



SCOLAIRE

# PROJET PEDAGOGIQUE



Art'Istorie

# Art'Istorie, c'est quoi ?

Que ce soit pour les enfants ou les plus grands, Art'Istorie intervient pour **donner vie à l'Histoire**.

Persuadé que **l'apprentissage passe aussi par les sens et la pratique**, chacune de mes interventions est rythmée par un échange et la démonstration d'objets reconstitués, ainsi que des **activités pédagogiques immersives et innovantes** qui vous permettent de voyager dans le temps et découvrir les mystères du passé.

## Une immersion pédagogique

Aux côtés de Raoul Raoul, un bourgeois du 15ème siècle, vous pourrez **découvrir le quotidien de nos ancêtres**, leur mode de vie, les gestes et techniques artisanales d'autrefois.

Au-delà d'une simple activité, c'est **tout un environnement qui s'ouvre à vous**. Tous mes ateliers sont mis en scène et illustrés au maximum par des **objets reconstitués** que vous avez l'habitude de voir dans les livres ou dans les musées !



# à partir du Cycle 1

## CONTE "LA FÉE MÉLUSINE"

Mélusine et Raymondin vivaient un amour parfait. Mais un terrible mystère suscitait l'intérêt de tous les nobles de France. Et lorsqu'il fut mis au jour, Mélusine s'envola. Mais quel est donc ce mystère ?

Ce conte est suivi d'un atelier de création d'une tourelle de château en argile.



- Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : Eveil à la diversité linguistique
- Explorer le monde : Explorer la matière



1 h.

## CONTE "LE DRAGON DE CRACOVIE"

A une époque ancienne, un terrifiant dragon sème la zizanie dans Cracovie, la capitale du royaume du roi Krakus.

De valeureux chevaliers tentèrent de combattre le dragon, mais en vain. Qui saura vaincre cet animal féroce ?

Ce conte est suivi d'un atelier de création d'une tapisserie à colorier représentant l'histoire contée.



- Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques : Réaliser des compositions plastiques
- Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités physiques : Collaborer, coopérer, s'opposer.



1 h.

# à partir du Cycle 2

## ARCHITECTURE

Véritables bijoux architecturaux, les châteaux forts sont les structures défensives et administratives les plus emblématiques de la fin du Moyen-Âge. Ils sont un véritable marqueurs sociaux au centre d'une société rurale et/ou urbaine.

Découvrez l'organisation militaire, civile et sociale d'un château-fort et de tout ce qui l'entoure en assemblant une maquette.

 Questionner le monde : Se situer dans l'espace et dans le temps.  
Français : Construire le lexique



1 h30

## BESTIAIRE

Qu'ils soient réels ou non, les animaux fascinent les humains du Moyen-Âge, si bien que tout un style littéraire leur est consacré à l'époque : c'est ce qu'on appelle le "Bestiaire".

Au cours de cet atelier, réalisez votre propre enluminure d'un bestiaire en suivant le processus de création des artistes de la fin du Moyen-Âge !


 Arts plastiques : mettre en œuvre un projet artistique  
Questionner le monde : S'approprier des outils et des méthodes



1 h30

## EN GARDE !

Le comte de Saint-Pol recrute de vaillant.e.s guerrier.e.s et il compte bien sur Raoul Raoul pour former ses nouvelles recrues ! Après un échange sur l'armement du 14e et 15e siècles, expérimentez les manoeuvres militaires et la discipline de la fin du Moyen-Âge armés de vos lances en bois.

 EPS : Développer sa motricité et construire un langage du corps  
Questionner le monde : se repérer dans l'espace et dans le temps.



1 h30

# à partir du Cycle 3

## ENQUÊTE "LE LARRECHIN DU FERMAIL"

Le comte de Saint-Pol s'est fait voler une très précieuse broche. Malgré une première enquête, l'auteur du méfait reste toujours introuvable. Raoul Raoul a donc été missionné par le comte lui-même pour élucider cette affaire, avec l'aide de toute personne volontaire qui pourrait l'aider.

Saurez-vous retrouver la broche ?



Histoire : Thème 2 - Le temps des rois / découvrir des éléments de la société féodale  
Histoire : Reasonner, justifier une démarche et les choix effectués



1 h30

## ENLUMINURE

Véritable œuvre d'art du Moyen-Âge, l'enluminure a vocation à illuminer un manuscrit par ses couleurs et ses dorures.

Au cours de cet atelier, découvrez la création d'une peinture à base de pigments et réalisez votre propre enluminure en suivant le processus de création des artistes de la fin du Moyen-Âge !



Arts plastiques : Expérimenter, produire, créer / Mettre en œuvre un projet artistique  
Histoire : Comprendre le sens général d'un document



1 h30

## EN GARDE !

Le comte de Saint-Pol recrute de vaillant.e.s guerrier.e.s et il compte bien sur Raoul Raoul pour former ses nouvelles recrues ! Après un échange sur l'armement du 14e et 15e siècles, expérimentez les manœuvres militaires et la discipline de la fin du Moyen-Âge armés de vos lances en bois.



EPS : Développer sa motricité et construire un langage du corps  
Histoire : Coopérer et mutualiser



1 h30

# à partir du Cycle 4

## FÉODALITÉ

La société médiévale s'organise selon le principe de "féodalité", un système politique, économique et social fondé sur les relations de dépendance entre les Hommes, gouverné par le Roi. A travers un jeu de rôle immersif, reconstituez le couronnement du Roi de France, incarnez les grandes figures du royaume et tentez de gouverner et développer vos territoires.

 Histoire : Thème 2 "Société, Eglise et pouvoir politique dans l'occident féodal (XIe-XVe s.)"  
Histoire des Arts : Thème 2 "Formes et circulations artistiques (IXe-XVe s.)"




1 h30

## CALLIGRAPHIE

Pratique réservée à une minorité de la société médiévale, l'écriture a permis la transmission de nombreuses informations jusqu'à aujourd'hui.

Au cours de cet atelier, expérimentez l'écriture sur tablette de cire, et réalisez un document calligraphié à la plume d'oie et en écriture gothique du 14e siècle.


 Histoire des Arts : Thème 2 "Formes et circulations artistiques (IXe-XVe s.)"  
Histoire : Thème 2 "Société, Eglise et pouvoir politique dans l'occident féodal (XIe-XVe s.)"



1 h30

## EN GARDE !

Le comte de Saint-Pol recrute de vaillant.e.s guerrier.e.s et il compte bien sur Raoul Raoul pour former ses nouvelles recrues ! Après un échange sur l'armement du 14e et 15e siècles, expérimentez les manoeuvres militaires et la discipline de la fin du Moyen-Âge armés de vos lances en bois.

 EPS : Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer avec son corps  
Histoire : Se repérer dans le temps : construire des repères historiques



1 h30

# Infos pratiques

Pour le bon déroulement des interventions, voici quelques infos à prendre en compte :

- réservation de l'intervention 15 jours à l'avance minimum;
- groupes - de 6 ans limités à 20 enfants / atelier\*;
- groupes de + de 6 ans limités à 30 enfants / atelier\*;
- les enseignant.e.s et accompagnateurs.trices garantissent l'encadrement et la sécurité du groupe tout au long de l'intervention;
- les ateliers sont adaptables aux cycles supérieurs ;

\* en cas de non respect des jauges fixées, un supplément de 5€ sera appliqué par participant supplémentaire.

## Tarifs :

Atelier	Durée	Tarif (€)
"La Fée Mélusine"	1h	140
"Le dragon de Cracovie"	1h	140
Architecture	1h30	180
Bestiaire	1h30	180
Enquête "le larrechin du fermail"	1h30	180
Enluminure	1h30	180
Féodalité	1h30	180
Calligraphie	1h30	180
En garde !	1h30	180

Des frais supplémentaires peuvent s'appliquer pour le déplacement, repas, ...  
Règlement en chèque ou virement bancaire.

Un acompte peut vous être demandé lors de l'émission du devis.

TVA non applicable, art. 293 B du CGI

# Un projet sur mesure ?

Vous souhaitez monter **un projet pédagogique sur mesure** ?

Je me tiens à votre disposition pour définir les thématiques et ateliers adaptées à vos demandes.

N'hésitez pas à me contacter pour construire ensemble le projet qui vous convient !

**Alors, envie d'un voyage dans le temps ?**


**Renseignements et réservation :**

**Valentin BERLEMONT**



 [artistorievb](https://www.instagram.com/artistorievb)

 [artistorievb](https://www.facebook.com/artistorievb)

 06.89.44.22.08

 [www.artistorie.fr](http://www.artistorie.fr)

 [contact@artistorie.fr](mailto:contact@artistorie.fr)

