

Ville de
SAUMUR



CHÂTEAU DE SAUMUR
MUSÉE DES ARTS DÉCORATIFS ET DU CHEVAL

ACTIONS ÉDUCATIVES MATERNELLES ET ÉLÉMENTAIRES

Année scolaire 2026-2027

SOMMAIRE

PRÉAMBULE	3
LES SCOLAIRES AU MUSÉE	4
LES MODALITÉS DE RÉSERVATION	5
LE CHÂTEAU, SON HISTOIRE	6
LES COLLECTIONS PERMANENTES DU MUSÉE	8
UNE ÉQUIPE	10
EXPOSITIONS TEMPORAIRES	11
ACTIONS POUR LES MATERNELLES	14
ACTIONS POUR LES ÉLÉMENTAIRES	21
BONNE CONDUITE AU MUSÉE, INFORMATIONS PRATIQUES	32

PRÉAMBULE

Le Château-Musée de Saumur est le symbole du patrimoine de notre ville. Il est le reflet de notre territoire, riche par son passé, qui s'est construit au fil du temps et de l'histoire de Saumur.

Notre ville, par son histoire, a un patrimoine culturel extrêmement fourni et varié. Entre les ruines, vestiges du passé de la ville, les églises et les écoles militaires qui font la grandeur et la renommée du territoire, mais également le château de Saumur.

Aujourd'hui, ce patrimoine est l'une des forces de Saumur ; les services de la ville mettent en œuvre tous les moyens possibles pour rendre ces trésors le plus accessibles possible, à tous les Saumurois.

Rendre l'accès à ce patrimoine, et notamment au Château-Musée, le plus aisé possible, c'est répondre aux deux priorités qui ont toujours traversé notre ville : l'éducation et la culture.

L'éducation et la culture ont toujours été deux axes de réflexion majeurs pour la Ville. En effet, dans une ville, et plus généralement un territoire riche par son passé, avoir un accès facilité constitue un élément fort de lien social et de construction de la citoyenneté.

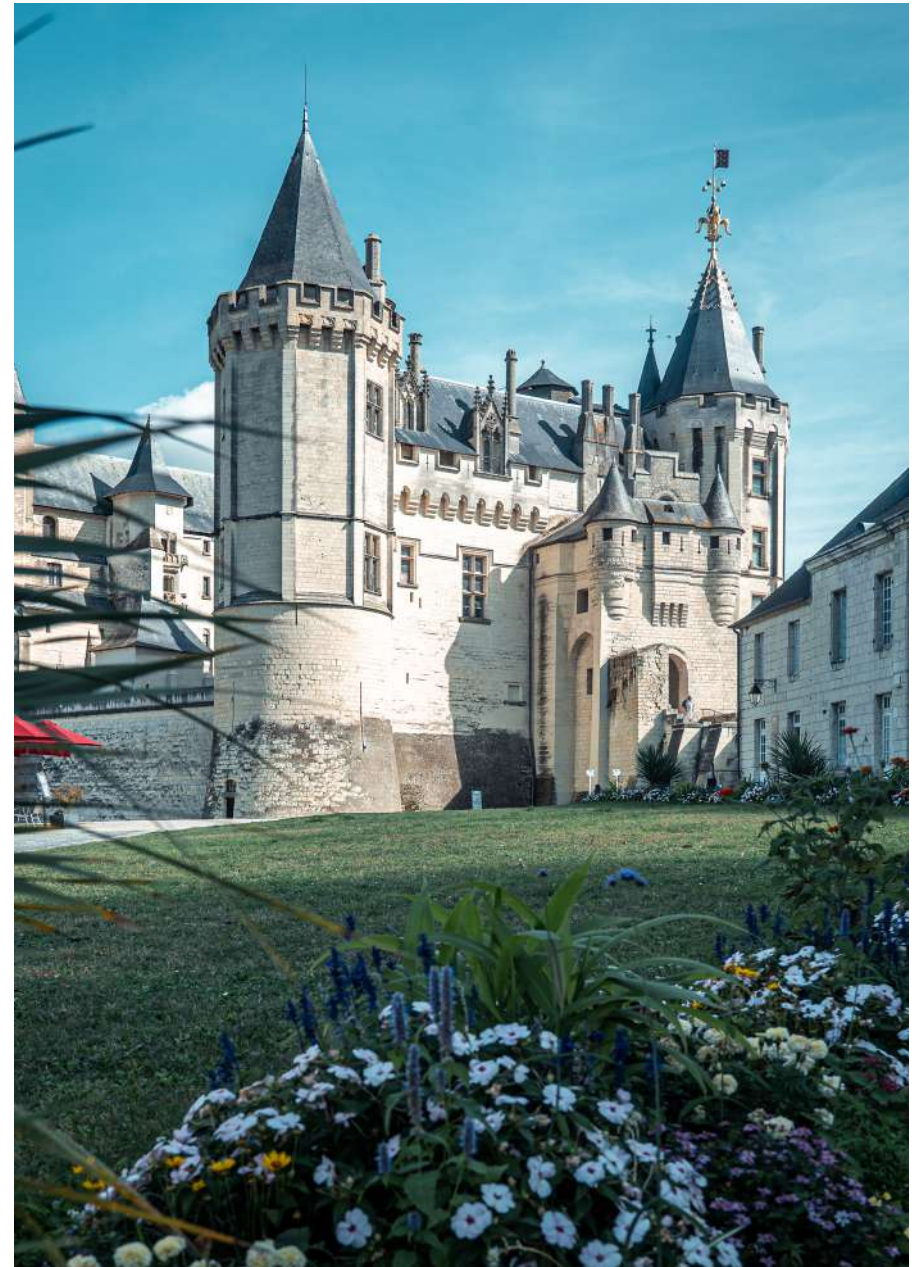
C'est en ce sens que le Château-Musée existe ; monument phare du territoire, il permet aujourd'hui un accès facilité à

la culture et de construire les citoyens de demain, ouverts sur l'art et les savoirs.

Le Château-Musée est une véritable porte d'entrée sur la culture et notre histoire. La brochure qui suit permet aux enseignants de prendre connaissance de l'offre pédagogique du Château-Musée. Les visites et activités thématiques, toujours plus nombreuses et retravaillées grâce à vos retours, s'adaptent aux besoins de chaque enfant et viennent compléter l'enseignement de qualité qui est proposé aux jeunes élèves.

Les équipes du Château-Musée sont fières de vous proposer cette offre pédagogique. Car être saumurois, c'est avoir la possibilité de tomber amoureux de nos monuments historiques, et particulièrement du Château-Musée qui rassemble tous les atouts de notre ville.

Nous vous souhaitons de belles visites et de belles découvertes dans les trésors cachés qui composent les lieux emblématiques de Saumur.



LES SCOLAIRES AU MUSÉE



Visite accompagnée Le château de Saumur, de la forteresse au musée

Lieu de plaisir et de savoir, le musée est un partenaire éducatif incontournable. Face aux œuvres et au monument, les élèves peuvent apprendre, se cultiver, se former et développer leur esprit critique. **En complément des apprentissages, toutes les disciplines enseignées à l'école s'enrichissent d'une sortie au musée.** L'enseignant, selon ses objectifs et en lien avec les programmes scolaires, a le choix entre plusieurs propositions de visites, celles relevant de la sensibilisation ou celles relevant des approfondissements.

VISITE ACCOMPAGNÉE ET PARCOURS-ATELIER

Les médiatrices culturelles explorent un thème à travers les œuvres et/ou le monument en guidant le regard, en favorisant les échanges et en permettant de faire des élèves des acteurs de leur parcours. Des outils et des supports participent à l'approfondissement des connaissances, permettent d'expérimenter des matériaux et des techniques pour favoriser l'approche ou l'analyse des œuvres : faire pour mieux voir !

1 h à 1 h 30 selon les niveaux

PARCOURS CONTÉ

Favorisant une approche sensible des œuvres, faisant du musée un lieu de surprises et d'émotions, le parcours conté s'adapte aux univers de référence des plus jeunes. Il permet notamment de faire ses premiers pas au musée pour les 3-6 ans. La porte d'entrée empruntée n'est pas celle de l'histoire de l'art, mais celle d'une approche sensorielle des œuvres pour faire l'expérience du musée.

45 min à 1 h selon les niveaux

VISITE EN AUTONOMIE

L'enseignant anime lui-même sa visite préparée en amont avec la médiatrice culturelle. Différents outils (dossier pédagogique, livrets de visite) sont disponibles autour du monument, des collections permanentes et des expositions temporaires. La visite se fait avec la classe sous la responsabilité et le discours de l'enseignant.

1 h à 1 h 30 selon les niveaux

PARCOURS SUR MESURE

La médiatrice culturelle est à l'écoute des enseignants pour étudier et mettre en place un parcours ou un projet personnalisé en lien avec le monument et/ou les collections du musée.

LES MODALITÉS DE RÉSERVATION



Visite accompagnée Le château de Saumur, de la forteresse au musée

EFFECTIFS ET ACCOMPAGNATEURS

Nous accueillons les classes dans la limite de 35 personnes, accompagnateurs compris.

Nous appliquons la législation en vigueur concernant le nombre réglementaire d'accompagnateurs (NOR:MENE2407159C Cirulaire du 16 juillet 2024) en acceptant toutefois un accompagnateur de plus pour permettre un encadrement optimal dans le musée :

MATERNELLE

- TPS / PS : **5 adultes accompagnateurs maximum (enseignant compris) / classe**
- MS / GS : **4 adultes accompagnateurs maximum (enseignant compris) / classe**

ÉLÉMENTAIRE ET COLLÈGE TOUS NIVEAUX

3 adultes accompagnateurs maximum (enseignant compris) / classe

Les accompagnateurs en plus devront s'acquitter du droit d'entrée.

CONTACT ET RÉSERVATION

Sophie SASSIER, médiatrice culturelle

Loïs SIMON, médiatrice culturelle

- Par téléphone au 02 41 40 24 40 ou au 02 41 40 24 43

- Par mail : chateau.publics@saumur.fr

- En utilisant la fiche contact sur le site du Château-Musée de Saumur :

<http://www.chateau-saumur.fr/groupe/les-visites-pedagogiques-pour-les-scolaires>

LES TARIFS

Établissements scolaires et péri-scolaires de la Ville de Saumur : **GRATUIT**

Établissements scolaires et péri-scolaires hors Ville de Saumur : **FORFAIT DE 75€ / CLASSE***

(dans la limite de 35 personnes maximum, élèves et accompagnateurs compris)

**Sous réserve d'augmentation au 1^{er} janvier 2027.*

Services : boutique, aire de pique-nique, toilettes publiques, parking autocars gratuit

LES HORAIRES D'OUVERTURE

Du 1^{er} septembre 2026 au 30 septembre 2026

Du 1^{er} avril 2027 au 30 juin 2027

du mardi au dimanche de 10 h à 18 h

Du 1^{er} octobre 2026 au 31 décembre 2026

Du 7 février 2027 au 31 mars 2027

du mardi au dimanche de 10 h à 13 h et de 14 h à 17 h 30

Fermeture hivernale du 1^{er} janvier 2027 au 5 février 2027

Ouverture tous les jours de 10 h à 19 h en juillet et août 2027

LE CHÂTEAU, SON HISTOIRE

DONJON ET FORTERESSE ROYALE

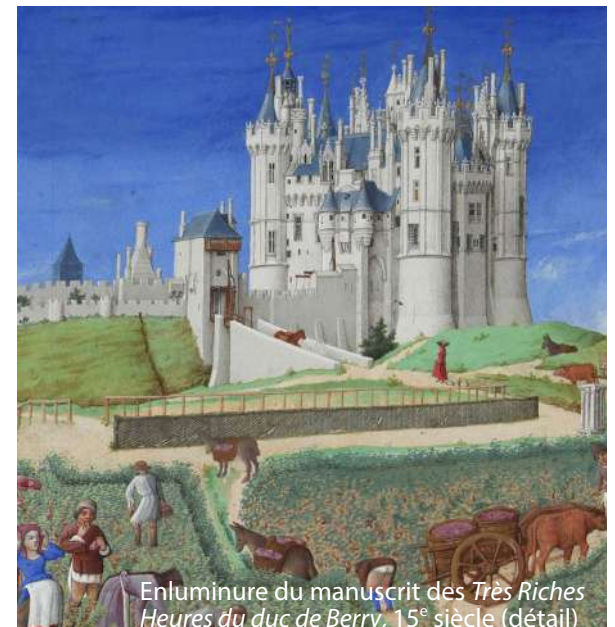
La confluence du Thouet et de la Loire a forgé un éperon rocheux sur lequel ont été construits la première abbaye de Saint-Florent et le château de Saumur. Dans la seconde moitié du 10^e siècle, Thibaud le Tricheur, comte de Blois et son fils Eudes I^{er} font élever une première enceinte (castrum) pour protéger l'abbaye et le château qui n'est alors qu'une simple tour de bois. Foulques Nerra prend la place en juillet 1026 et fait entrer Saumur dans le comté d'Anjou. Dès le 11^e siècle, les comtes d'Anjou font bâtir une imposante tour romane appareillée dont le niveau inférieur est toujours présent. À la fin du XI^e siècle, cette tour romane est progressivement emmottée. En 1203, le roi de France Philippe Auguste s'empare de Saumur aux dépens de la dynastie Plantagenêt et intègre la ville dans le domaine royal (1207). C'est pendant les premières années du règne de Saint Louis qu'est élevée une forteresse de plan trapézoïdal cantonnée de tours rondes (préceptes architecturaux philippiens).

LES PRINCES DE FLEUR DE LYS ET LE PALAIS PRINCIER

L'Anjou est une terre apanagée qui est confiée au fils cadet du roi. En 1356, le comté est ainsi entre les mains de Louis, fils de Jean II le Bon. La province est érigée en duché en 1360 et Louis I^{er}, duc d'Anjou, fait édifier un château-palais dont le faste princier s'illustre parfaitement dans l'enluminure des *Très Riches Heures du duc de Berry*. Les appartements sont richement décorés (décors sculptés des cheminées, pavements en terre cuite glaçurée) et le château s'orne en particulier d'une galerie à deux niveaux, d'une vis principale à loggia, d'un foisonnement de fleurs de lys pour les épis de faîtage, ou encore d'un escalier en vis double desservant appartements et belvédère. Cependant, cette résidence faite pour le séjour agréable des princes n'est pas exempte d'éléments d'architecture militaire, le chantier étant contemporain de la guerre de Cent Ans.



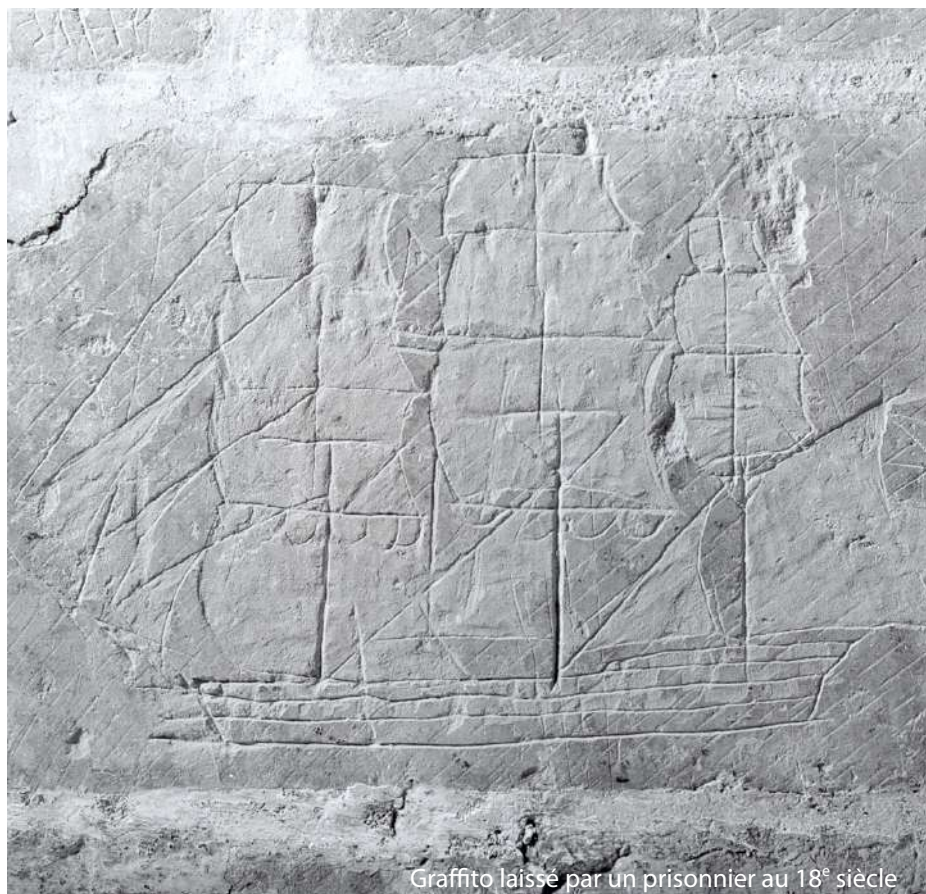
Voûte de l'escalier d'honneur du château



Enluminure du manuscrit des *Très Riches Heures du duc de Berry*, 15^e siècle (détail)

LA CITADELLE DU GOUVERNEUR ET LA PRISON D'ÉTAT

En avril 1589, le huguenot Philippe Duplessis-Mornay, conseiller du futur Henri IV, devient gouverneur de la ville. Saumur est, après la signature de l'Édit de Nantes en mai 1598, place de sûreté protestante. Le gouverneur engage d'impressionnantes campagnes de fortification dans la ville basse et au château. Autour de ce dernier, des bastions se déploient en étoile. Cette citadelle « à la moderne » est un ouvrage défensif efficace face aux développements de l'artillerie. Sous Louis XIV, le château devient lieu de garnison et prison. En 1810, Napoléon I^{er} transforme le bâtiment en prison d'État et de lourds aménagements intérieurs dénaturent les anciens appartements.



Graffito laissé par un prisonnier au 18^e siècle

LE MUSÉE MUNICIPAL

Le château, dès 1862, et son enceinte bastionnée, en 1964, sont classés au titre des Monuments Historiques. En 1906, la Ville rachète le château à l'État et en commence la restauration. Le musée municipal, créé en 1829 et installé dans les étages de l'Hôtel de Ville, prend place au château en 1912, tout comme la collection d'objets équestres de la Société du Musée du cheval. Le legs d'une importante collection d'arts décoratifs en 1919 (comte Charles Lair) enrichit considérablement le musée municipal, aujourd'hui **Musée de France**.



Le château vu des vignes

LES COLLECTIONS PERMANENTES DU MUSÉE

LES ARTS DÉCORATIFS

Le musée municipal, installé entre 1829 et 1912 à l'Hôtel de Ville, rassemblait diverses collections allant d'objets préhistoriques et d'antiquités gallo-romaines aux Beaux-Arts, en passant par une importante collection d'histoire naturelle. L'ensemble est déménagé au château en 1912 alors que les anciens appartements des ducs d'Anjou viennent d'être restaurés.

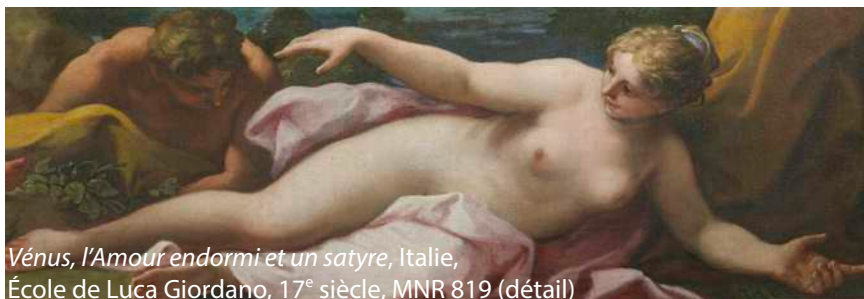
Des dons et des acquisitions dotent le musée d'un ensemble de peintures et de sculptures du 19^e et 20^e siècles dont plusieurs sont l'œuvre d'artistes régionaux, tels les sculpteurs David d'Angers (1788-1856), Jules Desbois (1851-1935), Albert Jouanneault (1888-1944), Alfred Benon (1887-1965).

En 1919, le comte Charles Lair (1841-1919), collectionneur éclairé et grand voyageur, lègue à la Ville sa collection d'œuvres d'art, constituée de sculptures, de meubles et surtout de céramiques (1300 pièces) : c'est l'une des plus belles collections de céramique de France car toutes les techniques de cet art sont brillamment illustrées et de nombreuses œuvres font référence.

La collection Lair comprend aussi des pièces magnifiques tels des émaux champlevés limousins des 12^e et 13^e siècles, des sculptures sur bois, pierre ou albâtre d'origine française, flamande, espagnole, allemande, des ornements liturgiques, des manuscrits...

Le musée expose aussi depuis 1965, au terme d'un accord entre l'administration des Monuments Historiques, le clergé et la municipalité, des tapisseries à sujets profanes provenant de l'église Notre-Dame de Nantilly à Saumur. Parmi ces chefs-d'œuvre de la période médiévale, *Le Bal des Sauvages* tissé dans les Flandres à la fin du 15^e siècle.

L'exceptionnelle collection de tapisseries et l'unique collection de céramiques occupent actuellement le premier étage du château avec meubles, tableaux, sculptures, et offrent un parcours artistique à travers le Moyen Âge, la Renaissance et la période classique.



LES COLLECTIONS PERMANENTES DU MUSÉE

LA COLLECTION CHEVAL

Cette collection, rassemblée à Saumur par des passionnés d'équitation réunis en Société du Musée du cheval et sous l'impulsion du vétérinaire-major Joly (1860-1920), est exposée au château depuis 1912. Dévolue à la Ville en 1957, elle bénéficie depuis 2021 d'une présentation par roulement. La collection comprend plus de 7200 œuvres et objets : des pièces de harnachement et d'éperonnerie, des costumes, des instruments vétérinaires, des éléments anatomiques mais aussi des peintures, des sculptures, des estampes, des livres, des photographies et des céramiques se rapportant aux équidés.

Des dons, des acquisitions et des dépôts de l'État enrichissent la collection initiale, permettant à l'ensemble de retracer l'histoire du cheval et de son harnachement à travers les âges (de la Préhistoire au 20^e siècle) et à travers le monde (Europe, Asie, Amérique et Afrique).

Ce parcours historique et ethnologique propose des pièces d'exception, à la fois d'un point de vue esthétique mais aussi technique, mettant en avant la qualité de leur réalisation et l'ingéniosité de leur invention.

L'exposition *Jeux et Joutes à cheval* s'arrête le 31 décembre 2026 et une nouvelle présentation sera proposée à partir de février 2027.

À cette occasion, une soixantaine de pièces de harnachement liées à l'équitation western sera exposée.



Étrier à branches en arc, Italie (?), 16^e siècle, collection cheval



2^e étage, collection cheval, salle Peton



2^e étage, collection cheval, vitrine Amérique du Sud

UNE ÉQUIPE, UN MONUMENT, DES COLLECTIONS, DES ACTIONS

Le Château-Musée de Saumur compte une trentaine d'agents, permanents ou contractuels, au service des publics. Des agents aux compétences scientifiques et techniques permettent la présentation et la valorisation des collections du musée municipal. Chaque année, l'équipe met en œuvre le suivi des expositions permanentes, le renouvellement des expositions temporaires, la programmation d'animations et l'accueil des publics. Le visiteur, amateur ou spécialiste, en quête de plaisir et de connaissances trouvera un accueil privilégié auprès d'interlocuteurs spécialisés.

CONSERVATION

Conservatrice en chef du patrimoine,
cheffe d'établissement : **Estelle Géraud**
Régisseuse des collections : **Nathalie Halgand**
Chargée de la collection cheval : **Hélène Dubois**
musee@saumur.fr

ADMINISTRATION

Secrétariat : **Christelle Boissinot**
Intendance : **Sylvie Billon**
chateau@saumur.fr

PROMOTION - COMMUNICATION

Chargée de promotion : **Chantal Chauvry-Lanche**
chateau.promotion@saumur.fr

MÉDIATION

Médiatrices culturelles, chargées d'actions pédagogiques :
Sophie Sassier
Loïs Simon
Tout au long de l'année, le service des publics travaille en partenariat avec l'Éducation nationale, la DRAC Pays de la Loire et de nombreux intervenants, artistes et professionnels associés, pour vous proposer des parcours adaptés.
chateau.publics@saumur.fr

ACCUEIL - RÉGIE

L'équipe d'accueil du Château-Musée est à votre écoute et à votre disposition dès votre arrivée. N'hésitez pas à demander des renseignements à la billetterie du Château-Musée et aux agents de surveillance présents dans les salles, qui garantissent aussi votre sécurité.

Responsable Boutique-Billetterie : **Hélène Dubois**
Régisseuses : **Catherine Fina, Dagmar Dumont, Anna Rolanova, Lorraine Poinset de Sivry, Nathalie Manigand.**
chateau.regie@saumur.fr

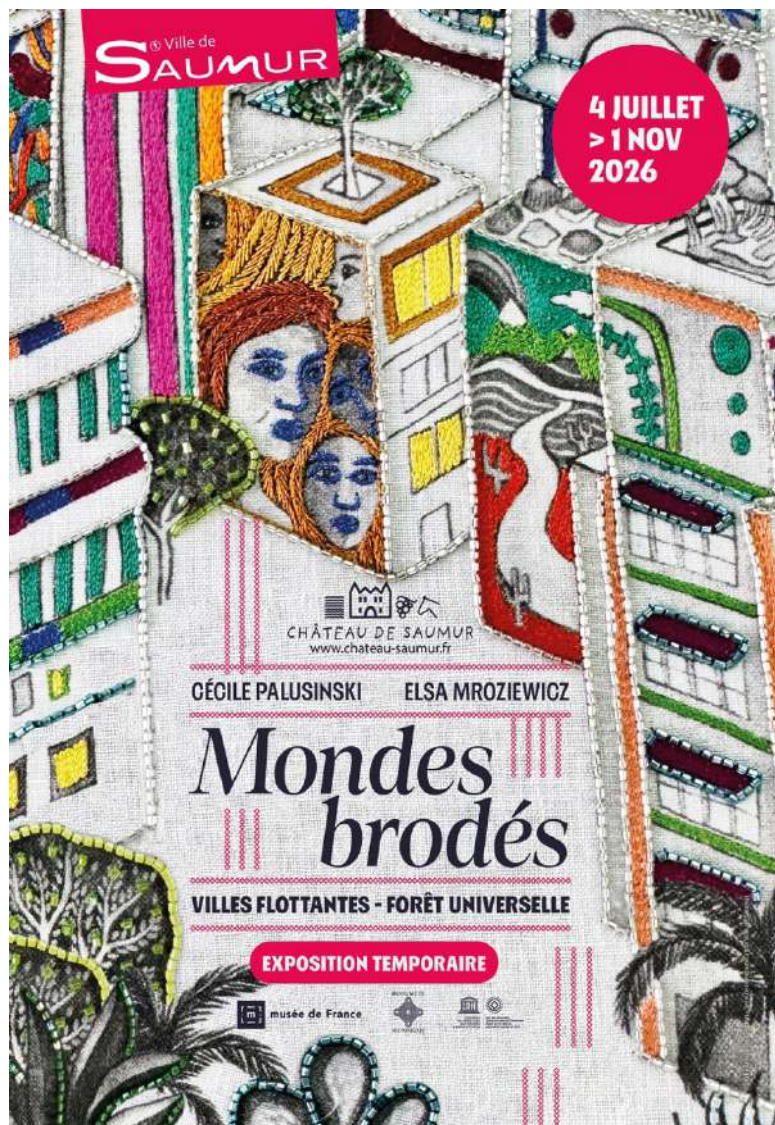
Ainsi qu'une quinzaine d'agents à l'accueil, l'animation de visites guidées et la surveillance des salles du musée.

ENTRETIEN - LOGISTIQUE

L'accrochage, l'éclairage, la fabrication de socles, le mouvement des œuvres, mais aussi l'entretien des espaces de visite et des réserves... autant de domaines indispensables au bon fonctionnement du musée et au confort du visiteur ! **Pascale Royer, Danielle Brémaud et Jimmy Prieur** sont soutenus, au gré des besoins, par les équipes du service bâtiment et du service fêtes et cérémonies de la Direction des Moyens techniques de la ville.

Animaux brodés et poésies du corps

Mondes brodés. Villes flottantes - Forêt universelle. Cécile Palusinski & Elsa Mroziewicz
Exposition temporaire



PARCOURS-ATELIER – 1 H 15 – DU MARDI 15 SEPTEMBRE AU VENDREDI 16 OCTOBRE 2026

Du cobra au bison, en passant par le loup et la salamandre, les animaux de l'exposition *Mondes brodés. Villes flottantes – Forêt universelle* invitent les enfants à bouger au musée ! En les observant, les enfants entrent dans leur monde en pratiquant des postures simples et ludiques inspirées du yoga. Une invitation à découvrir les œuvres d'art au rythme lent et poétique des mouvements de son corps. L'activité prend appui sur les créations contemporaines de Cécile Palusinski et Elsa Mroziewicz, œuvres-mondes au message fort sur la préservation de notre planète, les enjeux de développement durable, la préservation des espèces animales, la question des océans.

Prévoir une tenue adaptée.

COLLECTION DES ARTS DÉCORATIFS DU CHÂTEAU-MUSÉE

THÈMES : ART CONTEMPORAIN / PROTECTION DE L'ENVIRONNEMENT /
FAUNE ET FLORE / VOYAGE / POÉSIE / LANGAGE CORPOREL

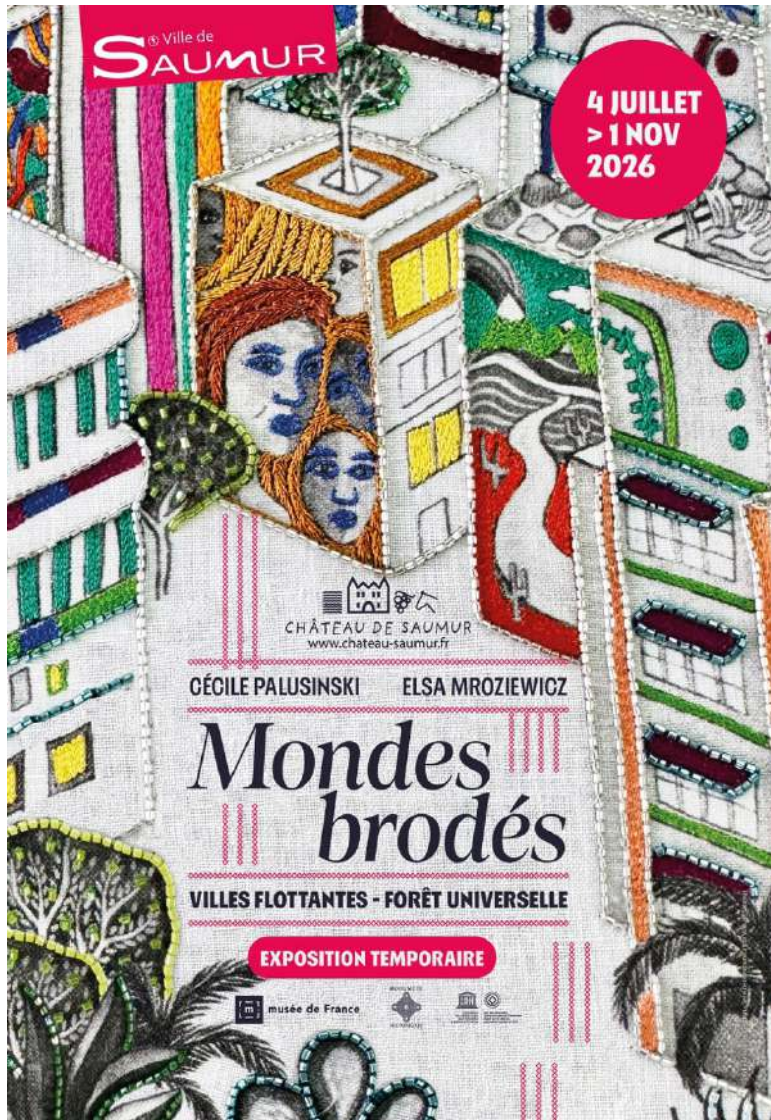
NIVEAUX : PS-MS-GS-CP

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Faire ses premiers pas au musée et se confronter à la création artistique
Observer, raconter, questionner les œuvres
Découvrir différents langages dont l'expression avec le corps
Découvrir un nouvel usage du numérique
Sensibiliser au monde contemporain et ses enjeux environnementaux

Les gardiens du monde

Mondes brodés. Villes flottantes - Forêt universelle. Cécile Palusinski & Elsa Mroziowicz
Exposition temporaire



PARCOURS-ATELIER – 1 H 30 – DU MARDI 15 SEPTEMBRE AU VENDREDI 16 OCTOBRE 2026

Les élèves partent à la découverte des œuvres contemporaines d'Elsa Mroziowicz (artiste visuelle) et Cécile Palusinski (écrivaine et artiste sonore). Ces œuvres-mondes portent un message fort autour de la préservation de l'environnement, des enjeux de développement durable, de la préservation des espèces animales et des océans. Les créations questionnent le rapport de l'être humain à son environnement et apportent des solutions écologiques inspirantes à travers de nombreux récits collectés à travers le monde.

En fin de visite, les élèves sont invités à réaliser des mondes imaginaires avec des éléments naturels et/ou recyclés.

COLLECTION DES ARTS DÉCORATIFS DU CHÂTEAU-MUSÉE

THÈMES : ARTS / TECHNIQUES ET SAVOIR-FAIRE / ART CONTEMPORAIN / PROTECTION DE L'ENVIRONNEMENT / FAUNE ET FLORE / DÉVELOPPEMENT DURABLE / ENGAGEMENT / VOYAGE / POÉSIE / NUMÉRIQUE

NIVEAUX : CE1-CE2-CM1-CM2

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Observer, raconter, questionner les œuvres

S'approprier les œuvres d'art contemporaines ou anciennes exposées

Découvrir un nouvel usage du numérique

Sensibiliser au monde contemporain et ses enjeux environnementaux

Sensibiliser aux enjeux citoyens

Luxe Amer

2001-2026, célébration des 25 ans de la Loi Taubira

L'exposition temporaire **Luxe amer** présenté par le Château-Musée de Saumur est un dispositif labellisé qui a pour ambition de redonner à voir les collections, notamment les arts décoratifs, au prisme du commerce colonial et esclavagiste qui irrigue l'économie et la société européennes à l'époque moderne.



PARCOURS – 1 H 30 – DU MARDI 15 SEPTEMBRE AU VENDREDI 27 NOVEMBRE 2026

Le 10 mai 2001 était votée à l'unanimité par le Sénat la loi, dite Loi Taubira, par laquelle la France a été le premier pays dans le monde à reconnaître la traite et l'esclavage comme crimes contre l'humanité. La loi demandait dans son article 2, que « Les programmes scolaires [accordent] à la traite négrière et à l'esclavage la place conséquente qu'ils méritent ». L'esclavage est abordé en CM1 pour la dimension coloniale au sein du thème « le temps des rois » et en CM2 au sein du thème « le temps de la République » par le décret d'abolition de 1848. Le parcours commenté de l'exposition permet aux élèves de compléter et de renouveler les apprentissages en lien avec la question de l'esclavage, thème qui tient souvent une place tenue dans les programmes du premier degré. À noter que les esclavages, leurs formes et leurs dimensions mémorielles résonnent avec différentes disciplines et enseignements : lettres, histoire-géographie, langues vivantes, enseignement moral et civique.

COLLECTION DES ARTS DÉCORATIFS DU CHÂTEAU-MUSÉE

THÈMES : COMMERCE TRIANGULAIRE ET ESCLAVAGE / GÉOGRAPHIE / SOCIÉTÉS / ÉCHANGES CULTURELS / SCIENCES ET TECHNIQUES

NIVEAUX : CM1-CM2

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Découvrir les objets d'art du musée, leur histoire, leurs usages
Découvrir à travers les archives des faits d'histoire et des faits de sociétés
Comprendre l'histoire du commerce triangulaire et l'esclavage
Comprendre le rôle des océans dans la mondialisation des échanges



Plat ovale « aux jeux d'enfants », centre indéterminé, 19^e siècle (détail)

ACTIONS POUR LES MATERNELLES



Sur les traces des patounes

VISITE ACCOMPAGNÉE - 1 h

San-numérodinvent-R, le petit chaton du château, est encore parti se promener dans les salles du musée, mais cette fois-ci impossible de remettre la main sur lui ! Où peut-il être ? Fait-il encore sa sieste sur le fauteuil Louis XV ou est-il en train de jouer avec les fils de laine de la tapisserie du *Bal des sauvages* ? Les enfants vont devoir le retrouver, avant qu'il ne fasse une bêtise, en suivant les traces de ses petites pattes dissimulées dans le château.

COLLECTION PERMANENTE DU MUSÉE

THÈMES : FORMES / COULEURS /
MATÉRIAUX / SCULPTURES /
PEINTURES / ANIMAUX

TOUTE L'ANNÉE

NIVEAUX : **PS - MS - GS**

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Faire ses premiers pas au musée

Observer les œuvres

Découvrir et comprendre des usages

Appréhender espaces et volumes

Enrichir son vocabulaire



Assiette « aux Chinois », Rouen ou Sinceny, vers 1730-1740 (détail)



Plat « Chinois défilant dans un paysage », Nevers, vers 1680-1700 (détail)



Assiette « aux marchands levantins », Rouen, vers 1780 (détail)

Kamishibai au musée

PARCOURS CONTÉ - 1 h

À travers l'art du petit théâtre japonais, les élèves partent pour un voyage conté et illustré entre Orient et Occident. Sous leur regard, pagodes, mandarins, fleurs et oiseaux prendront vie et leur feront le récit des longs voyages en mer depuis la Chine et le Japon vers les ports et les ateliers de Hollande et de France. Une animation poétique et originale destinée aux plus petits pour découvrir, à travers un périple aux riches décors orientaux, l'importante collection de céramiques du château de Saumur.

COLLECTION PERMANENTE DU MUSÉE

THÈMES : FORMES / COULEURS /
VOYAGE / ANIMAUX / PEINTURES /
CÉRAMIQUE

TOUTE L'ANNÉE

NIVEAUX : **PS - MS - GS**

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Faire ses premiers pas au musée
Observer les œuvres
Découvrir et comprendre des usages
Découvrir le monde et les voyages
Enrichir son vocabulaire

Sur la piste de Bayard

VISITE ACCOMPAGNÉE - 1 h - JUSQU'AU JEUDI 17 DÉCEMBRE 2026

Entendez l'histoire de Bayard, le cheval enchanté et immortel des quatre fils Aymon, qui a défié Charlemagne. Il se cache depuis des siècles et personne n'arrive à le voir ou à l'attraper ! Pourtant, il a laissé des indices de son passage au château. Les enfants pourront-ils les reconnaître parmi les objets du musée ?

COLLECTION PERMANENTE DU MUSÉE

THÈMES : FORMES / COULEURS
MATÉRIAUX / CHEVAL / VOYAGE
VIE QUOTIDIENNE / ANATOMIE

TOUTE L'ANNÉE

NIVEAUX : **PS - MS - GS**

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Faire ses premiers pas au musée
Observer les œuvres
Découvrir et comprendre des usages
Aborder l'histoire par le conte
Enrichir son vocabulaire



© Marine Peters



Soucoupe au décor Kakiemon dit « à la haie »,
Chantilly, vers 1735-1740 (détail)



Gargouille sculptée, aile sud du château (détail)



Chien de Fô, Nevers, vers 1660-1680

Petites bêtes au musée...

PARCOURS-ATELIER - 1 h

Au château de Saumur, les élèves partent à la recherche des petites bêtes, à plumes ou à poils, volantes ou galopantes, familières ou fantastiques ! L'atelier ludique permet de faire ses premiers pas au musée pour découvrir les œuvres d'art en s'amusant. Il s'agit d'être rusé comme un renard, de ne pas donner sa langue au chat et de repartir fier comme un paon avec sa propre petite bête faite maison !

ARCHITECTURE ET
COLLECTION PERMANENTE DU MUSÉE

THÈMES : FORMES / COULEURS /
MATÉRIAUX / SCULPTURES /
PEINTURES / ANIMAUX / SYMBOLES

TOUTE L'ANNÉE

NIVEAUX : **MS - GS**

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Observer, raconter, questionner les œuvres

Découvrir et comprendre des usages

Découvrir le monde animal et les récits associés

Enrichir son vocabulaire

Cheval, qui aides-tu ?

PARCOURS-ATELIER - 1 h 15 - JUSQU'AU JEUDI 17 DÉCEMBRE 2026

« Presque aussi puissant que le bœuf, j'ai tiré tout type de véhicules, de la charette à foin au char de course. Plus rapide et plus élégant que l'âne, plus confortable que le chameau, j'ai porté seigneurs et chevaliers, nobles dames et compétiteurs depuis plus de 5000 ans. Je suis le cheval, que l'on élève, soigne et harnache pour aider les femmes et les hommes dans leurs diverses activités. »

Une approche pédagogique et ludique du rôle de l'animal et des techniques mises en œuvre pour intégrer le cheval dans les diverses activités humaines.



Mors à canon brisé, Inde (?), 19^e siècle



Livre des tournois, Allemagne, 1560-1570, J.Paul Getty Museum, Los Angeles



Etrier garni d'un grelot, Inde, 19^e siècle



Mosaïque d'un aurige, Italie, 4^e siècle

COLLECTION PERMANENTE DU MUSÉE

THÈMES : FORMES / COULEURS / MATÉRIAUX
CHEVAL / VIE QUOTIDIENNE

TOUTE L'ANNÉE

NIVEAUX : **MS - GS**

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Observer, raconter, questionner les œuvres

Se situer dans le temps et l'espace

Découvrir et comprendre des usages

Apprendre de nouvelles notions

Développer l'esprit de coopération

Enrichir son vocabulaire



Cour d'honneur, vue de l'angle nord-est



Balustrade ajourée du belvédère, aile sud du château

Alphabet façade

VISITE ACCOMPAGNÉE - 1 h

Parcours ludique et jeux de formes pour découvrir l'architecture médiévale, ses spécificités et ses usages à travers la vie quotidienne des seigneurs angevins. Tout en arpentant les lieux, les élèves, accompagnés des péripéties des anciens occupants du château, retracent dix siècles d'histoire et d'évolution architecturale grâce aux jeux de formes et aux jeux sonores. Les comptines et les onomatopées de tous âges sont les bienvenues !

HISTOIRE ET ARCHITECTURE

THÈMES : FORMES / COULEURS /
MATÉRIAUX / SCULPTURES /
ARCHITECTURE

TOUTE L'ANNÉE

NIVEAUX : **MS - GS**

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Observer, raconter, questionner l'architecture
Découvrir et comprendre des usages
Se déplacer dans le temps et dans l'espace
Découvrir le Moyen Âge
Enrichir son vocabulaire





La Chasse au faucon, Flandres, vers 1450

ACTIONS POUR LES ÉLÉMENTAIRES



Le belvédère, aile sud du château



L'escalier d'honneur et l'aile nord du château

Alphabet façade

VISITE ACCOMPAGNÉE - 1 h

Parcours ludique et jeux de formes pour découvrir l'architecture médiévale, ses spécificités et ses usages à travers la vie quotidienne des seigneurs angevins. Tout en arpentant les lieux, les élèves, accompagnés des péripéties des anciens occupants du château, retracent dix siècles d'histoire et d'évolution architecturale grâce aux jeux de formes et aux jeux sonores. Les comptines et les onomatopées de tous âges sont les bienvenues !

HISTOIRE ET ARCHITECTURE

THÈMES : FORMES / COULEURS /
MATÉRIAUX / SCULPTURES /
ARCHITECTURE

TOUTE L'ANNÉE

NIVEAUX : **CP**

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Observer, raconter, questionner l'architecture
Découvrir et comprendre des usages
Se déplacer dans le temps et dans l'espace
Découvrir le Moyen Âge
Enrichir son vocabulaire



Shirin, la reine joueuse de polo

PARCOURS CONTÉ – 1 h 30 - JUSQU'AU JEUDI 17 DÉCEMBRE 2026

Écoute l'histoire de Shirin, reine d'Arménie, et de Khosrow II, prince sassanide, que la passion du polo a réuni.

Découvre comment ce premier jeu de balle et de maillet du monde, considéré comme le plus ancien des sports d'équipe, a été pratiqué depuis la fin de l'Antiquité. Intégré à la *furūsiyya*, il s'est diffusé dans toutes les régions traversées par la Route de la soie et a connu une grande popularité en Chine comme en Inde.

COLLECTION PERMANENTE DU MUSÉE

THÈMES : FORMES / COULEURS

MATÉRIAUX / CHEVAL / ANATOMIE

VOYAGE / USAGES / COUTUMES

TOUTE L'ANNÉE

NIVEAUX : CP - CE1 - CE2

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Comprendre un conte

Observer les œuvres

Découvrir et comprendre des usages

Découvrir le monde et les voyages

Enrichir son vocabulaire



Shirin et Khosrow II, jouant au polo, Iran, 16^e siècle, Walters Art Museum Baltimore



Le château vu de l'ouest

Le château de Saumur, de la forteresse au musée

VISITE ACCOMPAGNÉE - 1 h 30

Comprendre un monument de plus de 1000 ans en explorant son histoire, ses personnages clés, ses évolutions architecturales à travers l'observation et l'expérimentation. Du château fort à la prison d'État, du palais fastueux au musée municipal, les élèves traversent les époques en compagnie des seigneurs angevins, rois et reines de France qui ont fait vivre le château de Saumur. Un livret de visite complète l'expérience de visite. Le discours s'adapte au niveau des élèves reçus.



La galerie, aile nord du château

HISTOIRE ET ARCHITECTURE

THÈMES : ARCHITECTURE /
MOYEN ÂGE / FÉODALITÉ /
PATRIMOINE / MUSÉE

TOUTE L'ANNÉE

NIVEAUX : **DU CP AU CM2**

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Observer, raconter, questionner l'architecture

Découvrir et comprendre des usages

Compléter ses connaissances sur le Moyen Âge et la société féodale

Se déplacer dans le temps et dans l'espace

Enrichir son vocabulaire

Une heure chez un seigneur au Moyen Âge

VISITE ACCOMPAGNÉE - 1 h 30

De la chapelle à la chambre de parement, de la chaire au coffre, les élèves s'initient à l'art de vivre d'un seigneur de la fin du Moyen Âge. Les salles du château et les collections de mobilier qu'elles abritent illustrent les usages de l'époque et les enjeux d'une société régie par la féodalité. La richesse des matières et les découvertes techniques assuraient au seigneur, qui se déplaçait de manoirs en châteaux, un nomadisme de luxe. Un livret de visite complète l'expérience de visite.

HISTOIRE ET ARCHITECTURE
COLLECTION PERMANENTE DU MUSÉE

THÈMES : ARCHITECTURE / ARTS DÉCORATIFS /
MOBILIER / MOYEN ÂGE / FÉODALITÉ /
ART DE VIVRE

TOUTE L'ANNÉE

NIVEAUX : **DU CE1 AU CM2**

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Observer, raconter, questionner l'architecture

Découvrir et comprendre des usages

Compléter ses connaissances sur le Moyen Âge et la société féodale

Se déplacer dans le temps et dans l'espace

Découvrir le Moyen Âge : mode de vie et progrès techniques

Enrichir son vocabulaire



Enluminure du manuscrit des Très Riches Heures du duc de Berry, 15^e siècle (détail)



Chambre de retrait, 1^{er} étage, collection arts décoratifs



Pinacle sculpté de la lucarne, aile sud du château



Pâmoison de la Vierge, Pays-Bas, 1^{er} quart 16^e siècle

La sculpture : entre château et musée

PARCOURS-ATELIER - 1 h 30

Les œuvres sculptées, issues de la taille ou du modelage, faites de terre, pierre ou bois, sont partout dans les salles du musée ou dans les décors de tuffeau du château. Les élèves explorent la diversité des représentations, des techniques et des matériaux et replacent les œuvres dans le temps et dans leur contexte. Ce parcours-atelier fait appel aux sens et convoque exceptionnellement le toucher.

HISTOIRE ET ARCHITECTURE
COLLECTION PERMANENTE DU MUSÉE

THÈMES : BEAUX ARTS / TECHNIQUES / VOLUME
CRÉATION / SCULPTURES / RELIGION /
SAVOIR-FAIRE / ART DE VIVRE / SOCIÉTÉ

TOUTE L'ANNÉE

NIVEAUX : **DU CE1 AU CM2**

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Observer, raconter, questionner les œuvres
Découvrir et comprendre des usages
Découvrir les sciences et techniques, les savoir-faire
Comprendre les effets du geste et de l'outil sur la matière
Mettre en relation une œuvre et un fait historique ou une époque
Enrichir son vocabulaire



Éperon de joute, Allemagne, fin du 15^e siècle - début du 16^e siècle



2^e étage, collection cheval, vitrine Asie centrale

Jeux & joutes à cheval

PARCOURS-ATELIER - 1 h 30 - JUSQU'AU JEUDI 17 DÉCEMBRE 2026

De l'Antiquité à nos jours, sur tous les continents, sans différence d'âge et parfois de genre, le cheval offre à l'être humain sa force et sa rapidité, lui faisant découvrir l'esprit de compétition.

Il permet aux cavaliers de se confronter à de rudes adversaires, en duel ou en troupe, dans un champ bordé de lices ou en terrain ouvert, repoussant ainsi les limites du jeu.

Les élèves appréhendent le vocabulaire lié aux différentes pratiques sportives de l'équitation. La visite se termine par un jeu de petits chevaux géant où chacun pourra tester ses connaissances de façon pédagogique et ludique.

COLLECTION PERMANENTE DU MUSÉE

THÈMES : MATÉRIAUX / CHEVAL / SPORT / JEUX
HARNACHEMENT / VIE QUOTIDIENNE / ANATOMIE

TOUTE L'ANNÉE

NIVEAUX : **DU CE1 AU CM2**

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Observer, raconter, questionner les œuvres

Découvrir et comprendre des usages

Situer et nommer les différentes parties du corps du cheval

Découvrir l'histoire des civilisations

Développer l'esprit de coopération

Enrichir son vocabulaire



Assiette « aux Chinois », Rouen ou Sinceny, vers 1730-1740 (détail)



Plat « Chinois défilant dans un paysage », Nevers, vers 1680-1700 (détail)



Assiette « aux marchands levantins », Rouen, vers 1780 (détail)

Kamishibai au musée

PARCOURS-ATELIER - 1 h 30

À travers l'art du petit théâtre japonais, les élèves partent pour un voyage conté et illustré entre Orient et Occident. Sous leur regard, pagodes, mandarins, fleurs et oiseaux prendront vie et leur feront le récit des longs voyages en mer depuis la Chine et le Japon vers les ports et les ateliers de Hollande et de France. Une animation poétique et originale pour découvrir, à travers un périple aux riches décors orientaux, l'importante collection de céramiques du château de Saumur. Un atelier créatif (planches de Kamishibai inspirées des objets du musée) complète la visite.

COLLECTION PERMANENTE DU MUSÉE

THÈMES : ARTS DÉCORATIFS / TECHNIQUES /
CÉRAMIQUE / VOYAGE / SAVOIR-FAIRE / DESSIN

TOUTE L'ANNÉE

NIVEAUX : **CM1 - CM2**

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Observer, raconter, questionner les œuvres

Découvrir et comprendre des usages

Découvrir les sciences et techniques, les savoir-faire

Découvrir différentes cultures à travers le monde

Découvrir le commerce maritime

Enrichir son vocabulaire

Orient - Occident, voyage de céramiques !

VISITE ACCOMPAGNÉE - 1 h 30

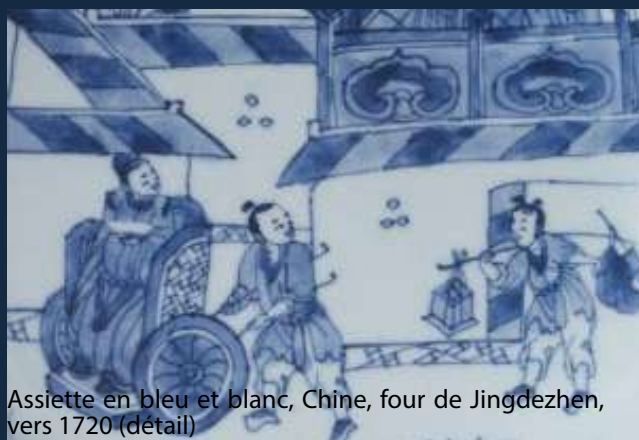
À partir du 17^e siècle, le commerce maritime ouvre de nouvelles routes sur toutes les mers du globe et les échanges économiques comme les échanges culturels se développent. On voit apparaître les Compagnies des Indes, associations de négociants qui commercent avec les contrées dites lointaines : l'Amérique ou l'Asie. La concurrence est féroce afin d'obtenir les monopoles et les riches cargaisons sont parfois la proie des corsaires, parfois des pirates ! L'exceptionnelle collection de faïences et de porcelaines exposée au Château-Musée, à travers ses usages et ses décors, est le support idéal pour explorer le monde, les interactions culturelles entre les peuples ainsi que les échanges de savoirs et de techniques.



Assiette décor «à la pagode», Rouen, vers 1730-1740 (détail)



Assiette «aux marchands levantins», Rouen, vers 1780 (détail)



Assiette en bleu et blanc, Chine, four de Jingdezhen, vers 1720 (détail)

COLLECTION PERMANENTE DU MUSÉE

THÈMES : ARTS DÉCORATIFS / ANCIEN RÉGIME /
TECHNIQUE ET SAVOIR-FAIRE / CÉRAMIQUE /
COMMERCE TRIANGULAIRE / ART DE VIVRE

TOUTE L'ANNÉE

NIVEAUX : **CM1-CM2**

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Observer, raconter, questionner les œuvres
Découvrir et comprendre des usages, des décors
Découvrir les sciences et techniques
Découvrir le commerce maritime
Enrichir son vocabulaire

Métier de haute lisse, tissage en cours



L'art de la tapisserie

PARCOURS-ATELIER - 1 h 30

Du fil de laine au fil de soie, l'art du licier se révèle aux élèves dans cette visite thématique et didactique. Grâce aux exceptionnelles tapisseries exposées au Château-Musée, tissées entre les 15^e et 18^e siècles en France ou dans les Flandres, les élèves découvrent et comprennent les techniques et les savoir-faire de l'art de la tapisserie. Les peintres et artisans puisent leur inspiration dans les textes et récits issus de la religion, la mythologie ou le fait d'histoire.

Tenture Les Enfants Jardiniers, Le grand printemps, Manufacture des Gobelins, après 1717 (détail)



COLLECTION PERMANENTE DU MUSÉE

THÈMES : ARTS DÉCORATIFS / TECHNIQUES / CRÉATION
TAPISseries / RELIGION / LETTRES
SAVOIR-FAIRE / ART DE VIVRE / SOCIÉTÉ

TOUTE L'ANNÉE

NIVEAUX : **CM1-CM2**

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Observer, raconter, questionner les œuvres
Découvrir et comprendre des usages
Découvrir les sciences et techniques, les savoir-faire
Comprendre les effets du geste et de l'outil sur la matière
Mettre en relation une œuvre et un fait historique ou une époque
Enrichir son vocabulaire

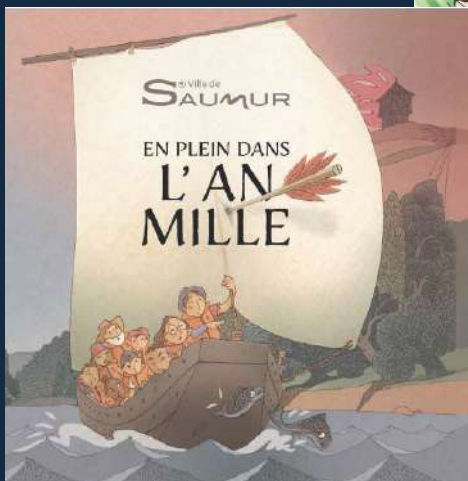
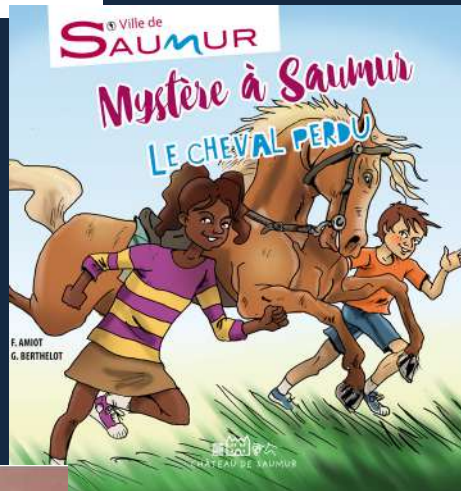
SUPPORTS PÉDAGOGIQUES ET CADEAUX DE FIN DE CYCLE

La Ville de Saumur, dans le cadre de son projet éducatif territorial, a coordonné avec le service Ville d'Art et d'Histoire (édition 2019 et édition 2026) et le service Château-Musée (éditions 2019, 2022 et 2026) un projet pédagogique autour de la création d'ouvrages jeunesse illustrés.

Ces trois livres associent découverte patrimoniale et travail d'écriture. Les contenus du tome ***Mystère à Saumur, le trésor caché*** ont ainsi été réalisés avec la complicité des élèves de la classe de CM2 de l'école des Récollets (enseignant M. Latorre) et les élèves de la classe de CM1-CM2 de l'école Saint-Louis (enseignantes Mme Séjourné et Mme Huron), année scolaire 2018/2019. Ceux du tome ***Mystère à Saumur, le cheval perdu*** ont été réalisés avec la complicité des élèves de la classe de CM2 de l'école Maremaillette (enseignante Mme Cassin) et les élèves de la classe de CM1-CM2 de l'école Notre-Dame de la Visitation (enseignante Mme Pécheux), année scolaire 2021/2022. Enfin, la dernière parution ***En plein dans l'an mille*** s'est faite avec la complicité des élèves de la classe de CM2 de l'école du Dolmen (enseignante Mme Craquelin) et les élèves de la classe de CM1-CM2 de l'école de l'Abbaye (enseignant M. Toullelan), année scolaire 2025/2026.

Au rythme de leur parution, ces ouvrages sont remis à tous les élèves de CM2 des écoles de Saumur, en fin d'année scolaire, comme cadeau de fin de cycle élémentaire.

Les tomes ***Mystère à Saumur, le trésor caché*** et ***En plein dans l'an mille*** sont disponibles à la vente à la boutique du Château-Musée.



BONNE CONDUITE AU MUSÉE

Le Château-Musée est heureux de vous accueillir avec vos élèves pour une visite ou un atelier mais il est important de veiller aux règles de comportement nécessaires à la qualité de l'accueil de tous les visiteurs. Sont portées à la connaissance des enseignants qui amènent leurs élèves en groupe, accompagnés par un médiateur ou en visite libre, les règles suivantes :

- Les élèves sont sous la responsabilité des enseignants et des accompagnateurs. Aucun élève ne doit être laissé seul dans le musée.
- Respecter la visite et la tranquillité des autres visiteurs du musée, respecter le travail du médiateur.
- Il est interdit de courir, crier, manger et boire dans le musée.
- Les œuvres sont fragiles et uniques. Pour préserver leur bonne conservation : ne pas toucher aux œuvres, ne pas s'asseoir sur le mobilier de collection.
- Seul l'usage de crayons à papier et de crayons de couleur est autorisé dans le musée. Pour tout travail plastique dans les salles du musée, l'accord préalable des équipes du Château-Musée est requis.
- Les photographies sont autorisées sans flash.

Merci de votre compréhension,
L'équipe du Château-Musée

ACCÈS

Château-Musée de Saumur
Esplanade Hubert Landais
49400 SAUMUR

coordonnées GPS : WGS84

Long. 0°04'21.39438 – Lat.47°15'25.46870

www.chateau-saumur.fr
chateau.publics@saumur.fr

Accueil : 02 41 40 24 40

CRÉDITS PHOTOGRAPHIQUES

© Château-Musée de Saumur, sauf © Audrey Pichard page 3 © Musée Condé, Chantilly pages 6, 25 © DR pages 7, 30 © Martine Beck Coppola pages 8, 14, 15, 16, 17, 28, 29 © Léa Portier pages 9, 17, 27 © Adagp, Paris, 2025 / © Rada Akbar © Museum Los Angeles - J. Paul Getty page 19 © Villa Casale de Piazza page 19 © Château-Musée de Saumur, Montévideo, C. Petiteau pages 19, 26, 27 © Alexandre Hellebuyck couverture et page 22 © Walters Art Museum de Baltimore page 23 © Château-Musée de Saumur, A. Chudeau page 25.

