



ANCIENNE ABBAYE DE LANDÉVENNEC

Programme pédagogique scolaires 2022

Visites et ateliers

- MATERNELLE-PRIMAIRE



PRESQU'ÎLE DE CROZON - FINISTÈRE

1500 ANS D'HISTOIRE

Musée de France
Site archéologique
Jardin de simples
Expositions temporaires



Ancienne abbaye de Landévennec

Place Yann Landevenneg

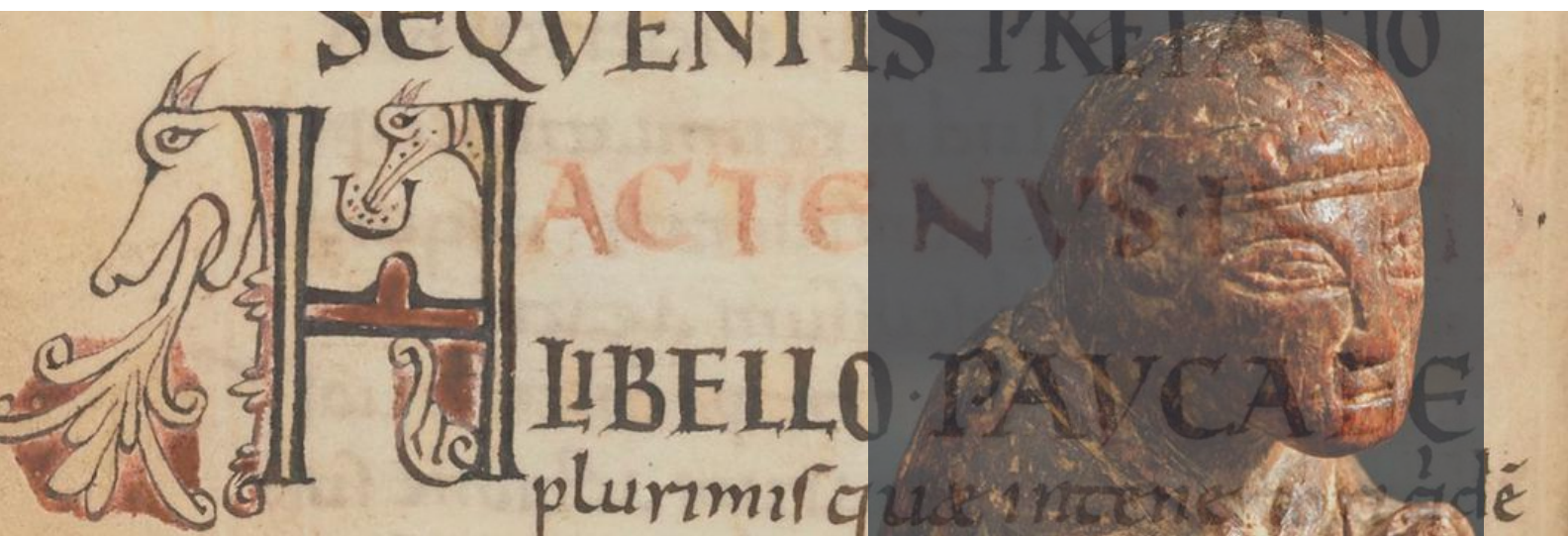
29560 LANDEVENNEC

www.musee-abbaye-landevennec.fr

EXPOSITION TEMPORAIRE

L'an Mil

A partir de juillet 2022



Mise à sac par les Vikings, incendiée, inondée et bientôt confrontée à l'essor de fondations religieuses concurrentes, l'abbaye de Landévennec semble, aux 11^e et 12^e siècles, devoir tourner définitivement la page de son « âge d'or » carolingien.

L'âge roman est-il celui du déclin ? Les fouilles et les recherches récentes sur l'archéologie du bâti donnent une image beaucoup moins sombre de la vie de la communauté au tournant de l'an mil. La nouvelle église abbatiale, entièrement reconstruite, témoigne de l'intense activité culturelle du monastère qui parvient à s'approprier et adapter très précocement les premières formes de l'art roman.

Tout en abordant des thèmes tels que celui de la formation de la société féodale, de la diffusion des modèles artistiques, de l'archéologie funéraire ou de la vie quotidienne, l'exposition se propose d'explorer cinq décennies qui comptent parmi les plus épiques de l'histoire de la grande abbaye bretonne, entre catastrophes et renaissance.



PS-CP

VISITE SENSORIELLE

Visite en intérieur et en extérieur - 20 élèves maximum - durée: 1h00



DÉROULEMENT

Objectifs pédagogiques

- Aborder le patrimoine et l'histoire par le toucher, l'odorat, l'ouïe, la vue...
- Se découvrir, se connaître, éveil des sens, des émotions et des intelligences multiples
- Apprendre à se repérer dans l'espace, interagir avec son environnement
- Vivre des expériences sensori-motrices
- Stimuler l'imaginaire, mémoriser, s'exprimer autrement, jouer

Regarder: Maquettes, statues et objets dans le musée

Ecouter : Parcours sonore dans les ruines; par des bruitages, les enfants identifient les différents espaces du monastère

Sentir: Reconnaître les odeurs des plantes du jardin de simples

Signer: Initiation au langage des signes, créé par les moines

Reconstruire: Reconstitution d'une maquette 3D et mise en scène grâce à des legos

Toucher: Jeu de piste à l'aveugle autour des motifs sculptés de l'abbatiale

Une visite parfaitement adaptée et originale pour les tout-petits!



CE1-CM2

VISITE LUDIQUE

Visite en intérieur et en extérieur - 20 élèves maximum- durée: 1h00



DÉROULEMENT

Objectifs pédagogiques

- Aborder des notions de patrimoine, d'histoire, d'histoire de l'art, d'archéologie et d'architecture
- Apprendre à visiter un musée (cartels, objets, expos)
- Parcourir un site archéologique par le jeu
- Travailler en équipe
- Apprendre à se repérer dans l'espace à l'aide d'un plan
- S'amuser ensemble

Visite courte du musée puis, par équipes de 2 ou 3 et à l'aide d'un livret, réalisation de trois jeux en autonomie:

Enquêtes au musée (questions sur les collections du musée et sur l'histoire de l'abbaye)

Mini-escape game dans les ruines labyrinthiques de l'ancienne abbaye (mot de passe à trouver à l'aide d'un plan)

Le jardin magique (faire correspondre les plantes aux maladies qu'elles soignaient au Moyen Âge)

A la place d'une visite guidée classique, pour apprendre en s'amusant!



CP-CM2

FOUILLES

Atelier en extérieur sous abri - 28 élèves maximum - durée: 1h00



DÉROULEMENT

Objectifs pédagogiques

- Acquérir les notions élémentaires de méthode de prospection et d'analyse des découvertes
- Appliquer une méthodologie de fouilles
- Travailler en équipe selon une méthode
- Apprendre à se repérer dans l'espace du chantier et dans le temps
- Décrire, analyser, interpréter, argumenter...
- Comprendre l'histoire d'un site par l'archéologie

Introduction sur l'archéologie autour d'une coupe stratigraphique représentant les sols du monastère. Un niveau témoigne d'une période ou d'un événement marquant de son histoire.

Mise en pratique dans un chantier fictif, chaque élève dispose d'une zone de recherche.

Analyse des découvertes et bilan des fouilles.

50000! C'est le nombre d'objets exhumés par les archéologues durant plus de 20 ans de fouilles à Landévennec.



CP-CM2

ARCHÉOLABO

Atelier en intérieur - durée: 1h15



DÉROULEMENT

Objectifs pédagogiques

- Découvrir l'interdisciplinarité de l'archéologie
- Suivre une méthode d'analyse d'un objet archéologique, de la fouille à l'étude en laboratoire
- Travailler en équipe, observer, décrire, reconstituer, dater, analyser, interpréter, argumenter...
- Aborder l'histoire et l'archéologie à travers des expériences et manipulations scientifiques

Découverte des métiers de l'archéologie à l'aide d'un diorama Playmobil©.

Travaux en équipe autour de 5 postes scientifiques:

Archéozoologie (étude de restes animaux)

Anthropologie (étude d'un squelette humain)

Carpologie (étude de graines)

Numismatique (étude de monnaies)

Céramologie (étude de céramiques)

Une immersion ludique dans les coulisses des sciences méconnues de l'archéologie



CP-CM2

CONSTRUCTION

Atelier en extérieur - durée: 1h15



DÉROULEMENT

Objectifs pédagogiques

- Acquérir des connaissances élémentaires d'histoire de l'art, d'architecture et le vocabulaire correspondant
- Apprendre à se repérer dans l'espace à partir d'un plan
- Découvrir de façon ludique les métiers de la construction et de l'artisanat au Moyen Âge
- Activités manuelles en équipe

Visite courte du site, repérage dans l'espace et recomposition d'une maquette 3D représentant les différentes parties du monastère.

Jeux et manipulations en équipe autour des mesures, des matériaux, des outils et des métiers de la construction au Moyen Âge.

Reconstitution d'arcs en plein cintre et treuil de levage comme sur un véritable chantier à ciel ouvert.

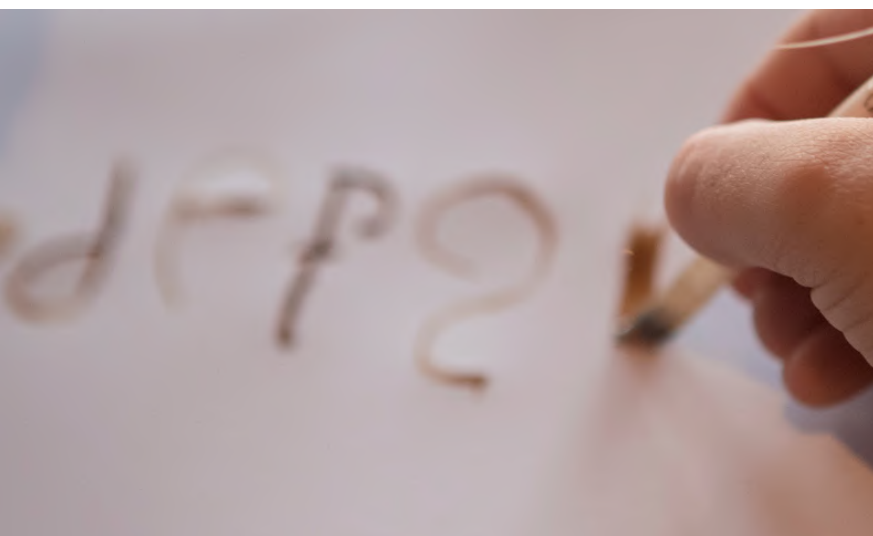
Gradine, marteline, archipendule, chèvre, louve... Ces drôles d'outils n'auront plus de secrets.



CE1-CM2

CALLIGRAPHIE

Atelier en intérieur - durée: 1h15



DÉROULEMENT

Objectifs pédagogiques

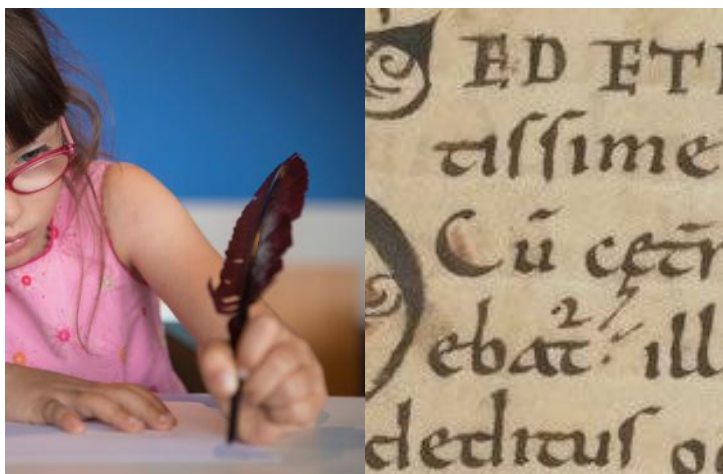
- Comprendre l'importance du livre au Moyen Âge
- Acquérir des notions élémentaires sur l'histoire de l'écriture et le rôle des institutions religieuses dans la diffusion des savoirs
- S'initier à un outil scripteur particulier: la plume d'oie
- Découvrir les matériaux utilisés dans l'écriture et l'enluminure médiévales

Introduction sur l'histoire de l'écriture, la fabrication des encres, du parchemin, de la reliure en prenant exemple sur des fac-similés de manuscrits de Landévennec.

Initiation à la "minuscule caroline" et à l'écriture à la plume d'oie.

Les élèves découvrent le travail des moines copistes et repartent avec une oeuvre calligraphiée.

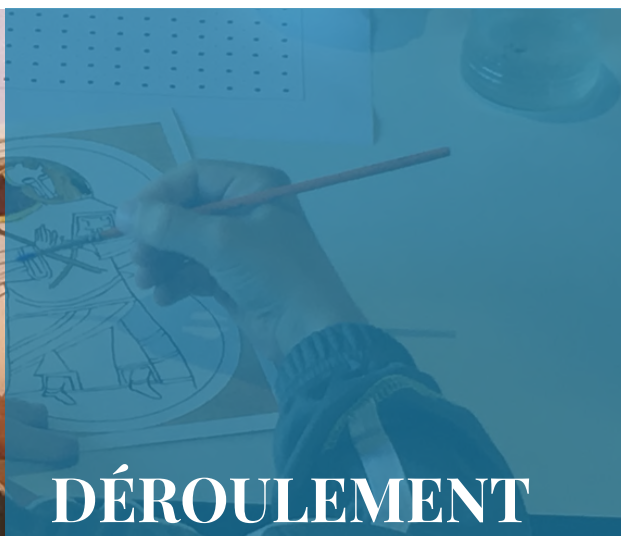
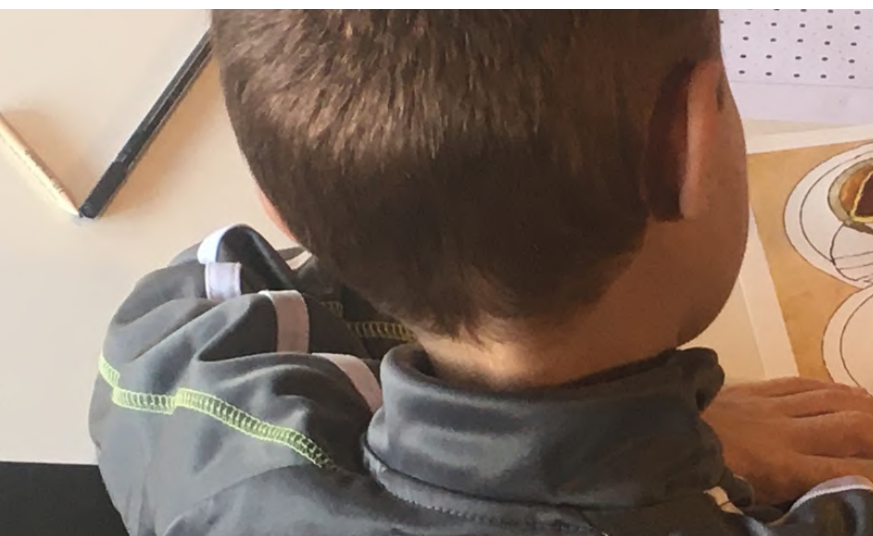
New York, Oxford, Copenhague...Les manuscrits du scriptorium de Landévennec ont, depuis le 9^e siècle, parcouru le monde.



CP-CM2

ENLUMINURE

Atelier en intérieur - durée: 1h15



DÉROULEMENT

Objectifs pédagogiques

- Découvrir l'art de l'enluminure à travers des exemples bretons et irlandais
- Apprendre les techniques de construction des entrelacs "celtiques"
- Observer et comprendre la fabrication de pigments, de liants et de peinture dans l'art médiéval
- Appliquer ces méthodes à une création personnelle
- Développer les arts plastiques

Découverte des décors dans les fac-similés des manuscrits de Landévennec, puis initiation au dessin d'entrelacs celtiques. Atelier participatif de fabrication de peinture avec des pigments et un liant à base de jaune d'oeuf. Réalisation individuelle d'une enluminure sur papier (reproduction d'une page enluminée de Landévennec).

Pastel, ocre, lapis lazuli, kermès...les couleurs des parchemins ont parfois des origines étonnantes.



CP-CM2

AU JARDIN

Atelier en extérieur, selon état des cultures - durée: 1h00



DÉROULEMENT

Objectifs pédagogiques

- Découvrir les multiples usages du jardin au Moyen Âge (se nourrir, se soigner, nettoyer...)
- Sentir, toucher, goûter, écouter, observer, nommer
- Apprendre à travailler en équipe
- 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

Composition des équipes et fonction d'un jardin de simples dans l'environnement monastique.

Les élèves doivent reconnaître les plantes par leurs odeurs, leurs aspects (boîtes loupes) et les espèces locales présentes aux abords du site. Chaque jeu fait correspondre les plantes aux maladies qu'elles soignaient au Moyen Âge.

Comme le pêcher ou l'aneth, certaines plantes découvertes à Landévennec provenaient de pays très lointains.

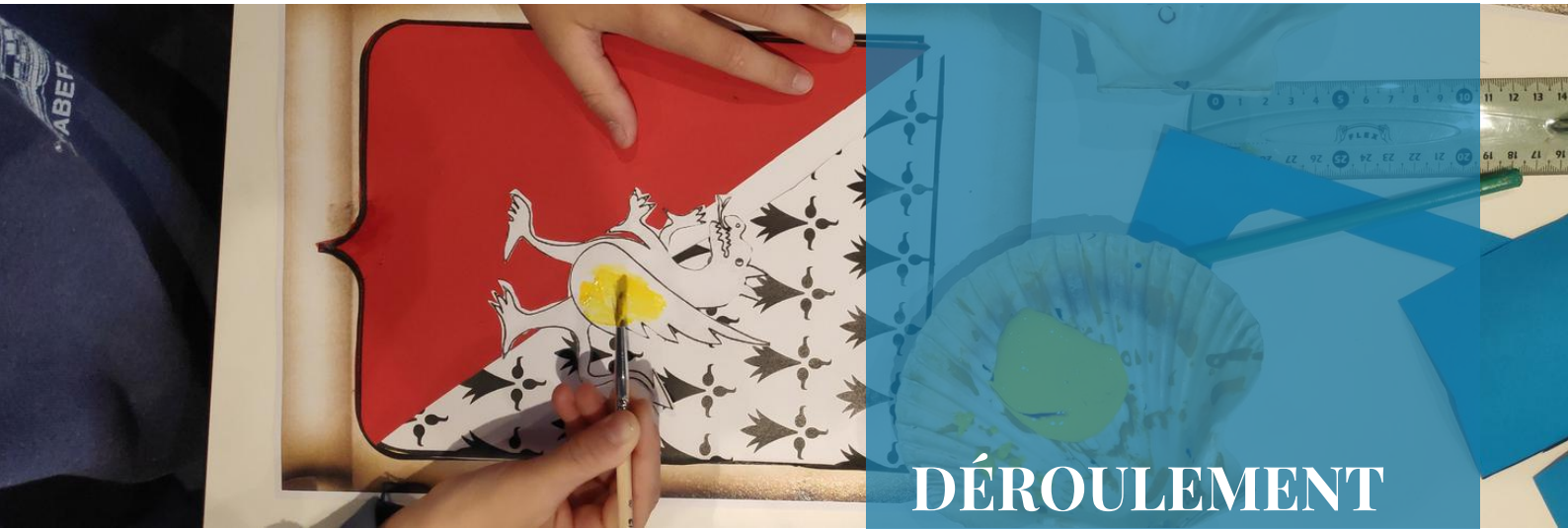


PS-CM2

BLASON

NOUVEAUTÉ

Atelier en intérieur - durée: 1h00



DÉROULEMENT

Objectifs pédagogiques

- Découvrir l'art de l'héraldique, ses règles et sa symbolique dans l'univers médiéval
- Maîtriser le langage propre aux armoiries
- Découvrir l'héritage de l'héraldique aujourd'hui : logos, marques, panneaux de signalisation...
- Appliquer ces méthodes à une création personnelle
- Développer les arts plastiques

Découverte des armoiries des abbés de l'ancienne abbaye ainsi que des blasons et logos connus aujourd'hui.

Initiation aux codes de l'héraldique et à la composition d'un blason (écus, émaux, fourrures, partitions, meubles...) Réalisation individuelle d'un blason (découpage, collage, dessin, peinture).



Les élèves repartent avec leur propre blason, véritable carte d'identité du Moyen-Âge!

CM1-CM2

ENQUÊTE

NOUVEAUTÉ

Atelier en extérieur - durée: 1h15



DÉROULEMENT

Objectifs pédagogiques

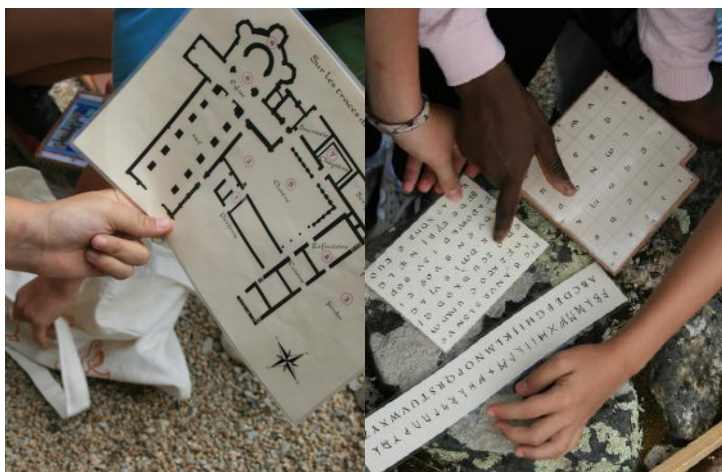
- Apprendre à se repérer dans l'espace à partir d'un plan
- Développer la coopération, l'entraide et l'autonomie
- Aborder l'histoire du site et la vie quotidienne des moines au Moyen Âge par le jeu
- Faire preuve de logique, de déduction et de réflexion
- S'amuser ensemble

Composition des équipes, présentation de l'enquête à mener et des outils permettant de résoudre les énigmes ou de déchiffrer des codes.

Un parcours d'indices cachés dans les ruines élimine au fur et à mesure les suspects.

Le temps est compté pour trouver et identifier le coupable. Clôture de l'enquête et révélation de la véritable histoire.

Rentrez dans la peau d'un détective et découvrez d'authentiques pièces à conviction!



EN PRATIQUE

Salle de restauration - Salle pédagogique - Matériel fourni



TARIFS

- Droit d'entrée: 2,50€/élève *
- +
- 1 visite ou 1 atelier: 3€
- 1 visite et 1 atelier (demi-journée): 4€
- 1 visite et 2 ateliers (journée complète): 5€

Conditions d'accueil

Périodes d'ouverture: Les groupes sont accueillis sur réservation uniquement tout au long de l'année, y compris durant la période de fermeture du musée de novembre à mars.

Ateliers en extérieur: Pour le confort et la sécurité des groupes, le musée se réserve le droit d'annuler ou de modifier les animations se déroulant en extérieur en fonction des conditions météorologiques

Sécurité et encadrement: Les animateurs du musée encadrent les visites et les ateliers. Les enfants sont placés sous l'entière responsabilité des enseignants. Le site archéologique est fragile. Les enseignants et accompagnateurs veilleront à ce que les élèves respectent le confort des autres visiteurs, les lieux, les collections et le travail du personnel d'entretien. Nous rappelons que certaines plantes du jardin sont toxiques.

Parking: Le chauffeur du car est autorisé à faire descendre les groupes devant la grille du musée sur la place Yann Landevenneg. Le car doit ensuite stationner sur le parking 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 au moins deux semaines à l'avance. La réservation est effective au retour du bon de réservation complété et signé.

Pique-nique: Une salle de restauration est mise à votre disposition selon sa disponibilité. Le tri des déchets et le ménage sont sous votre entière responsabilité.

Formule **journée** type: 1 visite et 2 ateliers: 7,50€/élève (2,50€+5€)

*Le Parc Naturel Régional d'Armorique prend en charge les droits d'entrée des établissements scolaires situés dans les communes adhérentes + Brest et Chateauneuf-du-Faou

Temps libre! Landévennec dispose de nombreux atouts pour organiser vos temps libres en plus des visites et ateliers: Parc de l'abbaye, sentier côtier, forêt domaniale, centres nautiques...

Contactez-nous!

Tel: 02 98 27 35 90

g.fauve@museelandevennec.fr