



Ateliers et visites pédagogiques

Groupes scolaires et parascolaires

- Premier et second degré

Mars 2018- Novembre 2019



© B.Deroche

Nouveautés :

- Exposition temporaire : « La Bretagne au temps des rois, de Morvan à Alain Le Grand, 818-907 »
- Ateliers renouvelés



ancienne
abbaye
Landévennec

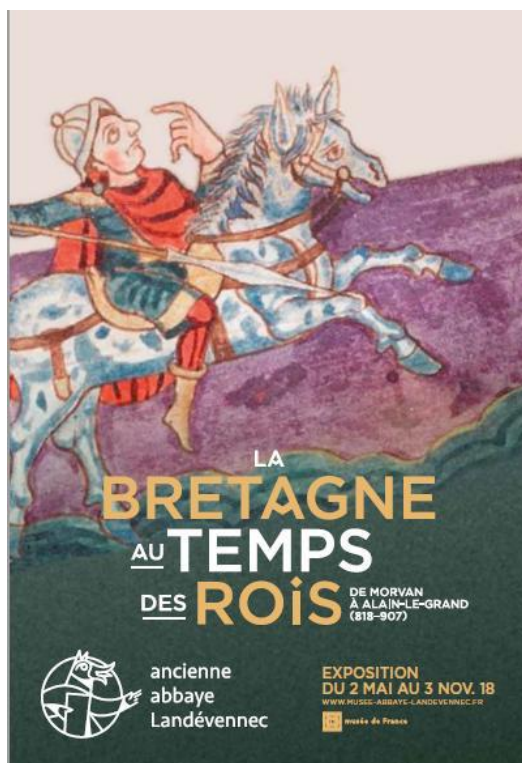
Musée de l'Ancienne abbaye
29560 LANDEVENNEC
www.musee-abbaye-
landevennec.fr
T • 02 98 27 39 46
C • g.fauve@museelandevennec.fr

Table des matières

Exposition temporaire 2018	1
Les ateliers 2018.....	2
L'apprenti archéologue (nouvelle formule)	3
Calligraphie : à l'école de Charlemagne	4
Entrelacs.....	5
Le petit détective (nouvelle formule).....	6
Bâtitteur d'abbaye (nouvelle formule)	7
Le jardin de simples.....	8
La ville d'Ys	9
Visites guidées.....	10
En pratique	11

Exposition temporaire 2 mai 2018 - Novembre 2019 :

La Bretagne au temps des rois, de Morvan à Alain Le Grand, 818-907



Pour nombre de Bretons, Nominoë, Salomon, Alain Le Grand évoquent un royaume mythique difficile à situer dans le temps.

Que sait-on aujourd'hui du royaume de Bretagne ? Quelles sont ses relations avec l'empire des descendants de Charlemagne ? Que sait-on des Bretons de cette époque, qu'ils soient nobles, moines ou paysans ?

C'est le sujet de l'exposition que le musée de l'ancienne abbaye de Landévennec organise à l'occasion du 12^{ème} centenaire de la rencontre, en 818, entre Louis Le Pieux, empereur d'Occident et fils de Charlemagne, et Matmonoc, abbé de Landévennec.

Les découvertes archéologiques des 30 dernières années mettent en lumière une période de production culturelle et d'échanges, loin de l'image d'une Bretagne repliée sur elle-même.

Visite libre ou accompagnée ?

Au choix des enseignants, l'exposition peut être visitée en autonomie (inclus dans le droit d'entrée au musée) ou avec un membre de l'équipe de l'Ancienne abbaye (voir tarifs p. 11).

Le patrimoine historique comme support pédagogique aux apprentissages

L'Ancienne abbaye de Landévennec est un site emblématique de l'histoire du christianisme en Bretagne et constitue un ensemble monastique carolingien unique en Europe. Les ateliers et visites peuvent servir de support à l'étude de plusieurs thèmes du programme scolaire :

- Cycle 3 (CM1) : « Et avant la France ? »
 - Cycle 4 (5^è) : « Société, Eglise et pouvoir politique dans l'occident féodal, XI^e-XV^e siècles »
« Chrétientés et islam, VI^e-XIII^e siècles, des mondes en contact »

Les ateliers 2018

1. L'APPRENTI ARCHEOLOGUE : INITIATION LUDIQUE AUX TECHNIQUES DE FOUILLE

Elémentaire et collègue.

Les fouilles de l'Ancienne abbaye de Landévennec ont duré près de 25 ans. Elles ont permis d'éclairer de nombreux aspects de l'histoire de la région. Réunis autour de sols reconstitués, les élèves découvrent l'histoire du site et les méthodes de fouille.



Nouvelle
formule !

2

2. L'ART DU COPISTE : CALLIGRAPHIE A LA PLUME D'OIE

Elémentaire et collègue.

Les monastères sont au cœur de la « Renaissance » culturelle des VIII^e-IX^e siècles. Celui de Landévennec produit à cette période de nombreux manuscrits. Au cours de cet atelier les élèves pourront découvrir les conditions de production du livre au Moyen Age et s'initier à la « caroline », écriture utilisée par les moines de Landévennec au IX^e s.

3. ENTRELACS

Elémentaire et collègue.

Les manuscrits du début du Moyen Age sont souvent ornés de motifs abstraits. L'atelier permet aux élèves de découvrir l'histoire de ces motifs et les techniques utilisées par les artistes médiévaux.

4. LE PETIT DETECTIVE

Elémentaire et collègue.

Une tombe de laïc a été pillée pendant la nuit ! Pour identifier le voleur, les élèves doivent résoudre des énigmes qui les plongeront dans l'univers des monastères du début du Moyen Age.



Nouvelle
formule !

5. BATISSEUR D'ABBAYE

Elémentaire et collègue.

Depuis 818, les moines de Landévennec suivent la règle de saint Benoît. Ce mode de vie exigeant s'exprime dans l'aménagement architectural du monastère. Animation ludique sur le site pour mieux comprendre les techniques de construction du Moyen Age.



Nouvelle
formule !

6. LE JARDIN DE SIMPLES : LES PLANTES DU JARDIN DE CHARLEMAGNE

De la moyenne section au primaire. Juin à septembre.

Plusieurs petits jeux autour des plantes et de leurs usages permettent aux enfants de découvrir le jardin que cultivaient les moines au siècle de Charlemagne.

7. LA VILLE D'YS

Elémentaire et collègue.

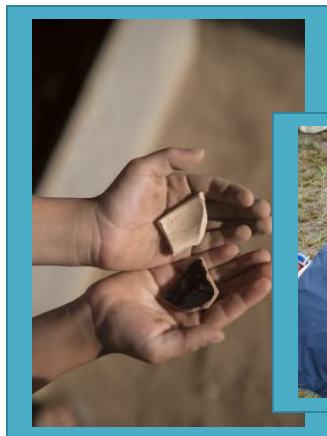
Le patrimoine c'est aussi les légendes ! Celle de la Ville d'Ys est incontournable en Bretagne et plus encore à Landévennec qui, selon le conte, abriterait la tombe du « roi Gradlon ». Initiation au conte, à sa genèse et à l'écriture à la plume d'oie.

L'apprenti archéologue

Toute l'année.

Nombre maximum d'élèves : 28

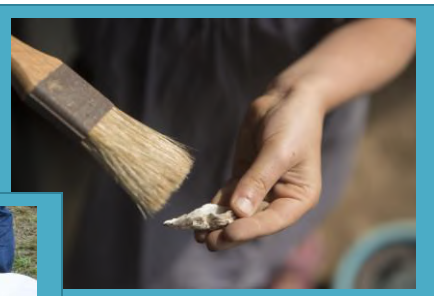
En extérieur, sous abri



© B.Deroche



© B.Deroche



© B.Deroche

3

Objectifs pédagogiques :

- Connaître les différents aspects de la profession d'archéologue
- Acquérir des notions élémentaires de méthode de prospection et d'analyse des découvertes et les mettre en pratique sur un mini chantier de fouilles :
 - travailler en équipe, selon une méthode de travail précise
 - se repérer dans l'espace du chantier et dans le temps
 - comprendre l'interdisciplinarité de l'archéologie
 - lire et analyser les résultats de la fouille

Durée (1h30 environ)

ORGANISATION

1) Visite des espaces « archéologie » du musée

Dans le musée, un espace, conçu par les archéologues, présente les différentes façons de découvrir un site et son exploitation. Les enfants peuvent découvrir la vie quotidienne du monastère au cours des siècles en observant la reconstitution d'une coupe stratigraphique où chaque niveau du sol témoigne d'une période du monastère.

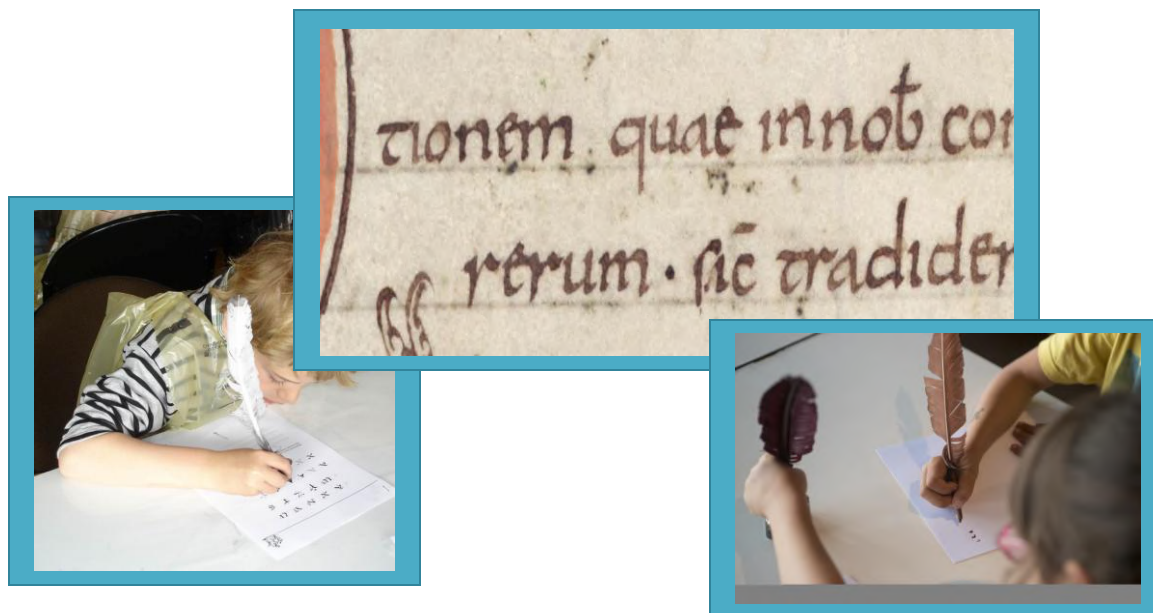
2) Le mini chantier de fouilles

Munis d'une truelle et d'une balayette, les enfants sont mis en situation sur un chantier fictif. Au fur et à mesure de leurs découvertes, ils les reportent sur une feuille, suivant les principes des fouilles archéologiques. Pour finir, ils analysent objets et matériaux mis au jour afin de restituer l'histoire du site.

Calligraphie : à l'école de Charlemagne

Toute l'année

Nombre maximum d'élèves : 30



© B.Deroche

Objectifs pédagogiques :

- Comprendre l'importance et la valeur du livre au Moyen Âge
- Connaître l'histoire de l'écriture médiévale
- Appréhender le travail des moines copistes
- S'initier à l'utilisation d'un outil scripteur particulier : la plume
- Découvrir la valeur artistique de l'écriture et de l'enluminure médiévales
- Réaliser un travail écrit à la plume

Durée (1h30 environ)

ORGANISATION

1) Visite du scriptorium

L'activité débute par une présentation du travail d'un moine copiste. La reconstitution d'un scriptorium au sein du musée permet d'aborder l'histoire de l'écriture, ainsi que les différents matériaux nécessaires aux moines copistes : pigments utilisés pour l'élaboration de l'encre, origine et préparation du parchemin, reliure du livre, etc.

2) Atelier

Réunis dans la salle pédagogique, les élèves s'initient à la minuscule caroline et à l'écriture à la plume d'oie. Chaque élève repart avec la feuille sur laquelle il a travaillé.

Entrelacs

Toute l'année

Nombre maximum d'élèves : 30



Livre de Kells, Trinity College Library, Dublin, Ms 58 fol. 34 r.

5

Objectifs pédagogiques :

- Découvrir les entrelacs dans différentes œuvres depuis l'Antiquité
- Observer la complexité des entrelacs dans les enluminures du Livre de Kells et dans d'autres productions médiévales
- S'initier aux techniques de construction des entrelacs
- Appliquer ces méthodes à une création personnelle

Durée (1h30 environ)

ORGANISATION

1) Visite et introduction

Qu'est-ce qu'un entrelacs ? Après quelques éclaircissements, une rapide visite du site et du musée propose une découverte des décors sculptés ou dessinés de Landévennec.

Différentes œuvres sont présentées aux élèves avant de se lancer dans l'exercice proprement dit.

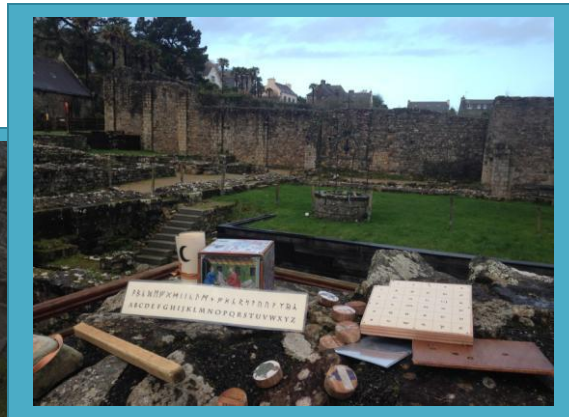
2) Atelier

Initiation aux techniques du dessin :

- Les entrelacs
- Les nœuds : le nœud de Salomon
- Le triskell et autres spirales

Le petit détective

Toute l'année (selon météo)
L'activité se déroule à l'extérieur
Nombre maximum d'élèves : 30



© B.Deroche

6

Objectifs pédagogiques :

- Se repérer dans l'espace
- Comprendre les lieux et le fonctionnement d'une abbaye
- Développer la coopération et l'entraide
- Observer, réfléchir, faire preuve de logique

Durée (1h30 à 2h)

Une tombe située dans le périmètre de l'église, en plein chantier, a été pillée pendant la nuit ! Un moine sait qui a commis le vol mais ne peut pas le dénoncer. Il a dispersé à travers tout le monastère des indices sous forme d'énigmes qui vont permettre d'éliminer petit à petit des suspects. Au fil de l'atelier, les élèves découvrent les corps de métiers que l'on pouvait trouver dans une abbaye au 11^e s.

ORGANISATION

1) Mission

Un médiateur présente en quelques mots la vie des monastères au Moyen Age puis introduit l'histoire des sépultures laïques et la mission qui est confiée aux élèves.

2) Jeu

Chaque groupe d'élèves reçoit un plan qu'il devra suivre pour découvrir des énigmes. Chaque énigme résolue innocente un suspect. Les élèves doivent retrouver les lieux indiqués sur la carte, chercher où se trouve l'énigme et la résoudre pour pouvoir passer à la suivante.

Bâtitseur d'abbaye

Toute l'année

L'activité se déroule entièrement à l'extérieur

Nombre maximum d'élèves : 30



© B.Deroche

7

Objectifs pédagogiques :

- Acquérir des connaissances élémentaires d'architecture et le vocabulaire correspondant
- Se repérer dans l'espace du plan
- Appréhender la notion d'évolution d'un monument à travers les siècles
- Comprendre le fonctionnement d'une communauté monastique au Moyen Age (collège)
- Appréhender des notions d'histoire de l'art sur l'évolution des styles d'architecture (collège)

Durée (1h30 environ)

Le site de Landévennec est le témoin de l'évolution des méthodes architecturales au Moyen Age. Les élèves évoluent sur un chantier grandeur nature qui leur permet d'observer les étapes de construction et les remaniements successifs réalisés du 9^e au 17^e siècle.

ORGANISATION

1) Découverte ludique du site

A l'aide d'une maquette 3D, les élèves se repèrent dans l'espace et définissent les différentes parties du monastère ainsi que leurs fonctions.

2) Atelier

Les élèves doivent reconnaître in situ les matériaux et les outils utilisés lors de la construction. Ils s'initient aux mesures utilisées par les bâtisseurs du Moyen-âge. A la fin de l'atelier, reconstitution d'arcs en plein cintre et d'arcs brisés (évocation des styles roman et gothique sur le site).

Le jardin de simples

De juin à septembre.

L'activité se déroule entièrement à l'extérieur

Nombre maximum d'élèves : 28

De la Moyenne section au CM2

Selon l'état des cultures, cet atelier est susceptible de modifications.



© B.Deroche



© B.Deroche



Objectifs pédagogiques :

- Découvrir les multiples usages du jardin au Moyen Age (se nourrir, se soigner, nettoyer...)
- Sentir, écouter, toucher, observer, définir, nommer
- Apprendre à travailler individuellement et en groupe
- Apprendre à se repérer dans l'espace à partir d'un plan
- Découvrir l'environnement naturel local et la place de celui-ci dans le monde médiéval

Durée (1h30 environ)

Primaire	ORGANISATION	Maternelle (MS/GS)
<p>a) La plante perdue Le groupe reçoit l'image de plusieurs plantes qu'il doit retrouver à l'état «sauvage» dans les environs immédiats de l'abbaye. Les élèves doivent ensuite localiser la plante dans le jardin et l'identifier.</p> <p>b) Le jeu de l'herboriste Les élèves doivent retrouver des plantes du jardin en s'aidant de la forme et de la texture d'une sélection de feuilles. Ils doivent dessiner les plantes en insistant particulièrement sur des caractères qui leur semblent propres à l'espèce.</p> <p>c) Le jeu des senteurs Des boîtes aveugles contenant des plantes aromatiques sont mises à disposition des élèves. Les élèves font appel à leur mémoire olfactive pour retrouver la plante dans le jardin.</p> <p>A l'issue des différents ateliers, les élèves collectent des indices qui leur permettent de découvrir l'usage des plantes au Moyen Age.</p>	<p>a) Sur la piste des plantes au Moyen âge Des vignettes de couleur sont disposées dans le jardin, les élèves doivent les réunir pour découvrir les vertus que les hommes du Moyen âge attribuaient aux plantes.</p> <p>b) La palette des peintres Chaque élève, muni d'une palette sur laquelle sont dessinées quelques plantes à colorier. Après avoir retrouvé les plantes dans le jardin, les élèves en restituent les couleurs à l'aide de crayons de papier.</p> <p>c) La plante perdue Le groupe reçoit l'image de plusieurs plantes qu'il doit retrouver à l'état «sauvage» dans les environs immédiats de l'abbaye.</p> <p>d) Le jeu des senteurs Les élèves doivent identifier des plantes aromatiques en faisant appel à leur mémoire olfactive. Ils sentent tour à tour un pot contenant des extraits de plantes et les espèces du carré du jardin consacré aux condimentaires.</p> <p>e) Conte L'activité se termine par un conte breton se référant au Moyen âge et mettant en scène l'une des plantes du jardin.</p>	

La ville d'Ys

Toute l'année

L'activité se déroule en partie à l'extérieur

Nombre maximum d'élèves : 30



Fuite de Gradlon, Evariste-Vital Luminais, 1884 • Musée des beaux-arts de Quimper

Objectifs pédagogiques :

- Découvrir la notion de patrimoine immatériel : le patrimoine oral et l'imaginaire collectif à travers une version de la légende de la ville d'Ys
- Découvrir un exemple de processus de transmission : de la *Vie de saint Guéno* (9^e siècle) à la légende d'Ys (16^e siècle)
- S'initier à l'utilisation d'un outil scripteur différent : la plume
- Développer son regard sur la création artistique des moines copistes et enlumineurs à l'époque médiévale

Durée (1h30 environ)

ORGANISATION

1) Conte

Un médiateur conte aux élèves une version contemporaine de la légende de la Ville d'Ys. A l'issue du conte, une réflexion orientée par les questions des élèves permet de s'interroger sur la genèse de la légende. Selon les interrogations des élèves, plusieurs aspects peuvent être examinés :

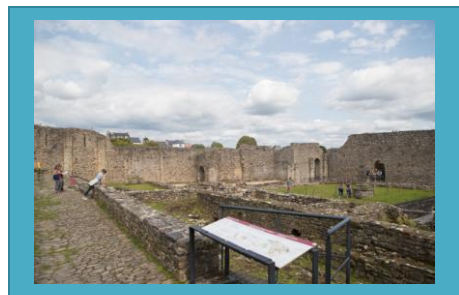
- les « faits » de la légende (le « tombeau » de Gradlon à Landévennec, la mention de saint Guéno, l'archéologie de la baie de Douarnenez)
- son substrat narratif (autres mythes de villes enfouies, les romans de chevalerie)
- ses sources historiques (Saint Guéno et Gradlon, « mystères » bretons sur ce thème...)

2) Atelier

Sensibilisés aux relations entre traditions orales et écrites, les élèves sont réunis dans la salle pédagogique pour s'initier à l'écriture caroline et au maniement de la plume d'oie.

Durée : 45 min à 1h30 • La visite du site et du musée se déroule en partie à l'extérieur.

Nombre maximum d'élèves par guide : 30



© B.Deroche

Visites guidées

• Visite guidée du site archéologique et du musée

La visite se déroule en deux temps. La visite du musée permet de situer le contexte historique de l'occupation du lieu. La visite du site permet de découvrir les structures archéologiques.

Selon le temps disponible, l'âge des élèves et le projet pédagogique des classes, cette visite peut permettre d'aborder plusieurs thèmes, parmi lesquels :

La vie monastique du 6^e au 17^e siècle

- Monachisme et encadrement spirituel de la société
- La règle de saint Benoît
- La vie quotidienne des monastères
- Rôle social et économique d'une abbaye

Histoire de l'art et de l'architecture

- Les *scriptoria* des monastères et l'économie du livre
- Organisation spatiale d'une abbaye bénédictine
- Principes de l'architecture et de l'art carolingien
- Principes de l'architecture et de l'art roman

Périodes et thèmes historiques

- Les « migrations » du haut Moyen Age
- La renaissance carolingienne
- « L'Age des Vikings »
- La période romane
- Religion et société dans l'Ancien régime
- Art et patrimoine de la Révolution à nos jours

Archéologie et histoire

- Définitions, usages et confrontation des sources « écrites » et des sources « matérielles »
- Les principes de la stratigraphie
- L'archéologie de laboratoire

• Visite de l'exposition temporaire (45 min)

Contactez-nous !

Si un thème vous paraît particulièrement important pour votre classe ou si vous souhaitez qu'une liste précise de thèmes soit abordée (questionnaire préparé par vos soins pour les élèves...), nous vous invitons vivement à contacter nos médiateurs pour leur faire part de vos besoins.

En pratique

Sécurité et encadrement

Les animateurs du musée prennent en charge les visites guidées et encadrent les animations.

Les enfants sont placés sous l'entière responsabilité des enseignants qui devront être présents tout au long de la visite et des animations. Le site est fragile et accueille toute l'année de nombreux visiteurs. Aussi les enseignants et accompagnateurs veilleront à ce que les élèves respectent le confort des autres visiteurs, les lieux et le travail du personnel d'entretien. Nous rappelons que certaines plantes du jardin peuvent être toxiques. Il est recommandé de ne pas les toucher.

Ateliers en extérieur

Pour le confort et la sécurité des groupes, le musée se réserve la possibilité de modifier ou d'annuler les animations se déroulant en extérieur lorsque les conditions météorologiques ne permettent pas leur déroulement normal.

Périodes d'ouverture

Les groupes sont accueillis sur réservation uniquement. Ils peuvent être accueillis tout au long de l'année, y compris durant les périodes de fermeture du musée aux visiteurs individuels.

Tarifs

Forfait 1

Demi-journée

Une animation par classe OU une visite guidée :

5,50 € par élève. (Entrée : 2,50 € + animation : 3 €).

Animation 1 h 30 environ

Visite guidée 1 h environ

Forfait 2

Demi-journée

Une animation par classe ET une visite guidée :

6,50 € par élève (entrée : 2,50 € + animation et visite guidée : 4 €).

Animation 1 h 30 environ

Visite guidée 1 h environ

Durée totale : entre 2h30 et 3h selon l'animation choisie.

Forfait 3

Journée

2 animations par classe ET une visite guidée offerte

selon le temps dont dispose le groupe :

7,50 € par élève (entrée : 2,50 € + 2 animations : 5 €).

Le temps d'animation varie entre 3h et 4h. Les établissements ayant choisi cette option pourront suivre gratuitement sur demande une visite guidée du site et du musée (de 30 min à 45 min).

Durée totale : entre 4h et 5h selon les animations choisies.

Accès

Par Brest, voie express N165 sortie le Faou puis direction Crozon-Morgat.

Par Quimper, voie express N165 sortie Châteaulin puis direction Crozon-Morgat.

Parkings

Le chauffeur du car est autorisé à faire descendre le groupe devant la grille du musée sur la place Yann Landevenneg. Pour éviter tout problème de circulation ou gêne de stationnement, le car devra stationner, après avoir déposé les élèves, sur le parking se trouvant devant la mairie ou sur celui de la nouvelle abbaye.

Réservation

Les groupes sont accueillis uniquement sur réservation. Les organisateurs sont invités à contacter le musée par mail ou par téléphone, au moins **deux semaines** à l'avance. Un bon de réservation leur est alors adressé par le musée. La réservation est confirmée au retour du bon de réservation complété et signé par les responsables du groupe.

Pique-nique

Une salle pour déjeuner peut être mise à votre disposition, selon sa disponibilité. Les organisateurs sont invités à indiquer sur le bon de réservation s'ils souhaitent réserver cette salle.

Contact

Musée de l'ancienne abbaye

29560 Landévennec

Téléphone : 02.98.27.39.46

Télécopie : 02.98.27.35.91

Mél : g.fauve@museelandevennec.fr

A noter

Le Parc Naturel Régional d'Armorique prend en charge le droit d'entrée des élèves des établissements scolaires situés dans les communes adhérentes ainsi que dans les communes de Brest et Châteauneuf-du-Faou.

Un tarif spécifique s'applique à ces établissements :

Forfait 1 : 3 € par élève

Forfait 2 : 4 € par élève

Forfait 3 : 5 € par élève