

Catalogue ANIMATIONS EXTRASCOLAIRES

1 RENCONTRE

Un médiateur accompagné d'un ARTISTE guide la classe pour une visite à deux voix qui fait découvrir le monument avec UN AUTRE REGARD suivie d'un atelier de pratique artistique conduit par l'artiste.

4 VISITES

Un MEDIEATEUR GUIDE LA CLASSE pour une découverte thématique, ludique et sensible du monument.

4 ATELIERS

Un MEDIEATEUR GUIDE LA CLASSE pour une découverte thématique, ludique et sensible du monument suivie d'un ATELIER en salle.

DOMAINE NATIONAL DU CHÂTEAU D'ANGERS



Année scolaire 2024-25

NOS COLLECTIONS



ARCHITECTURE



JARDINS

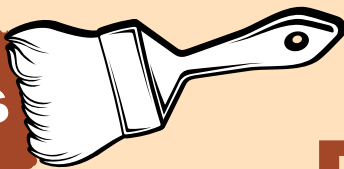


TAPISSERIE



BIODIVERSITÉ

10-15 ans



Rencontre B A (L) L A D E S L A M É E

Avec le poète et slameur PoiSon d'Avril

FORMAT

- > Visite guidée + atelier
- > Durée : 2h30
- > Avec un artiste
- > 25 jeunes max par grp
- > Multi-thèmes

CONTENU

Comme les trouvères et jongleurs qui allaient de château en château, parcourez le monument au gré de poèmes contemporains. Les mots de PoiSon d'Avril rencontrent ceux d'une médiatrice pour dire l'amour, la ville, les oiseaux, la rivière, le monstre... Après la visite, les jeunes sont guidés par l'artiste dans un atelier d'écriture reprenant des éléments de la visite : à poursuivre au centre par un "Slam".

*Collections concernées
par cette animation*



L'ARTISTE

Nicolas Danard dit "PoiSon d'Avril" est un poète angevin. Entre slam ligérien et alexandrins de contrebandes, ce pirate d'eau douce croque les trésors de bords de Loire à pleine bouche. Qu'il publie ses textes dans des recueils ou les énonce lors de slams, ces grands tournois déclamatoires de poésie, c'est toujours dans une volonté fraternelle de partage autour de la langue.

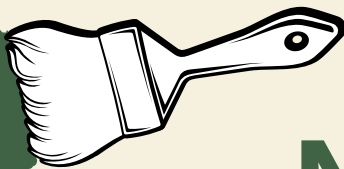
RÉSERVATION

- > Dates et heures à fixer en fonction de votre demande
- > 1 grp à la fois maximum

TARIFS

- > 130 € / grp
- > 60 € grp champ social

6-12 ans



Visite NOS AMIS LES (PETITES) BÊTES

FORMAT

- > Visite guidée
- > Durée : 1h30
- > 25 jeunes max par grp
- > Thématique

CONTENU

Oiseaux, insectes, orchidées sauvages... Il n'y a pas que sur la tapisserie de l'Apocalypse ou les armoiries des chevaliers que l'on peut observer la faune et la flore. Au château d'Angers le patrimoine à protéger est aussi vivant ! Partez à la découverte des petits habitants du château qui peuplent les jardins et le bâti. Observation des insectes et découverte de leur biotope, jeu de reconnaissance des oiseaux, découverte des nichoirs du château et des actions de préservation de la biodiversité : une visite nature en plein centre-ville !

*Collections concernées
par cette animation*



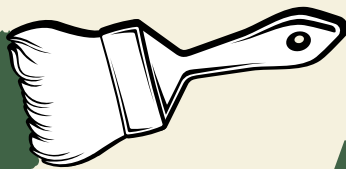
RÉSERVATION

- > Dates et heures à fixer en fonction de votre demande
- > 1 grp à la fois maximum

TARIFS

- > 90 € / grp
- > 40 € grp champ social

6-12 ans



Visite A L'ATTAQUE !

FORMAT

- > Visite guidée
- > Durée : 1h30
- > 25 jeunes max par grp
- > Thématique

CONTENU

Guidés par le mystérieux chevalier à plume que vous aurez adoubé, partez sur la trace d'une armée du XIV^e siècle grâce à un document historique grandeur nature : la tapisserie de l'Apocalypse. Après avoir découvert cette grande BD du Moyen Âge, les jeunes passent de la représentation au réel en partant à la découverte de l'architecture défensive. Quelle est la différence entre une archère et une canonnière ? Une douve et un fossé ? Et un assommoir, qu'est-ce que c'est ? Jetait-on vraiment de l'huile bouillante sur les ennemis ?

*Collections concernées
par cette animation*



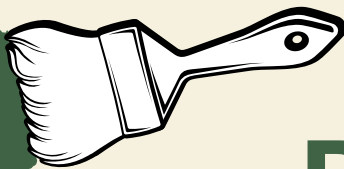
RÉSERVATION

- > Dates et heures à fixer en fonction de votre demande
- > 1 grp à la fois maximum

TARIFS

- > 90 € / grp
- > 40 € grp champ social

6-12 ans



Visite ROIS, REINES FOUS, CAVALIERS

FORMAT

- > Visite guidée
- > Durée : 1h30
- > 25 jeunes max par grp
- > Thématique

CONTENU

Un roi, une reine, un fou ou deux, des cavaliers... Cela ne vous rappelle rien ? Importé d'Orient, le jeu d'échecs est central dans l'éducation des jeunes nobles au Moyen Âge. C'est le jeu de société à la mode ! Que ce soit sur le plateau ou entre les tours du château, chacun a sa place et doit suivre des règles. Du roi (René) au fou (Triboulet), en passant par le soldat (du château) ou la reine (Blanche de Castille), découvrons ensemble l'histoire du monument et de ses habitants à travers les personnages du jeu d'échecs !

*Collections concernées
par cette animation*



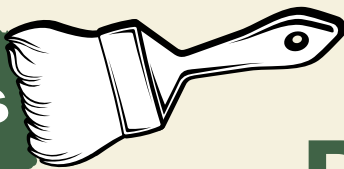
RÉSERVATION

- > Dates et heures à fixer en fonction de votre demande
- > 2 grp à la fois maximum

TARIFS

- > 90 € / grp
- > 40 € grp champ social

10-15 ans



Visite BÂTISSEURS

FORMAT

- > Visite guidée
- > Durée : 1h30
- > 25 jeunes max par grp
- > Thématique

CONTENU

Au Moyen Âge, les mètres et les centimètres n'existent pas. Mais comment faisaient ces génies des maths pour construire de tels monuments ? Et comment tiennent ces immenses voûtes ? Et pourquoi le château d'Angers ressemble-t-il à un zèbre avec ses tours aux rayures noires et blanches ?

Exercices de mesures et de géométrie, corde à treize nœuds, pige, maquettes de voûtes : plongez dans le Moyen Âge en découvrant l'organisation du chantier et le génie des bâtisseurs !

*Collections concernées
par cette animation*



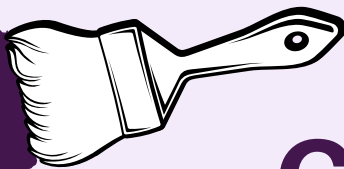
RÉSERVATION

- > Dates et heures à fixer en fonction de votre demande
- > 2 grp à la fois maximum

TARIFS

- > 90 € / grp
- > 40 € grp champ social

6-12 ans



Atelier CODE BLASON

FORMAT

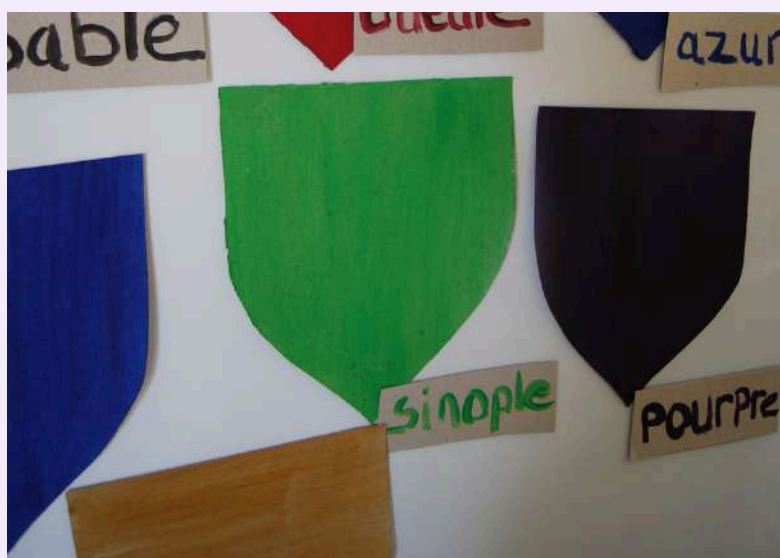
- > Visite guidée + atelier
- > Durée : 2h30
- > 25 jeunes max par grp
- > Thématique

CONTENU

« D'or sur champ d'azur bordé de gueules » : le blason est une langue bien étrange. Carte d'identité visuelle des hommes et femmes du Moyen Âge, les armoiries ne peuvent pas se comprendre sans en connaître leurs règles. Lion, aigle, fleur de lys : que signifient ces symboles ? Après les avoir observés sur les façades ou sur la tapisserie de l'Apocalypse, les jeunes interrogent la notion d'identité et de symbolique par la réalisation de leurs propres armoiries.

Venez passer le code de la route des chevaliers !

*Collections concernées
par cette animation*



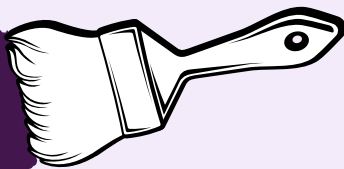
RÉSERVATION

- > Dates et heures à fixer en fonction de votre demande
- > 2 grp à la fois maximum

TARIFS

- > 130 € / grp
- > 60 € grp champ social

6-12 ans



Atelier LICIERS EN HERBE

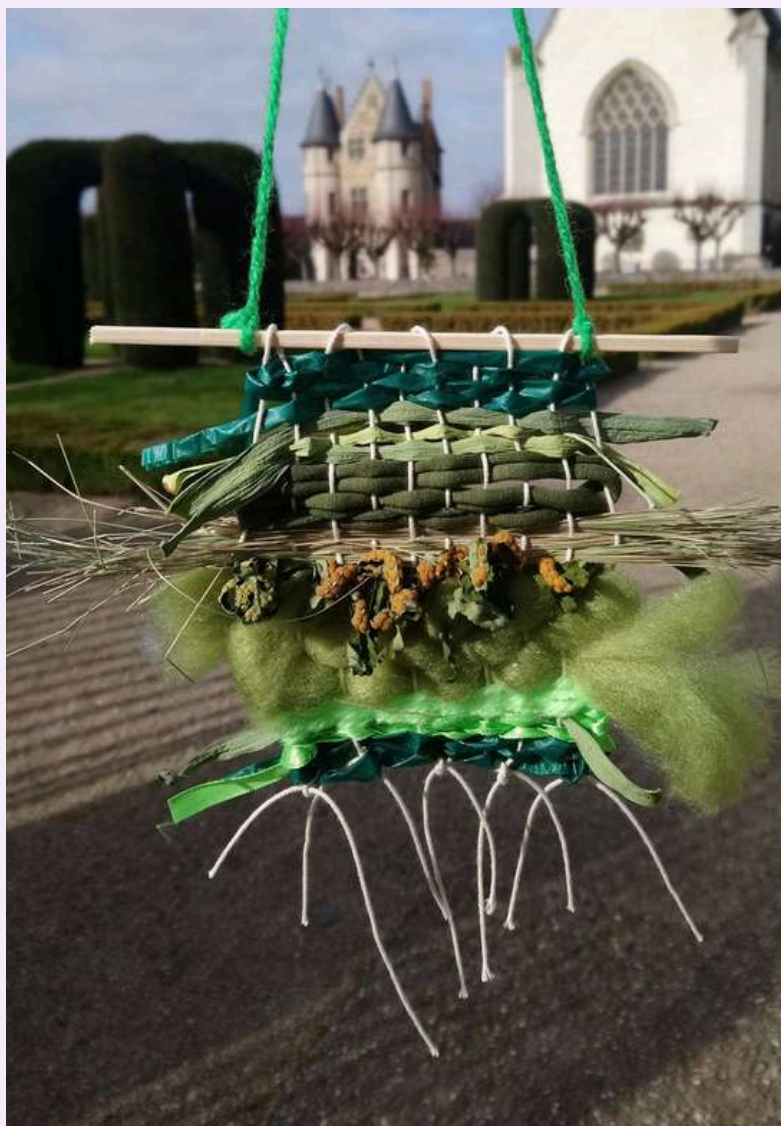
FORMAT

- > Visite guidée + atelier
- > Durée : 2h30
- > 25 jeunes max par grp
- > Thématique

CONTENU

Des plessis tressés de nos jardins médiévaux au tissage virtuose de l'Apocalypse, explorons le geste du licier, cet artisan qui réalise les tapisseries. Après avoir découvert la tenture de l'Apocalypse, une œuvre d'art textile unique au monde, les jeunes découvrent les plantes des jardins et leurs usages au Moyen Âge, comme la garance qui sert à teindre la laine en rouge. La visite se conclut par un atelier mini-tapisserie en salle, à partir de fils de laine mais aussi de plantes des jardins du château.

*Collections concernées
par cette animation*



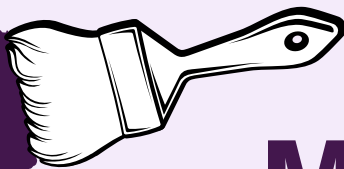
RÉSERVATION

- > Dates et heures à fixer en fonction de votre demande
- > 2 grp à la fois maximum

TARIFS

- > 130 € / grp
- > 60 € grp champ social

6-12 ans



Atelier MON BESTIAIRE

FORMAT

- > Visite guidée + atelier
- > Durée : 2h30
- > 25 jeunes max par grp
- > Thématique

CONTENU

Avant Wikipedia, existaient... les bestiaires ! Entre encyclopédies et fables morales, ces livres du Moyen Âge décrivent des animaux aussi bien réels que fantastiques. Pendant la visite, découvrez les bêtes qui peuplent le château : gargouilles, dragon à 7 têtes, chimères... Quelle est la symbolique de ces animaux fantastiques ? Et quelle est la place des animaux dans la société au Moyen Âge ? Après la visite, chacun réalise sa propre bête fantastique et rédige sa description à la manière de l'Apocalypse et des bestiaires.

*Collections concernées
par cette animation*



RÉSERVATION

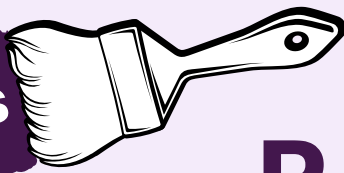
- > Dates et heures à fixer en fonction de votre demande
- > 2 grp à la fois maximum

TARIFS

- > 130 € / grp
- > 60 € grp champ social



10-15 ans



Atelier PAROLES DE PRISONNIERS

FORMAT

- > Visite guidée + atelier
- > Durée : 2h30
- > 25 personnes max par grp*
- > Thématique

CONTENU

Après le Moyen Âge, la forteresse sert essentiellement de prison. Royale, révolutionnaire ou républicaine, elle témoigne des changements de régimes et des différentes conceptions de la peine. Espoirs, peurs, raisons de leur enfermement : les prisonniers ont gravé textes et dessins sur les murs de leur cachot. Saurez-vous les décrypter et comprendre qui étaient ces confinés d'un autre temps ? Après avoir découvert des espaces secrets du château, les jeunes poursuivent par un atelier gravure et impression par lequel ils peuvent eux aussi exprimer leurs émotions.

*Collections concernées
par cette animation*



RÉSERVATION

- > Dates et heures à fixer en fonction de votre demande
- > 1 grp à la fois maximum

TARIFS

- > 130 € / grp
- > 60 € grp champ social



*en raison des normes de sécurité qui s'appliquent dans certains espaces, vous ne devez pas excéder 25 personnes, accompagnateurs compris, pour cette animation.

6-15 ans

Memo INFORMATIONS P R A T I Q U E S

NOUS SOMMES...

- > Un monument du Centre des monuments nationaux, établissement public sous tutelle du Ministère de la Culture.
- > Un service éducatif animé par des médiateurs culturels professionnels et accompagné par un enseignant coordonnateur de la DAAC du rectorat de Nantes.

QUAND VENIR ?

- > Pour les animations de ce catalogue : les mardi, jeudi et vendredi pendant les vacances scolaires de la zone B.
- > En visite libre ou audioguidée : tous les jours où le monument est ouvert.

SUR PLACE

- > Vestiaires
- > Toilettes
- > Salles dédiées pour les ateliers

A PROXIMITÉ

- > Lieux de pique-nique (belvédère devant l'entrée du monument, jardin du musée des Beaux-Arts et son cloître abrité, promenade Jean Turc).
- > De nombreuses autres structures culturelles pour compléter votre séjour.

DOMAINE NATIONAL DU CHÂTEAU D'ANGERS



Faites votre
demande de
réservation
en ligne ! 

RÉSERVATION

Toute venue de groupe au château, en animation ou en visite libre ou audioguidée, doit obligatoirement faire l'objet d'une réservation à l'avance. Merci d'anticiper vos demandes.

Les informations qui vous seront demandées à la réservation (préparez-les !) :

- Date ou période de visite souhaitée
- Vos impératifs horaires d'arrivée et de départ
- Nom et adresse administrative de votre structure
- Nom, prénom, tél, mail de la personne en charge du groupe
- Effectif des jeunes
- Effectif des adultes accompagnateurs
- Type de visite choisie : visite libre ou animation du catalogue, et si animation précisez son titre.
- Si vous souhaitez des audioguides pour accompagner votre visite libre, combien et en quelle langue (FR, EN, DE, IT, ES).
- Votre structure/grp relève-t-il du champ social (jeunes en situation de handicap, structure d'insertion, éducation prioritaire, politique de la Ville, quartiers prioritaires) ?
- Avez-vous des jeunes en situation de handicap dans votre groupe ? ou toute information qui serait utile afin que nous puissions vous accueillir au mieux ?
- Quel sera votre moyen de paiement (chèque, bon de commande, carte bancaire, espèces) ?

CONTACTS

RÉSERVATIONS & INFOS PRATIQUES

reservations.angers@monuments-nationaux.fr

Année scolaire 2024-25