

« Chemins du patrimoine en Finistère »

Le patrimoine revisité

Depuis le 1^{er} janvier 2006, cinq sites patrimoniaux finistériens, l'Abbaye de Daoulas, le Château de Kerjean, l'Abbaye du Relec, le Domaine de Trévarez, le Manoir de Kernault, sont réunis dans un même Etablissement Public de Coopération Culturelle.

« Chemins du patrimoine en Finistère » invite le public tout au long de l'année à un parcours culturel, touristique et festif dans ces cinq prestigieux domaines. Un parcours de plaisir et de découverte, tout imprégné de la magie des lieux...

Expositions & spectacle vivant

Chaque site accueille une exposition semi-annuelle. Scénographies nouvelles, animations pédagogiques, ateliers enfants, conférences... : chacun y picore ou y dévore selon ses goûts et son appétit !

Le spectacle vivant explore à sa manière les thématiques abordées : des rendez-vous théâtraux, musicaux, dansants, acrobatiques, poétiques, festifs, sérieux, provocateurs, amusants, proposent du patrimoine une vision volontairement renouvelée - voire parfaitement décalée !

Balades & botanique

Espace de balades, détente et découvertes, chacun des parcs offre des paysages variés et bien particuliers, en lien étroit avec l'architecture du monument dont il est l'indispensable complément. Beaux grands arbres, collections fleuries, plantes médicinales, jardins botaniques, créations de paysagistes... : entre espaces savamment ordonnés et fantaisies végétales, le public est invité à flâner, humer, et contempler ces jardins bruissants, où la flore et la petite faune sauvages ont également trouvé abri.

Le Château de Kerjean fait partie de l'EPCC Chemins du Patrimoine en Finistère.

Visitez également



Abbaye de Daoulas
Daoulas

Expositions. Exceptionnel jardin de plantes médicinales, église et cloître romans, parc, oratoire, fontaine.



Abbaye du Relec
Plounéour-Ménez

Église romane remaniée, vestiges cisterciens, fontaine monumentale. Parc, douves, étang. Expositions.



Manoir de Kernault
Mellac

Manoir rural du XV^e, exceptionnel grenier à pans de bois du XVII^e, chapelle privée, parc naturel. Expositions.



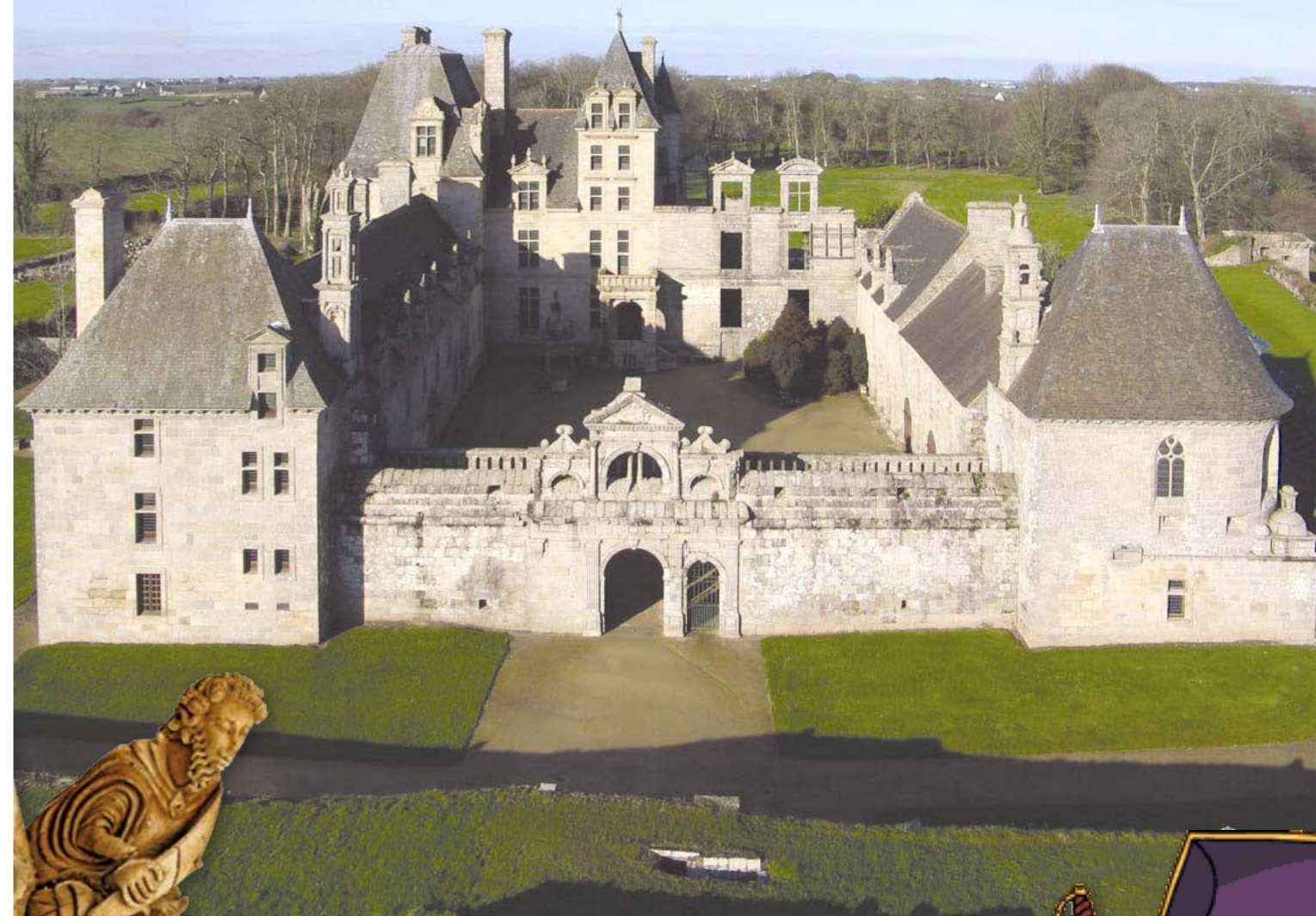
Domaine de Trévarez
Saint-Goazec

Architecture fin XIX^e, parc labellisé "Parc et jardin remarquable". Expositions.



Château de Kerjean

●●●●● Chemins du patrimoine en Finistère



Dossier enseignant



« Connais-tu Kerjean ? »

> Modelage : volume et forme d'une résidence Renaissance (Atelier conseillé à partir du CM)

Modelage et connaissance de la résidence de Kerjean (dimensions, fonction et agencement des espaces et bâtiments). Cette activité permet d'apprendre à respecter, en groupe, une échelle commune.

Présentation de l'atelier

- Atelier animé par Philippe Cam, artiste-plasticien.
- Durée de l'atelier : 2h00.

Déroulement de l'atelier

- Composition des groupes.
- Connaissance du plan et des proportions des façades du monument.
- Relevé en dessin de la silhouette des façades du château, depuis la balustrade (terrasse surélevée).
- Réalisation de volumes en terre des différents bâtiments apparus à partir de l'échelle commune aux 4 groupes.
- Dessin des principaux éléments fonctionnels (portes, fenêtres, cheminées) dans les volumes en terre.
- Assemblage des modelages réalisés.
- Discussion sur l'agencement des bâtiments dans la résidence.

N.B. : la classe devra apporter 2 ou 3 cartons d'emballage pour transporter les réalisations (dimensions au minimum 60 cm x 60 cm).
Se munir de crayons à papier (1 par enfant).



Sommaire

Une journée au Château de Kerjean.....p.3

Accueil des scolaires.....p.3
Tarifs.....p.3

Parcours pédagogique « Connais-tu Kerjean ? ».....p.4

Principe.....p.4
Déroulement du parcours-découverte.....p.4

Une visite, un livret : mode d'emploi.....p.5

Objectifs pédagogiques par cycle.....p.6

Cycle 1.....p.6
Cycle 2.....p.7
Cycle 3.....p.8
Collège.....p.9

Ateliers arts plastiques.....p.10

Création d'un panneau décoratif Renaissance.....p.10
Modelage : volumes décoratifs Renaissance.....p.11
Modelage : volume et forme d'un bâtiment Renaissance.....p.12
Modelage : volume et forme d'une résidence Renaissance.....p.13



Une journée au Château de Kerjean

> Accueil des scolaires

À la demi journée

Le parcours-découverte se déroule en deux temps :

- Visite du château avec un guide.
- Lecture active du château grâce au livret-découverte « Connais-tu Kerjean ? » (plusieurs niveaux d'observation).

À la journée

Possibilité de participer à un atelier pédagogique au choix (selon la disponibilité des intervenants) :

- Le travail du volume (empreinte ou modelage)

Le dossier pédagogique ci-joint présente le déroulement du parcours.

Possibilité de déjeuner sur place (la salle de pique-nique peut accueillir 50 personnes).

> Tarifs

Le parcours-découverte

Coût par élève :

- 2 € pour les maternelles
- 3 € à partir du CP

Gratuité pour les enseignants et personnes accompagnant le groupe.

Les ateliers

Ateliers modelage

- Forfait pour 15 enfants : 84 €
- 2€ par enfant supplémentaire (25 enfants maximum)

> Réservation souhaitée le plus tôt possible



> Modelage : volume et forme d'un bâtiment Renaissance

(Atelier conseillé à partir du CE)

Modelage de l'argile permettant d'appréhender un volume du château.

Présentation de l'atelier

- Atelier animé par Philippe Cam, artiste-plasticien.
- Durée de l'atelier : 2h00.

Déroulement de l'atelier

- Relevé en dessin de la silhouette des façades du bâtiment.
- Réalisation en terre, de volumes basiques apparaissant sur le relevé.
- Dessin dans les volumes en terre des éléments décoratifs architecturaux (volutes, colonnes, arcs, etc.).

N.B. : la classe devra apporter 2 ou 3 cartons d'emballage pour transporter les réalisations.
Se munir de crayons à papier (1 par enfant).



> Modelage : volumes décoratifs Renaissance (Atelier conseillé à partir du CP)

Modelage et connaissance d'un volume décoratif de la Renaissance, présent au Château de Kerjean (grotesque, volutes, pot à feu, gisant, etc.).

Présentation de l'atelier

- Atelier animé par Philippe Cam, artiste-plasticien.
- Durée de l'atelier : 2h00.

Déroulement de l'atelier

- Relevé en dessin de la silhouette du motif décoratif.
- Réalisation en terre, des reliefs du motif décoratif apparaissant sur le dessin.
- Dessin dans les volumes en terre.
- Apprendre à situer les volumes décoratifs dans un monument.

N.B. : la classe devra apporter 2 ou 3 cartons d'emballage pour transporter les réalisations.
Se munir de crayons à papier (1 par enfant).



Parcours pédagogique « Connais-tu Kerjean ? »

> Principe

Le but de ce parcours-découverte est de donner aux élèves des niveaux maternelles, primaires et collèges des clefs de compréhension qui leur permettront une lecture active du Château de Kerjean (architecture, fonction des salles, mode de vie) basée :

- sur l'**observation** et la **découverte**,
- sur l'**analyse**,
- sur le **raisonnement**.

> Déroulement du parcours-découverte

Le dossier ci-joint s'accompagne de :

- la présentation des objectifs pédagogiques par niveau,
- les fiches pédagogiques sur le Château de Kerjean,
- le programme des ateliers pédagogiques.

Le parcours-découverte comporte deux volets et s'organise de la façon suivante :

1. Dans un premier temps, la classe réunie suit la visite guidée traditionnelle avec un guide du château.
2. Dans un deuxième temps, chaque élève reçoit un livret-découverte et parcourt le château, seul ou en petits groupes accompagnés d'un adulte. Les informations transmises pendant la visite guidée doivent lui permettre de trouver les réponses aux questions. Des indices cachés dans certaines salles l'aideront à découvrir l'endroit où a été caché le trésor.

N.B. : Les élèves et les enseignants peuvent se munir de crayons et carnets s'ils souhaitent prendre des notes pendant la visite.

Une visite, un livret : mode d'emploi

Pour faciliter l'organisation de votre visite au Château de Kerjean, nous vous suggérons de bien informer préalablement les accompagnateurs :

- du déroulement de la journée : visite guidée avec un guide, puis parcours du château en petits groupes avec l'aide d'un livret dans lequel il faut répondre aux questions,
- de leur rôle : guider les enfants. Ce sont ces derniers qui fournissent les réponses aux questions du livret ; il ne s'agit pas d'une compétition, mais d'une découverte que doivent faire les élèves.

Par ailleurs, nous vous conseillons de :

- former les petits groupes (4 - 5 enfants) avant l'arrivée au château ; les petits groupes, sous la responsabilité d'un adulte, effectueront le parcours découverte, à l'aide de leur livret,
- préciser aux accompagnateurs que le livret peut être retravaillé en classe, il n'est pas essentiel de le remplir entièrement.

En cas de mauvais temps :

- bien couvrir les enfants (une partie de la visite se déroule à l'extérieur)
- approcher le car devant la porte du château (passer par l'allée centrale en enlevant le poteau de bois à l'entrée).

N.B : Nous vous serions reconnaissants de bien vouloir respecter les horaires d'arrivée pour un meilleur déroulement de la visite.



Ateliers arts plastiques

> Création d'un panneau décoratif Renaissance (Atelier conseillé dès la maternelle)

Connaissance des reliefs et des motifs décoratifs de la Renaissance, à partir du mobilier du Château de Kerjean (prise d'empreintes, puis création du panneau décoratif).

Présentation de l'atelier

- Atelier animé par Philippe Cam, artiste-plasticien.
- Durée de l'atelier : 2h00.

Déroulement de l'atelier

- Identification des motifs.
- Recherche des motifs à partir d'un parcours dans le château.
- Connaissance de la technique de la prise d'empreinte.
- Prise des empreintes sur papier.
- Découpage et recadrage des empreintes (individuel).
- Collage et création du panneau décoratif (en groupe).

N.B. : la classe devra apporter 2 ou 3 cartons d'emballage pour transporter les réalisations.
Se munir de crayons à papier (1 par enfant).



> Collège (Classe 6^e à 3^e)

Lire un monument historique

Cf. Cycles 2 et 3 +

- Le système défensif du Château de Kerjean / L'aspect château de plaisance.
- Reconnaître les éléments décoratifs typiques de la Renaissance (l'influence de l'Antiquité).

Etudier la vie quotidienne au temps des seigneurs de Kerjean

Cf. Cycles 2 et 3 +

- Les rapports entre les seigneurs, leurs domestiques et les paysans (le système féodal)

Se repérer dans le château

Cf. Cycles 2 et 3 +

- Se repérer dans le château grâce à la boussole.

Se repérer dans l'histoire de France

Cf. Cycles 2 et 3 +

- Le lien entre la construction du Château de Kerjean et la vie en Bretagne et en France

Objectifs pédagogiques par cycle

> Cycle 1 (Classe Maternelles)

Lire un monument historique

- Associer le nom de certaines pièces (chambres, cuisines, ...) et leur fonction.
- Distinguer quelques éléments qui permettront de reconnaître un château (grandeur, hauteur, tours, enceintes, ...).

Imaginer la vie quotidienne au temps des seigneurs de Kerjean

- Identifier des éléments de la vie quotidienne au temps des seigneurs.
- Comparer avec la vie aujourd'hui (élargissement du temps vécu au temps de l'histoire) : ustensiles de cuisine, mobilier (lits, meubles de rangement), four, cheminées, ...
- Mettre en relation ces éléments avec des scènes de la vie quotidienne :
 - . par des lectures d'images (personnages, événements. Cf. gravures et tableaux anciens),
 - . par la visite des pièces.

> Cycle 2

(Classe grande section au CE1)

Lire un monument historique

- Associer le nom de certaines pièces (chambres, cuisines, ...) et leur fonction.
- Distinguer quelques éléments qui permettront de reconnaître un château (grandeur, hauteur, tours, enceintes, ...).
- Commencer à percevoir les fonctions d'un château (protection, sécurité, pouvoir).
- Comparer les pièces du château et d'une maison.

Connaître la vie quotidienne au temps des seigneurs de Kerjean

- Identifier des éléments de la vie quotidienne au temps des seigneurs.
- Comparer la vie au temps des seigneurs avec la vie aujourd'hui (élargissement du temps vécu au temps de l'histoire) : ustensiles de cuisine, mobilier (lits, meubles de rangement), four, cheminées, éclairage ...
- Mettre en relation ces éléments avec des scènes de la vie quotidienne :
 - . par des lectures d'images (personnages, événements. Cf. gravures et tableaux anciens),
 - . par la visite des pièces.
- Comparer les conditions de vie à la Renaissance avec celles d'aujourd'hui par l'observation des moyens utilisés :
 - . pour obtenir de l'eau (puits) et l'utiliser,
 - . pour s'éclairer (bougies, chandelles),
 - . pour se chauffer (cheminées).

Se repérer dans le château

- Savoir lire un plan et commencer à se repérer sur le plan.
- Situer quelques bâtiments sur le plan (portail, puits, ...).
- Reconnaître les éléments de la maquette du château sur le plan.

> Cycle 3

(Classe CE au CM2)

Lire un monument historique

Cf. Cycle 2 +

- Distinguer quelques éléments d'architecture propres au Moyen Age et à la Renaissance (pour les CM).
- Comprendre les différentes fonctions du château au cours de l'histoire
 - . sécurité,
 - . pouvoir,
 - . système féodal,
 - . signe de richesse,
 - . patrimoine restauré : musée, connaissance du passé.

Etudier la vie quotidienne au temps des seigneurs de Kerjean

Cf. Cycle 2 +

- Prendre conscience de la hiérarchie sociale (seigneurs, domestiques, soldats, paysans) à travers les pièces et le mobilier.

Se repérer dans le château

Cf. Cycle 2 +

- Situer les bâtiments par rapport à la cour intérieure :
 - . sous-sol (cuisine seigneuriale, caves, garnison),
 - . rez-de-chaussée (grande cuisine, écuries, ...),
 - . premier étage (chambres, chapelle, salle à manger, ...).
- S'orienter par rapport au plan (points cardinaux, boussole).

Se repérer dans l'histoire de France (recentrer la vie du château de Kerjean dans l'histoire de France)

- Approche de l'arbre généalogique.
- Evolution de la fonction des pièces du château au cours de l'histoire.
- Connaître quelques dates repères et les faire correspondre avec la période historique.
- Construire un axe chronologique (histoire locale / histoire de France).