



Château
de Lunéville

Un site du conseil départemental
de Meurthe-et-Moselle

LIVRET PÉDAGOGIQUE
À DESTINATION DES ENSEIGNANTS

ANNÉE SCOLAIRE

2023 —

— 2024



ANCRAGE DANS LES ATTENTES DE L'ÉDUCATION NATIONALE

Le programme d'activités artistiques et culturelles du château de Lunéville s'inscrit dans l'objectif « 100% EAC » de l'Education Nationale, pour que tout élève profite au moins une fois par an d'une action culturelle, de **la maternelle au lycée**, qu'il soit dans l'enseignement général, l'enseignement adapté ou l'enseignement professionnel.

Ce programme d'activités est basé sur les trois principes de l'Education Artistique et Culturelle : **la rencontre avec des œuvres, la pratique culturelle et l'acquisition de connaissances.** Il privilégie les actions interdisciplinaires, en lien avec les domaines de l'Histoire des Arts, et les priorités de l'EAC, que sont : **éveiller la curiosité, s'exprimer, et développer l'esprit critique.**

L'offre pédagogique du château de Lunéville est variée et propose des visites, des ateliers, des rencontres avec des artistes et des œuvres d'art, des artisans et un patrimoine d'exception. L'équipe de médiation et l'enseignant-relais sont aussi présents pour vous accompagner dans la mise en place d'offres Pass culture et de projets

personnalisés, dans le cadre de vos enseignements et du Parcours d'Education Artistique et Culturelle de votre établissement.



Nous vous attendons donc avec vos classes pour optimiser la mise en œuvre de vos projets personnels et/ou pour les rendez-vous phares qui ponctueront l'année au château : **les Journées Européennes du Patrimoine, les Journées Européennes des Métiers d'Art, la Nuit des Musées et les Rendez-Vous aux jardins.**

Pour les élèves du 1^{er} degré, des visites des appartements des demoiselles d'honneur récemment remeublés seront proposées en octobre et novembre, et accompagnées d'un atelier spécialement concocté pour l'occasion

pour les enseignants qui le souhaitent.

Pour les élèves du 2^d degré, l'année s'articulera autour de la thématique des femmes au XVIII^e siècle et de l'image de soi.

Enfin, le dispositif « La classe, l'œuvre » proposera un travail autour d'une des dernières acquisitions du musée du château, la table console attribuée à l'architecte Germain Boffrand.

VISITES GUIDÉES

VISITE GÉNÉRALE DU CHÂTEAU

Visite qui comprend la découverte des espaces restaurés, du musée et/ou des jardins du château.

Cette visite permet aux élèves de découvrir l'histoire du château, sa construction au XVIII^e siècle, les personnages marquants qui y ont vécu, la vie de cour sous Léopold et Stanislas... Ainsi que l'incendie de 2003 et les restaurations qui en découlent.

DURÉE DE VISITE MODULABLE DE 30 MIN À 1 H 30

VISITES THÉMATIQUES

- > Architecture : découverte simplifiée de l'architecture classique et de ses grands principes
- > Histoire
- > Gastronomie : comment fonctionnait la cuisine d'un château au XVIII^e siècle, quels étaient les mets préférés des ducs ?
- > Les codes à la cour : comment devait-on se comporter à la cour, quelles étaient les règles de l'étiquette ?
- > Le portrait : découverte de portraits de cour du XVIII^e s.
- > Les jardins et le parterre de la duchesse

Liste non exhaustive, pour toute demande particulière, merci de vous adresser à l'équipe de médiation.

DURÉE DE VISITE MODULABLE DE 30 MIN À 1 H



© M. COLIN - CD54

LES ATELIERS

Pour compléter les visites guidées, nous vous proposons diverses activités et ateliers encadrés par des médiateurs ou à réaliser en autonomie avec votre classe.

> Des ateliers

> Des activités en autonomie

Pour les activités en autonomie, un médiateur présente l'activité au départ et fournit le matériel nécessaire. Pour ces activités, il est conseillé de faire des petits groupes de 7-8 enfants accompagnés d'un adulte.

Du 1^{er} janvier au 28 février, le château étant fermé au public, l'équipe de médiateurs du château pourra se déplacer dans les établissements scolaires. Les ateliers réalisables dans les établissements sont surlignés en bleu.



© M. COLIN - CD54

Ateliers	Contenu	Enjeux pédagogiques	Durée	Cycle 1	Cycle 2	Cycle 3
ATELIERS						
Jeux	Présenter différents jeux aux enfants : réaliser un château en cubes, memory, qui est-ce?, puzzles, coloriages, contes...	Découvrir le patrimoine local et l'histoire sous forme ludique.	30 min	x		
"Ecoute ce tableau"	Découvrir un tableau autrement que par la vision	Mobiliser les autres sens que la vue dans la lecture d'un tableau.	30 min	x		
"Cabinet de curiosités"	Découvrir des cabinets de curiosités du XVIII ^e siècle, et réaliser un cabinet de curiosités par classe.	Découvrir des objets d'histoire naturelle des trois règnes : animal, végétal, minéral, ainsi que des objets créés par l'Homme. Saisir le sens du mot collection.	1 h 15	x Grandes sections	x	
"Dessine moi un jardin"	Découvrir les principes du jardin à la française, puis réaliser son propre jardin en respectant certaines règles (atelier simplifié pour le cycle 1) : formes géométriques, symétrie, bassins, statues,	Travailler des principes de représentation : symétrie, perspective, géométrie. Respecter un cahier des charges.	1 h 15	x Grandes sections	x	x
Atelier modelage, "découverte des décors du château"	Découvrir les décors du château, puis réaliser un mascarone en argile	À travers les décors du château, découvrir les matières et techniques utilisées par les artisans et artistes du XVIII ^e siècle.	1 h	x Grandes sections	x	x
"Portrait"	Visite thématique sur le portrait, puis réaliser un portrait à la plume, en s'inspirant des œuvres de Jean-Joseph BERNARD.	Acquérir un vocabulaire spécifique. Exercer son sens de l'observation. Développer sa créativité.	1 h		x	x
"Mon monogramme a du cachet"	Présenter les différents monogrammes des ducs de Lorraine, leur fonction et leur utilisation, puis concevoir son propre monogramme.	Acquérir un lexique spécifique (juxtaposition, superposition, entrelas). Expérimenter l'entrelas. Respecter un cahier des charges.	45 min		x	x

"Architectes des Lumières"	Découvrir le château de Lunéville, connaître son histoire et son architecture. Puis au choix, réaliser en groupe une maquette du château ou redessiner la façade du château en individuel.	Développer son sens de l'observation Reconnaître les principaux éléments du classicisme français. Acquérir du vocabulaire spécifique.	1 h 30		x	x
"Le dragon de Stanislas"	Découverte de la légende du dragon de Stanislas. Réalisation de calligrammes.	Articuler le texte et l'image à des fins d'illustration, de création. Utiliser le dessin comme moyen d'expression.	1 h 30		x	x
"Petit conservateur"	Les élèves sont placés dans la peau d'un conservateur et découvrent différentes facettes du métier (restauration d'œuvres, vente aux enchères...)	Développer son sens de l'observation. Découvrir les métiers du Patrimoine.	1 h 30		x	x
Atelier théâtre "L'étiquette c'est quoi?"	Découvrir les codes de la cour par le biais de jeux de rôles. Exercices d'improvisation afin de mettre en avant les différences entre le XVIII ^e siècle et aujourd'hui. Jeux afin de favoriser la cohésion de groupe.	Aborder les codes sociaux du XVIII ^e siècle. Faire le lien entre les codes du XVIII ^e siècle et ceux d'aujourd'hui.	1 h 30		x	x
Atelier "Fables"	En prenant appui sur les fables d'Esopé qui ont été mises en scène dans les fontaines du labyrinthe de Versailles, les élèves seront amenés à écrire leurs propres fables en vers ou en prose, puis à dessiner la fontaine qui s'y réfère.	Écrire une fable en vers ou en prose. Faire le lien entre l'écrit et le dessin.	1 h 30			x
Atelier "Beauté du XVIII ^e "	Découverte des codes de la beauté du XVIII ^e siècle, puis décoration d'une perruque en fonction d'un thème précis.	Découverte du vocabulaire lié à la beauté et des codes du XVIII ^e siècle	30 min		x	x
ACTIVITES EN AUTONOMIE						
Carte secrète des jardins	À l'aide d'une carte au trésor, résoudre 13 énigmes aux 4 coins du jardin.	Assimiler la notion de "jardin à la française", appréhender sa structure.	1 h 30		x	x
Livret jeux "Un palais aux champs", parterre de la duchesse	Découverte du lien étroit qu'entretenaient les familles ducales avec la nature.	Aborder l'histoire du château. Acquérir un vocabulaire spécifique.	1 h		x	x
Jeux d'antan	Découverte de jeux qui étaient pratiqués dans le parc du château il y a 300 ans : jeu de maille, quilles, cerceaux, arc	Se plonger dans la vie des anciens habitants du château de façon ludique.	1 h		x	x



© L. Boulanger - CD 54



© M. COLIN - CD54 - CD 54

VISITES GUIDÉES

VISITE GÉNÉRALE DU CHÂTEAU

Visite qui comprend la découverte des espaces restaurés, du musée et/ou des jardins du château.

Cette visite permet aux élèves de découvrir l'histoire du château, sa construction au XVIII^e siècle, les personnages marquants qui y ont vécu, la vie de cour sous Léopold et Stanislas... Ainsi que l'incendie de 2003 et les restaurations qui en découlent.

DURÉE DE VISITE MODULABLE DE 30 MIN À 1 H 30

Liste non exhaustive, pour toute demande particulière, merci de vous adresser à l'équipe de médiation.

DURÉE DE VISITE MODULABLE DE 30 MIN À 1 H ▶▶▶▶



© CD 54

VISITES THÉMATIQUES :

- > Architecture : présentation des grandes caractéristiques de l'architecture classique
- > Les jardins et le parterre de la duchesse
- > Art et représentation du pouvoir : l'architecture, les jardins et l'art comme outils au service du prestige des souverains
- > Les femmes au XVIII^e siècle : portrait de femmes ayant vécu au château ou ayant un lien avec l'histoire du château : la duchesse Élisabeth Charlotte, Emilie Du Châtelet, Mme de Graffigny, la princesse Palatine...
- > Le château au siècle des Lumières : comment les idées des Lumières se sont développées à Lunéville
- > Le château, site patrimonial : le fonctionnement d'un site patrimonial et d'un musée de France, la restauration d'un monument historique, la création d'une saison culturelle...



LES ATELIERS

Pour compléter les visites guidées, nous vous proposons diverses activités et ateliers encadrés par des médiateurs ou à réaliser en autonomie avec votre classe. **D'autres activités à réaliser en classe sont disponibles sur demande à cette adresse : chateaumediation@departement54.fr**

Ateliers	Contenu	Enjeux pédagogiques	Durée	6 ^e	5 ^e	4 ^e	3 ^e	2 ^{de}	1 ^{re}	Term
ATELIERS										
"Dessine moi un jardin"	Découvrir les principes du jardin à la française, puis réaliser son propre jardin en respectant certaines règles : formes géométriques, symétrie, bassins, statues,	Travailler des principes de représentation : symétrie, perspective, géométrie. Respecter un cahier des charges.	1 h 15	x	x					
Atelier modelage, "découverte des décors du château"	Découvrir les décors du château, puis réaliser un mascarón en argile	À travers les décors du château, découvrir les matières et techniques utilisées par les artisans et artistes du XVIII ^e siècle.	1 h	x	x	x	x	x		
"Portrait"	Visite thématique sur le portrait, puis réaliser un portrait à la plume, en s'inspirant des œuvres de Jean-Joseph BERNARD.	Acquérir un vocabulaire spécifique. Exercer son sens de l'observation. Développer sa créativité.	1 h	x	x	x	x	x		
"Architectes des Lumières"	Découvrir le château de Lunéville, connaître son histoire et son architecture. Répondre à un questionnaire sur l'architecture du château. Réaliser une maquette en groupe.	Développer son sens de l'observation Reconnaître les principaux éléments du classicisme français. Acquérir du vocabulaire spécifique.	de 1 h à 1 h 30	x	x	x	x	x		
"Le dragon de Stanislas"	Découverte de la légende du dragon de Stanislas. Réalisation de calligrammes.	Articuler le texte et l'image à des fins d'illustration, de création. Utiliser le dessin comme moyen d'expression.	1 h 30	x	x					
Atelier théâtre "L'étiquette c'est quoi?"	Découvrir les codes de l'étiquette qui étaient en vigueur au XVIII ^e siècle par le biais de jeux de rôles. Exercices d'improvisation afin de mettre en avant les différences entre le XVIII ^e siècle et aujourd'hui. Jeux afin de favoriser la cohésion de groupe.	Aborder les codes sociaux du XVIII ^e siècle. Faire le lien entre les codes du XVIII ^e siècle et ceux d'aujourd'hui. Se mettre en scène face à un public.	1 h 30	x	x	x	x	x	x	x
ACTIVITES EN AUTONOMIE										
Carte secrète des jardins	Se repérer dans le parc à l'aide d'une carte, et répondre à des questions d'histoire et d'éducation à l'environnement (à réaliser après la visite guidée du château pour pouvoir répondre à toutes les questions).	Découvrir l'histoire du parc du château à travers les siècles.	1 h 30	x	x	x	x			