

Parcours de découverte CYCLE I – DOCUMENT PROFESSEUR

VISITE DU CHATEAU DE LANGEAIS

*Élaboré par le service éducatif du château de Langeais : Sylvie Poudroux
Claire Meignen*

*et par : Jean-Noël Dupé, professeur des écoles
Françoise Gauthier, professeur des écoles*

Rappel des instructions officielles du Cycle I.

Les compétences rappelées ci-dessous sont celles qui sont sollicitées dans ce parcours de découverte du site de Langeais.

COMPETENCES GENERALES

Des compétences dans le domaine de la structuration du temps.

Être capable de :

- situer des événements les uns par rapport aux autres (succession)
- pouvoir exprimer et comprendre les oppositions entre présent et passé en utilisant correctement les marques temporelles et chronologiques.

Des compétences dans le domaine de la structuration de l'espace.

Être capable de :

- décrire des positions relatives ou des déplacements à l'aide d'indicateurs spatiaux,
- décrire des espaces moins familiers (un château fort),
- décrire ou représenter un parcours simple,
- s'intéresser à des espaces inconnus découverts par des documentaires.

ACTIVITES PREPARATOIRES, A MENER EN CLASSE

- Sensibiliser sur la vie quotidienne au Moyen Âge et à l'architecture des châteaux forts.
- Préparer la classe à la description d'un mode de vie d'autrefois et à la comparaison avec la vie d'aujourd'hui.

PARCOURS A L'EXTERIEUR DU CHATEAU

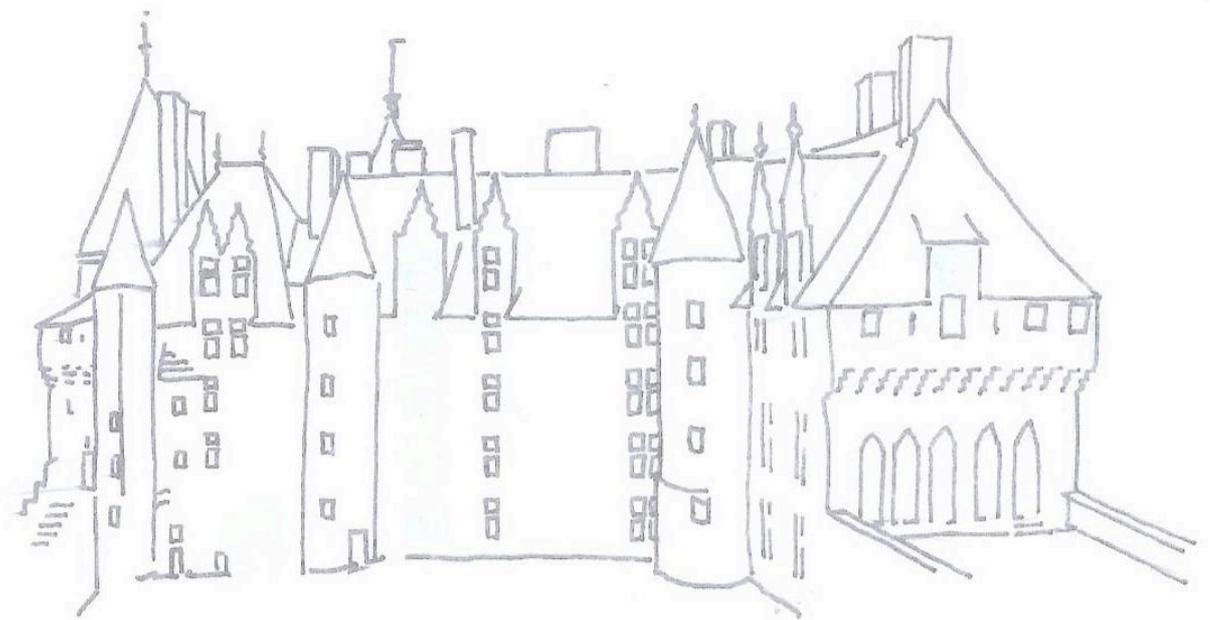
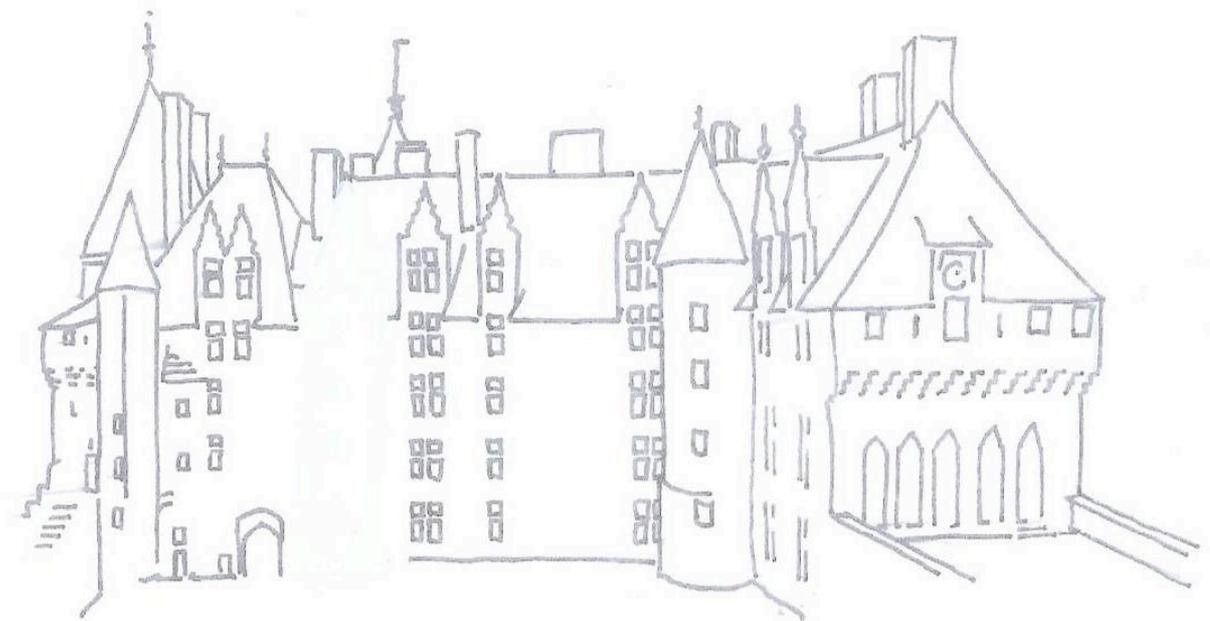
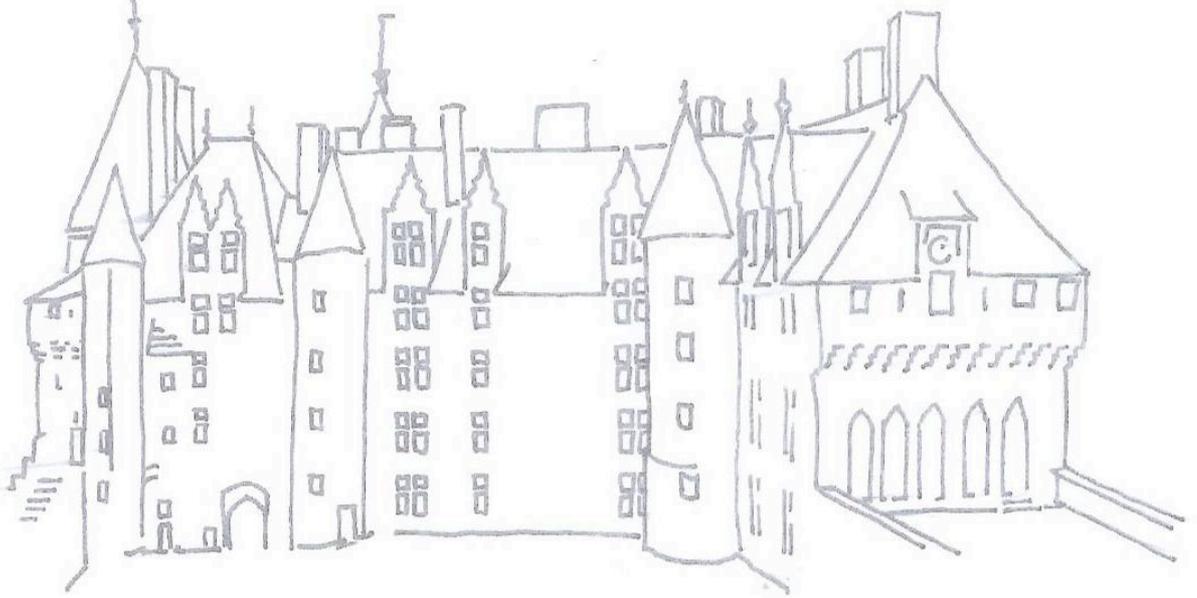
Par un travail de questionnement, amener les enfants à émettre des hypothèses :

- Qui pouvait habiter dans un château ? (le roi, un seigneur et sa famille, les courtisans, les gardes pour protéger, les serviteurs)
- Repérer les systèmes d'ouvertures (pont-levis, fenêtres, meurtrières)
- Comparer les formes et les volumes du château à ceux des habitats quotidiens qu'ils connaissent (plus haut, plus grand, plus fort...)

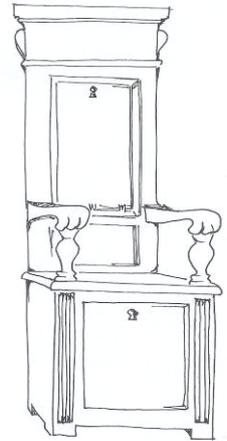
DANS LA COUR DU CHATEAU

Sur le dessin de la façade intérieure, des détails ont disparu. Les élèves doivent retrouver et replacer ces détails.

Ci-après, la première image peut être utilisée comme un matériau : vous pouvez créer ou modifier les lacunes données en exemple, selon vos objectifs...



DE LA COUR A LA SALLE 5



A l'extérieur et dans les salles du rez-de-chaussée, retrouve les objets ci-dessus et entoure :

- le premier que tu trouves en bleu (il s'agit de la troisième image : un heurtoir sur la porte d'entrée du logis)
- le deuxième que tu trouves en rouge (la quatrième image : la chaire se trouve dans le salon des Mille Fleurs – salle 3)
- le troisième que tu trouves en vert (la première ou la deuxième image : le bassin ou le lustre qui se trouvent dans la salle du banquet – salle 5)
- le quatrième que tu trouves en noir (la première ou la deuxième image : le bassin ou le lustre qui se trouvent dans la salle du banquet – salle 5)

Par un jeu de questions/réponses, amenez la classe à deviner la fonction ou l'usage des différents meubles :

chaire pour s'asseoir, ranger, écrire : salle 3 (vous pouvez consulter la fiche de visite présente dans cette salle montrant un schéma de la chaire avec le dossier qui sert d'écritoire).

crédence pour exposer les plats qui venaient d'être goûtés par un officier de bouche pour prévenir des poisons : salle 3 (en-dessous d'une des tapisseries Mille Fleurs), salle 5 (près de la fenêtre à gauche de la cheminée)

banc pour s'asseoir et ranger : salle 3 et salle 5

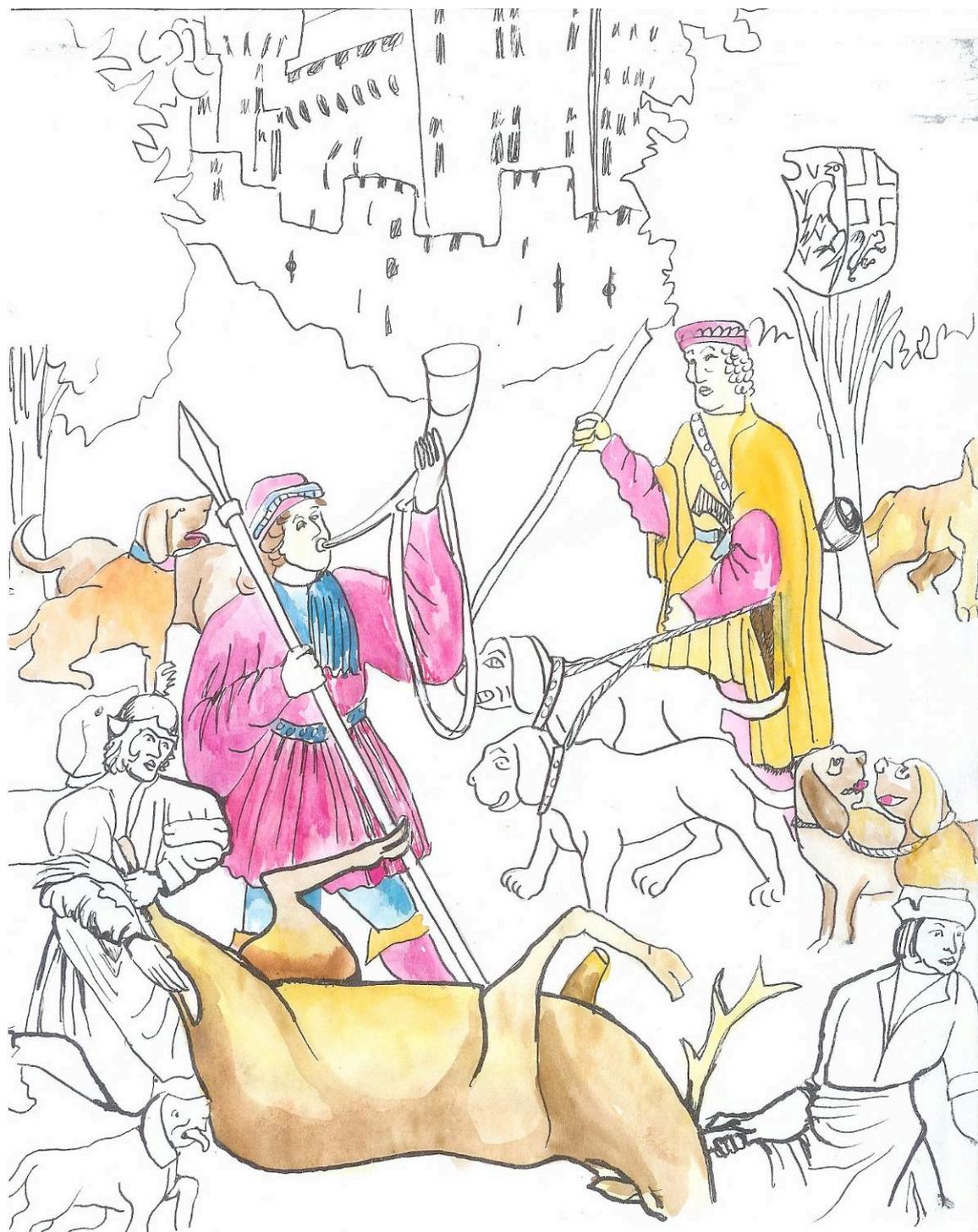
chaise pliante pour mieux se déplacer : salle 3

tapisserie pour décorer et isoler des murs froids et humides : la majorité des salles du château

Les comparer avec les meubles d'aujourd'hui.

SALLE DU BANQUET (SALLE 5)

Termine de colorier le dessin.



SALLE DU MARIAGE (SALLE 8)

- Compare les vêtements des mannequins de cire avec les vêtements que tu portes (matières, systèmes d'attache, coiffure...)
- Sur le dessin, indique avec une flèche où se trouvent la reine et le roi.

