

EXPLORATEURS ANGERS



**ACTIONS ÉDUCATIVES
2015-2016**

**VILLES
& PAYS
D'ART &
D'HISTOIRE
DIRE**

CARTE DES SITES

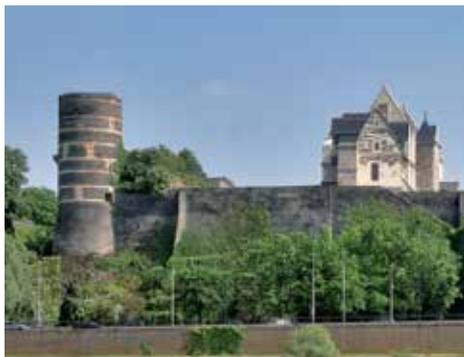


- | | | |
|---|---|---|
| 1 L'hôpital Saint-Jean, musée Jean Lurçat | 9 L' hôtel de ville | 15 Le quartier Saint-Serge |
| 2 L'hôtel des Pénitentes | 10 Les jardins du Mail et des plantes | 16 Le logis Barrault, musée des Beaux-Arts |
| 3 La cathédrale Saint-Maurice | 11 L'hôtel de Pincé | 17 La chapelle du couvent des ursulines |
| 4 La maison d'Adam | 12 L'hôtel Tessier-de-la-Motte | 18 La chapelle Saint-Eloi |
| 5 La Maison bleue | 13 L'hôtel Demarie-Valentin, Muséum des sciences naturelles | 19 L'église de la Trinité et l'abbaye du Ronceray |
| 6 Le château | 14 L'abbaye Saint-Serge | 20 L'hôtel du roi de Pologne |
| 7 L'abbaye Toussaint | | |
| 8 Le Grand Théâtre | | |

SOMMAIRE

- 2 CARTE DES SITES
- 4 ANGERS VILLE D'ART ET D'HISTOIRE
- 5 LES ACTIVITÉS ÉDUCATIVES
- 6 CLASSES ET ATELIERS DU PATRIMOINE
- 7 LES CLASSES DE PATRIMOINE
- 8 Angers des origines de la ville à l'Antiquité
- 10 Angers au Moyen Âge et à la Renaissance
- 12 Angers du XIX^e au XXI^e siècle
- 14 LES ATELIERS DU PATRIMOINE
- 15 À la découverte d'un quartier
- 16 L'architecture au Moyen Âge
- 17 XX^e siècle et métiers d'art
- 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'animateur de l'architecture et du patrimoine, Angers Ville d'art et d'histoire encadre une équipe de 11 agents territoriaux et de plusieurs artistes et professionnels : comédien, musicienne, plasticien, licière, peintre illustrateur...

Angers Ville d'art et d'histoire propose des activités pour les Angevins tout au long de l'année. Ouverts à tous les élèves du CP à la terminale, des visites, des ateliers permettent d'approfondir certains points du programme ou de s'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 ses connaissances au contact direct de spécialistes, de professionnels ou d'artistes ;**
- **Stimuler sa 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

- Education 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...
- 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.

CLASSES ET ATELIERS DU PATRIMOINE



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 sur 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 à 2h30**

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).



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 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, base 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 lycéens par exemple, où pourront être privilégiés les projets transversaux dans le cadre de l'histoire des arts.

Ces classes, "Angers des origines de la ville à l'Antiquité", "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 5 jours consécutifs, les lundi, mardi, mercredi, jeudi et vendredi.



INFORMATION

En raison de l'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 DES ORIGINES DE LA VILLE À L'ANTIQUITÉ



L'ARCHÉOLOGIE URBAINE

Au travers de la coupe stratigraphique de la ville, de la découverte des vestiges du rempart gallo-romain et du cairn néolithique conservé au château, les élèves s'initient à l'histoire et l'archéologie de la ville. En fonction de l'actualité archéologique, les élèves découvrent un chantier de fouilles urbaines et rencontrent des archéologues professionnels.

L'ARCHITECTURE MONUMENTALE

La ville gallo-romaine s'organisait autour de plusieurs monuments prestigieux, plus particulièrement les thermes et l'amphithéâtre. Grâce aux travaux archéologiques, de nombreux éléments de fouilles sont présentés aux élèves, lors du parcours Histoire d'Angers au musée des Beaux-Arts et à l'aide d'outils (maquette de thermes, pilette d'hypocauste d'un balnéaire, plans de l'ancien amphithéâtre de Grohan...).

LA REMISE DE LA TOGE VIRILE

De manière ludique, les élèves s'initient à la vie quotidienne et à la philosophie romaine, en pratiquant la cérémonie de la remise de la toge virile, qui symbolisait le passage du monde de l'enfance à celui des adultes.



LUNDI	MARDI	MERCREDI	JEUDI	VENDREDI
Place Kennedy - Présentation du site de Juliomagus et de l'enceinte gallo-romaine - Présentation du cairn - Découverte de la coupe stratigraphique du Comité Départemental du Tourisme	Rue du Musée - Parcours Histoire d'Angers au musée des Beaux-Arts - Dessin et croquis - Travail à l'aide d'une groma sur l'urbanisme romain - Découverte de la maquette de la ville	Jardin de l'hôpital Saint-Jean - Cérémonie de remise de la toge virile, saynète théâtrale	Rue de Salpinte* - Rencontre avec un archéologue de l'Institut National de Recherches Archéologiques Préventives	Rue de Salpinte* - Archéo-cuisine
► Déjeuner Rue de Salpinte*	► Déjeuner Rue de Salpinte*	FIN	► Déjeuner Rue de Salpinte*	► Déjeuner MENU ROMAIN
Archives Départementales - Histoire de l'écriture - Atelier de calligraphie romaine - Présentation de l'alphabet	Rue de Salpinte* Arts plastiques : - Réalisation d'un plan de Juliomagus et création d'un jeu de stratégie sur pierre de tuffeau		Rue de Salpinte* Arts plastiques : - Réalisation d'un plan de Juliomagus et création d'un jeu de stratégie sur pierre de tuffeau	Collégiale Saint-Martin - Découverte de la crypte archéologique - Architecture monumentale à Juliomagus : thermes et amphithéâtre de Grohan

Les emplois du temps sont présents à titre indicatif et peuvent être modifiés par Angers Ville d'art et d'histoire
 * Les ateliers Angers Ville d'art et d'histoire se situent 43, rue de Salpinte à Angers

LES OUTILS

- Groma : outil topographique antique
- Maquette des thermes de la République
- Jeu de latroncules : jeu de stratégie romain
- Tessons de céramiques
- Pilette d'hypocauste
- Maquette de la ville
- Calames

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 de 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

Découverte des différentes méthodes de construction dans la ville. Lors des visites, les élèves découvrent les maisons à pan-de-bois et les demeures en pierre.

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 à 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	MARDI	MERCREDI	JEUDI	VENDREDI
Promenade du Bout-du-Monde - Présentation du quartier de la Cité - Visite architecturale du château - Présentation de la tenture de l'Apocalypse ► Déjeuner Rue de Salpinte*	Place Sainte-Croix - La Maison d'Adam - Présentation du logis Barrault - Parcours histoire d'Angers au musée des Beaux-Arts ► Déjeuner Rue de Salpinte*	Place de la Laiterie - Visite animée du quartier de la Doutre : • Abbaye du Ronceray • Hôpital Saint-Jean • Le Chant du monde de Jean Lurçat FIN	Cathédrale - Visite de la cathédrale et du trésor - Exploitation du livret pédagogique ► Déjeuner Rue de Salpinte*	Collégiale Saint-Martin - Visite de la collégiale Saint-Martin - Jeu de construction de voûtes gothiques angevines ► Déjeuner Rue de Salpinte*
Archives Départementales - Histoire de l'écriture - Réalisation d'un sceau - Exploitation du livret pédagogique	Rue de Salpinte* - Initiation à la tapisserie de lice - Découverte de la maquette de la ville		Rue de Salpinte* - Jeu de construction de maisons à pan-de-bois - Blason : initiation à l'art héraldique - Exploitation du livret pédagogique	Collégiale Saint-Martin - Atelier de tapisserie de lice - Jeu du licier - Bilan de la semaine

Les emplois du temps sont présents à titre indicatif et peuvent être modifiés par Angers Ville d'art et d'histoire
 * 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.

LA GRAVURE

Atelier de sensibilisation à l'art de la gravure à partir de la technique de linogravure et découverte des collections de l'artothèque.

LES JARDINS

Angers compte deux grands jardins au XIX^e siècle. Ils sont les témoins de la montée en puissance d'une nouvelle classe de la société : la bourgeoisie. C'est l'occasion de s'initier à la botanique. Les élèves apprennent comment sont dessinés les jardins paysagers à l'anglaise ou à la française.

L'ART NOUVEAU, L'ART DÉCO

À travers un parcours dans la ville, les élèves découvrent les nouveaux styles du début du XX^e siècle et les innovations technologiques et décoratives de cette époque.

L'URBANISME DE LA VILLE

Plusieurs parties de la ville sont étudiées afin de comprendre l'évolution de celle-ci : 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 FRONT DE MAINE

Au travers d'un quartier construit dans les années 1990 et d'un bâtiment inauguré en 2007, les élèves sont initiés à la lecture d'un paysage urbain et à l'architecture contemporaine.



LUNDI

Promenade du Bout-du-Monde

- Traversée de la Cité
- Grands monuments publics et hôtels particuliers
- Présentation du carrefour Rameau, des immeubles de rapport, place du Ralliement

► Déjeuner

Rue de Salpinte*

Archives Départementales

- Etude de plans, évolution de la ville
- Exploitation du livret pédagogique

MARDI

Rue du Musée

- Parcours Histoire d'Angers au musée des Beaux-Arts
- Exploitation du livret pédagogique
- Découverte de la maquette de la ville

► Déjeuner

Rue de Salpinte*

Rue de Salpinte*

- Présentation des collections de gravures de l'artothèque
- Initiation à la gravure
- Maquette du Grand Théâtre

MERCREDI

Grille du jardin des Plantes

- Jardin des Plantes
- Jardin du Mail

FIN



JEUDI

Alcazar : 38, rue Saint-Laud

- De l'Art nouveau à l'Art déco : 1900-1930
- Réalisation de croquis

► Déjeuner

Rue de Salpinte*

Rue de Salpinte*

- Atelier gravure
- Croquis
- Mise en couleur du carnet

VENDREDI

Le Quai

- Les XX^e-XXI^e siècles à Angers :
- Le quartier du Front de Maine
- Le théâtre Le Quai

► Pique-nique

AU QUAI

CNDC

- Initiation à la danse contemporaine
- Bilan de la semaine

Les emplois du temps sont présents à titre indicatif et peuvent être modifiés par Angers Ville d'art et d'histoire

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

LES OUTILS

- Maquette du Grand Théâtre
- Maquette de la ville
- Jeu de croquet
- Matériel de linogravure

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. Modulaires, 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 DE 1 H 30 À 2 H 30

Les enseignants choisissent un thème et contactent Angers Ville d'art et d'histoire qui établit le projet avec eux et leur adresse un dossier permettant de préparer les élèves en amont de la visite.

IL EXISTE DE NOMBREUX ATELIERS :

Le quartier cathédral au Moyen Âge, La Renaissance à Angers, l'architecture gothique angevine, la généalogie à Angers, etc. La liste des ateliers n'est pas exhaustive et vous pouvez contacter le service pour toutes demandes spécifiques, 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 DE LA DOUTRE

► Infos pratiques

Lieu de rendez-vous : cale de la Savatte

Le quartier de la Doutre se situe rive droite de la Maine, outre-Maine. Les élèves visitent le quartier et apprennent à comprendre l'évolution d'une trame urbaine. Ils repèrent les principaux monuments et observent les changements dans les techniques de construction. Seront évoquées les maisons à pans-de-bois, les architectures romane et gothique, la vie dans les hôpitaux.

LE QUARTIER CATHÉDRAL AU MOYEN ÂGE

► Infos pratiques

Lieu de rendez-vous : office de tourisme, place Kennedy

L'Église au Moyen Âge détenait une grande partie du pouvoir. L'évêque était un seigneur et les chanoines étaient des personnages importants. Au cours d'un parcours dans la Cité les élèves découvrent la structure administrative de l'Église durant cette période. À partir d'un des édifices majeurs du patrimoine angevin, la cathédrale, ils appréhendent le style gothique.



LA VILLE ANTIQUE DE JULIOMAGUS

► Infos pratiques

Lieu de rendez-vous : office de tourisme, place Kennedy

Juliomagus, l'antique ville d'Angers, est organisée par les Romains dans le dernier quart du premier siècle avant J.C. Au cours du IV^e siècle la cité se protège par la construction d'un rempart. Au travers de la coupe stratigraphique visible à la Maison Départementale du Tourisme et de la découverte des vestiges du rempart gallo-romain, les élèves s'initient à l'histoire archéologique de la ville et aux techniques de construction



XX^E SIÈCLE ET MÉTIERS D'ART



L'ARCHITECTURE AU MOYEN ÂGE ET À LA RENAISSANCE

L'ARCHITECTURE GOTHIQUE ANGEVINE

► Infos pratiques

Lieu de rendez-vous : église abbatiale Saint-Serge, place Bachelot

L'atelier se déroule en deux temps. Premièrement, une visite de l'église abbatiale Saint-Serge permet de découvrir et d'apprécier les caractéristiques novatrices de ce style et son évolution esthétique. Deuxièmement, 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 ce style architectural.

HABITAT URBAIN :

LA MAISON À PAN-DE-BOIS

► Infos pratiques

Lieu de rendez-vous : office de tourisme, place Kennedy

Au cours d'une visite urbaine, les élèves découvrent les différents types de maisons à pan-de-bois conservés dans la ville. L'observation de cet habitat permet d'évoquer la vie dans la ville au Moyen Âge et à la Renaissance.

LA RENAISSANCE À ANGERS

► Infos pratiques

Lieu de rendez-vous : hôtel de Pincé, rue Lenepveu

Au cours d'un parcours urbain, les élèves découvrent l'architecture de la Renaissance, la vie urbaine à cette époque ainsi que les grands événements de l'histoire locale. Ils observent les décors et leur évolution au cours de ce siècle florissant.



ANGERS DU XIX^E AU XXI^E SIÈCLE

► Infos pratiques

Lieu de rendez-vous : hôtel de Ville, boulevard de la Résistance

Au début du XIX^e siècle, Angers se modifie à la suite de la destruction de la muraille. Un circuit à travers la ville permet aux élèves de comprendre comment les changements sociaux, économiques et politiques du XIX^e siècle se sont traduits dans l'évolution de l'espace urbain. Différents exemples d'architectures permettent d'appréhender l'habitat et l'urbanisme ainsi que les principaux styles artistiques des XIX^e et XX^e siècles.

LA TAPISSERIE DE LICE

► Infos pratiques

Lieu de rendez-vous : Angers Ville d'art et d'histoire

Angers entretient un lien particulier avec la tapisserie depuis la commande par un duc d'Anjou de la tenture de l'Apocalypse au XIV^e siècle. De nombreux ateliers d'artistes participent aujourd'hui à la création textile contemporaine. Les élèves rencontrent un artiste licier créateur et s'initient à la technique de la tapisserie de lice sur des métiers professionnels.

LES OUTILS PÉDAGOGIQUES



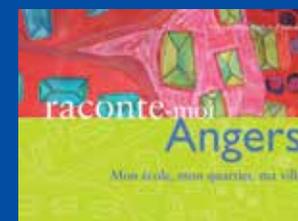
ANGERS VILLE D'ART ET D'HISTOIRE CRÉE DES OUTILS PÉDAGOGIQUES ADAPTÉS À DES THÉMATIQUES ET DES TRANCHES D'ÂGES PARTICULIÈRES

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
- mallette sur la soie
- mallette sur le vitrail
- matériel pour le tissage
- métiers à tisser de haute et de basse lice
- jeu du licier
- groma : outil topographique antique
- jeu de latroncules
- jeu de croquet
- caméra obscura
- maquette de la ville
- maquette des thermes de la République
- jeu de construction de voûtes gothiques angevines
- jeu de construction d'une voûte romane en berceau
- jeux de construction de maisons à pan-de-bois
- maquette du Grand Théâtre
- matériel de linogravure
- (...)

LES ACTIVITÉS PÉRISCOLAIRES



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

Dans le cadre de la réforme des rythmes de l'enfant, Angers Ville d'art et d'histoire s'engage depuis la rentrée 2013 à proposer des activités sur le temps périscolaire de l'après-midi. 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 en apprenant à vivre ensemble et à être citoyen.

LE PARCOURS D'ÉDUCATION ARTISTIQUE ET CULTURELLE

Ce projet propose aux élèves une découverte de 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 péri-scolaires. Contruit avec les équipes enseignantes sur une année scolaire, ce parcours permet de faire des ponts entre les différents temps de l'enfant pour le placer au cœur du projet culturel.

RENSEIGNEMENTS

Nous contacter

Angers Ville d'art et d'histoire

► **du lundi au vendredi, de 9h à 17h**

43, rue de Salpinte - 49000 Angers

Tél : 02 41 60 22 13 - Fax : 02 41 41 35 09

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

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

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

Nous trouver

Angers Ville d'art et d'histoire est installé dans une partie du bâtiment du groupe scolaire Marcel-Pagnol, quartier de la Roseraie



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.

A 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...

Angers Ville d'art et d'histoire

43, rue de Salpinte

49000 Angers

Tél. 02 41 60 22 13

Fax 02 41 41 35 09

Mail :

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

Site internet : www.angers.fr/sevah



Crédits photos

Couv, p4, p5 milieu, p6, p7 photos 2 et 3, p8, p10, p12 sauf photo 3, p14, p17 à gauche, p18 : ©Ville d'Angers, sevah

P5 photos 1 et 3, p7 1ere photo, p12 photo 3, p13, p15, p16, p17 à droite, verso : ©Ville d'Angers, clichés Frédéric Chobard

Conception graphique

DES SIGNES studio
Muchir Desclouds 2015

Mise en page

PARAGRAPHE *imageurs*
02 41 87 48 07

Impression

Impression : Imprimerie Ville d'Angers - Angers Loire Métropole