

ACTIONS ÉDUCATIVES ANGERS



ACTIONS ÉDUCATIVES
2017-2018

VILLES
& PAYS
D'ART &
D'HISTOIRE

CARTE DES SITES



- 1 L'hôpital Saint-Jean, musée Jean-Lurçat et de la tapisserie contemporaine
- 2 L'hôtel des pénitentes
- 3 La cathédrale Saint-Maurice
- 4 La maison d'Adam
- 5 La maison bleue
- 6 Le château
- 7 L'abbaye Toussaint

- 8 Le Grand Théâtre
- 9 L' hôtel de ville
- 10 Les jardins du Mail et des plantes
- 11 L'hôtel de Pincé
- 12 L'hôtel Tessié-de-la-Motte
- 13 L'hôtel Demarie-Valentin, Muséum des sciences naturelles
- 14 L'abbaye Saint-Serge

- 15 Le quartier Saint-Serge
- 16 Le logis Barrault, musée des Beaux-Arts
- 17 La chapelle du couvent des ursulines
- 18 La chapelle Saint-Éloi
- 19 L'église de la Trinité et l'abbaye du Ronceray
- 20 L'hôtel du roi de Pologne
- 21 Le Quai

SOMMAIRE

2 CARTE DES SITES

4 ANGERS VILLE D'ART ET D'HISTOIRE

5 LES ACTIVITÉS ÉDUCATIVES

7 LES CLASSES DE PATRIMOINE

8 Angers au Moyen Âge et à la Renaissance

10 Angers du XIX^e au XXI^e siècle

12 LES ATELIERS DU PATRIMOINE

13 À la découverte d'un quartier

14 L'architecture au Moyen Âge

15 L'art Nouveau, l'art Déco

16 L'architecture publique

17 Évolutions de la ville

18 LES OUTILS PÉDAGOGIQUES

19 LES ACTIVITÉS PÉRISCOLAIRES

21 FICHE DE PRÉ-INSCRIPTION

23 RENSEIGNEMENTS

ANGERS VILLE D'ART ET D'HISTOIRE



DEPUIS 1986, LA VILLE D'ANGERS S'EST ATTACHÉE À VALORISER SON PATRIMOINE DONT LA RICHESSE ET LA DIVERSITÉ CONSTITUENT DES ATOUTS MAJEURS.

La Ville a signé une convention avec le ministère de la Culture et de la Communication. Elle s'engage ainsi à sensibiliser les habitants et le jeune public à l'architecture, au patrimoine, à leur cadre de vie et inciter à un tourisme de qualité.

Coordonné par l'animatrice de l'architecture et du patrimoine, le service Angers Ville d'art et d'histoire compte une équipe de 13 agents et de plusieurs artistes et professionnels : comédien, musicien, plasticien, licier, peintre illustrateur...

Il propose des activités pour les élèves tout au long de l'année. Ouverts aux classes du CP à la terminale, des visites et des ateliers permettent d'approfondir certains points du programme scolaire ou de les initier à des thèmes particuliers, en concertation avec les enseignants.

La pédagogie mise en oeuvre s'articule autour d'axes privilégiés :

- **Partir d'une approche sensorielle de l'architecture, de l'urbanisme et de l'environnement ;**
- **Procéder par expérimentation, à l'aide d'un matériel approprié, pour mettre à la portée de l'enfant les notions complexes d'espace, de volume, de rythme ou de proportions ;**
- **Enrichir les connaissances au contact direct de spécialistes, de professionnels ou d'artistes ;**
- **Stimuler la créativité en lui permettant de mettre en pratique ce qu'il a appris.**

LES ACTIVITÉS ÉDUCATIVES



DES ACTIVITÉS TRANSVERSALES EN LIEN AVEC LE PROGRAMME SCOLAIRE

Les animations pédagogiques proposées sont pluridisciplinaires. Elles illustrent et complètent le programme d'histoire, de géographie, d'histoire des arts ainsi que de nombreuses autres matières :

FRANÇAIS

- Vocabulaire
- Expression écrite et orale

MATHÉMATIQUES

- Géométrie
- Arithmétique
- Notions de mesure, échelles, plans
- Perspective

HISTOIRE

- Antiquité
- Moyen Âge
- Renaissance
- Époque moderne
- Époque contemporaine

GÉOGRAPHIE

- Urbanisme
- Lecture de plans (anciens et actuels)
- Lecture de paysage



ÉDUCATION CIVIQUE

- Éducation à la citoyenneté par l'initiation à la notion de protection du patrimoine
- Sensibilisation à son environnement
- Connaissance de son cadre de vie

ÉDUCATION ARTISTIQUE

- Notions d'histoire de l'art et d'architecture
- Approche de la peinture, sculpture, dessin, photographie, modelage, tapisserie...
- Utilisation du dessin et des arts plastiques dans ses diverses fonctions
- Expérimentation des matériaux, techniques et supports...
- Développement d'un esprit critique et de l'imagination

Centrés sur des thèmes particuliers, les ateliers offrent aux enseignants la possibilité de poursuivre une recherche plus approfondie.



Les activités éducatives se déroulent dans les locaux d'Angers Ville d'art et d'histoire, dans les musées municipaux, à l'intérieur de certains monuments ou encore dans l'espace urbain. Le service n'hésite pas à solliciter, dans certains cas, l'intervention de professionnels ou d'artistes. Les activités font l'objet d'adaptations en fonction des niveaux scolaires.

LES CLASSES DE PATRIMOINE

► **Durée : 4,5 jours**

Les classes consistent à transplanter les élèves durant une semaine dans la ville autour d'une thématique précise. Deux demi-journées de formation avec l'enseignant sont organisées préalablement à une classe de patrimoine. En effet, cette préparation indispensable permet de bâtir un projet dans la durée en lien avec les thèmes du programme scolaire.

LES ATELIERS DU PATRIMOINE

► **Durée : 1h30**

Les ateliers proposent aux jeunes d'explorer et d'expérimenter à partir d'outils pédagogiques ou de pratiquer une technique par une création plastique ou artistique. L'élève entre dans une étude active du patrimoine à travers une thématique. Chaque atelier peut être suivi indépendamment ou constituer un cycle de plusieurs séances (cf.p.14).

Les locaux d'Angers Ville d'art et d'histoire sont accessibles pour les élèves en situation de handicap. Les outils pédagogiques et les maquettes manipulables sont adaptables pour la découverte du patrimoine de la ville. Pour toute demande, n'hésitez pas à nous contacter.



LES CLASSES DU PATRIMOINE

Angers Ville d'art et d'histoire offre des possibilités de projet en classes de patrimoine organisées autour des monuments majeurs de la ville et du patrimoine national : la cathédrale, l'abbaye du Ronceray, la collégiale Saint-Martin, le château, l'hôpital Saint-Jean, le Grand Théâtre, le Quai...

LES CLASSES DE PATRIMOINE ALLIENT UN TRAVAIL D'APPROCHE SUR LE TERRAIN À DES ACTIVITÉS D'EXPLOITATION EN ATELIERS PÉDAGOGIQUES.

Dans cette relation dialectique, les élèves trouvent l'occasion d'acquérir ou de développer des aptitudes et d'asseoir des connaissances, bases d'une culture qui a besoin de matériaux pour se forger. Les propositions d'activités qui ont fait l'objet d'une recherche pédagogique concernent divers niveaux de la scolarité : l'école élémentaire (CE2, CM1, CM2), les classes de 6^e et 5^e des collèges ou les classes de lycées par exemple, où pourront être privilégiés les projets transversaux dans le cadre de l'histoire des arts.

Ces classes, "Angers au Moyen Âge et à la Renaissance" et "Angers du XIX^e au XXI^e siècle" sont programmables sur la base de séjours de 4,5 jours consécutifs, les lundi, mardi, mercredi matin, jeudi et vendredi.

INFORMATION

Pour des raisons d'organisation, les demandes d'inscription pour les classes de patrimoine doivent être effectuées avant le mois d'avril pour l'année scolaire suivante.



Classe de patrimoine :

ANGERS AU MOYEN ÂGE ET À LA RENAISSANCE



LES ARCHIVES DÉPARTEMENTALES

L'histoire de l'écriture est étudiée à partir de documents d'archives. L'observation de documents authentiques, manuscrits et sceaux, permet l'approche par les élèves des techniques d'écriture (instruments, supports), chacun réalise ensuite un sceau en cire.

LES PRINCIPAUX MONUMENTS DE LA VILLE MÉDIÉVALE

Plusieurs monuments importants de la ville médiévale sont découverts au cours de la classe de patrimoine : la cathédrale et son quartier, l'abbaye du Ronceray ou la collégiale Saint-Martin pour l'architecture religieuse, le château et l'ancien hôpital Saint-Jean pour l'architecture civile.

L'HABITAT URBAIN AU MOYEN ÂGE ET À LA RENAISSANCE

À travers différents exemples de demeures de notables et de commerçants, les élèves observent l'architecture en pierre ou en bois et l'évolution du décor entre époque médiévale et Renaissance.

LA CONSTRUCTION DE VOÛTES GOTHIQUES ANGEVINES ET DE MAISONS À PAN-DE-BOIS

À l'aide d'un jeu de construction de voûtes gothiques angevines en bois, les élèves sont amenés à monter des voûtes, un mur et des contreforts afin d'appréhender les qualités architectoniques de ce style. Ils construisent aussi une maquette de maison en pan de bois.

LES OUTILS

- Jeu de construction de voûtes gothiques angevines
- Jeu de construction de maisons à pan-de-bois
- Jeu du licier
- Métiers à tisser de haute et de basse lice
- Maquette de la ville
- Matériel de calligraphie
- Tablettes tactiles



LUNDI

Rue de Salpinte*

- Présentation de la semaine
- Découverte de la maquette de la ville
- Mise en couleur du blason du roi René

► Déjeuner

Rue de Salpinte*

Promenade du Bout-du-Monde

- Visite du château
- Présentation de la tenture de l'Apocalypse

MARDI

Place Sainte-Croix

- La maison d'Adam
- Présentation du logis Barrault
- Parcours histoire d'Angers au musée des Beaux-Arts

► Déjeuner

Rue de Salpinte*

Archives départementales

- Histoire de l'écriture
- Réalisation d'un sceau
- Exploitation du livret pédagogique

MERCREDI

Place de la Laiterie

- Géocaching dans le quartier de la Doutre

FIN



JEUDI

Rue de Salpinte*

- Atelier de tapisserie de lice
- Jeu de construction de maisons en pan de bois
- Exploitation du livret pédagogique

► Déjeuner

Rue de Salpinte*

Cathédrale

- Visite de la cathédrale et du trésor
- Exploitation du livret pédagogique

VENREDI

Collégiale Saint-Martin

- Visite de la collégiale Saint-Martin
- Jeu de construction de voûtes gothiques angevines

► Déjeuner

Rue de Salpinte*

Rue de Salpinte*

- Atelier de tapisserie de lice
- Jeu du licier
- Bilan de la semaine

Les emplois du temps sont présentés à titre indicatif et peuvent être modifiés.

* Les ateliers Angers Ville d'art et d'histoire se situent 43, rue de Salpinte à Angers

Classe de patrimoine :

ANGERS DU XIX^E AU XXI^E SIÈCLE



LES ARCHIVES DÉPARTEMENTALES

Les élèves étudient la construction de plusieurs édifices et les grands changements urbains à partir de plans et de dessins conservés aux Archives départementales de Maine-et-Loire.

LE JARDIN DES PLANTES

Le jardin des plantes devient au XIX^e siècle une promenade appréciée des Angevins. Les élèves observent la forme, les essences, les couleurs de ce jardin à l'anglaise. Avec un artiste, ils s'exercent ensuite à l'art du dessin en différents points de vue du jardin.

LE QUARTIER DE LA GARE

À travers un parcours en tramway et à pied, les élèves prennent la mesure des transformations d'un quartier au XXI^e siècle. Les modes de déplacement, les équipements et les matériaux sont étudiés.

L'ART NOUVEAU, L'ART DÉCO

Les élèves découvrent les nouveaux styles architecturaux du début du XX^e siècle et les innovations technologiques et décoratives de cette époque.

L'URBANISME DE LA VILLE

L'évolution de la ville est étudiée à travers un parcours : le carrefour Rameau, la place du Ralliement, les boulevards, les immeubles de rapport, les hôtels particuliers, les monuments publics et les jardins.

LE QUAI ET LE CNDC

Plus qu'un théâtre, le Quai compte deux salles de spectacle, des salles de créations, de répétition et une école de danse contemporaine. Les élèves appréhendent l'architecture contemporaine par sa forme, les matériaux utilisés et l'organisation des espaces. Puis, ils sont initiés à une forme d'expression contemporaine : la danse avec un danseur professionnel.

LES OUTILS

- Maquette du Grand Théâtre
- Maquette de la ville
- Matériel de linogravure
- Matériel de dessin



| LUNDI | MARDI | MERCREDI | JEUDI | VENDREDI |
|--|--|---|--|--|
| Rue de Salpinte* <ul style="list-style-type: none"> - Présentation de la semaine - Découverte de la maquette de la ville - Mise en couleur du blason de la ville | Palais de justice <ul style="list-style-type: none"> - Les grands équipements - Palais de justice - Jardin du Mail - Hôtel de ville | Grille du jardin des plantes <ul style="list-style-type: none"> - Visite et dessins | Alcazar : 38, rue Saint-Laud <ul style="list-style-type: none"> - De l'art Nouveau à l'art Déco : 1900-1930 - Quartier de la gare : Ousmane Sow, la gare, cour Saint-Laud | Le Quai <ul style="list-style-type: none"> - Visite du Quai - Initiation à la danse contemporaine |
| ► Déjeuner Rue de Salpinte* | ► Déjeuner Rue de Salpinte* | FIN | ► Déjeuner Rue de Salpinte* | ► Déjeuner Rue de Salpinte* |
| Promenade du Bout-du-Monde <ul style="list-style-type: none"> - Traversée de la Cité - Carrefour Rameau - Place du Ralliement | Archives départementales <ul style="list-style-type: none"> - Étude de plans - Évolution de la ville | | Rue de Salpinte* <ul style="list-style-type: none"> - Atelier gravure - Croquis | Rue de Salpinte* <ul style="list-style-type: none"> - Atelier gravure - Bilan de la semaine |

Les emplois du temps sont présentés à titre indicatif et peuvent être modifiés.

* Les ateliers Angers Ville d'art et d'histoire se situent 43, rue de Salpinte à Angers

LES ATELIERS DU PATRIMOINE



Les ateliers du patrimoine ont pour objectif d'illustrer les connaissances générales des élèves dans toutes les disciplines à travers le patrimoine local. Modulables, les ateliers peuvent s'inscrire dans un parcours pédagogique cohérent tout au long de l'année scolaire. Ils s'adressent aux élèves de CE2, CM1, CM2, collèges et lycées.

UN ATELIER DURE 1 H 30

Les enseignants choisissent un thème et contactent Angers Ville d'art et d'histoire qui établit un projet avec eux. Un dossier permettant de préparer les élèves en amont de la visite est ensuite adressé aux enseignants.

IL EXISTE DE NOMBREUX ATELIERS :

Le quartier cathédral au Moyen Âge, la Renaissance à Angers, l'architecture gothique angevine, etc. La liste des ateliers n'étant pas exhaustive, les enseignants peuvent contacter le service pour toute demande spécifique, notamment lors des expositions temporaires organisées à Angers.

En raison des nombreuses demandes, il est indispensable de prendre contact avec Angers Ville d'art et d'histoire au moins un mois avant la date souhaitée.



À LA DÉCOUVERTE D'UN QUARTIER



LE QUARTIER CATHÉDRAL

► Notions abordées :

- le rôle de la cathédrale, de l'évêque et des chanoines au Moyen Âge
- l'architecture en pan de bois et en pierre
- l'architecture gothique angevine

En traversant le quartier cathédral, les élèves découvrent l'importance de l'évêque et des religieux au Moyen Âge. Ils observent l'architecture médiévale en pan de bois et en pierre. Ils se familiarisent avec l'architecture gothique angevine et le décor de la cathédrale.

► Infos pratiques :

Lieu de rendez-vous : promenade du Bout-du-Monde
Outil : un livret pédagogique par enfant, des longues-vues

Intervenant : un guide-conférencier

Durée : 1h30



LE QUARTIER DE LA DOUTRE

► Notions abordées :

- implantation de la ville et lien à la rivière
- l'architecture médiévale
- la vie au Moyen Âge

Les élèves partent à la découverte du quartier de la Doutré. Depuis la Maine, ils repèrent son organisation, les différents types d'architectures et les principaux monuments. Avec le guide, ils enrichissent leur vocabulaire architectural, apprennent à observer et à décrire une architecture et son décor.

► Infos pratiques :

Lieu de rendez-vous : cale de la Savatte

Outil : un livret pédagogique par enfant

Intervenant : un guide-conférencier

Durée : 1h30



L'ARCHITECTURE AU MOYEN ÂGE ET À LA RENAISSANCE

LES MAISONS EN PAN DE BOIS

► Notions abordées :

- le principe de la construction en pan de bois
- le vocabulaire architectural
- l'observation et la description du décor

Conduits par le guide, les élèves observent les différents types de maisons en pan de bois conservées à Angers. L'étude de cet habitat permet d'évoquer la vie dans la ville au Moyen Âge et à la Renaissance. L'attention des élèves est attirée sur le décor de ces demeures dont celui de la maison d'Adam qui est étudié grâce à un jeu sur tablettes numériques.

► Infos pratiques

Lieu de rendez-vous : promenade du Bout-du-Monde
Outils : tablettes numériques, un livret pédagogique par enfant
Intervenant : un guide-conférencier
Durée : 1h30

LA RENAISSANCE À ANGERS

► Notions abordées :

- les principes de l'architecture de la Renaissance
- les grands chantiers d'un architecte angevin : Jean Delespine
- l'évolution de l'hôtel particulier

À travers un parcours urbain, les élèves découvrent l'architecture et le décor de certaines habitations édifiées pour les notables angevins au cours du XVI^e siècle. Ces demeures ont pour la plupart été construites par l'architecte angevin Jean Delespine selon les théories de la Renaissance.

► Infos pratiques

Lieu de rendez-vous : hôtel de Pincé, rue Lenepveu
Outils : un livret pédagogique par enfant
Intervenant : un guide-conférencier
Durée : 1h30

XX^E SIÈCLE ET MÉTIERS D'ART



L'ART NOUVEAU, L'ART DÉCO

► Notions abordées :

- les changements architecturaux du début du XX^e siècle
- observation et comparaison de deux styles architecturaux
- le décor et les matériaux

Les élèves découvrent deux styles architecturaux très marqués du début du XX^e siècle. Ils observent les formes, les décors et les matériaux employés pour leur édification.

► Infos pratiques

Lieu de rendez-vous : Alcazar, 38, rue Saint-Laud

Outils : tesselles de mosaïque

Intervenant : un guide-conférencier

Durée : 1h30



LA TAPISSERIE DE LICE

► Notions abordées :

- l'art textile hier et aujourd'hui
- les outils du licier
- la pratique d'un métier d'art

Les élèves sont accueillis dans un atelier de tapisserie. Ils rencontrent une licière-créatrice qui leur présente l'art de la tapisserie et son travail d'art textile. Ils s'initient ensuite à la tapisserie de haute et de basse-lice sur 4 métiers professionnels.

► Infos pratiques

Lieu de rendez-vous : Angers Ville d'art et d'histoire, 43, rue de Salpinte

Outils : 2 métiers de haute-lice, 2 métiers de basse-lice, matériel de tapisserie

Intervenants : une artiste-licière, un guide-conférencier

Durée : 1h30



L'ARCHITECTURE PUBLIQUE

LE GRAND THÉÂTRE

► Notions abordées :

- les grands équipements publics
- les codes sociaux du XIX^e siècle
- l'architecture et le décor au XIX^e siècle

Les élèves déambulent dans les différents espaces du théâtre afin d'en comprendre l'organisation et de réfléchir aux composantes d'une salle de spectacle. L'observation du riche décor leur permet ensuite de s'interroger sur le rôle de ces salles au XIX^e siècle et de comparer avec les pratiques contemporaines.

► Infos pratiques

Lieu de rendez-vous : Grand Théâtre, place du Ralliement

Outil : un livret pédagogique par enfant

Intervenant : un guide-conférencier

Durée : 1h30

LES LIEUX DE MÉMOIRE

► Notions abordées :

- l'hommage de la Nation
- les symboles de la Victoire, de la guerre, de la Résistance...

À travers un parcours, décidé avec l'enseignant, les élèves apprennent à décrire les monuments dédiés au souvenir et à en comprendre les symboles. Les différents lieux sont l'occasion d'aborder l'histoire des conflits qu'ils commémorent.

► Infos pratiques

Lieu de rendez-vous : hôtel de ville, bd de la Résistance et de la Déportation

Outil : un livret pédagogique par enfant

Intervenant : un guide-conférencier

Durée : 1h30

ÉVOLUTIONS DE LA VILLE



ANGERS, AUX ORIGINES DE LA VILLE

► Notions abordées :

- géographie, lien à la rivière
- l'archéologie
- les premières traces urbaines

Les élèves remontent le temps par l'observation des traces les plus anciennes d'occupation humaine à Angers. Depuis le promontoire rocheux, un parcours urbain leur permet de comprendre pourquoi la ville s'est fondée à cet endroit et d'observer les traces encore visibles : cairn néolithique, mur romain, vestiges paléochrétiens.

► Infos pratiques

Lieu de rendez-vous : promenade du Bout-du-Monde

Intervenant : un guide-conférencier

Durée : 1h30



LES GRANDES TRANSFORMATIONS URBAINES DU XIX^E AU XXI^E SIÈCLE

► Notions abordées :

- l'évolution de la ville
- l'urbanisme aux XIX^e et XX^e siècles
- les grands changements sociétaux du XIX^e siècle
- les différents styles architecturaux des XIX^e et XX^e siècles.

À travers un circuit en ville, les élèves comprennent les grands changements qui ont accompagné la ville au XIX^e siècle. Ils abordent les notions d'urbanisme par l'observation des places, rues et carrefours nés à cette époque. Enfin, ils découvrent les différents styles architecturaux qui se succèdent et accompagnent l'évolution urbaine.

► Infos pratiques

Lieu de rendez-vous : promenade du Bout-du-Monde

Outil : un livret pédagogique par enfant

Intervenant : un guide-conférencier

Durée : 1h30

LES OUTILS PÉDAGOGIQUES



ANGERS VILLE D'ART ET D'HISTOIRE CRÉE DES OUTILS PÉDAGOGIQUES ADAPTÉS À DES THÉMATIQUES ET DES TRANCHES D'ÂGES PARTICULIÈRES

Ils sont utilisés pour une meilleure compréhension, afin de faciliter l'apprentissage, orienter l'observation et privilégier la découverte par l'expérimentation. Les livrets et carnets pédagogiques, réalisés en collaboration avec des spécialistes, servent de support. Les élèves y découvrent l'essentiel du travail abordé avec des textes, des illustrations, des jeux, des exercices, du vocabulaire, etc. Angers Ville d'art et d'histoire propose donc une découverte active du patrimoine grâce à de nombreux outils.

LE MATÉRIEL PÉDAGOGIQUE :

- matériel de calligraphie
- matériel pour le tissage
- métiers à tisser de haute et de basse-lice
- jeu du licier
- caméra obscura
- maquette de la ville
- jeu de construction de voûtes gothiques angevines
- jeu de construction d'une voûte romane en berceau
- jeux de construction de maisons en pan de bois
- maquette du Grand Théâtre
- matériel de linogravure
- tablettes numériques
- legos
- longues-vues
- matériel de dessin et d'aquarelle

LES ACTIVITÉS PÉRISCOLAIRES



LES RYTHMES DE L'ENFANT MON ÉCOLE, MON QUARTIER, MA VILLE LES TAP

Dans le cadre de la réforme des rythmes de l'enfant, Angers Ville d'art et d'histoire est engagé depuis la rentrée 2013 à proposer des activités sur le temps périscolaire (TAP). Encadrés par un guide-conférencier et un animateur Éducation-Enfance, les enfants sont amenés à découvrir de manière ludique et active, leur école, leur environnement "quartier" puis leur ville par la visite d'un site ou d'un monument emblématique.

Grâce à un carnet de découverte, ils apprennent à se repérer dans la ville et dans le temps, à identifier leur environnement et les principaux monuments angevins. L'enfant développe ainsi les notions de vivre ensemble et de citoyenneté.

LE PARCOURS D'ÉDUCATION ARTISTIQUE ET CULTURELLE

Il permet aux élèves de découvrir leur cadre de vie, environnement bâti et paysager au travers de visites, d'ateliers plastiques et d'une pratique artistique encadrée par un professionnel.

Les interventions se déroulent à la fois sur temps scolaires et périscolaires. Construit avec les équipes enseignantes sur un cycle scolaire, ce parcours permet de faire des ponts entre les différentes animations proposées à l'enfant pour le placer au cœur du projet culturel.



NOTES

A series of horizontal dotted lines for writing notes.



DEMANDE DE PRÉ-INSCRIPTION

Directeur de l'établissement :

Nom de l'établissement :

Nom du professeur :

Classe :

• Participation à une classe de patrimoine :

Classe Angers au Moyen Âge et à la Renaissance

Classe Angers du XIX^e au XXI^e siècle

Durant l'année scolaire :

OU

• Participation à un atelier du patrimoine sur le thème suivant :

.....
.....
.....
.....
.....

Période souhaitée :

COUPON À RETOURNER À
ANGERS VILLE D'ART ET D'HISTOIRE
43, RUE DE SALPINTE, 49000 ANGERS

RENSEIGNEMENTS

Nous contacter

Angers Ville d'art et d'histoire

43, rue de Salpinte - 49000 Angers

Tél : 02 41 60 22 13

Courriel : ville-art-et-histoire@ville.angers.fr

Site : <http://www.angers.fr/sevah>

► du lundi au vendredi, de 9h à 17h

N'hésitez pas à nous contacter pour tout renseignement ou pour programmer une rencontre afin de préparer et d'adapter vos projets à nos interventions.

Nous trouver

Le service Angers Ville d'art et d'histoire est installé dans une partie du groupe scolaire Marcel-Pagnol dans le quartier de la Roseraie.



«JE N'AI VU DANS AUCUNE VILLE AUTANT DE MAISONS DU MOYEN ÂGE QU'À ANGERS. PLUSIEURS SE DISTINGUENT PAR LEURS FAÇADES SCULPTÉES, OÙ L'ON POURRAIT TROUVER UNE FOULE DE RENSEIGNEMENTS PRÉCIEUX SUR LES COSTUMES ET LES USAGES DES QUINZIÈME ET SEIZIÈME SIÈCLES.

Mérimée,1836

Angers Ville d'art et d'histoire

43, rue de Salpinte

49000 Angers

Tél. : 02 41 60 22 13

Mail : ville-art-et-histoire@ville.angers.fr

Site internet : www.angers.fr/sevah

Villes et Pays d'art et d'histoire, un label, un réseau

Le ministère de la Culture et de la Communication, direction générale des patrimoines, attribue l'appellation Villes et Pays d'art et d'histoire aux collectivités locales qui animent leur patrimoine. Il garantit la compétence des guides-conférenciers et des animateurs de l'architecture et du patrimoine et la qualité de leurs actions. Des vestiges antiques à l'architecture du XXI^e siècle, les Villes et Pays mettent en scène le patrimoine dans sa diversité. Il s'agit d'intégrer dans la démarche tous les éléments qui contribuent à l'identité d'une ville ou d'un pays riche de son passé et fort de son dynamisme.

Aujourd'hui, un réseau de 184 villes et pays offre son savoir-faire sur toute la France.

À proximité

Fontenay-le-Comte, Laval, Le Mans, Nantes, le Pays du Vignoble Nantais, le Pays du Perche-Sarthois, le Pays-du-Loir, Saumur, le Pays de Coëvrons-Mayenne, Guérande...

Conception graphique

DES SIGNES studio
Muchir Desclouds 2015

Mise en page

PARAGRAPHE *imageurs*
02 41 87 48 07

Crédits photos

©Ville d'Angers, sevah
P5 photos 1 et 2, p8, p11, p13, p16, p19, p21 : ©Ville d'Angers, clichés Frédéric Chobard

Impression

Impression : Imprimerie Ville d'Angers - Angers Loire Métropole

