





Château
St Mesmin

Groupe enfants 2025

PLAN D'ACCÈS



CONTACT

Château de Saint Mesmin
5, Lieu-dit La ville
79380 Saint André sur Sèvre

05 49 80 17 62

www.chateau-saintmesmin.com
contact@chateau-saintmesmin.com

© Création graphique / Mise en page : Univers elle - www.univers-elle.fr • Crédits photos : Éric NICOLAS, Amélie MATHÉ, André LACOUTURE, Patrick PROUST.



COMMUNE DE SAINT ANDRÉ SUR SÈVRE - 79

Le Château "fort" en animations
www.chateau-saintmesmin.fr



ACCUEIL DES GROUPES D'ENFANTS



Le château de Saint Mesmin est une forteresse médiévale édifée par le seigneur Pierre de Montfaucon à la fin du XIV^{ème} siècle. Il possède tous les éléments défensifs d'un château fort ainsi que le confort d'un lieu résidentiel.

Ainsi, il est proposé des activités pédagogiques liées au moyen-âge pour des groupes d'enfants dans un cadre scolaire ou non, tout au long de l'année.

Des documents peuvent être envoyés en amont de la visite pour une préparation en classe (notamment pour les enfants de maternelle).

À l'issue de la visite, un dossier pédagogique sera remis au responsable du groupe.

Informations :

Le château « fort » accessible



Un château labellisé pour les 4 handicaps. Pour les enfants en situation de handicap le personnel du château de Saint Mesmin sait et peut s'adapter. Ainsi, les animateurs peuvent préparer en amont une réunion pour élaborer une visite du site tout en sécurité et répondant aux nécessités de chacun.

Le château en réseau : Le Bocage des enfants



Le Château de Saint Mesmin fait partie d'un réseau de prestataires intitulé « Le Bocage des Enfants ». Ce réseau a pour but de proposer aux groupes d'enfants des prestations à la journée ou sur plusieurs jours sur des thématiques diverses. (Contactez l'Office de Tourisme du Bocage Bressuirais)

Pass Culture : Le château sur Adage



Le château de Saint Mesmin fait partie du Pass Culture. Le Pass Culture scolaire est un projet innovant en matière d'éducation artistique et culturelle. Il est conçu pour bénéficier pleinement aux élèves et à leurs professeurs, de la 6^{ème} à la Terminale, en lien avec les professionnels de la culture. (Rendez-vous sur Adage)



VISITE COMMENTÉE



Maternelle
Primaire
Collège



1 heure
15



De septembre
à juin



5 €

La visite comprend une découverte intérieure et extérieure du château. Thèmes abordés : architecture, vie quotidienne au moyen-âge et histoire du château. La totalité de la visite se fait en interactivité avec les enfants, ils sont acteurs de celle-ci.

ESCAPE GAME / ADO



À partir de
12 ans



1 h 30



De septembre
à juin



7 €

L'escape game (jeu d'équipe, d'observation et de réflexion) entraîne les élèves dans une mission à mener à bien où ils auront à résoudre différentes épreuves pluridisciplinaires.

VISITE EN PÉRIODE D'ANIMATIONS



5 à 14 ans



2 h 30



Période
d'animations



6 €

La visite est possible uniquement pendant les périodes d'animations du château avec des thématiques variées telles des expositions ludiques, des ateliers animés, des spectacles, etc... Un jeu en autonomie peut y être rajouté (+2€).



JEUX DU MOYEN-ÂGE SUR UN PLATEAU

À partir du CP 1 heure De septembre à juin 2 €

Au moyen-âge, le jeu tient le rôle de divertissement mais aussi d'apprentissage. Les enfants découvrent et s'initient à différents jeux : alquerque, méréelle, tablut, jeu du pot, poursuite du lièvre, jeux d'adresse et de lancer.



JEU DES BÂTISSEURS DE CHÂTEAU-FORT

À partir du CP 1 heure De septembre à juin 2 €

Les enfants mettent à profit leurs connaissances médiévales pour reconstruire un château-fort en repositionnant des éléments tels que : pont-levis, créneau, herse, ... Ce jeu, par équipe, aboutit à la découverte d'un trésor caché.



JEU DE L'OIE

À partir du CP 1 heure De septembre à juin 2 €

À travers ce grand classique, les enfants font appel à leur mémoire pour répondre à des questions sur le moyen-âge dispersées dans le château et progressivement s'approcher du trésor.



JEU DES BLASONS

À partir du CE1 1 heure De septembre à juin 2 €

Pourquoi ont-ils été créés ? Par qui ? Quel est leur rôle ? Les enfants s'initient à l'héraldique (science des blasons) et doivent par la suite retrouver les blasons grâce aux couleurs et aux formes, ce qui les amènera au trésor convoité.



JEU LA QUÊTE DES LOUPIOTS

Moternelle 45 minutes De septembre à juin 2 €

Les habitants du château présentés lors de la visite, ont tous, perdu un objet qui leur est cher. Les enfants, par équipe, vont les aider à les retrouver et seront, bien sûr, récompensés par le seigneur des lieux.



JEU LE MOYEN-ÂGE DANS TOUS SES SENS

Moternelle 1 heure De septembre à juin 2 €

Les enfants, par équipe, participent à plusieurs épreuves abordant le moyen-âge en utilisant les sens : vue, ouïe, toucher et odorat. Réflexion et mémoire seront de mise pour arriver jusqu'au trésor...



JEU LANDSCAPE GAME

À partir de 10 ans 1 heure minimum / 15 joueurs Toute l'année 2 €

Une grande enquête attend les enfants. Par équipe, munis d'un livret de jeu, ils doivent résoudre des énigmes jalonnées dans l'ensemble du château. Il ne faut pas s'attarder car le temps s'écoule bien vite dans le sablier !

ATELIERS DE CRÉATION & LECTURE



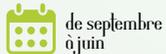
LETTRE ORNÉE



À partir du CP



1 heure



de septembre à juin



3.50 €

Le moyen-âge est l'âge d'or de la lettre ornée, mêlant ainsi l'écriture à l'image. Cette initiale ornée devient alors le lieu par excellence de l'imaginaire médiéval combinant ainsi animaux, végétaux et humains. Après une présentation de cet art, les enfants décorent avec pinceaux et peinture leur lettrine en s'initiant au métier d'enlumineur.

Des lettrines sont à disposition pour un travail collectif en classe (prix sur demande).



BOURSE EN CUIR



À partir du CE2



1 heure



de septembre à juin



3.50 €

Le cuir est une matière très utilisée au moyen-âge : habillement (vêtements quotidiens et militaires) et multiples accessoires (bourse, aumônière, bracelet) mais aussi support de l'écriture. Ainsi, après ces explications sur l'origine de cette matière, les enfants confectionnent leur bourse en cuir en se familiarisant avec le matériau : couper, percer et filer...



FRAPPE DE MONNAIE



À partir du CP



30/45 minutes



De septembre à juin



3.50 €

Les enfants découvrent la monnaie au moyen-âge : métaux utilisés, principes de fabrication, atelier monétaire, valeur marchande, faux-monnayeurs, etc... La frappe d'un « denier tournois » à l'effigie du château de Saint Mesmin est proposée à chaque enfant en complément d'un livret jeu sur le sujet.



BOUCLIER HEAUME HENNIN



Maternelle Primaire



1 heure



de septembre à juin



3.50 €

Les prétendants chevaliers et les damoiselles réalisent un heaume, un bouclier ou un hennin qu'ils décorent selon leurs envies.



MON PREMIER BLASON



Maternelle



45 minutes



de septembre à juin



3.50 €

Première approche des blasons pour les plus jeunes. Après une courte présentation des formes et ces couleurs, les enfants créent leur blason à l'aide de tampons de peinture.



TAPIS À HISTOIRES



Maternelle



30 minutes à 1h



de septembre à juin



3.50 €

Le tapis à histoires, une autre façon de raconter... C'est une exploration sensorielle, visuelle et tactile qui complète l'écoute d'histoires. Le château de Saint Mesmin est le décor principal du tapis avec des petits accessoires, des personnages comme « objets clés » des histoires racontées. De 1 à 5 récits du Moyen-âge que les enfants vont s'approprier.

LES P'TITS ATELIERS



À partir du CP*



45 minutes



de septembre
à juin



2€

* Pour les maternelles, nous consulter.

Ateliers participatifs sur différentes thématiques médiévales. Nous consulter.

LA SALLE D'ARMES

De l'armure à l'épée.
Protections et armes du combattant.



LA TABLE DE BANQUET

De la vaisselle à l'alimentation.
Manières de table autour d'un festin.

LE BLASON

Des couleurs aux formes.
Héraldique et création d'un blason.



LA CONSTRUCTION

Du chantier au bâtiment.
Techniques, mesures, matériels et matériaux.

LE VÊTEMENT

Du couvre-chef aux chaussures.
Vêtements adultes, enfants et leurs accessoires.



LES JOUETS ET JEUX

Des billes à Colin Maillard.
Jeux collectifs et jouets d'enfants, présentation et pratique.

L'HYGIÈNE

Du bain aux latrines.
Hygiène et soin du corps.



7

ATELIERS & INTERVENANTS



1 heure



de septembre
à juin



Forfait 250 €
(Activités pour 1 ou 2 classes)

PROMENADE CONTÉE



Maternelle
Primaire

Comment plonger dans l'univers magique du moyen-âge ! C'est chose faite, grâce aux histoires narrées au château. Ainsi, les enfants déambulent de salle en salle et s'abreuvent de ses mille et une histoires tirées des contes et fables.

INITIATION MUSIQUE



À partir de
la moyenne section

La musique occupe une place importante au moyen-âge. Les enfants découvrent l'histoire et les mélodies des instruments de musique et entament quelques pas de danses.

INITIATION CALLIGRAPHIE



À partir
du CP

La calligraphie, où l'art de bien tracer les caractères de l'écriture ! On parle au moyen-âge, d'onciale, de cursive, de mérovingienne, de caroline et de gothique, et toutes nécessitent une attention particulière d'exécution avec des pleins et des déliés. Après cette phase d'apprentissage, les enfants réalisent à l'aide d'une plume d'oie un mot tout en couleurs.

8

TARIFS GROUPE ENFANTS

- Visite commentée..... 5€
- Escape Game / Ado 7€
- Groupe - 15 enfants (forfait)..... 90€

LES JEUX / 2€

- Jeu du moyen-âge sur un plateau
- Jeu des blasons
- Jeu de l'oie
- Jeu le moyen-âge dans tous ses sens
- Jeu de la quête des loutres
- Jeu Landscape Game
- Jeu des bâtisseurs de château-fort

LES ATELIERS / 3,50€

- Lettre ornée
- Bouclier Heaume Hennin
- Bourse en cuir
- Mon premier blason
- Frappe de monnaie
- Tapis à histoires

LES P'TITS ATELIERS / 2€

- La salle d'armes
- La table de banquet
- Les blasons
- La construction
- Le vêtement
- Les jouets et jeux
- L'hygiène

LES ATELIERS & INTERVENANTS / FORFAIT 250€

/ activité forfoire pour 1 ou 2 classes

- Promenade contée
- Initiation musique
- Initiation calligraphie

VISITE EN PÉRIODE D'ANIMATIONS

- Animations 6€
 - Animations + jeu en autonomie* 8€
- * Nous consulter

CONDITIONS D'ACCUEIL

ACCÈS AU SITE

Pour des questions de sécurité, **le bus déposera et reprendra les enfants à l'entrée du château** pour se garer par la suite sur le parking visiteur.

ACCUEIL SUR SITE ET ORGANISATION DE LA JOURNÉE

À votre arrivée, le responsable du groupe se présentera à l'animateur référent, confirmera le nombre d'enfants et d'accompagnateurs et précisera l'heure du départ. Attention : en cas de retard ou d'horaires ne correspondant pas à ceux annoncés, l'équipe d'animation se réservera le droit d'annuler une des activités.

Une coupure d'une heure minimum pour le temps du repas sera effective. Il n'est pas proposé d'activités pendant ce temps-là.

EFFECTIFS

► Enfants

Capacité maximale d'accueil : 60 enfants. Les enfants restent sous la responsabilité de leurs accompagnateurs tout au long de la journée.

► Accompagnateurs

Les accompagnateurs seront accueillis gratuitement. Ils doivent être présents avec les enfants durant les différentes activités et veillent au bon déroulement de la journée. **Les activités manuelles sont uniquement réservées aux enfants.**

Nombre conseillé d'accompagnateurs :

- de 6 ans : 1 adulte pour 5 enfants

- 6 ans et + : 1 adulte pour 8 enfants

(possibilité d'ajustement pour les enfants en situation de handicap).

Si le nombre d'accompagnateurs présents excède ces chiffres, les personnes supplémentaires devront s'acquitter d'un droit d'entrée.

PIQUE-NIQUE ET DÉCHETS

Dans une démarche éco-responsable, Il est vivement conseillé le pique-nique zéro déchets. Tous vos déchets seront à ramener par vos soins dans des sacs à votre charge.

PRÉCAUTION D'USAGE

Prévoir une tenue adéquate : vêtements chauds en période hivernale et bonnes chaussures.

MODALITÉS DE VISITE

La visite commentée est obligatoire pour toute venue sur site sauf pendant les périodes d'animations du château et lors de l'activité escape game.

MODALITÉS DE RÉSERVATION

La réservation de la prestation ne sera effective qu'à réception du coupon de réservation signé et au préalable de la validation du programme par l'équipe d'animation.

MODALITÉS DE RÈGLEMENT

Visite du château : **A privilégier un règlement sur place.**

Paiement possible : CB, chèque, espèces, virement, mandat et Pass culture

