



**MANOIR
DE LA COUR**
LES SEIGNEURS DU MOYEN ÂGE

Offre Pédagogique





Bienvenue au Manoir de La Cour

Ce monument est un édifice construit au XIII^e siècle dans le village médiéval d'Asnières-sur-Vègre par des seigneurs ambitieux : les chanoines du chapitre cathédral du Mans.

Le Manoir de La Cour était au Moyen Âge à la fois une demeure aristocratique, un lieu d'exercice du pouvoir seigneurial et un centre de collecte des récoltes.



Sommaire

L'offre pédagogique		4
Organisation des journées		5
Les espaces d'exposition à découvrir		6
Les visites - Cycle 1	1	9
Les visites - Cycle 2	2	10
Les visites - Cycle 3	3	12
Les ateliers		
Jeux médiévaux	1 2 3	14
Le travail du cuir	1 2 3	15
Cuisine médiévale	1 2 3	16
Armoiries	1 2 3	17
Poterie médiévale	1 2 3	18
À la découverte des écritures du Moyen Âge	2 3	19
Bestiaire médiéval	2 3	20
De fil en aiguille	2 3	21
À la rencontre des artisans de la pierre	2	22
Bâtisseurs médiévaux	2	23
Feu médiéval	3	23
Tarifs		24
Informations pratiques		25



L'équipe de médiateurs du Manoir de La Cour vous propose une offre pédagogique adaptée pour faire découvrir à vos élèves **un édifice civil non fortifié du XIII^e siècle, qui compte parmi les mieux conservés de France.**

Ce monument classé d'une grande qualité architecturale, ouvert au public en 2016, propose sur 300m² d'exposition un parcours ludique, interactif et pédagogique pour appréhender le fonctionnement d'une seigneurie et la vie quotidienne des hommes au Moyen Âge.

L'offre pédagogique du Manoir de La Cour c'est :

- La découverte d'un monument médiéval unique
- Une plongée au cœur de la vie quotidienne d'une seigneurie médiévale
- Une approche sensorielle, historique et scientifique du Moyen Âge
- Des ateliers pratiques dépeignant la société médiévale et son organisation
- Une offre adaptée au niveau de vos élèves

Cette plaquette vous permet de choisir le ou les activités qui correspondent à vos attentes pour une sortie à la demi-journée ou sur une journée complète grâce à une offre diversifiée :

- des visites guidées
- des visites en autonomie*
- des ateliers pédagogiques
- des animations ludiques : jeu de piste, chasse au trésor, visite-enquête, chasse au détails
- la découverte du village médiéval d'Asnières-sur-Vègre

**La visite en autonomie est complémentaire de la visite guidée. Elle permet d'appréhender de façon interactive, grâce aux modules ludiques du musée, l'histoire du lieu et d'en comprendre les différentes utilisations.*



Nous sommes à votre écoute pour adapter le contenu en fonction de votre projet de sortie. Dans le cadre de la réservation et afin de discuter de vive voix de votre projet, les enseignants peuvent venir visiter le site gratuitement en amont de la sortie.

Pour organiser les activités dans les meilleures conditions, elles sont réalisées par groupes de 12 à 18 élèves. En amont de votre venue, un tableau avec tous les horaires vous sera transmis pour validation.

Le tableau d'organisation ci-dessous et la répartition par cycles sont proposés à titre indicatif. En fonction de vos envies, de votre budget et de vos contraintes horaires, vous pouvez choisir d'autres formules en composant avec toutes les activités proposées.

CYCLE	Durée des activités	Demi-journée	Journée complète
1	45min	Associer une visite accompagnée avec un atelier, suivi d'un petit temps libre dans le manoir.	Deux activités peuvent être réalisées le matin, et une ou deux l'après-midi, au choix parmi toutes les visites, animations et ateliers proposés.
2	1h	Une visite - libre ou accompagnée - peut être associée à un atelier.	Deux activités peuvent être réalisées le matin, et une l'après-midi, au choix parmi toutes activités. Une quatrième activité peut être ajoutée si un temps de présence sur le site de 5h - pique-nique compris - est possible.
3	1h30	Une seule activité (atelier ou visite accompagnée), suivi d'un temps en autonomie dans le manoir.	Deux activités, une le matin, une l'après-midi. Une troisième activité peut être programmée, mais un temps sur place de 5h15 minimum est nécessaire.



Les espaces d'exposition à découvrir

Le cellier médiéval

AU MOYEN ÂGE, le rez-de-chaussée du Manoir était composé de celliers abondamment garnis de tonneaux de vin, de céréales, de viandes séchées et salées ou encore de bois pour se chauffer.

AUJOURD'HUI, cette salle évoque les premières traces d'occupation humaine à Asnières-sur-Vègre, la mise en place des seigneuries médiévales, leur fonctionnement et le rôle des seigneurs.

Vous y trouverez :

Fac-similés de silex que l'on peut toucher, odeurs du cellier à deviner dans des pots, jeux-devinettes et jeu numérique sur grande table tactile pour comprendre le rôle des seigneurs du Moyen Âge.



La chambre seigneuriale

AU MOYEN ÂGE, le premier étage du Manoir était consacré à l'habitat des seigneurs, qui venaient du Mans. Plusieurs pièces privées ainsi que des éléments de confort et d'hygiène, en font une résidence aristocratique prestigieuse.

AUJOURD'HUI, une première salle consacrée au chantier de construction de l'édifice, aux fresques murales médiévales, à la recherche du commanditaire de ce bâtiment et à la découverte de matériaux et de métiers de l'archéologie. Une deuxième salle aménagée autour de la vie aristocratique des seigneurs de La Cour où l'on reconnaît différents éléments liés au confort intérieur (cheminée avec chauffe-plat, latrines et évier).

Vous y trouverez :

Écrans numériques avec vidéos ludiques pour découvrir l'archéologie du bâti, éléments en bois à manipuler, illustrations pédagogiques et portraits sonores d'enfants du Moyen Âge à écouter.



La salle de retrait

AU MOYEN ÂGE, c'est une salle privée et chauffée, décorée de fresques murales et éclairée par de grandes baies à meneaux.

AUJOURD'HUI, cet espace propose la découverte du banquet médiéval, moment incontournable de la vie seigneuriale.

Vous y trouverez :

Senteurs culinaires d'épices et de plantes, à deviner. Portraits sonores de femmes au Moyen Âge, accompagnés d'un livret illustré.



La grande salle des plaids

AU MOYEN ÂGE, ancienne salle d'apparat des seigneurs où ils rendaient la justice : imposante, majestueuse avec des décors peints recouvrant l'ensemble des murs.

AUJOURD'HUI, deux écrans tactiles accueillent des restitutions 3D de cette salle dans son état de 1300, des totems retracent l'histoire du Manoir de La Cour après l'occupation des chanoines, du XV^e siècle au XX^e siècle.

Vous y trouverez :

Jeu de l'oie géant à faire tous ensemble.





VISITES ACCOMPAGNÉES



Visite sensorielle

Cette visite ludique et pédagogique, spécialement conçue pour les enfants de 3 à 6 ans, associe éveil des cinq sens et découverte de l'histoire du Manoir de La Cour et du Moyen Âge.

Mini jeu de piste

Les enfants partent en quête d'objets anciens dans la cour et les jardins du manoir. Une fois ces éléments rassemblés, ils découvrent leurs usages à travers une petite animation pour une première découverte du Moyen Âge.

Plusieurs thèmes possibles : un feu dans la cheminée, animaux sauvages et domestiques, à table...



VISITES EN AUTONOMIE

Visite du Manoir

Un livret-jeu pour les 3-6 ans est mis à votre disposition. Il est composé d'énigmes à résoudre tout au long de la visite. Les enfants peuvent le garder et continuer les coloriages à la maison ou plus tard en classe.



Découverte dans le village du « Bestiaire de la Vègre »

Des drôles de bestioles en métal sont installées dans tout le village médiéval : les habitants prêtent leurs murs, leur façade, leur jardin pour héberger les sculptures qui se marient à merveille avec le paysage.

Un plan est fourni à l'adulte accompagnant.



VISITES ACCOMPAGNÉES

Visite guidée du Manoir

Pour découvrir le Manoir de La Cour, il faut commencer par l'observer depuis l'extérieur ! Un moment interactif qui introduira aux enfants le contexte historique, leur fera découvrir les commanditaires de cet édifice et observer l'architecture du bâtiment.

Ensuite, direction l'intérieur ! C'est le moment d'appréhender l'histoire du lieu, de comprendre la distribution des espaces et d'évoquer la vie quotidienne des hommes du Moyen Âge à travers leur alimentation ou l'organisation de la société.

Une petite animation au choix conclue la fin de la visite :

- Démonstration « Feu médiéval »
- Découverte gustative « saveurs médiévales »
- Quizz « L'hygiène au Moyen Âge : info ou infox ? »



VISITES EN AUTONOMIE



Visite libre du Manoir et « Chasse aux détails »

Niveau Ouvre l'œil (5-8 ans)

Les enfants partent avec leur sac-aventure à la chasse aux détails dans le manoir. Le sens de l'observation devra être aiguisé : pierres, sculptures, peintures, animaux... le Manoir de La Cour regorge de petits secrets bien cachés.

À la fin de cette mission et à l'aide d'un livret-jeu, un petit temps libre à l'intérieur permettra aux enfants de découvrir les modules ludiques du musée.



Visite guidée thématique « Les animaux au Moyen Âge »

Les animaux étaient bien plus présents qu'aujourd'hui dans la société médiévale. Le Manoir de La Cour et le village d'Asnières offrent un terrain idéal pour partir sur leurs traces et découvrir leur place dans la vie quotidienne.



Parcours dans le village « Bestiaire de la Vègre »

Le « Bestiaire de la Vègre » est une collection de sculptures animales créées à partir de vieux outils recyclés portant sur les animaux de Jean De La Fontaine.

Munis de leur livret-jeu, les enfants parcourent le village médiéval d'Asnières-sur-Vègre et doivent retrouver les différentes sculptures d'animaux, afin d'appréhender de manière ludique le bestiaire médiéval et son imaginaire.

Un plan est fourni à l'adulte accompagnant.



Chasse au trésor dans le village

En suivant les pas de Jehane, une petite fille de 10 ans qui vécut à Asnières au XV^e siècle, les enfants partent à la recherche d'indices disséminés dans le village pour trouver un trésor.

Une sortie ludique pour découvrir un village et une seigneurie médiévale avec son église, son moulin, sa fontaine ou le collège.

VISITES ACCOMPAGNÉES

Visite guidée du Manoir

La visite du Manoir de La Cour, permettra aux enfants d'appréhender le contexte historique, l'histoire du lieu et de comprendre la distribution des espaces. En parallèle, nos médiateurs évoqueront au cours de la visite la vie quotidienne des hommes du Moyen Âge et l'organisation de la société en suivant au choix l'un de ces thèmes :

Thématique « Les arts de la table au Moyen Âge » :

Que mangeait-on au Moyen Âge ? Quels ustensiles trouvaient-on dans une cuisine ? Quelles étaient, à l'époque, les règles du savoir-vivre ? Notre guide du vous fera voyager vers les parfums, les saveurs et les arts de la table de cette époque. Avec la démonstration de l'allumage d'un feu de cheminée.

Thématique « Archéologie du bâti » :

Pour découvrir les mystères de l'architecture du Manoir de La Cour, suivez le guide ! À quoi servent les pierres qui dépassent du mur ? Pourquoi les fenêtres ne sont pas les mêmes partout ? Y-a-t-il des meurtrières ? À travers cette visite guidée, les enfants iront à la rencontre des bâtisseurs médiévaux.

Thématique « L'hygiène au Moyen Âge » :

L'époque médiévale est sujette à de nombreux clichés sur la propreté, alors qu'ils se lavaient, connaissaient le savon et l'hygiène dentaire, usaient de lavabo et de bains. Au cours de cette visite les enfants partiront à la découverte de l'hygiène médiévale et de l'usage des plantes.

Thématique « Le bestiaire médiéval » :

La présence des animaux est omniprésente au Manoir de La Cour, que ce soit dans les fouilles archéologiques ou le décor médiéval. La découverte de ce bestiaire est l'occasion d'aborder la riche symbolique animalière et de rappeler que les hommes du Moyen Âge ne pouvaient se passer des animaux pour travailler, manger, se vêtir, se déplacer...



Visite-enquête dans le village médiéval d'Asnières

Organisés en équipe et munis d'un carnet d'enquête, les enfants récupèrent des indices au fil d'une visite guidée du village ponctuée d'animations. Cette balade est l'occasion de découvrir le Manoir de La Cour dans son environnement, la vie quotidienne des habitants d'Asnières au Moyen Âge et l'histoire de l'évolution du village.



VISITES EN AUTONOMIE

Visite libre du Manoir et « Chasse aux détails »

Niveau Oeil de lynx (9-12 ans).

La version Œil de lynx de la chasse aux détails emmènent les enfants à la découverte d'éléments du décor et d'architecture médiévaux dans le manoir, mais aussi dans les jardins alentours.

Une fois leur mission accomplie, un temps de découverte en autonomie des modules de l'exposition permanente est prévu.



Les jeux sont nombreux et très répandus au Moyen Âge. Certains, parmi lesquels les jeux d'armes, de lancer, de billes, de boules, de balles, de hasard et de dés sont directement hérités de l'Antiquité gréco-romaine. D'autres sont importés, comme les échecs originaires d'Asie. Quant aux jeux de cartes, ils suscitent un véritable engouement au XIV^e siècle.



Jeu de dés

CYCLE 1



L'atelier commence par la réalisation de dés en argile autodurcissante. Après une présentation de différentes règles de jeux de dés ayant cours au Moyen Âge, un temps de jeu est prévu permettant aux enfants de se familiariser avec les chiffres et de s'entraîner à compter leurs points pour gagner.

Objectifs pédagogiques :

- Découvrir les matières : l'argile
- Développer ses capacités à compter

La chasse au lièvre

CYCLE 3

Grâce à une présentation de l'histoire du jeu médiéval, les élèves découvrent que la plupart des jeux sont interdits au Moyen Âge. Malgré cela, ils sont omniprésents et d'une grande diversité. Les élèves fabriquent leurs propres pions avant de tracer leur plateau, occasion propice pour réviser quelques notions de géométrie. Enfin, un temps de jeu est prévu pour se familiariser avec les règles de la chasse au lièvre.



Jeu de marelle

CYCLE 2

Une présentation de l'histoire du jeu permet de découvrir que les jeux que nous connaissons encore aujourd'hui sont le reflet d'une société médiévale très hiérarchisée. Ensuite, les élèves fabriquent chacun leur plateau et leurs pions avant de profiter d'un temps de jeu pour se familiariser avec les règles de la marelle.

Objectifs pédagogiques :

- Découvrir la société du Moyen Âge et son organisation
- Apprendre à jouer à un nouveau jeu

Des boucliers à la ceinture, en passant par les chausses et les bourses, le cuir est l'un des matériaux les plus utilisés dans la vie quotidienne au Moyen Âge.

Objectifs pédagogiques :

- Découvrir la société du Moyen Âge et son organisation
- Découvrir les matières : le cuir
- Créer une œuvre personnelle
- Choisir et mobiliser des gestes, des outils et des matériaux en fonction des effets qu'ils produisent



Accessoires médiévaux

CYCLE 1

Les élèves font la découverte sensorielle du cuir : son odeur, sa douceur, sa résistance, ses couleurs. C'est ensuite armés de feutres, de cordons et de colle que les enfants réalisent une couronne de prince(esse) en cuir et/ou une manchette de chevalier.

De la peau à la ceinture : bourse ou aumônière ?

CYCLE 2

Après une petite présentation de l'utilisation du cuir au Moyen Âge, les élèves fabriquent une bourse : simple sac de cuir muni de cordons de serrage, servant à ranger la monnaie, mais aussi les clefs et d'autres objets, les poches n'existant pas à l'époque médiévale.

À la rencontre des artisans du cuir

CYCLE 3

Les élèves découvrent le travail de fabrication du cuir à travers divers outils et la multitude de métiers qui lui sont associés. Ils fabriquent ensuite un objet en cuir martelé et le décorent de motifs médiévaux.



L'alimentation parle des hommes, de leurs mœurs et coutumes, des goûts qui changent dans le temps. Les recueils de recettes médiévaux proposent des plats raffinés, complexes, voire étonnants et de multiples ingrédients oubliés. C'est au Moyen Âge que se développe une véritable folie pour les épices : poivres, girofle, cannelle, muscade et macis, gingembre, cardamome, safran, maniguette, galanga...

Objectifs pédagogiques :

- Découvrir la société du Moyen Âge et son organisation
- Utiliser ses sens : le goût, l'odorat et le toucher
- Lire et suivre une recette
- Choisir et mobiliser des gestes et des ustensiles en fonction des effets qu'ils produisent



Les armoiries sont omniprésentes au Moyen Âge : lors des tournois, dans les villes ou les décors du Manoir de La Cour. La présentation de cet art appelé "héraldique", création originale du Moyen Âge, est une porte d'entrée idéale pour découvrir la société médiévale.

Objectifs pédagogiques :

- Découvrir la société du Moyen Âge et son organisation
- Découvrir la symbolique des couleurs
- Développer et donner forme à son imaginaire.
- Créer une œuvre personnelle



Voyages de saveurs

CYCLE 1

Les élèves plongent à la découverte sensorielle des épices : toucher, sentir, broyer, goûter. Un voyage enivrant dans le monde des saveurs médiévales avant de fabriquer un hypocras aux épices qui pourra être goûté en classe après quelques jours d'infusion.

Biscuit d'Hildegarde

CYCLE 2

Les livres de remèdes écrits par Hildegarde de Bingen vers 1100 sont encore utilisés aujourd'hui. En suivant ses enseignements, les élèves découvrent les épices favorites et les principaux ingrédients utilisés au Moyen Âge en réalisant de petits biscuits aux saveurs médiévales.



Maître queux au Moyen Âge

CYCLE 3

À la manière d'un maître-queux (chef cuisinier) les élèves apprennent à fabriquer du fromage aux saveurs médiévales et préparent de délicieuses galettes de légumineuses d'après le Liber de coquina de la fin du XIII^e siècle.

Bouclier de chevalier

CYCLE 1

À travers leur utilisation lors des tournois de chevalerie, les enfants découvrent les armoiries médiévales, composées de motifs simples. Ensuite, le choix d'une couleur principale et de quelques symboles, reproduits et présentés aux enfants, leur permettra de réaliser leur première armoirie.

Mon armorial médiéval

CYCLE 3

Pour découvrir comment les armoiries se composent et leur importance dans la société médiévale, les élèves reçoivent une planche décorée, à compléter avec les partitions principales, les six couleurs utilisées et les meubles les plus répandus. Ils sont invités à créer leur propre armoirie, avant de la décrire en utilisant le vocabulaire héraldique, ce qui formera leur "blason".

Une armoirie à ton image

CYCLE 2

Véritable carte d'identité des familles, les armoiries pouvaient être utilisées par les nobles mais également les villes, les marchands ou les paysans. Pour réaliser une armoirie en respectant les règles médiévales, quelques principes sont présentés : le choix des couleurs, la symbolique et la place des décors. Les élèves peuvent ainsi créer une armoirie en combinant l'histoire et leurs propres envies.



Atelier Poterie médiévale

CYCLE 1
CYCLE 2
CYCLE 3

Utilisée pour la conservation, la cuisson et le service des aliments, la poterie est au cœur de l'alimentation médiévale. Retrouvées entières ou sous la forme de tessons par les archéologues, ces poteries sont de précieuses sources de renseignements sur la vie quotidienne au Moyen Âge.

Objectifs pédagogiques :

- Découvrir la société du Moyen Âge et son organisation
- Créer une œuvre personnelle
- Réaliser des compositions plastiques, planes et en volume
- Développer et donner forme à sa créativité



Atelier À la découverte des écritures du Moyen Âge

CYCLE 2
CYCLE 3

Dans leurs scriptoriums, les moines médiévaux ont élevé la calligraphie et l'enluminure au rang d'art. Richement décorés et symboles de richesse, les manuscrits enluminés sont aussi une source précieuse pour les historiens.

Objectifs pédagogiques :

- Découvrir la société du Moyen Âge et son organisation
- Découvrir les matières et les couleurs
- Créer une œuvre personnelle grâce à la nature



Les petits pots dans les grands

CYCLE 1

Après une rapide découverte de ce qu'est la poterie et son utilisation au Moyen Âge, les élèves plongeront leurs mains dans l'argile pour modeler un petit bol ou une médaille.

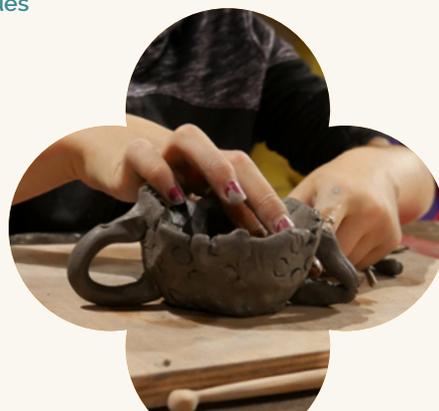
Découvrir les matières : l'argile

Formes et décors du potier

CYCLE 2

Plusieurs fac-similés sont présentés aux élèves pour montrer l'utilisation des poteries mais aussi la diversité des formes et l'évolution du décor au fil du Moyen Âge. Les enfants découvrent ensuite les techniques et la marche à suivre pour réaliser un pot en argile orné de motifs médiévaux.

Observer, découvrir et reconnaître différentes formes d'expressions artistiques



Apprentis enlumineurs

CYCLE 2

Grâce à une présentation de l'enluminure médiévale, de ses outils et de ses techniques, les élèves comprennent l'importance de la diffusion du savoir par la production de manuscrits. Après s'être familiarisés avec les outils utilisés par les enlumineurs, ils fabriquent leur propre peinture à base de matériaux naturels selon les techniques médiévales afin d'enluminer la première lettre de leur prénom.

Observer des enluminures et reconnaître des lettres

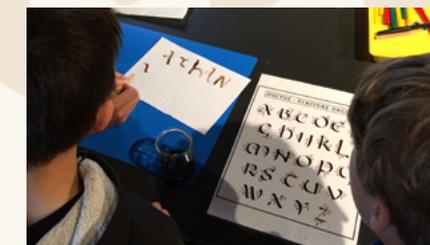
Dans la peau d'un moine copiste

CYCLE 3

L'atelier permet aux élèves de comprendre l'importance de l'écriture. Ils appréhendent le travail d'un moine copiste en fabriquant leurs propres peintures pour réaliser une lettrine enluminée.

Dans un second temps, l'apprentissage de l'écriture onciale ou de la caroline avec l'utilisation d'un nouvel outil (le calame), permet aux élèves de développer leurs motricités fines et globales, et de perfectionner leurs postures d'écriture.

Pratiquer une autre écriture



Apprentis potiers

CYCLE 3

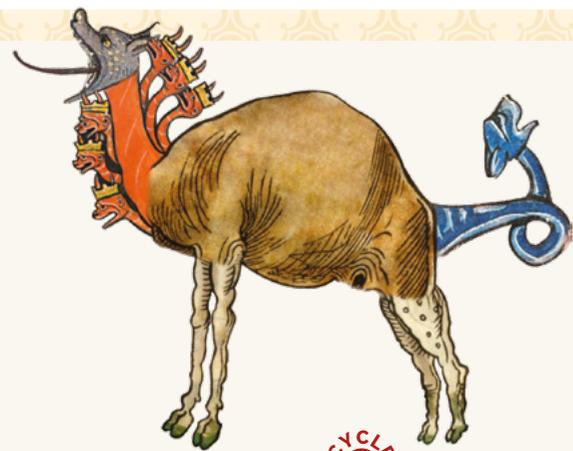
Les élèves se familiarisent avec la poterie médiévale à travers le prisme de l'archéologie. Ils découvrent la manière dont se construisent les connaissances historiques et appréhendent la vie quotidienne médiévale. Ensuite, à eux de fabriquer une poterie médiévale montée en colombins avant de l'orne de décors médiévaux.

Favoriser la pluridisciplinarité : histoire, archéologie et histoire de l'art

Les hommes du Moyen Âge portaient un vif intérêt au règne animal. Pour eux, l'existence d'animaux mythiques, licornes ou dragons, n'était pas mise en doute. Ils vivaient simplement si loin qu'on ne les avait jamais rencontrés ou il y a si longtemps qu'il n'en restait que des fossiles.

Objectifs pédagogiques :

- Différencier le réel et l'imaginaire par le bestiaire médiéval
- Créer une œuvre personnelle
- Développer et donner forme à son imaginaire



CYCLE 3

Chimère médiévale

Les élèves apprennent à reconnaître les différentes chimères en associant leurs noms, descriptions et représentations enluminées avant de composer leur propre animal fantastique. Il leur faudra ensuite s'initier au latin pour lui donner un nom. Enfin, l'atelier se termine avec un travail d'écriture : à eux d'imaginer les caractéristiques et l'histoire de leur chimère.

S'initier au latin et à l'étymologie
Développer l'expression écrite



Animaux, monstres et hybrides

CYCLE 2

Grâce à un memory des enluminures et de nombreuses anecdotes issues des bestiaires médiévaux, les élèves appréhendent la classification du règne animal au Moyen Âge distinguant animaux, monstres et hybrides. Ils composent ensuite leur propre animal fantastique à l'aide d'un grand choix de têtes, corps, pattes, queues et ailes d'animaux provenant des enluminures observées précédemment.

Observer des enluminures



Le fil est une matière première indispensable dans la société médiévale. Les tissus sont faits à partir de fils et ont de multiples usages : pour les vêtements, sous-vêtements de toute la société, pour l'ameublement ou pour des accessoires.



Objectifs pédagogiques :

- Découvrir et reconnaître différentes formes d'expressions artistiques
- Découvrir les matières : tissus, fils, laine
- Créer une œuvre personnelle
- Choisir et mobiliser des gestes, des outils ou des matériaux en fonction des effets qu'ils produisent

CYCLE 2

Broderie médiévale

L'atelier permet aux élèves de comprendre l'importance de la broderie au Moyen Âge : témoignage d'un rang social mais aussi objet de commerce et d'échange, la broderie orne les murs, le mobilier comme les vêtements. Grâce à des supports visuels, les enfants apprennent à reconnaître les différents points de broderie médiévaux puis s'entraînent à les reproduire avant de réaliser leur propre motif.



CYCLE 3

Tissage au peigne

Cet atelier permet de présenter aux élèves les différentes techniques de tissage, qui au même titre que le cardage, le filage, ou encore la broderie, tenaient une part importante de l'univers domestique à l'époque médiévale. Après plusieurs démonstrations, les élèves réalisent le montage d'une chaîne de tissage au peigne puis tissent un galon aux motifs du XIII^e siècle de leur choix.



Le Moyen Âge est le temps des bâtisseurs des cathédrales et des châteaux forts. Les traces des sculpteurs et tailleurs de pierres sont encore visibles aujourd'hui au Manoir de La Cour, comme ces gravures préparatoires qui permettent de retrouver des motifs dont la couleur a disparu.



Objectifs pédagogiques :

- Découvrir et reconnaître différentes formes d'expressions artistiques
- Découvrir les matières : pierre tendre
- Choisir et mobiliser des gestes ou des outils en fonction des effets qu'ils produisent
- Développer la patience et la délicatesse

Symboles
gravés

CYCLE
2

La partie explicative de l'atelier permet aux élèves de comprendre la longue histoire des pierres gravées et de s'initier à l'histoire de l'art en découvrant le travail de la pierre et son vocabulaire spécifique. Les élèves gravent ensuite des motifs issus de l'imaginaire médiéval sur un bloc de plâtre ou de pierre tendre. L'utilisation de pigments naturels leur permettra de colorer leurs décors.



Le Manoir de La Cour présente une architecture médiévale civile très complète, support idéal pour aller à la découverte du monde foisonnant des bâtisseurs du Moyen Âge.



Objectifs pédagogiques :

- Observer un monument et son environnement
- Être sensibilisé à la protection du patrimoine
- Découvrir la société du Moyen Âge et son organisation
- Observer des enluminures
- Comprendre certains principes de l'architecture médiévale

Petits bâtisseurs

CYCLE
2

Le médiateur présente les bâtisseurs du Moyen Âge : les techniques de construction, les métiers qui leurs sont associés, leurs histoires, les matériaux et les instruments employés. Des maquettes reprenant des réalisations médiévales présentes au Manoir, comme les arcs de plein cintre ou en tiers-point, sont ensuite présentées aux élèves, avant qu'ils essayent de les réaliser par petits groupes.



Avant l'invention des allumettes et des briquets modernes, plusieurs méthodes ont été utilisées depuis la Préhistoire pour démarrer un feu. Elles étaient encore employées au Moyen Âge pour allumer la cheminée ou une chandelle.

Objectifs pédagogiques :

- Créer grâce à la nature
- Choisir et mobiliser des gestes, des outils et des matériaux en fonction des effets qu'ils produisent

CYCLE
3

Après la présentation du matériel et des outils nécessaires, une démonstration de feu avec les deux techniques historiques - la percussion et la friction - est réalisée. Les enfants s'initient ensuite à l'utilisation et au maniement de ces objets pour essayer de démarrer une braise.



Tarifs des formules

La visite libre seule est proposée au tarif de 3€ par élève. Elle est accompagnée d'outils de médiation : livret-jeu, chasse aux détails. Elle est comprise gratuitement dans toutes les formules indiquées dans le tableau ci-dessous. Une deuxième visite en autonomie avec sortie dans le village est proposée pour les cycles 1 et 2, sans supplément.

	CYCLE 1	CYCLE 2	CYCLE 3
VISITE ACCOMPAGNÉE	4 €	4 €	5 €
ATELIER	5 €	6 €	7 €
ATELIER VISITE ACCOMPAGNÉE	7 €	8 €	9 €
DEUXIÈME VISITE ACCOMPAGNÉE	+2 €	+2 €	+2 €
DEUXIÈME ATELIER	+3 €	+4 €	+5 €



Capacité d'accueil et encadrement

80 élèves maximum sur une journée
Possibilité de venir sur plusieurs jours si vous avez plus d'élèves
5 accompagnateurs maximum (dont l'enseignant) par classe

Période d'ouverture aux scolaires

Mars, avril, mai, juin & septembre, octobre
Du lundi au vendredi
Dès 9H et jusqu'à 18H

Pique-nique

Le Manoir de La Cour dispose d'un beau jardin avec théâtre de verdure pour pique-niquer ou pratiquer des activités de plein air. Des salles intérieures (cafétéria et/ou salle pédagogique) peuvent être investies en cas d'intempéries.

Sécurité

Les élèves sont sous la responsabilité des enseignants et des accompagnateurs.
Sur le temps d'accueil des groupes scolaires, le site peut aussi accueillir des visiteurs individuels. Certaines règles doivent être respectées comme en classe : ne pas crier, ne pas courir, respecter les objets et le monument.

Contact / Réservation

contact@lemanoirdelacour.fr
02 43 95 17 12
06 17 50 17 11

Accessibilité du site



Depuis 2017, le Manoir de La Cour a obtenu la marque Tourisme et Handicap, permettant au plus grand nombre d'accéder aux différents espaces sécurisés et aux contenus présents dans son exposition : bandes sonores, odeurs à deviner, ascenseur, toilettes accessibles aux personnes à mobilité réduite...

N'hésitez pas à nous informer avant votre visite des élèves demandant une attention particulière dans vos classes : **notre équipe est formée pour proposer des médiations adaptées.**

Accès

Le parking de la Marbrerie, se situant à 5 minutes à pied du Manoir de La Cour, dispose de plusieurs emplacements réservés aux bus scolaires et cars touristiques.

À la sortie du parking, la route (peu circulante) est à traverser puis un accès piétons sécurisé passe à travers le jardin des chanoines jusqu'au Manoir.



Comment venir

Le Manoir de La Cour se situe à **Asnières-sur-Vègre**, Petite Cité de Caractère sarthoise, à 15 minutes de Sablé-sur-Sarthe.

À moins
d'1H du Mans,
d'Angers et de Laval.
À 2H30
de Paris



Manoir de La Cour

6 rue du Temple
72430 Asnières-sur-Vègre
02 43 95 17 12
www.lemanoirdelacour.fr
contact@lemanoirdelacour.fr

