir les espaces destinés au public (la salle), aux artistes (la scène, les loges), aux techniciens (la régie, le dessous de scène...).

Vous apprendrez à vous repérer sur le plan du théâtre, discuter des métiers (son/ lumière...).

Vous observerez et comprendrez les différents outils techniques : les éclairages, la sonorisation, le vocabulaire technique (rampe, coulisses, régie...), le sens de certaines expressions (côté cour, côté jardin...), les étapes préalables à l'accueil d'un spectacle en tournée.

Petit plus : Selon notre calendrier possibilité d'assister à une répétition ou de rencontrer les artistes et/ou metteur en scène.

■ Liens avec le programme :

- Susciter l'éveil de l'élève aux arts ;
- Découvrir les métiers du spectacle vivant ;
- Découvrir l'univers culturel, la création artistique, le spectacle vivant ;
- Échanger, écouter, élargir sa vision du monde ;
- Enrichir leurs connaissances et leur sensibilité ;
- Devenir des spectateurs avertis.

Comprendre le monde économique et professionnel ainsi que la diversité des métiers et des formations :

- Développer son sens de l'engagement et de l'initiative ;
- Élaborer son projet d'orientation scolaire et professionnelle.

Rendre les élèves sensibles aux filières de formation qui peuvent être envisagées et aux choix d'orientation possibles :

- Présenter des métiers souvent méconnus par le jeune public voire le public tout court ;
- Mieux connaître le tissu économique local et notamment notre site ;
- Encourager les élèves à aller à la rencontre de ces professionnels pour échanger, poser des questions.

Lien avec les programmes →

Les visites



encadrées par un guide dans le parc

À partir de juin 2021, nous ouvrons 1 hectare de parc au public (aménagement paysager...).

3 - La nature

Voyage au cœur de la nature, de la biodiversité.

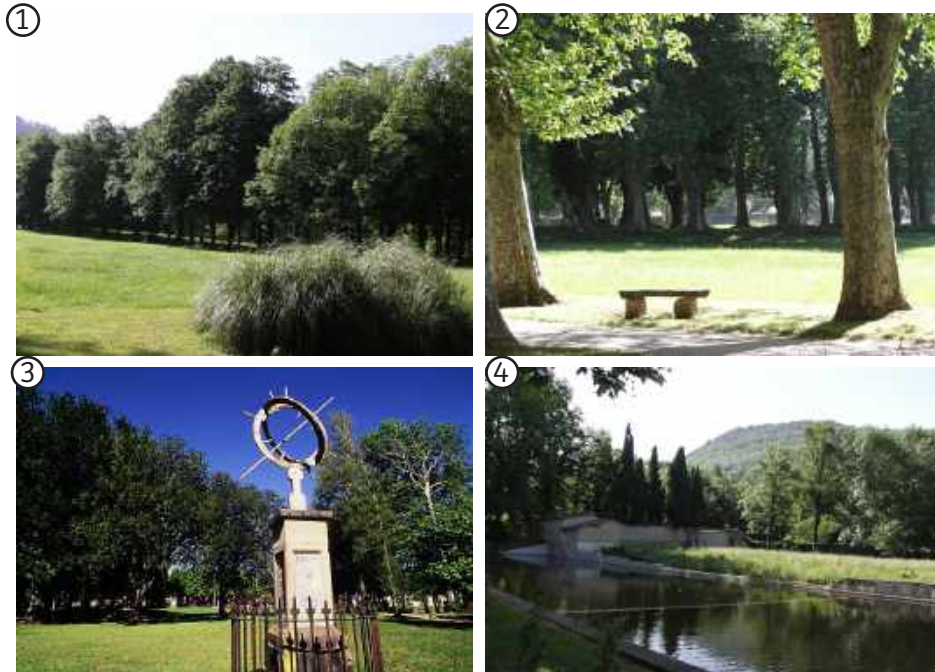
« J'ai beaucoup dessiné, sur nature toujours, toujours, et je n'ai cru, en somme qu'à ça. »

extrait de « Les saisons de Dom Robert »

Public : Du CP au Lycée

Visite : Découverte du parc

Les espaces visités



1 et 2 - Vues du parc
3 - Cosmographe (XIX^e siècle)
4 - Bassin de natation (XVIII^e siècle)

Le jardin d'agrément dit parc de l'école de Sorège fait 6 hectares et est classé aux Monuments Historiques tout comme le bâtiment.

Son histoire s'écoule du VIII^e siècle à nos jours.

Vous découvrirez le bassin de natation, les agrès de gymnastique, les systèmes d'irrigation, le cosmographe... Son mode de gestion différencié et le choix des architectes pour son réaménagement.

Public : Du CP au Lycée

Visite : Observation du monde végétal (intervention du CPIE)

Le médiateur vous expliquera tout d'abord le principe de la gestion différenciée de cet espace vert, les atouts et les inconvénients de ce parc (prairies, allées, fossés, mares, murs d'enceinte..).

Découverte ou rappel des principes de base concernant les végétaux et la vie des plantes. En fonction du niveau des élèves, les thèmes abordés peuvent être approfondis.

■ Déroulement :

Au cours d'une promenade dans le parc, différents points sur les végétaux et la vie des plantes sont abordés :

- . Les différents types de végétaux, leurs caractéristiques
- . Les besoins de la plante
- . Les facteurs influençant la croissance de la plante
- . Observer les plantes

Pour chaque thème, des exemples concrets sont utilisés dans le parc.

■ Objectifs :

- Être capable de nommer les principales parties d'un arbre ;
- Constaté que les espèces d'arbre sont variées et d'aspect multiple ;
- Constaté l'évolution des arbres au cours des saisons ;
- Savoir reconnaître une espèce.

Durée :
1h

Public : Maternelle

Visite : Éveil au jardin (*intervention du CPIE*)



■ Déroulement :

Une heure au cours de laquelle plusieurs moments sont organisés : un moment de promenade, un moment d'observation et enfin un échange avec la médiatrice pour connaître les impressions des enfants.

■ Objectifs :

Découvrir la richesse du monde du jardin par le biais de l'observation et de l'utilisation des cinq sens (vue, odorat, toucher, ouïe, goût).

Durée :
1 h

Public : Du CP au CM2

Découvrir le parc grâce à un rallye photo
(en semi-autonomie)

Le médiateur donne quelques explications sur les différentes étapes qui ont marqué le parc (création, abandon, restauration). Pour cela, on sollicite les observations et commentaires des enfants sur leur environnement. Cette étape permet de mieux comprendre le parc.

■ Déroulement :

Sur le principe d'un rallye photo, les enfants vont faire des recherches dans le parc. Par petits groupes, ils vont devoir retrouver un ou plusieurs éléments du jardin, associer à chaque élément trouvé un nom et une explication. Le niveau de recherches est aménagé en fonction du niveau des élèves.

Le jeu permet ainsi d'avoir une vue d'ensemble du parc et de découvrir de manière plus précise une partie des éléments qui le compose.

En fonction de l'âge des enfants, un accompagnateur adulte peut suivre chaque groupe ou veiller au bon déroulement du jeu.

Pour finir, un temps de mise en commun est réalisé à la fin de la découverte. Si le temps le permet, chaque élève peut, à la fin du rallye, réaliser un dessin représentant l'élément qu'il avait à retrouver.

■ Objectifs :

- Découvrir le parc de manière autonome, ludique, avoir des notions sur son histoire ;
- Connaître la signification de plusieurs éléments du jardin ;
- Apprendre à travailler en groupe, s'orienter ;
- Conserver une trace de la visite au parc ;
- Faire des photographies avec un outil numérique.

Les visites

en autonomie
dans l'ancienne
école et le
musée
Dom Robert



Public : Cycles 2 et 3

Visite : Les As de la Jungle au musée Dom Robert

Salvador et son apprenti sont inquiets : des œuvres sont modifiées, des fils ont été enlevés, des copies pullulent, le métier à tisser ne fonctionne plus, sans compter qu'un parfum de mégalomanie plane sur le Musée Dom Robert... Ils appellent donc les As de la Jungle à la rescousse pour résoudre ce mystère.

L'histoire va finalement nous apprendre que c'est Vladimir, l'orgueilleux opossum, qui est derrière tout cela.

Les enfants vont utiliser une tablette (par petit groupe) afin de résoudre l'enquête, découvrir le musée et les différentes étapes du processus de création d'une tapisserie en jouant.

Le petit plus : À la fin du jeu, les enfants prennent une photographie et repartent avec celle-ci en souvenir de ce moment.

■ Objectifs :

- Utiliser un outil numérique ;
- Découvrir le musée, une œuvre d'art de manière ludique ;
- Comprendre, échanger ;
- Travailler en équipe ;
- Savoir-être au musée.



**LES AS DE LA
JUNGLE**
A LA RESCousse !

Public : Cycle 3, collège et lycée

Chasse au trésor : Le trésor du Diable

Un médiateur vous présentera le jeu et les règles à respecter. Il vous proposera 6 circuits (dont un adapté aux PMR) afin de découvrir les deux musées tout en jouant en groupe (de 4 à 8 joueurs). Le but : répondre aux énigmes et trouver le trésor, tout en découvrant l'Abbaye-école et le musée Dom Robert.

■ Objectifs :

- Découvrir le musée de manière autonome, ludique, avoir des notions sur son histoire ;
- Élucider des énigmes ;
- Apprendre à travailler en groupe ;
- Conserver une trace de la visite à l'Abbaye-école de Sorèze ;
- Savoir être au musée, respecter une consigne.



Public : Dès le CE1

Visite : Rallye photo

Dans un premier temps, le médiateur donne quelques explications sur les différentes étapes qui ont marqué le lieu (création, abandon, restauration).

■ Déroulement :

Sur le principe d'un rallye photo, les enfants vont faire des recherches dans le parcours défini auparavant dans l'Abbaye-école et le musée Dom Robert. Par petits groupes, les enfants vont devoir retrouver un ou plusieurs éléments du musée, associer à chaque élément trouvé un nom et une explication. Le niveau de recherches est aménagé en fonction du niveau des élèves.

Le jeu permet ainsi d'avoir une vue d'ensemble du site et de découvrir de manière plus précise une partie des éléments qui le compose.

En fonction de l'âge des enfants, un accompagnateur adulte peut suivre chaque groupe ou veiller au bon déroulement du jeu.

Pour finir, un temps de mise en commun est réalisé à la fin de la découverte. Si le temps le permet, chaque élève peut, à la fin du rallye, réaliser un dessin représentant l'élément qu'il avait à retrouver.

■ Objectifs :

- Découvrir le musée de manière autonome, ludique, avoir des notions sur son histoire ;
- Comprendre et apprendre ;
- Apprendre à travailler en groupe, s'orienter ;
- Conserver une trace de la visite ;
- Savoir être au musée, respecter une consigne.

Durée :
1h / 1h30

Public : Collège / Lycée

ESCAPE GAME « Vol au musée »



Vous souhaitez voler un dessin de Dom Robert dans le bureau de la conservatrice... Y parviendrez-vous avant l'arrivée de l'agent de sécurité ? De nombreuses énigmes auront besoin d'être résolues pour réussir ce vol du siècle !

■ Objectifs :

- Découvrir des oeuvres de Dom Robert de manière ludique ;
- Faire preuve de logique et de concentration ;
- Mieux appréhender le travail d'équipe.

Pour 6 enfants minimum : 10€ / enfant + 1 accompagnant gratuit

Durée :
1h / 1h30

Public : Collège / Lycée

ESCAPE GAME « La lettre disparue »



Vous venez d'être nommé à la direction de l'école, cependant la situation est catastrophique, le nombre d'élèves chute et les finances sont au plus bas. Pour éviter la fermeture de l'école, il vous faudra retrouver une lettre écrite par Lacordaire décrivant ses méthodes pédagogiques.

■ Objectifs :

- Découvrir un élément de l'histoire de l'école de manière ludique ;
- Faire preuve de logique et de concentration ;
- Mieux appréhender le travail d'équipe.

Pour 5 enfants : 10€ / enfant + 1 accompagnant gratuit

Les ateliers



**menés par un
médiateur dans
l'ancienne école
et le musée
Dom Robert**

Public : Cycle 1 - TPS - PS

Atelier : Mon petit cheval

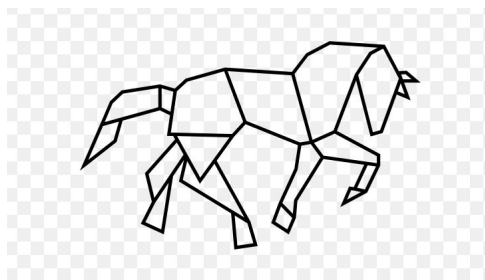
Coller des bandes de papier (à la verticale ou à l'horizontale) sur une feuille A4 pour imiter le tissage, et coller la silhouette d'un petit cheval.



Public : MS - GS

Atelier : Une robe en graphisme et couleurs

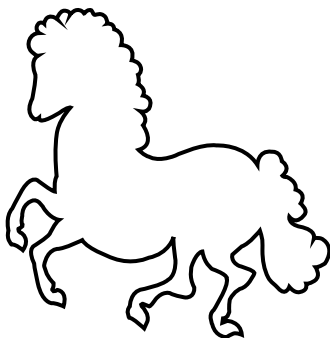
Utilisation de crayons de couleurs, feutres, pour remplir chacun des triangles de lignes, ronds, montagnes, vagues, boucles ou de couleurs différentes.



Public : MS - GS

Atelier : Habiller son cheval

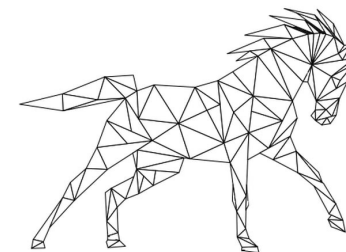
Découper et colorier son cheval, ajouter de la laine pour faire la queue et sa crinière.



Public : Cycles 2 et 3

Atelier : Une robe en graphisme et couleurs

Utilisation de crayons de couleurs et de feutres pour remplir chacun des triangles de lignes, ronds, montagnes, vagues, boucles ou de couleurs différentes.



Public : Cycle 2 - CP - CE1 - CE2

Atelier : Ma marionnette

Colorier et découper le cheval, réunir les pièces avec des attaches parisiennes.



Public : Cycle 2 et 3 / Collège / Lycée

Atelier : Light Painting



(Réservation obligatoire 1 mois avant minimum)

Intervention d'un photographe professionnel pour un atelier de light painting consistant à réaliser une photo en pose longue et à créer un tableau dans l'espace en utilisant différentes sources lumineuses.

La Photographie est déjà un art de jouer avec la lumière. "Photo" signifie en effet Lumière, et "Graphie" dessiner ! Le Light Painting ("LP") est l'art de sortir de la photographie classique (capture de la lumière qui se reflète sur les paysages, personnes ou objets pour capturer une scène), pour composer ses propres éléments lumineux qui s'intégreront au décor.

Lors de l'atelier, le groupe d'enfants compose des formes lumineuses grâce à des mouvements lents avec des lampes, qui seront captées par l'objectif du photographe.

Les étapes :

1. Trouver un endroit sombre (auditorium).
2. Le photographe installe son appareil.
3. Le groupe d'enfants se place à 5 ou 6 mètres face à lui, avec sa torche.
4. Le photographe appuie sur le déclencheur et les enfants commencent à dessiner en dirigeant la lumière vers l'objectif. Quand il a terminé, le photographe ré-appuie sur le déclencheur pour stopper la photo.
5. Enfin, on peut admirer son œuvre d'art !

Public : CM1 - CM2 - 6^{ème}

Atelier : Le carton numéroté



Un dessin extrait d'une tapisserie de Dom Robert en format A5 est donné aux élèves ; ils vont le colorier en utilisant 4 couleurs, puis réaliseront un échantillonnage de laines numérotées. Un format A4 vierge de ce dessin inversé (symétrie) leur sera remis et un quadrillage leur permettra de reporter les numéros des 4 couleurs de laines choisies.

■ Liens avec le programme

Compétences et Objectifs

1. Expérimenter, produire, créer
 - 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, photographie...)
2. Mettre en œuvre un projet artistique
 - Respecter l'espace, les outils et les matériaux partagés.
 - Mener à terme une production individuelle dans le cadre d'un projet.
 - Montrer ses productions et regarder celles des autres

Public : Du CP à la 6^{ème}

Atelier : Calligraphie



Cet atelier s'ancre dans le programme scolaire. On y développe l'utilisation de la plume, du calame et de l'encre pour écrire son prénom selon un modèle. Ensuite, une lettrine sera réalisée en créant un décor inspiré de la nature.

■ **Objectifs :**

- Développer le sens de l'interprétation et de l'observation ;
- Développer sa mémoire visuelle et maîtriser un geste graphique ;
- Se sensibiliser à une autre culture et développer la concentration ;
- Travailler en coopération avec d'autres jeunes ;
- Prendre confiance en soi par la pratique artistique.

■ **Compétences et objectifs :**

- 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, photographie...)
- Respecter l'espace, les outils et les matériaux partagés.
- Mener à terme une production individuelle dans le cadre d'un projet.
- Montrer ses productions et regarder celles des autres

Public : Du CE1 à la 3^{ème}

Atelier : Origami (pliage japonais)



Réalisation de deux pliages (oiseau, fleur ou papillon, grenouille)

L'origami est l'art du pliage de papier qui permet de réaliser, à l'aide d'une simple feuille de papier, généralement de forme carrée, une succession de pliages ingénieux, pour arriver, sans opérer de découpage ou de collage, à la représentation figurative ou non, de toutes sortes de modèles. L'origami peut prendre des formes aussi simples qu'un chapeau ou qu'un avion en papier.

■ **Objectifs :**

- Éveiller la créativité ;
- Favoriser l'écoute ;
- Développer la précision ;
- Être capable de suivre une méthode ;
- Développer la concentration ;
- Initier à la géométrie élémentaire ;
- Travailler en coopération avec d'autres jeunes ;
- Prendre confiance en soi.

Les ateliers

menés par
un médiateur
dans le parc



Public : Du CE1 à la 3ème

Atelier : Art floral

(un supplément peut-être demandé)



Cette animation est une sensibilisation de l'élève au bouquet traditionnel. Nous aborderons surtout le côté esthétique et très peu la partie symbolique.

■ Objectifs :

Montrer que l'on peut réaliser des bouquets à toutes saisons et que le terme « art floral » ne s'applique pas qu'à des fleurs mais peut être l'association d'éléments naturels comme feuilles, branches, mousse ; l'important étant le travail sur les lignes et sur les couleurs.

■ Liens avec le programme et objectifs :

- Découvrir le vivant ;
- Les manifestations de la vie végétale ;
- Diversité du vivant et des milieux ;
- Unité et diversité du monde vivant ;
- Éducation à l'environnement ;
- Apprendre à observer l'environnement végétal dans sa diversité ;
- Mener une réalisation à son terme en prenant en compte cette diversité ;
- Créativité.

Public : Du cycle 2 au Lycée

Atelier : Dessin et / ou photographie



Les « lorgnettes » sont des petites fenêtres, des cadres de carton de toutes formes : rondes, carrées, rectangulaires... Elles permettent de choisir des points de vue, de découper, dans le trop large champ visuel, des « morceaux d'espace ».

Dirigées vers le ciel, le sol ou un tronc d'arbre, elles révèlent à chaque fois des points de vue inédits, des images nouvelles que l'on peut faire varier en déplaçant son corps dans l'espace.

Le cadrage permet d'isoler des détails à observer dans le jardin, de les dessiner : vus de près, les veines des pétales des fleurs, les nervures des feuilles, le dessin de leurs tiges ; vus de plus loin, le graphisme des branches et des troncs d'arbres, les lignes que dessinent le plan d'eau et les allées du jardin, les motifs qui se répètent et qui structurent le tissu du jardin. Identifier la palette de couleurs que nous retrouvons dans le jardin, parc.

Ce cadrage dans le paysage s'opère également avec des miroirs qui créent des effets de surprise, de perte d'échelle...

■ Objectifs :

- Mettre en jeu l'exploration sensorielle ;
- Identifier les sensations perçues ;
- Utiliser le vocabulaire approprié pour décrire ces sensations et les émotions qu'elles suscitent ;
- Éduquer et affiner le regard de l'élève par l'observation de son environnement selon différents points de vue en limitant son champ visuel à travers l'utilisation d'un appareil photo ou d'une lorgnette ;
- Permettre à l'élève d'élaborer sa propre démarche artistique en observant, en transformant, en produisant des images ;
- Utiliser un outil numérique (tablette, appareil photo, téléphone).

Public : Cycle 1 au Lycée

Atelier : Land Art



Le land art est une tendance de l'art contemporain utilisant le cadre et les matériaux de la nature. Le plus souvent, les œuvres sont en extérieur, exposées aux éléments et soumises à l'érosion naturelle ; ainsi, certaines œuvres ont disparu et il ne reste que leur souvenir photographique et/ou des vidéos...

■ Objectifs artistiques :

- Réaliser des compositions plastiques planes ou en volume (jouer avec les formes, les couleurs et les matières) ;
- Organiser une composition dans l'espace ;
- Accepter le caractère éphémère de l'œuvre ;
- Se familiariser avec un courant artistique contemporain ;
- Comprendre ici, le rôle essentiel de la photographie.

Acquérir des notions artistiques :

Paysage, couleurs, lignes, matières et lumière.

Porter un regard esthétique sur la nature, développer la créativité, l'imagination...

Favoriser le travail de groupe. Eveiller la curiosité, le regard critique.

■ Objectifs naturalistes :

- Prendre du plaisir à découvrir la nature, porter un regard différent sur l'environnement ;
- Prendre conscience de la notion de paysage, découverte sensorielle de l'environnement, apprendre à observer finement.

Acquérir des notions naturalistes :

Arbres, cycle de l'eau, faune, paysage...

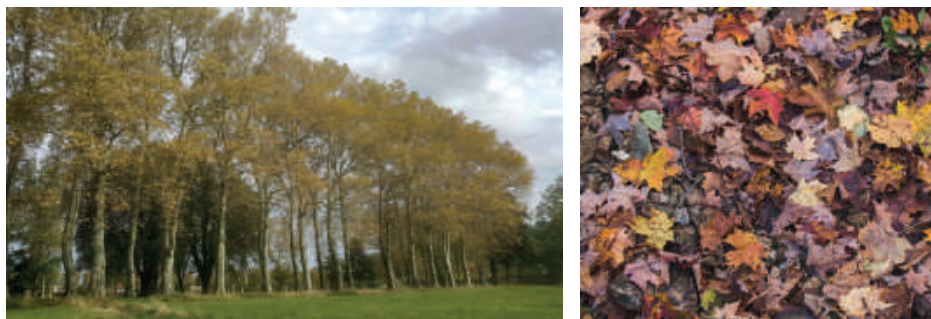
Découvrir et valoriser un site proche :

- Sensibiliser à l'environnement immédiat et à la part de nature qui le compose ;
- Réfléchir à l'impact de l'homme sur l'environnement ;
- Savoir laisser une trace sans détériorer ;
- Réfléchir à l'action des phénomènes naturels (érosion, action du vent...) et des cycles de la nature (croissance, biodégradation, saisons...).

Durée :
1h

Public : Du cycle 2 au Lycée

Atelier : Les Arbres



Travailler en automne avec les arbres, ses couleurs, ses textures, les graphismes de ses écorces et de ses feuilles, qui deviennent un large terrain d'exploration et de découverte.

Travailler également sur les symboles qui s'y rattachent (chêne = force, cyprès = longévité), leur histoire.

■ Objectif :

Apprendre aux élèves à observer la nature qui les entoure, à aiguïser leurs regards pour exploiter plastiquement les formes, les matières, les couleurs et à apprendre, au travers d'expériences gestuelles diverses, comment garder une trace artistique de ces opérations.

Durée :
1h

Public : Du cycle 2 au Lycée

Atelier : Herbiers en scènes

(en partenariat avec l'institut Klorane)



Photos du site Klorane botanical foundation © DR

Ateliers pour aider les enfants à confectionner des herbiers qui changent ! (plus modernes)

La création d'un herbier permet d'allier découverte de la flore et création artistique.

Apporter la botanique au plus près des enfants, sous une forme capable d'assurer la transmission.

■ Objectifs :

- Découvrir le principe d'un herbier ;
- Connaître différents végétaux ;
- Savoir faire la distinction entre les différentes parties de la feuille ;
- Savoir utiliser une clé de détermination des végétaux ;
- Apprendre à respecter son environnement et les êtres vivants qui y vivent ;
- Collaborer en équipe, partager les tâches (si travail de groupe).

À très bientôt à La Cité de Sorèze



Préparation de votre visite

- Visite de repérage

Afin de connaître les lieux et d'organiser votre venue, vous pouvez bénéficier d'une entrée gratuite – sur réservation.

- Contacts : 05 63 50 86 38

Françoise Sirjean

Virginie Petit

- Les réservations

Afin d'étudier au mieux votre demande et de voir les disponibilités, nous vous conseillons de réserver au mois 1 mois à l'avance

- Votre visite

Le médiateur vous accueille dès votre arrivée.

Un lieu est mis à votre disposition pour déposer les sacs

Les pique-niques sont possibles sur le parking municipal à proximité de l'Abbaye-école (quelques tables et zones à l'ombre ainsi que des toilettes – en cas de mauvais temps, nous vous mettrons une salle à disposition (avec toilettes à proximité). Merci de le préciser en amont.

Parcours muséographique également ponctué de toilettes.

Parking à proximité - stationner le bus sur le parking municipal et remonter à pied la rue St Martin (environ 100 m)

