

COLLEGE  
2023



# CHATEAU DES ROURE

GUIDE ENSEIGNANT



Au temps des chevaliers et de la soie

## PRESENTATION

- *Le château des Roure.....page 1*
- *Les formules.....page 2*

## VISITE GUIDEE

- *La visite guidée du château et de sa magnanerie.....page 3*
- *La visite guidée du musée de la soie.....page 4*

## ANIMATIONS

- *L'atelier du forgeron.....page 5*
- *La démonstration de tir au trébuchet.....page 6*
- *Le fantôme des oubliettes.....page 13*

## ATELIERS PEDAGOGIQUES

- *Nourrissage des vers à soie.....page 7*
- *Le travail de la soie.....page 8*
- *Modelage d'une tour de château.....page 9*
- *Taille de pierre.....page 10*
- *Héraldique.....page 11*
- *Calligraphie.....page 12*

*Le château des Roure est un site touristique et culturelle situé dans le Sud de l'Ardèche. Construit à la fin du 14ème siècle pour surveiller l'antique route du pont d'Arc il abrite également un des plus grand élevage vivant de vers à soie depuis plus de 150 ans.*

Château Fort du XVème siècle. Construit sur un piton rocheux, le château fut bâti sur les anciennes fortifications du XIème siècle «la tour de Virac». Le château est une place forte sur l'antique route du Pont d'Arc. Témoin des guerres de religion en Vivarais.

Il dispose d'une architecture remarquable, chemin de ronde, échauguettes, tour de guet, machicoulis, brèches.

Le chemin de ronde d'architecture unique a une vue panoramique à 360° sur toute la région.

Classé Monument Historique en 1978.

Dans les années 1800, la sériciculture et l'industrie de la soie connurent en Ardèche leur âge d'or.

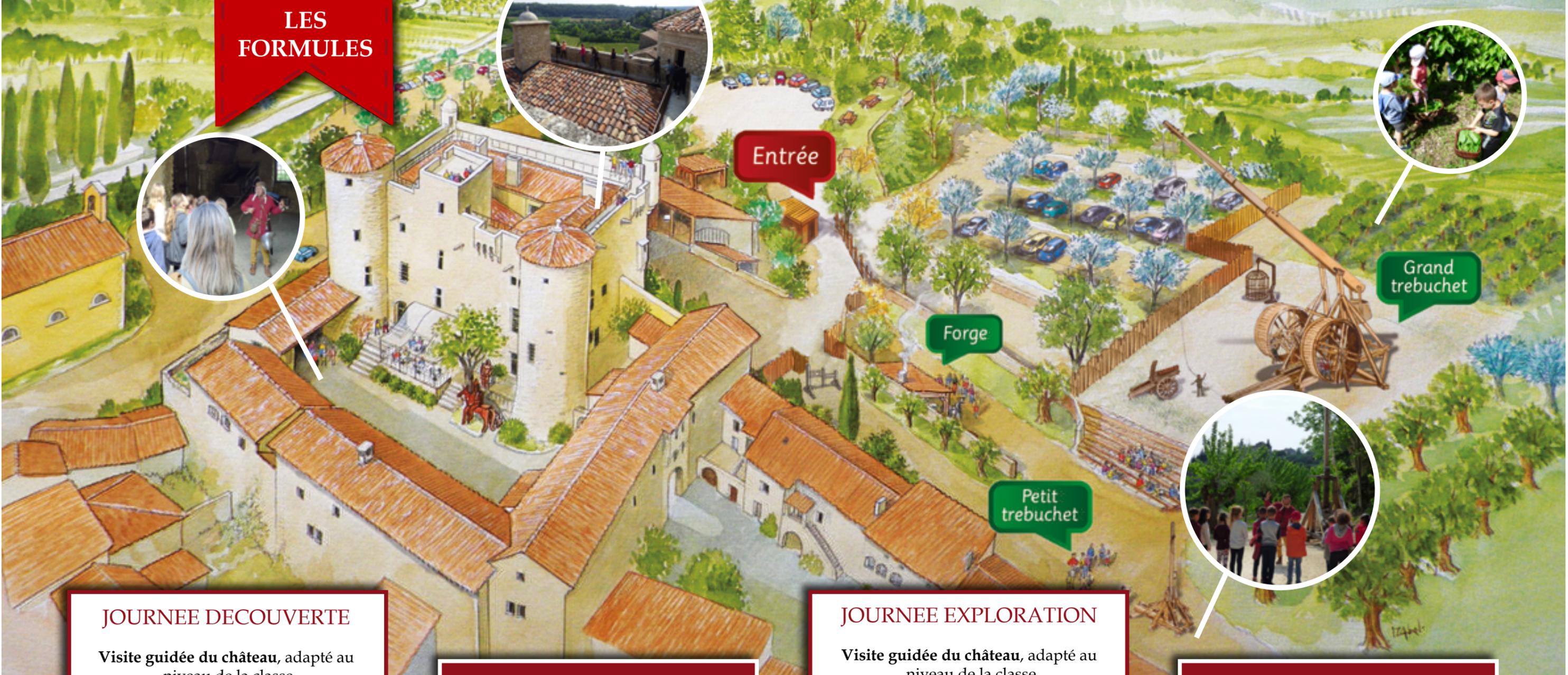
Le château fut une des grandes magnaneries de la région.

Découvrez le cycle complet de vers à soie vivant, de l'oeuf au papillon. La reconstitution du travail des éleveurs de vers à soie, et la plantation de mûriers centenaires.

Admirez la reconstitution du travail du fil de soie du cocon au tissu sur les anciens métiers animés.



## LES FORMULES



### JOURNEE DECOUVERTE

Visite guidée du château, adapté au niveau de la classe

**1 Atelier pédagogique** au choix pour manipuler et expérimenter.

**3 animations** pour apprendre et comprendre de manière ludique

**12.30€ par élève**

*4h d'activités + 1h de pique-nique*

#### JOURNEE TYPE

*Horaire conseillé : 9h45 - 15h*

9h45 Arrivé au château et pause toilette

10h visite guidée du château

11h atelier pédagogique au choix

12h pique-nique

13h démonstration de tirs au trébuchet

13h30 démonstration de forge

14h rencontre avec le fantôme des oubliettes

14h30 Pause photo dans les armures et pause toilette

15h départ du château

### DEMI-JOURNEE DECOUVERTE

Visite guidée du château, adapté au niveau de la classe

**1 Atelier pédagogique** au choix pour manipuler et expérimenter.

**11.30€ par élève**

*2h d'activités*

#### JOURNEE TYPE

*Horaire conseillé : 9h45 - 12h*

9h45 Arrivé au château et pause toilette

10h visite guidée du château

11h atelier pédagogique au choix

12h départ du château

### JOURNEE EXPLORATION

Visite guidée du château, adapté au niveau de la classe

**2 Ateliers pédagogiques** au choix pour manipuler et expérimenter.

**3 animations** pour apprendre et comprendre de manière ludique

**16.90€ par élève**

*5h d'activités + 1h de pique-nique*

#### JOURNEE TYPE

*Horaire conseillé : 9h45 - 16h*

9h45 Arrivé au château et pause toilette

10h visite guidée du château

11h atelier pédagogique au choix

12h pique-nique

13h démonstration de tirs au trébuchet

13h30 démonstration de forge

14h atelier pédagogique au choix

15h rencontre avec le fantôme des oubliettes

15h30 Pause photo dans les armures et pause toilette

16h départ du château

### VISITE DU CHATEAU

Visite guidée du château, adapté au niveau de la classe

**3 animations** pour apprendre et comprendre de manière ludique

**8.80€ par élève**

*3h d'activités + 1h de pique-nique*

#### JOURNEE TYPE

*Horaire conseillé : 9h45 - 14h ou 10h45 - 15h*

9h45 Arrivé au château et pause toilette

10h visite guidée du château

11h démonstration de tirs au trébuchet

11h30 démonstration de forge

12h pique-nique

13h rencontre avec le fantôme des oubliettes

13h30 Pause photo dans les armures et pause toilette

14h départ du château



1h

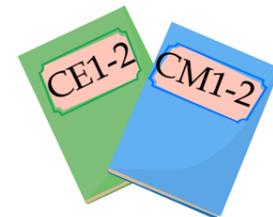
**VISITE  
GUIDEE**

Tous niveaux  
Adaptatif



30 min

**VISITE  
GUIDEE**



## VISITE GUIDEE DU CHATEAU ET DE SA MAGNANERIE

*Cette visite interactive comprend un parcours intérieur et aborde la thématique du château fort et celle de l'élevage des vers à soie. Un discours adapté au niveau de la classe et aux attentes du professeur(e).*

Dès votre arrivée, un guide en habit d'époque vous racontera l'histoire du Château de Roure, ainsi que l'évolution des châteaux forts, l'architecture militaire et défensive du site à l'époque médiévale, la vie quotidienne des seigneurs de l'époque.

Mais également l'incroyable élevage vivant de vers à soie, le cycle de vie complet du ver à soie, de l'oeuf jusqu'au papillon.

### **COMPETENCES TRAVAILLES**

- Mobiliser le langage
- Se repérer dans l'espace et le temps: construire des repères historiques
- Développer sa motricité
- Effectuer la lecture du site et son architecture
- Acquérir un vocabulaire propre aux châteaux forts
- Développer son sens de l'observation et son imagination

### **INTERET PEDAGOGIQUE**

- Sensibiliser sur les démarches de restaurations et sur la préservation du patrimoine.
- Explorer les organisations du monde et l'évolution des sociétés
- La représentation du monde
- Questionner le monde du vivant, de la matière et des objets
- Découvrir le développement d'un animal particulier qui se métamorphose : le papillon.

## VISITE GUIDEE DU MUSEE DE LA SOIE

*Cette visite interactive est un parfait complément de la visite de la magnanerie dans le château, elle aborde le travail du fil de soie dans les anciennes usines ardéchoises de filature et de moulinage.*

Le guide vous fera découvrir le passage du cocon du vers à soie au tissu de soie au travers d'anciens métiers en fonction, de récits et d'un film tourné dans les usines de la région.

### **COMPETENCES TRAVAILLES**

- Mobiliser le langage
- Se repérer dans l'espace et le temps: construire des repères historiques
- Développer son sens de l'observation et son imagination

### **INTERET PEDAGOGIQUE**

- Explorer les organisations du monde et l'évolution des sociétés
- La représentation du monde
- Questionner le monde du vivant, de la matière et des objets

Visite comprise dans le prix de visite, visite sur demande conseillée à partir du CE1.





30 min

**ANIMATION**

Tous niveaux  
Adaptatif



30 min

**ANIMATION**

Tous niveaux  
Adaptatif



## ATELIER DU FORGERON

Dans l'atelier du forgeron vous découvrirez les secrets de l'alliance du feu et du métal. Notre forgeron vous présente son métier et forge sous vos yeux.



### COMPETENCES TRAVAILLES

- Comprendre une démarche technologique
- Se repérer dans l'espace et le temps: construire des repères historiques
- Explorer le monde du vivant, des objets, de la matière
- Faire le lien entre action et objet

### AU PROGRAMME

- Matière et énergie
- Matériaux et objets techniques
- Géométrie

## DEMONSTRATION DE TIR AU TREBUCHET

Devenez les assistants de l'animateur qui met en service le trébuchet, la machine de guerre la plus puissante du Moyen Âge. Un parfait complément de la visite guidée.

Notre chevalier, vous dévoile le trébuchet, arme la plus puissante du moyen-âge. Vous découvrirez son utilisation, sa construction, sa fonction et aussi sa puissance lors de la démonstration de tir.



### COMPETENCES TRAVAILLES

- Comprendre une démarche technologique
- Se repérer dans l'espace et le temps: construire des repères historiques
- Explorer le monde du vivant, des objets, de la matière
- Faire le lien entre action et objet

### AU PROGRAMME

- Matière et énergie
- Matériaux et objets techniques
- Géométrie





**ATELIER  
PEDAGOGIQUE**

Tous niveaux  
Adaptatif



## NOURRISSAGE DES VERS A SOIE

### La cueillette des feuilles de mûriers et la découverte du ver à soie.

*Les vers à soie ont un régime bien particulier, les élèves vont le découvrir et leur apporter un de leur repas. Ils découvriront ensuite, les différentes étapes de son cycle de vie de très près grâce au microscope.*

L'atelier débute dans les champs de mûriers, les élèves découvrent les secrets de «l'arbre d'or». Viens, ensuite le moment de la cueillette, en respectant rigoureusement les méthodes de ramassage les élèves partent au coeur des champs de mûriers cueillir le repas des vers à soie. Dans la magnanerie du château, les élèves découvrent les vers à soie à tous les stades de leurs vies (de l'oeuf jusqu'au papillon), il est l'heure de leur donner à manger, puis de les observer de plus près en développant leur aptitudes sensorielles et de comprendre le cycle de vie du ver à soie.

### **COMPETENCES TRAVAILLES**

- Comprendre le régime alimentaire du vers à soie.
- Développer les aptitudes sensorielles
- Observer, décrire
- S'approprier des outils, des méthodes

### **AU PROGRAMME**

- La représentation du monde
- Questionner le monde du vivant, de la matière et des objets
- Découvrir le développement d'un animal particulier qui se métamorphose : le papillon



**ATELIER  
PEDAGOGIQUE**

Tous niveaux  
Adaptatif



## LE TRAVAIL DE LA SOIE

### Les apprentis dévideurs !

*Le travail de la soie est un véritable savoir faire. Dévider un cocon nécessite une méthode bien particulière. Mais laquelle ?*

*Les élèves vont le découvrir par l'intermédiaire d'un jeu d'expérience. Par petit groupe ils vont devoir retrouver cette méthode.*

En introduction, les élèves découvrent le cycle de vie du ver à soie, le tissu de soie et ses utilisations.

Puis viens l'expérimentation, en petit groupe, ils vont sélectionner les outils nécessaire au dévidage du cocon, décider d'une hypothèse et écrire et dessiner leur protocole.

Après confrontation à celles des autres groupes, il est attendu une reformulation de l'hypothèse, ils devront ensuite compléter et suivre à la lettre le protocole pour dévider leur cocon.

### **COMPETENCES TRAVAILLES**

- Expérimenter, produire, créer
- Développer sa motricité
- S'approprier des outils, des méthodes
- Relier des caractéristiques d'une oeuvre d'art à des usages ainsi qu'au contexte historique et culturel de sa création

### **AU PROGRAMME**

- La représentation du monde
- La représentation plastique et les dispositifs de présentation
- Questionner le monde du vivant, de la matière et des objets





**ATELIER  
PEDAGOGIQUE**

Tous niveaux  
Adaptatif



## MODELAGE D'UNE TOUR DE CHATEAU

### Modeler une matière

*L'architecture des châteaux forts à évoluer au cours du moyen-âge afin de les rendre plus difficile à attaquer. Les élèves vont découvrir comment construire une tour de défense «imprenable».*

En introduction, les élèves découvrent l'évolution des châteaux forts. Le groupe apprend à construire une tour de château en suivant une méthodologie.

Un atelier qui permet par le biais du modelage d'exprimer sa créativité et sa dextérité.

Les élèves repartent avec leurs créations.



### COMPETENCES TRAVAILLES

- Expérimenter, produire, créer
- Réaliser des compositions plastiques, planes et en volume
- Découvrir différentes formes d'expression artistique
- Développer sa motricité
- S'approprier des outils, des méthodes
- Relier des caractéristiques d'une œuvre d'art à des usages ainsi qu'au contexte historique et culturel de sa création.

### AU PROGRAMME

- La représentation du monde
- La représentation plastique et les dispositifs de présentation
- Questionner le monde du vivant, de la matière et des objets
- Géométrie



**ATELIER  
PEDAGOGIQUE**

Tous niveaux  
Adaptatif



## ARCHITECTURE & TAILLE DE PIERRE

### Les apprentis tailleurs

*Le tailleur de pierre est un métier essentiel du moyen-âge, pour tailler la pierre, il utilise des outils et des méthodes bien particulière. Mais lesquels ? Les élèves vont le découvrir et apprendre à tailler leur propre pierre.*

En introduction, les élèves découvrent l'architecture du château, les différentes pierres qui le composent et le métier de tailleur de pierre. Après une démonstration et une présentation des outils, des techniques et des gestes traditionnels du tailleur de pierre les élèves reproduisent fidèlement les gestes en réalisant une sculpture en bas-reliefs en béton cellulaire.

Chaque élève repart avec sa réalisation.



### COMPETENCES TRAVAILLES

- Expérimenter, produire, créer
- Réaliser des compositions plastiques, planes et en volume
- Découvrir différentes formes d'expression artistique
- Développer sa motricité
- S'approprier des outils, des méthodes
- Relier des caractéristiques d'une œuvre d'art à des usages ainsi qu'au contexte historique et culturel de sa création

### AU PROGRAMME

- La représentation du monde
- La représentation plastique et les dispositifs de présentation
- Questionner le monde du vivant, de la matière et des objets
- Géométrie





## ATELIER PEDAGOGIQUE

Tous niveaux  
Adaptatif



### HERALDIQUE

#### Créer son blason !

Or ou argent ? Sable ou azur ? Les élèves se familiarisent avec la science du blason, de nouveaux termes pour parler de formes et de couleurs et ils créent leur propre blason.

Après avoir découvert les différentes fonction et utilisation du blason les élèves vont découvrir les règles de l'heraldique. Tout en respectant ses règles ils vont créer leur propre blason, choisir entre différentes partitions, différentes couleurs et différents symboles. Chaque élève repart avec sa réalisation.



#### COMPETENCES TRAVAILLES

- Expérimenter, produire, créer
- Réaliser des compositions plastiques, planes et en volume
- Découvrir différentes formes d'expression artistique
- Développer sa motricité
- S'approprier des outils, des méthodes
- Relier des caractéristiques d'une œuvre d'art à des usages ainsi qu'au contexte historique et culturel de sa création

#### AU PROGRAMME

- La représentation du monde
- La représentation plastique et les dispositifs de présentation
- Questionner le monde du vivant, de la matière et des objets
- Géométrie



## ATELIER PEDAGOGIQUE

Tous niveaux  
Adaptatif



### CALLIGRAPHIE

#### A vos calames !

Écrire avec un calame, enluminer une lettrine : l'écriture gothique n'aura plus de secrets pour les enfants.

En introduction, les élèves découvrent les différentes calligraphie du monde, et notamment la calligraphie gothique, ses usages et ses techniques. Après quelques exercices de prise en main du calame, ils vont apprendre à former les lettres gothiques qui forment leur prénom. Ils l'écriront ensuite en entier et enluminerons leur lettrine.

Chaque élève repart avec sa réalisation.

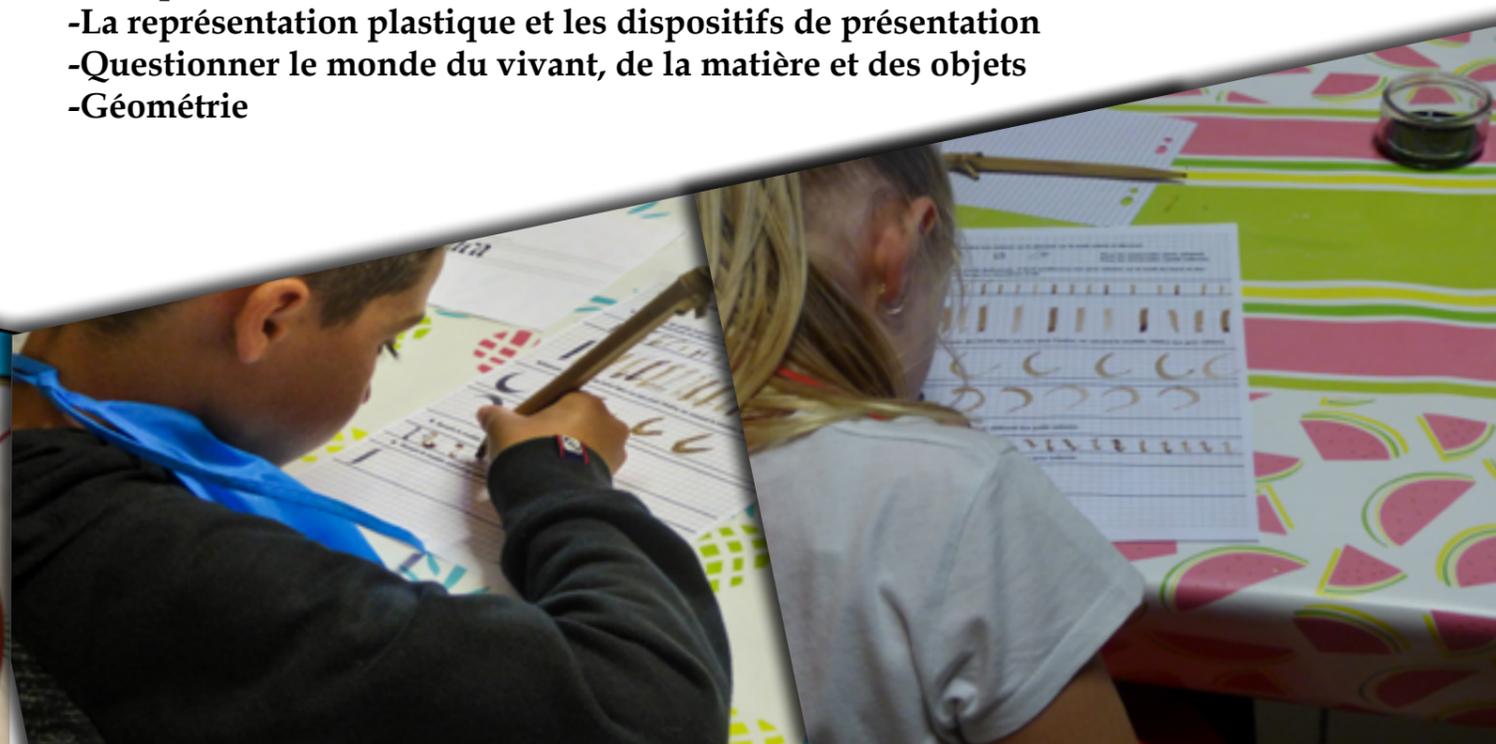


#### COMPETENCES TRAVAILLES

- Expérimenter, produire, créer
- Réaliser des compositions plastiques, planes et en volume
- Découvrir différentes formes d'expression artistique
- Développer sa motricité
- S'approprier des outils, des méthodes
- Relier des caractéristiques d'une œuvre d'art à des usages ainsi qu'au contexte historique et culturel de sa création

#### AU PROGRAMME

- La représentation du monde
- La représentation plastique et les dispositifs de présentation
- Questionner le monde du vivant, de la matière et des objets
- Géométrie





15 min  
par demi-groupe

ANIMATION

Tous niveaux  
Adaptatif



CONTACT &  
RESERVATION

## RENCONTRE AVEC LE FANTOME DES OUBLIETTES

*Armez-vous de courage pour entrer dans les oubliettes du Château où le fantôme vous attend. Partez à sa rencontre pour découvrir son histoire mystérieuse.*

*Un esprit erre dans les oubliettes du château, le château est-il hanté ? Est-ce un revenant, une ombre ou une illusion ? A vous de le découvrir !*

Le fantôme des oubliettes c'est :

- Une animation pour toute la famille à la fin de votre visite du château
- Une histoire mystérieuse dans les oubliettes du château
- Des frissons, des cris et des fous rires garantis

*Une animation réservé aux plus courageux, chaque enfant est libre de ne pas y participer.*



**Sur réservation du 1er Mars au 15 Novembre**

Les ateliers nourrissage sont proposés du 15 avril au 31 octobre. Il est recommandé de réserver vos activités minimum 1 mois avant votre sortie scolaire.

**Accès bus facile, parking réservé**

Dépose des personnes à proximité du départ de la visite.

**Gratuits:**

Chauffeur + 1 accompagnateur pour 10 élèves payants. Le tarif élève sera appliqué pour chaque accompagnateur supplémentaire.

**Aire de pique-nique**

en sous-bois face au château.

### GROUPE à partir de 15 élèves

Visite Collège.....6.70€

Accompagnateurs.....Gratuit\*

\*1 gratuit pour 10 élèves

Animations sans atelier.....2.00€

Animations avec atelier.....1.00€

*Démonstration de tir au trébuchet  
& Atelier du forgeron  
& Fantôme des oubliettes*

Atelier pédagogique au choix....4.60€

*Nourrissage des vers à soie  
Le travail de la soie  
Modelage d'une tour  
Héraldique  
Taille de pierre  
Calligraphie*

### Vos interlocuteurs:

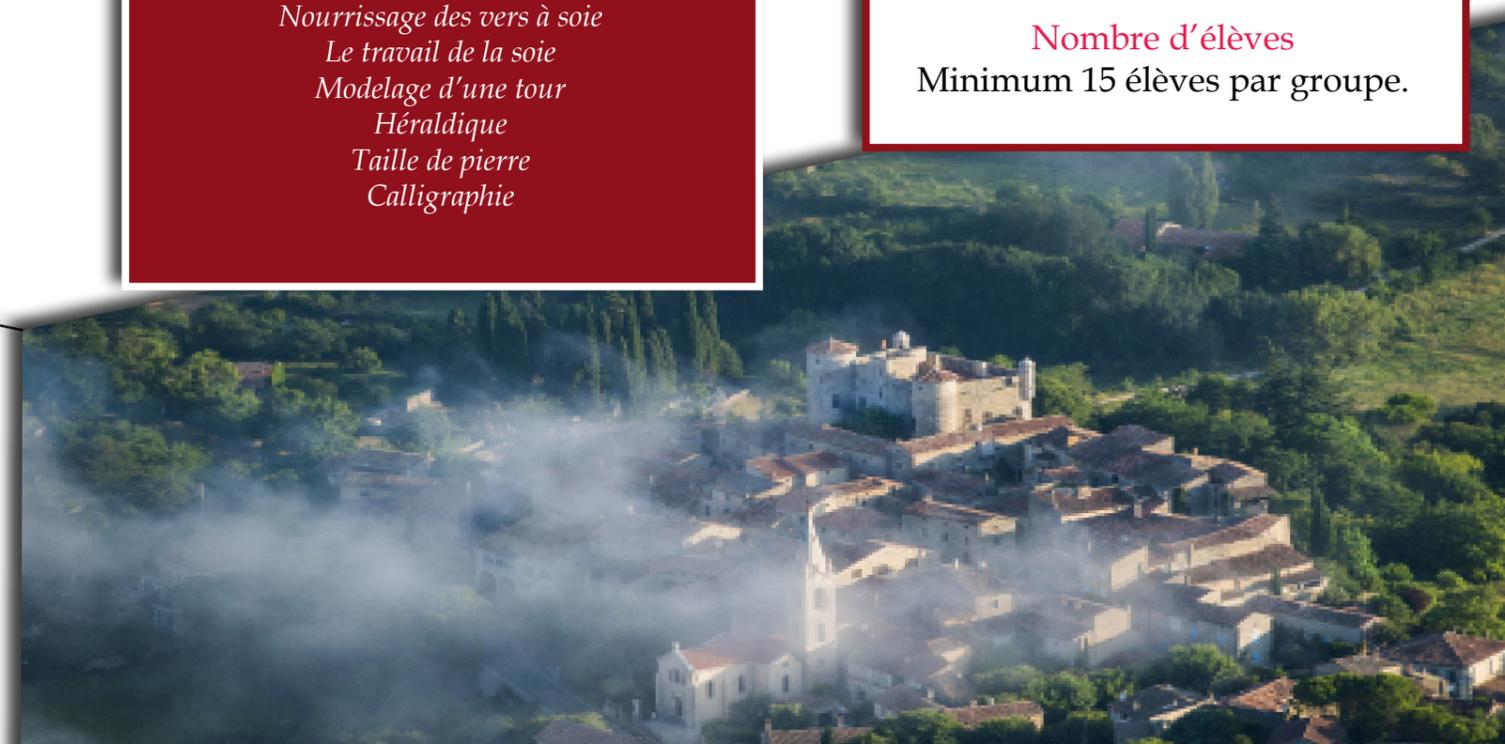
Emilie Lascombe  
Commercial & animatrice scolaire

Coralie, Benoit et Rémy  
Animateur(rice) scolaire et guide

+33 (0)4 75 38 61 13  
[info@chateaudesroure.com](mailto:info@chateaudesroure.com)  
[commercial@chateaudesroure.com](mailto:commercial@chateaudesroure.com)

Sur réservation 7 J / 7  
du 1 er mars au 15 novembre.

Nombre d'élèves  
Minimum 15 élèves par groupe.





**Château des Roure**

[www.chateaudesroure.com](http://www.chateaudesroure.com)

04.75.38.61.13 - [commercial@chateaudesroure.com](mailto:commercial@chateaudesroure.com)