

Miolans, une forteresse mise en jeu

Visite-jeu
pour les enfants
de 8 à 12 ans
(d'avril à octobre)

FICHE PRATIQUE
À DESTINATION
DES ENSEIGNANTS

CONTACT
Robert Porret
Conseiller chargé
des actions pédagogiques
04 79 60 58 98
06 09 90 47 28
robert.porret@fondation-facim.fr

**fondation
facim**
www.fondation-facim.fr



1. Présentation générale

Le château de Miolans est sans doute la forteresse médiévale la plus représentative des Alpes du Nord. Il cache derrière ses hautes murailles un jardin possédant une belle collection de plantes anciennes.

Ce cadre privilégié a été choisi par la Fondation Facim pour organiser un atelier pédagogique sur le thème du Moyen Age comprenant trois activités complémentaires. L'animation débute par une courte visite du site encadrée par un guide agréé. Les enfants se répartissent ensuite entre deux activités parallèles. Pendant que le premier groupe accompagne le guide dans l'une des salles du donjon pour construire la maquette géante du château, la sorcière enchante le second groupe dans le jardin avec la préparation de quelques potions magiques. Dans un troisième temps, les deux groupes permutent.

L'espace intérieur du château est entièrement sécurisé. Le château est accessible en car avec un vaste parking à la sortie du village.

Public cible : du CE2 à la 5^e (une seule classe à la fois)

Durée : 2h30 (d'avril à octobre)

Tarif animation : 166 €

Entrée du château : gratuit pour les classes élémentaires et collèges de Savoie, 4 € pour les autres. Les classes de Savoie peuvent également bénéficier du remboursement de 70% des frais de transport.

Document : un livret-jeu est offert à chaque participant

2. Inscription dans les programmes de l'Éducation Nationale

Cette activité s'intègre dans l'enseignement de la culture humaniste :

- l'histoire du Moyen Age : le pouvoir du seigneur, qui organise son territoire et en assure la sécurité mais asservit les paysans,
- l'histoire des arts, notamment les arts de l'espace (architecture, jardins), en étudiant les bâtiments et sites militaires et civils.

Objectifs pédagogiques

- Mettre en relation un édifice avec une époque et un espace géographique
- Se repérer dans l'espace et le temps
- Développer le sens de l'observation
- Acquérir des connaissances

3. Historique du château de Miolans

Perchée sur un éperon rocheux dominant Saint-Pierre d'Albigny, cette impressionnante forteresse est un bel exemple de château fort médiéval. Au Moyen Age, elle appartenait aux puissants barons de Miolans, seigneurs incontestés de toutes les terres environnantes. Ses hautes murailles abritèrent par la suite l'une des prisons les plus redoutées des États de Savoie. Après la Révolution, plusieurs décennies d'abandon la transformèrent en une ruine romantique. Heureusement, depuis plus d'un siècle, de patientes restaurations tentent de

Miolans, une forteresse mise en jeu

Visite-jeu
pour les enfants
de 8 à 12 ans
(d'avril à octobre)

FICHE PRATIQUE
À DESTINATION
DES ENSEIGNANTS

CONTACT
Robert Porret
Conseiller chargé
des actions pédagogiques
04 79 60 58 98
06 09 90 47 28
robert.porret@fondation-facim.fr

fondation
facim
www.fondation-facim.fr

redonner au château son lustre d'antan. C'est aujourd'hui l'un des Monuments historiques les plus visités du département. Son puissant rempart, son jardin enchanteur et le panorama offert depuis ses tours altières en font un château très prisé des visiteurs.

4. Vêtements et équipements

Avoir des chaussures et une tenue adaptées à une activité de plein air (casquette et lunettes de soleil par beau temps, vêtement de pluie en cas d'averse).

5. Présentation de l'atelier :

Il comporte trois modules successifs animés par un guide agréé et une animatrice :

- « Explore un château fort » : visite guidée pour l'ensemble du groupe (45 mn).
- « Jeu de construction » : intervention en salle par demi-groupe (45mn).
- « Jardin magique » : animation en plein air par demi-groupe (45 mn).

Temps 1 - La visite guidée : explore un château fort

Du châtelet d'entrée jusqu'au souterrain de défense, la visite s'attache d'abord à détailler le vocabulaire architectural propre à une forteresse médiévale : pont-levis, archère, canonnière, herse, assommoir, créneau et merlon, mâchicoulis, échauguette, autant de termes expliqués au fur et à mesure de la visite. A l'intérieur, la présentation du logis seigneurial et sa cuisine permet d'évoquer le quotidien des seigneurs. La visite s'achève sur l'une des tours par la découverte d'un panorama à couper le souffle.

A l'issue de cette première partie, le groupe est séparé en deux. Les uns vont suivre le module en salle tandis que les seconds restent dans le jardin.

Temps 2 - Le module en salle : jeu de construction

Les enfants doivent reconstruire la maquette géante du château en repositionnant sur un plan tracé au sol plusieurs modules caractéristiques des principales parties de la forteresse (le donjon, le châtelet d'entrée, la cuisine, ...). Ils commencent par revoir le parcours de la visite sur le plan pour bien repérer les différentes parties du site. Une série de questions leur permet ensuite d'identifier chacun des modules afin de pouvoir les disposer correctement sur le plan. Une fois la maquette achevée, les enfants doivent reconnaître les photos des quelques détails du château préalablement repérés au cours de la visite, pour ensuite les fixer directement sur les modules.

Temps 3 – Le module jardin : jardin magique

La préparation d'une potion est l'occasion d'entrevoir le monde merveilleux des herbes magiques du temps jadis. Une fois les binômes organisés, la sorcière leur remet une recette comprenant la description des trois plantes indispensables à la préparation de chacune des potions. Les enfants se dispersent dans le jardin à la recherche de ces trois plantes afin d'en noter les noms sur un livret qui leur a également été distribué. Une fois les trois noms de chaque recette validés par la sorcière, elle extrait de sa malle mystérieuse les ingrédients cités et les versent dans un gobelet. Les enfants touillent alors chaque mélange et formule à haute voix l'incantation magique qu'ils ont imaginée. Ils constatent alors avec stupéfaction que les uns ont préparés un colorant, un parfum, ou une sauce, et que les autres ont élaboré un philtre d'amour, une potion qui rend courageux ou une autre qui éloigne les mauvais esprits.

