Château Fort de Guise

Activités pédagogiques 2027

Informations pratiques et présentation des activités



L'AISNE CONSEIL DÉPARTEMENTAL

Région Hauts-de-France

MONUMENT HISTORIQUE

Sommaire

- Sommaire 1
- Introduction 2
- Qui sommes-nous, l'esprit Club 3
- Informations pratiques 4
- Réservation, tarifs et règlement 5
- L'accès au Château 6
- Plan du Château 7
- Les activités 8
  - Visite libre 9
  - Visite guidée 10
  - Visite avec un guide costumé 11
  - Habiller le Chevalier 12
  - Danse médiévale 13
  - Poterie 14
  - Laine 15
  - Frappe de monnaie 16
  - Céramologie 17
  - Cotte de maille 18
  - Architecture 19



Introduction





Guise, verrou sur la vallée de l'Oise, doit à sa situation géographique d'être, du Xe au XXe siècle, une forteresse au cœur des événements européens. Mille ans d'Histoire ont construit ce site unique en Europe, d'abord château médiéval avec son donjon en pierre, son puits et sa basse-cour, puis importante forteresse très tôt bastionnée dans l'histoire militaire, avec ses longs souterrains, ses casemates d'artillerie et ses murailles en brique. Bombardé pendant la Première Guerre, le Château faillit disparaître sous une décharge. Maurice Duton fonde alors en 1952 le Club du Vieux Manoir, une association de jeunes bénévoles qui va œuvrer à la sauvegarde, la restauration et l'animation du monument. Depuis, l'association a toujours en charge le site !

L'Esprit Club



Créé en 1952 pour le sauvetage du Château Fort de Guise, le Club du Vieux Manoir est une association nationale loi 1901 à but non lucratif, d'Education Populaire et Reconnue d'Utilité Publique. Elle est agréée par les Ministères de la Jeunesse et des Sports, de la Culture, de l'Education Nationale et de l'Intérieur.

Le Club du Vieux Manoir c'est d'abord une façon de penser. Celle de vouloir apprendre et transmettre. Celle de rencontrer et de partager. Celle de s'émanciper individuellement et de prendre part collectivement. Celle d'être véritablement acteur et non simplement consommateur des activités réalisées. Celle de faire véritablement et par soi-même les activités. Celle du goût de l'effort, de la confrontation à la difficulté et finalement de la satisfaction d'avoir réussi ce que l'on ne savait pas faire ou dont on ne se pensait pas forcément capable :)

A travers le concept de chantier de jeunes, développé par l'association, faire quelque chose ensemble est devenu une aventure humaine, vécue à travers le patrimoine ; tandis que cette idée de prendre soin des uns et des autres s'est naturellement appliquée à l'environnement dans lequel on se trouve. Ainsi, l'attention aux choses, l'économie de moyens et plus largement l'écologie sont, depuis le début, des évidences pour notre association : restauration du site avec des méthodes et matériaux traditionnels, respect de l'authenticité rude des lieux, toilettes sèches, mobilier de récupération ou artisanal, réalisation des activités dans le monument directement, tri des déchets, protection de la biodiversité, valorisation de l'activité manuelle..., loin des standards du tourisme classique ! Mais au plus près de l'humain :) Car l'association défend aussi activement des valeurs d'inclusion de tous, de tolérance, de respect de l'autre, d'ouverture d'esprit et d'acceptation de la différence.

L'Esprit Club



C'est dans cet esprit que nous faisons vivre le Château Fort de Guise toute l'année, pour tous les publics que nous accueillons : visiteurs en familles ou en groupes, jeunes en chantier, volontaires du service civique, stagiaires, membres bénévoles de l'association, mais aussi scolaires.

Notre programme pédagogique à destination des établissements scolaires est en adéquation avec les programmes officiels et nos valeurs d'Éducation Populaire. Cela nous permet chaque année d'accueillir des milliers d'enfants sur le site. Nos activités sont faites pour que chaque jeune apprenne, expérimente et s'amuse en partageant une activité autour d'une ou plusieurs thématiques liées au Moyen-Age, au patrimoine ou encore à l'archéologie en complément du programme des enseignants.

N'hésitez pas à nous contacter pour mettre en place votre projet pédagogique et partager avec nous un bout de chemin à travers l'histoire...



Informations pratiques

Repas sur place

Il est possible de pique-niquer sur place :

- **Allée des Gouverneurs :** allée pavée non aménagée, protégeant de la pluie mais pas du vent
- **Sur les pelouses**
- **Salle Monique Dine : en cas de mauvais temps uniquement** : casemate d'artillerie équipée de tables, bancs et portes manteau (la salle reste humide, fraîche et le sol est en terre battue)

Le pique-nique dans le Château se fait sous la responsabilité des enseignants et des accompagnateurs. Le site doit être laissé propre à votre départ. Des poubelles sont à votre disposition sur place. **Merci de faire le tri des déchets** entre ce qui est recyclable et ce qui ne l'est pas.

Tenue adaptée

Nous vous conseillons de demander aux élèves de porter de **bonnes chaussures ainsi qu'un vêtement couvrant** pour descendre dans les souterrains et suivre les parties en extérieur (en cas de pluie).



Accès à l'eau

Il n'y a pas d'accès à l'eau sur le site (ni pour boire ni pour se laver les mains). Demandez bien aux élèves d'apporter des gourdes !

Toilettes sèches

En lien avec nos valeurs, nous ne disposons que de **toilettes sèches dans la cour d'accueil**. L'utilisation est la même que pour des toilettes en eau, si ce n'est qu'il faudra mettre un peu de sciure dedans à chaque passage.
Du gel hydroalcoolique est disponible pour le lavage des mains.
Il faut en moyenne **5-10 minutes pour le passage d'une classe**, pensez-y en prévoyant vos horaires sur la journée, notamment avec les tous petits, pour lesquels les passages sont plus longs.

Crayon souvenir du Château

Nous proposons des crayons souvenir à l'effigie du Château, au prix de 2 euros l'unité. Si vous en souhaitez, il vous faudra les commander au moment de la réservation.

Boutique du Château

Le Château Fort dispose d'une boutique qui propose des produits locaux et artisanaux ; des jeux, des jouets et livres pour enfants ; des ouvrages sur différents sujets historiques et patrimoniaux... Prévoyez un délai si vous souhaitez y passer avec votre classe à la fin de la sortie.

Photos

Les photos sont autorisées, avec ou sans flash, **avec l'accord des personnes photographiées**.

Réservation, tarifs et règlement

Réservation

- La pré-réservation d'une date de sortie scolaire peut se faire par mail ou par téléphone (cf. nos coordonnées en fin de document)
- Une fois une date et les activités validées ensemble, nous vous envoyons une **fiche de réservation à remplir** et à nous renvoyer par mail ou par courrier.
- **Une confirmation de la réservation vous est alors envoyée ; ainsi qu'une facture, que vous devrez impérativement régler au minimum 15 jours avant la sortie, faute de quoi celle-ci sera réputée annulable.**

Tarifs

Vous pouvez cumuler plusieurs activités lors d'une seule sortie, les tarifs sont alors simplement additionnés. Les tarifs ci-dessous s'entendent par élève.

Visite libre	5 €	pas de limite de temps
Visite guidée	6 €	1h15 / 1h30
Visite avec un guide costumé	7 €	1h30
Activités	7 €	1h

Les activités sont gratuites pour les enseignants et accompagnateurs à raison d'un par groupe entamé de 10 élèves, sur le total de la facture. Au-delà, le même tarif que pour les élèves s'applique (5, 6 ou 7 € par personne supplémentaire et par activité). Pour exemple, une école de 43 élèves bénéficiera de 5 accompagnateurs gratuits pour chacune des activités réalisées. **Hors AESH, toujours gratuits.**

Mode de règlement

Le règlement peut se faire par chèque, espèces ou carte bancaire.
Nous acceptons également le pass culture ainsi que les mandats administratifs.
Une fois la confirmation de réservation reçue, avec la facture, vous devrez régler au minimum 15 jours avant la sortie, faute de quoi celle-ci sera réputée annulable.

Minimum de facturation

Nous facturons un minimum de 10 élèves pour les visites guidées et les activités. Si le groupe était composé de moins de 10 élèves, nous appliquerions donc le forfait minimum de 10 élèves (60 ou 70 euros par activité, selon le type). Il n'y a en revanche pas de facturation minimum pour la visite libre.

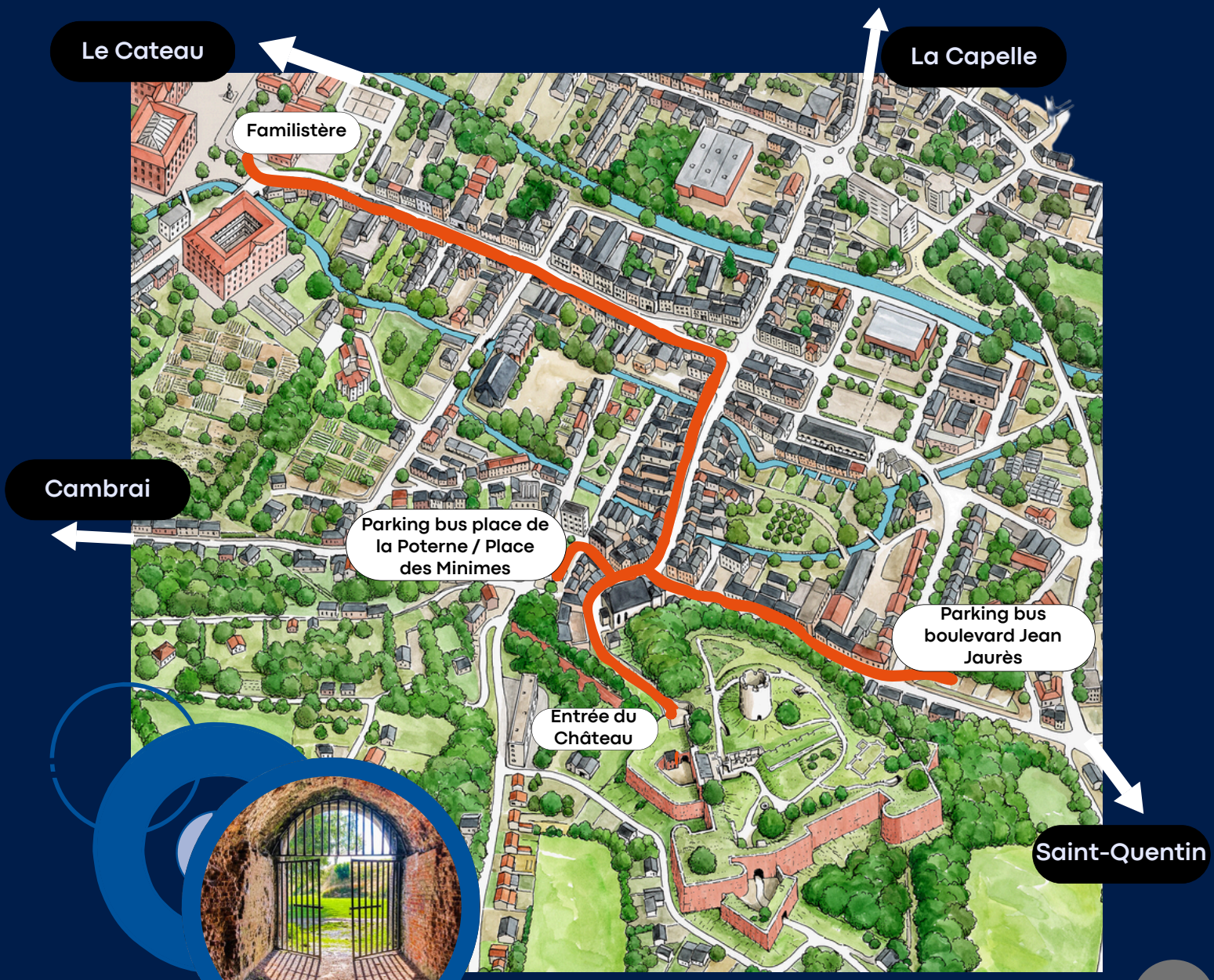
Accès

Horaires

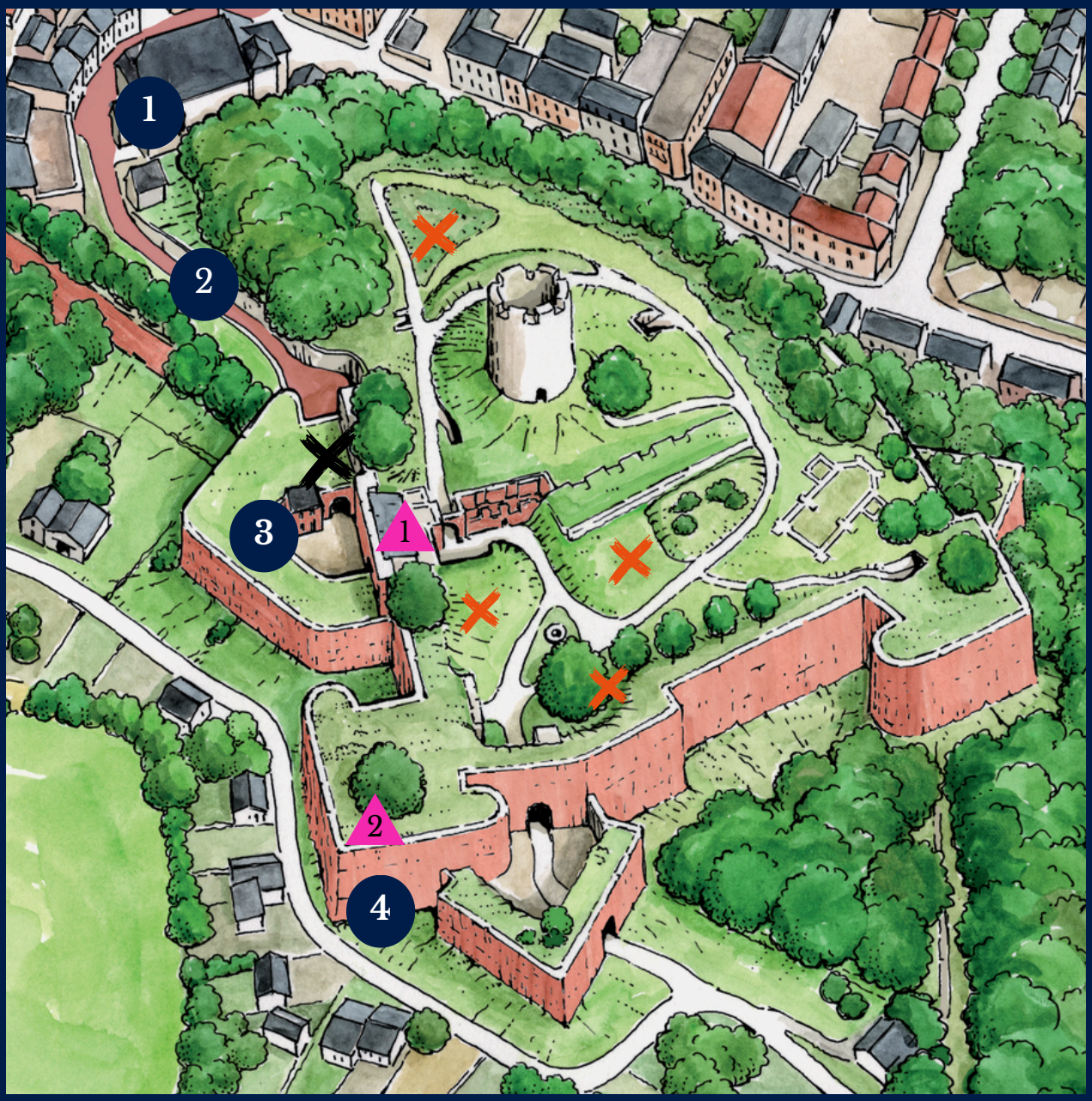
Le Château est ouvert de 10h à 18h.

Accès bus

Les bus ne peuvent pas stationner devant la porte du Château (l'allée d'accès est étroite et sans issue). Ils doivent donc stationner et déposer les élèves sur les emplacements prévus à cet effet, en contrebas, boulevard Jean Jaurès ou place de la Poterne / des Minimes. **Compter 5-10 minutes pour arriver à pied des parkings de bus à la porte du Château.**



Plan du Château



Légende :

- 1 Eglise Saint-Pierre
- 2 Allée Maurice Duton
- 3 Cour d'accueil du Château
- 4 Porte secours pompier
- Espaces de pique-nique
- Toilettes sèches
- 1 Abri dans l'allée des Gouverneurs
- 2 Abri dans la salle Monique Dine

Les Activités

Encadrement

Les élèves sont sous la responsabilité des enseignants et des accompagnateurs, de leur arrivée sur le site à leur départ. Aucun élève ne doit être laissé seul. En cas d'incident, l'établissement scolaire sera tenu pour responsable.

Comme en classe, certaines règles doivent être observées : ne pas crier, ne pas courir, respecter les lieux et objets qui nous entourent...

Les enseignants et les accompagnateurs sont présents pour encadrer les élèves lors des activités pédagogiques (surveiller, faire observer le silence, aider les élèves à descendre les escaliers...). **Ce n'est en aucun cas le rôle exclusif des animateurs du Château.**

Durée des activités

- Les activités pédagogiques sont indépendantes les unes des autres. Elles peuvent donc être réalisées seules ou bien complétées par d'autres.

- **Les activités durent environ 1h ; les visites guidées classiques durent environ 1h15 ; la visite avec un guide en costume médiéval dure environ 1h30.**

- Nous pouvons vous recevoir pour une demi-journée ou une journée complète, en fonction du nombre d'activités choisies et de votre organisation.

- **Pour les activités poterie et frappe de monnaie, merci de penser à apporter des cartons/caisses pour ramener les œuvres à l'école**



Organisation pour l'arrivée

Il est important de prévoir un délai suffisant avant les activités pour :

- monter jusqu'au Château (les parkings de bus se trouvent en contrebas dans la ville, à 5-10 minutes à pied)
- permettre aux élèves de passer aux toilettes (4 toilettes sèches et 1 urinoir sur place, soit environ 5-10 minutes pour le passage d'une classe)
- déposer les sacs des élèves
- former les groupes prévus pour les activités

En fonction de ce qui est nécessaire, prévoyez ainsi d'arriver 15 à 30 minutes avant l'horaire de début des activités.

Visite pédagogique

Visite libre

NIVEAUX

Tous les niveaux





Descriptif

La visite libre permet aux élèves, encadrés par vous-même, de découvrir en autonomie l'ensemble du parcours de visite (notamment le bastion de la Charbonnière, non inclus dans les visites guidées). Le parcours est balisé par des fléchages numérotés et des panneaux explicatifs illustrés qui contiennent des questions destinées aux enfants. Un document contenant les réponses est donné aux accompagnateurs.

Niveau	Matière	Programme
Cycle 1	Mobilisation du langage, Explorer le monde	Mobilisation du langage, Explorer se repérer dans l'espace et le temps
Cycle 2	Questionner le monde, Français	Se situer dans l'espace et le temps, Mobilisation du langage
Cycle 3	Français, Histoire des arts, Histoire	Culture littéraire, Se repérer dans un site patrimonial, Construire des repères historiques
Cycle 4	Français, Histoire des arts, Histoire et Géographie	Approfondissement lexical, Rendre compte de la visite d'un lieu historique, Construire des repères historiques et géographiques
Lycée	Histoire, Géographie, Français	Héritages de l'Antiquité et du Moyen Âge jusqu'au XVIIIe siècle puis jusqu'à la 1GM, Culture littéraire et historique

Visite pédagogique

Visite guidée

NIVEAUX

Tous les niveaux







Descriptif

Nous proposons pour les classes une visite guidée et commentée du Château Fort adaptée à l'âge des élèves et aux programmes. Il permet aux élèves d'appréhender les espaces de vie et de défense. La visite se déroule en grande partie sous forme de questions et de devinettes, pour instaurer un dialogue avec les élèves et les inciter à regarder et à comprendre par eux-mêmes le site.

Niveau	Matière	Programme
Cycle 1	Mobilisation du langage, Explorer le monde	Mobilisation du langage, Explorer se repérer dans l'espace et le temps
Cycle 2	Questionner le monde, Français	Se situer dans l'espace et le temps, Mobilisation du langage
Cycle 3	Français, Histoire des arts, Histoire	Culture littéraire, Se repérer dans un site patrimonial, Construire des repères historiques
Cycle 4	Français, Histoire des arts, Histoire et Géographie	Approfondissement lexical, Rendre compte de la visite d'un lieu historique, Construire des repères historiques et géographiques
Lycée	Histoire, Géographie, Français	Héritages de l'Antiquité et du Moyen Âge jusqu'au XVIIIe siècle puis jusqu'à la DGM, Culture littéraire et historique

Visite pédagogique

Visite avec un guide costumé

NIVEAUX

Tous les niveaux







Descriptif

Le guide (un homme ou une femme, en fonction de la disponibilité de nos animateurs) porte un costume médiéval tout au long de la visite, pour faire découvrir le Château aux élèves en les plongeant dans la vie et l'imaginaire historique. Au fur et à mesure des arrêts, il présentera son costume, les termes techniques, les matières, les usages...

Niveau	Matière	Programme
Cycle 1	Mobilisation du langage, Explorer le monde	Mobilisation du langage, Explorer se repérer dans l'espace et le temps
Cycle 2	Questionner le monde, Français	Se situer dans l'espace et le temps, Mobilisation du langage
Cycle 3	Français, Histoire des arts, Histoire	Culture littéraire, Se repérer dans un site patrimonial, Construire des repères historiques
Cycle 4	Français, Histoire des arts, Histoire et Géographie	Approfondissement lexical, Rendre compte de la visite d'un lieu historique, Construire des repères historiques et géographiques
Lycée	Histoire, Géographie, Français	Héritages de l'Antiquité et du Moyen Âge jusqu'au XVIIIe siècle puis jusqu'à la DGM, Culture littéraire et historique

Habiller le chevalier

NIVEAUX

Maternelles

CP

Mots clés : Langage, autonomie, art visuel







Descriptif

Cette activité permet aux élèves de faire apparaître devant eux un véritable chevalier du Moyen-Age ! Installer devant le chevalier, les élèves vont se transformer en écuyer durant 1 heure. Ils vont apprendre quel est le rôle du chevalier et son quotidien. Puis, chacun leur tour, ils vont l'aider à se préparer petit à petit. Cela va leur permettre de découvrir les différents éléments qui composent sa tenue et son armure ainsi que la fonction de chacune de ces pièces. Ainsi, l'imaginaire des élèves est stimulé, tout en leur permettant d'acquérir des connaissances historiques précises.

Niveau	Matière	Programme
Cycle 1	Mobilisation du langage, Explorer le monde	Mobilisation du langage, explorer le monde, Activité physique sensoriel
Cycle 2 (CP)	Questionner le monde, Français	Se situer dans l'espace et le temps, Mobilisation du langage

Danse médiévale

NIVEAUX

Maternelles
CP CE1

Mots clés : Mémorisation, art du son, art du spectacle





Descriptif

Depuis quand danse-t-on ? Pourquoi ? Qui danse ? Et sur quelles musiques ? L'activité va permettre aux élèves de répondre à toutes ces questions autour de la danse, au Moyen-Age en particulier. Pour mettre en pratique leurs apprentissages, ils vont bien sûr apprendre eux-mêmes à danser tous ensemble ! Rondes, lignes, farandoles... Cette activité permet aux élèves de découvrir les formes de danses du Moyen-Age à travers une chorégraphie adaptée.

Niveau	Matières	Compétences
Cycle 1	Education musicale, physique, sportive, artistique	Activité physique et artistique, Coopération et sociabilisation, Construction de l'égalité entre filles et garçons, Lutte contre les stéréotypes
Cycle 2 (CP - CE1)	Education musicale, physique, sportive, artistique	Mettre en œuvre un projet artistique, Représentation du monde, Ecouter et comparer les musiques d'hier et d'aujourd'hui, Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps, Fortification de l'égalité entre fille et garçon, Lutte contre les stéréotypes

Important

Les élèves doivent être volontaires pour bouger, danser et se tenir la main, faute de quoi l'activité ne pourra se dérouler correctement.

Poterie

NIVEAUX

Maternelles
Primaire

Mots clés : Motricité, Sens Artistique, Créativité, Patience, Minutie







Descriptif

L'activité commence par un tour des céramiques du musée archéologique du site pour approcher l'histoire et les différentes utilisations de la céramique ainsi que son évolution à travers les âges. Les élèves ont ensuite tout le loisir de laisser libre cours à leur créativité pour fabriquer et décorer leur création selon les méthodes manuelles pratiquées au Moyen-Age.

Niveau	Matières	Compétences
Cycle 1	Comprendre à travers les activités artistique	Activité physique et artistique sensoriel
Cycle 2	Art plastique, S'approprier le monde	S'approprier des outils et des techniques, Etude de la matière, Imaginer et réaliser, Autonomie, Se situer dans l'espace et le temps
Cycle 3	Français, Histoire, Histoire de l'art, Art plastique	Les fabrications et relation entre objet et espace, La matérialité de la production et la sensibilité aux constituants de l'oeuvre, Relier des caractéristiques d'une œuvre d'art à des usages ainsi qu'au contexte historique et culturel de sa création

Important

Les objets fabriqués par les élèves devront sécher pendant 24h pour durcir. Ils ne sont ni cuits, ni vernis donc aucun contenant liquide ne peut être mis à l'intérieur.

Pensez à apporter des cageots, caisses ou cartons pour les ramener.

Laine

Mots clés : Artisanat, science, raisonnement

NIVEAUX

CP CE1 CE2



Descriptif

Comment sont fabriqués les vêtements ? Cette activité va initier les élèves au travail de la laine. Une matière première très utilisée au Moyen-Age pour de nombreux usages et qu'on retrouve toujours aujourd'hui. Ils vont découvrir les différentes étapes : de la tonte du mouton à la fabrication d'un textile en passant par la teinture, tout en apprenant à carder et filer eux-mêmes au doigt leur morceau de laine.

Niveau	Matières	Compétences
Cycle 2	Sciences, Histoire	Représentation du monde, pratiquer des démarches scientifiques, Questionner le monde du vivant, de la matière et des objets, Se situer dans l'espace et le temps

Frappe de monnaie

NIVEAUX

CE1 CE2 CM1 CM2

Mots clés : Economie, imagination







Descriptif

Les élèves vont d'abord apprendre, avec cette activité, l'histoire de la monnaie, les techniques de fabrication ainsi que ses différents rôles et usages. Puis, ils s'essaieront chacun leur tour à la frappe de monnaie en reproduisant une monnaie (à base de pâte autodurcissante), produite à Guise pendant la guerre de Cent Ans, qu'ils pourront conserver chez eux, ou bien à l'école, pour constituer le trésor de la classe !

Niveau	Matières	Compétences
Cycle 2	Science, Histoire, Technologie	Questionner la matière et son fonctionnement, Pratiquer des démarches scientifiques
Cycle 3	Sciences, Histoires, Technologie	Matériaux et objets techniques, Les fabrications et la relation entre l'objet et l'espace, Expérimenter, produire, créer

Important

Les pièces fabriquées par les élèves devront sécher pendant 24h pour durcir. Elles sont fines, ne sont ni cuites, ni vernies, donc resteront fragiles.

Pensez à apporter des cageots, caisses ou cartons pour les ramener.

Céramologie

Mots Clés : Association d'idées, réflexion, coopération

NIVEAUX

CM1 CM2

Collège







Descriptif

Après observation des céramiques du musée archéologique du site, les élèves réalisent différentes activités autour des tessons de céramiques : nettoyage, tris par couleurs et par matières, essais de datations, recollage... Montrer qu'à partir de simples tessons, de prime abord peu spectaculaires, on peut grâce à des méthodes archéologiques, déduire un certain nombre de choses sur l'histoire globale du site. Le temps de l'activité, les élèves deviennent alors archéologues, céramologues et finalement historiens !

Niveau	Matières	Compétences
Cycle 3	Art plastique, Français, Histoire, Sciences,	Présenter de façon claire et ordonnée des explications, des informations ou un point de vue, Interagir de façon efficace et maitrisée dans un débat avec leurs pairs, Les fabrications et la relation entre l'objet et l'espace, La matérialité de la production plastique et la sensibilité aux constituants de l'œuvre, Relier des caractéristiques d'une œuvre d'art à des usages ainsi qu'au contexte historique et culturel de sa création, Coopérer et mutualiser
Cycle 4	Histoire, Français, Sciences, Histoire de l'art	Regarder le monde, inventer le monde, Arts et société à l'époque antique et au haut Moyen Âge; Esprit d'autonomie, de coopération, La matérialité de l'œuvre ; l'objet et l'œuvre

Cotte de maille

Mots clés : Logique, rigueur, minutie

NIVEAUX

CM1 CM2
Collège Lycée





Descriptif

Cette activité fait découvrir l'origine, l'utilisation et la conception de la cotte de maille. On y apprend le vocabulaire des différentes parties qui la compose, les techniques de fabrication, les outils nécessaires. Puis les élèves prennent la place de l'apprenti du maître haubergier en réalisant eux-mêmes de la cotte de maille. Ils essayent pour finir les éléments de la cotte du chevalier, et apprécient alors l'effort nécessaire pour combattre ainsi vêtu !

Niveau	Matières	Compétences
Cycle 3	Histoire, Sciences, Technologie	Se repérer dans le temps, Matériaux et objets techniques, S'approprier des outils et des méthodes
Cycle 4	Histoire, Sciences, Technologie	Arts et société à l'époque antique et au haut Moyen Âge, Organisation et transformations de la matière
Lycée	Histoire, Sciences, Technologie	Favoriser la pratique expérimentale et l'activité de modélisation à travers le Moyen-Age

Architecture

Mots clés : Géométrie, logique, patience

NIVEAUX

CM1 CM2
Collège Lycée







Descriptif

Les élèves vont, grâce à cette activité, découvrir le travail de la pierre, les outils, les techniques et les gestes traditionnels du tailleur de pierre. Ils pourront alors comprendre comment sont conçues les voûtes, du tracé à la pose en passant par la réalisation du cintre en bois. À leur tour ensuite de reproduire fidèlement les gestes des bâtisseurs anciens en construisant une maquette de voûte qui tienne sur elle-même, sans oublier la clef !

Niveau	Matières	Compétences
Cycle 3	Histoire, Géographie, Géométrie, Sciences	Concevoir, créer, réaliser, Relier des caractéristiques d'une œuvre d'art à des usages ainsi qu'au contexte historique et culturel de sa création, Espace et géométrie, Matériaux et objets technique
Cycle 4	Histoire, Géographie, Géométrie, Sciences	Arts et société à l'époque antique et au haut Moyen Âge, une dimension socio-culturelle qui permet de discuter les besoins, Les conditions et les implications de la transformation du milieu par les objets et systèmes techniques, Espace et géométrie
Lycée	Histoire, Géographie, Géométrie, Sciences	Géométrie, héritages de l'Antiquité et du Moyen Âge jusqu'au XVIIIe siècle,

A bientôt au Château Fort de Guise

Club du Vieux Manoir
Château Fort de Guise
Allée Maurice Duton
02120 Guise
03 23 61 11 76
chateaudeguise@clubduvieuxmanoir.fr
www.chateaudeguise.fr





Crédit photo : Club du Vieux Manoir, Henri Rocoulet