

# EXPLORATEURS PAYS D'ÉPINAL CŒUR DES VOSGES



**ACTIONS ÉDUCATIVES  
2023 - 2024  
CYCLES 1-2-3-4 & LYCÉES**

**VILLES  
& PAYS  
D'ART &  
D'HISTOIRE  
DIRE**

Dans le cadre du label Pays d'art et d'histoire, les enfants ont été identifiés comme étant un public prioritaire. C'est donc avec beaucoup d'enthousiasme que nous vous proposons notre programme pédagogique à destination du public scolaires pour l'année 2023-2024.

Grâce à des animations ludiques qui s'inscrivent dans les programmes scolaires des différents cycles, nous voulons sensibiliser les enfants au patrimoine varié et à la riche histoire du Pays d'Épinal Cœur des Vosges. Ces ateliers permettront de proposer un ancrage territorial sur les thématiques abordées en classe, et de leur faire prendre conscience du patrimoine qui les entoure au quotidien.

De plus, la Glucoserie témoigne de l'intérêt que nous apportons à tous les types de publics. En effet, la sensibilisation au patrimoine concerne tout le monde : les adultes comme les enfants, les connaisseurs comme les néophytes, les professionnels comme les curieux... C'est dans ce même but que, notre Centre d'Interprétation de l'Architecture et du Patrimoine du Pays d'Épinal, «la Glucoserie», vous accueille pour vous proposer expositions, conférences, visites guidées, escape game, jeu de rôle et animations en tous genre !

### Yannick VILLEMIN

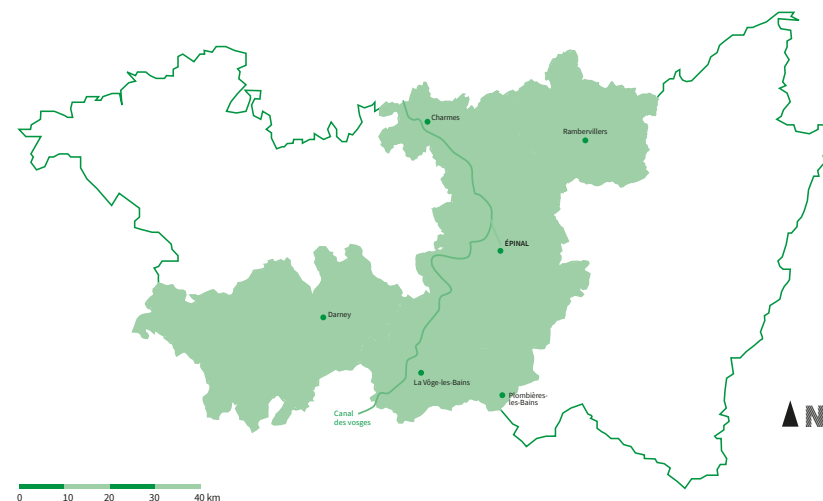
Président du PETR du pays d'Épinal Cœur des Vosges

**Couverture :**  
Intervention dans  
une classe à Docelles

**Conception graphique**  
DES SIGNES studio  
Muchir Desclouds 2018  
Vincent Fisson

**Impression**  
Estimprim

## CARTE DU PAYS D'ART ET D'HISTOIRE DU PAYS D'ÉPINAL CŒUR DES VOSGES



## SOMMAIRE

- 04 LE PAYS D'ÉPINAL : QUI SOMMES-NOUS ?**
- 05 LA GLUCOSERIE VOUS ATTEND !**
- 07 LA GLUCOSERIE VOUS ACCUEILLE**
- 07** À TRAVERS LE PAYS D'ÉPINAL !
- 08** LES TOUT-PETITS À LA GLUCOSERIE
- 09** MA FERME VOSGIENNE
- 10** DE LA SOURCE AU MOULIN
- 11** RECONSTRUIRE OU CONSTRUIRE
- 12** LE TRÉSOR DE LA GLUCOSERIE... AUTREMENT
- 13 LA GLUCOSERIE VOUS PROMÈNE**
- 13** L'ARCHITECTURE RELIGIEUSE DANS TOUS LES SENS
- 14** CADRAGE SUR LA BASILIQUE SAINT-MAURICE
- 15** LE CHÂTEAU-FORT
- 16** LA SOCIÉTÉ MÉDIÉVALE
- 17** LES LYCÉENS EN PROMENADES GUIDÉES
- 18 LA GLUCOSERIE VOUS PRÉSENTE SA TABLE VIDÉO**
- 19** JE RACONTE MA COMMUNE
- 20** JE CRÉÉ ...  
... MA FICTION  
... MON DOCUMENTAIRE  
... MA PUBLICITÉ
- 21 LA GLUCOSERIE VIENT À VOUS**
- 21** MON FORT, NOTRE PLACE FORTE
- 22** LES BÂTISSEURS : CITÉS OUVRIÈRES
- 23 PARTENAIRES**

# LE PAYS D'ÉPINAL : QUI SOMMES-NOUS ?

**1. Darney**  
Visite guidée

**2. Vue intérieure de la Glucoserie**  
© JF Hamard

## LE LABEL VILLES ET PAYS D'ART ET D'HISTOIRE

Le ministère de la Culture attribue, pour dix ans, le label Villes et Pays d'art et d'histoire aux collectivités locales qui s'engagent dans une démarche active de connaissance, de conservation et de médiation. Cette démarche s'adresse principalement aux habitants du territoire labellisé ainsi qu'au jeune public afin qu'il s'approprie leur patrimoine et leur histoire. Des vestiges antiques à l'architecture du XXI<sup>e</sup> siècle, les villes et pays mettent en scène le patrimoine dans sa diversité. Aujourd'hui, un réseau de 202 villes et pays vous offre son savoir-faire sur toute la France.



## LE PAYS D'ART ET D'HISTOIRE ÉPINAL CŒUR DES VOSGES

Porté sur 172 communes par le PETR du Pays d'Épinal Cœur des Vosges, le Pays d'art et d'histoire propose des visites guidées, des animations, des conférences, des ateliers... pour tous les publics. Afin de faire découvrir le territoire et son histoire, nous créons aussi des livrets et des courts métrages.

## LES ANIMATIONS PÉDAGOGIQUES

Le jeune public étant l'un des axes prioritaires du Pays d'art et d'histoire, il est important de le prendre réellement en compte à travers un programme pédagogique. Ce programme, appelé « EXPLORATEURS », propose des ateliers pédagogiques contribuant à l'éveil d'une curiosité pour l'architecture et le patrimoine, plus largement à l'espace environnant, et à la constitution de repères et de connaissances sur le territoire de ces futurs citoyens. En adéquation avec les programmes scolaires, les animations privilégient une approche active du patrimoine, de l'architecture et de l'histoire.



## LA GLUCOSERIE VOUS ATTEND !

Parmi les engagements de la labellisation Pays d'art et d'histoire, figure la création et l'animation d'un Centre d'Interprétation de l'Architecture et du Patrimoine, nommé la Glucoserie. Située au 48 bis rue Saint Michel, son nom atypique fait référence au passé industriel du lieu. Lieu d'information et de pédagogie, elle s'adresse en priorité aux habitants de la région et au jeune public, mais également aux touristes.

Les objectifs de la Glucoserie sont multiples : valoriser le patrimoine du Pays d'Épinal, sensibiliser et informer les habitants sur ce patrimoine, et offrir un support pédagogique permettant d'analyser et de comprendre le territoire. Pour atteindre ces objectifs, la Glucoserie développe plusieurs outils et propose au public une exposition permanente didactique et adaptée au jeune public, des expositions temporaires, de la réalité virtuelle et un espace d'information ouvert à tous.

De plus, une salle pédagogique permet de compléter notre mission de transmission et de sensibilisation envers le jeune public. Elle peut recevoir des groupes scolaires toutes les matinées de l'année, exclusivement réservées à leur accueil.

L'entrée, ainsi que toutes les animations proposées, sont gratuites.

Nous vous attendons nombreux pour découvrir ce nouvel équipement du Pays d'Épinal Cœur des Vosges !





# LES ANIMATIONS PÉDAGOGIQUES

Tous les matins durant toute l'année, notre salle pédagogique est exclusivement réservée aux scolaires.

De plus, nos animations sont **GRATUITES**, alors n'hésitez pas !

**VOUS VOULEZ EN SAVOIR PLUS SUR NOS ANIMATIONS ? VOUS AVEZ UN PROJET SPÉCIFIQUE ?**

L'équipe est à votre disposition :  
03 56 32 11 12  
laglucoserie@pays-epinal.fr



## À TRAVERS LE PAYS D'ÉPINAL !

La Glucoserie renferme une exposition permanente retraçant l'histoire du Pays d'Épinal, de l'Antiquité à la Seconde Guerre mondiale, et présentant son patrimoine caractéristique, de la ferme vosgienne aux villes-usines, en passant par l'architecture religieuse.

### OBJECTIFS

Mettre en rapport l'histoire et le patrimoine qui en découle :

- Identifier le patrimoine local et rechercher ses caractéristiques
- Etablir une chronologie historique simple
- Différencier des styles et des programmes architecturaux

### DÉROULEMENT

L'animateur suit le fil de l'exposition permanente et propose une visite commentée où les élèves sont actifs. En effet, des questions leur seront posées et la visite avancera en fonction de leurs réponses.

1. Intervention dans une classe à Hadol

2. Vue intérieure de la Glucoserie, © JF Hamard

3. Ecole de Liffol-le-Grand en visite à la Glucoserie



### NIVEAUX

CE1, CE2, cycle 3, cycle 4 et lycée

### PROGRAMMES

Questionner le monde, Histoire, Géographie, Histoire des arts

### LIEU

La Glucoserie

### CAPACITÉ MAXIMUM

25

### DURÉE

1h-1h30

(varie en fonction du niveau des élèves et de l'attente de l'enseignant)

# LES TOUT-PETITS À LA GLUCOSERIE



**Madame et Monsieur Schupp habitent à la Glucoserie avec leur chien Lassie. Ils auraient été ravis de vous le présenter mais il a disparu ! Ils ont besoin de votre aide pour le retrouver, acceptez-vous de nous aider ?**

.....

## OBJECTIFS

Se repérer dans un lieu culturel et son environnement immédiat :

- Pratiquer le langage oral avec les autres en se faisant comprendre
- Exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté

## DÉROULEMENT

L'histoire de Monsieur et Madame Schupp ainsi que de leur chien de compagnie perdu est racontée aux enfants afin qu'ils comprennent qu'ils doivent le retrouver. L'animateur, qui joue le rôle d'un des deux protagonistes de l'histoire, guide le groupe dans l'exposition permanente de la Glucoserie à la recherche du chien Lassie. Ainsi, les enfants découvriront la Glucoserie à travers les couleurs, les matériaux, les images et les formes jusqu'à trouver la photographie de Lassie qui se trouve dans l'exposition.

## NIVEAUX

MS, GS et CP

## PROGRAMMES

Questionner le monde, Histoire, Arts plastiques

## LIEU

La Glucoserie

## CAPACITÉ MAXIMUM

25

## DURÉE

45 min

Un temps de préparation avec l'enseignant sera organisé.

# MA FERME VOSGIENNE



**Une première approche concrète du patrimoine lié à l'environnement direct de l'enfant : les villages vosgiens et leurs fermes. Habitations par excellence de notre territoire rural, elles font partie intégrante du paysage vosgien et permet d'aborder le patrimoine sous l'angle de la vie quotidienne de l'enfant d'hier et de celui d'aujourd'hui.**

.....

## OBJECTIFS

Analyser le petit patrimoine de proximité

- Acquérir un nouveau vocabulaire
- Reconstituer une ferme vosgienne avec ses principales caractéristiques
- Comparer des modes de vie de différentes époques

## DÉROULEMENT

L'animation débutera par une introduction dans l'exposition permanente de la Glucoserie. Le petit patrimoine lié à la ruralité sera abordé (lavoir, fontaine, ...), ainsi que la ferme vosgiennes et ses caractéristiques. Il sera aussi mis en évidence la façon dont on vivait dans ces fermes à l'époque de leur construction.

Par la suite, les enfants seront amenés à créer leur propre ferme à l'aide d'une base dessinée et d'éléments à coller correspondant aux caractéristiques de la ferme vosgienne vues juste avant (porte de grange, pigeonnier, ...).

## NIVEAUX

GS, CP et CE1

## PROGRAMMES

Questionner le monde, Arts plastiques

## LIEU

La Glucoserie

## CAPACITÉ MAXIMUM

25

## DURÉE

1h

**1. Vue intérieure de la Glucoserie,**  
© JF Hamard

**2. Vue intérieure de la Glucoserie**

**3. Vue intérieure de la Glucoserie,**  
© JF Hamard



# DE LA SOURCE AU MOULIN

1. Maquette de roue à aubes et martinet

2. Lavoir, rue de la Maix, Epinal



Notre territoire est irrigué de nombreux cours d'eau qui ont guidé les installations humaines apportant une ressource vitale et nécessaire pour la santé et l'hygiène, un moyen de se déplacer et de transporter les marchandises, une force motrice pour les activités industrielles, etc. Embarquez avec nous pour suivre le fil de l'eau du Pays d'Épinal, cœur des Vosges !

## OBJECTIFS

Analyser les différentes utilités de l'eau :

- Identifier le patrimoine lié à l'eau
- Fabriquer une roue à aubes et tester son fonctionnement
- Restituer un nouveau vocabulaire

## DÉROULEMENT

Une introduction sur le rôle de l'eau est faite dans l'exposition permanente de la Glucoserie. L'animation se poursuit par la visite du lavoir, exemple de petit patrimoine liée à l'eau. Après avoir vu une maquette de roue à aubes et avoir eu des explications sur son fonctionnement, les élèves sont amenés à créer la leur pour comprendre le principe de force motrice de l'eau. Enfin, les enfants restitueront le vocabulaire appris sur un schéma.

## NIVEAUX

CE1, CE2, CM1 et CM2

## PROGRAMMES

Questionner le monde, Histoire, Sciences et technologie

## LIEU

La Glucoserie

## CAPACITÉ MAXIMUM

25

## DURÉE

1h30

Un temps de préparation avec l'enseignant sera organisé.



# RECONSTRUIRE OU CONSTRUIRE AUTREMENT

3. Manipulation de légos,

© JF Hamard

4. Foyer Rural, Jeanménil,

Arch Dept 1152W951

La Seconde Guerre mondiale laissa derrière elle des communes ravagées voire entièrement détruites. Les grands chantiers de la Reconstruction sont le théâtre d'un nouvel urbanisme qui repensa complètement nos paysages urbains en les modernisant.

## OBJECTIFS

Produire un ensemble urbain :

- Observer et décoder des organisations urbaines
- Etablir des liens de causes à effet dans l'évolution d'une ville
- Expérimenter un système constructif

## DÉROULEMENT

L'animateur fait une visite commentée de l'exposition temporaire « De la Reconstruction à la construction : le Pays d'Épinal après la Deuxième Guerre mondiale ». Les élèves sont ensuite mis dans la peau d'urbanistes et de constructeurs de la reconstruction. Dans leur nouveau rôle, ils devront reconstruire en Legos® plusieurs éléments d'une ville afin qu'elle soit agréable à vivre et qu'on puisse reloger les habitants. A la fin, chaque groupe présentera sa construction au reste de la classe.



## NIVEAUX

CE2 et cycle 3

## PROGRAMMES

Questionner le monde, Histoire, Histoire des arts, Géographie, Sciences et technologie

## LIEU

La Glucoserie

## CAPACITÉ MAXIMUM

25

## DURÉE

2h

Un temps de préparation avec l'enseignant sera organisé.

# LE TRÉSOR DE LA GLUCOSERIE...



1

La légende raconte que les membres de la famille Schupp, fondateurs de la glucoserie d'Epinal, ont caché leur trésor dans leur maison. Quelques maigres indices ont été retrouvés, mais nous avons besoin de détectives en herbe pour déchiffrer ces informations...

## OBJECTIFS

Observer et identifier le patrimoine local :

- Résoudre un problème donné par la logique et l'observation
- Différencier des programmes architecturaux
- Se repérer dans un lieu culturel et son environnement immédiat

## DÉROULEMENT

Après une brève introduction pour expliquer les règles de la chasse au trésor, les enfants sont divisés en plusieurs groupes et guidés vers leur première énigme. A chaque énigme résolue, une enveloppe est donnée au groupe afin qu'il puisse accéder à l'énigme suivante. L'animation se termine quand tous les groupes ont trouvé le trésor de la famille Schupp.

## NIVEAUX

CE1, CE2 et cycle 3

## PROGRAMMES

Questionner le monde, Histoire, Histoire des arts, Géographie et Français

## LIEU

La Glucoserie

## CAPACITÉ MAXIMUM

18

## DURÉE

1h

Un temps de préparation avec l'enseignant sera organisé.

1. Carte d'identité fictive de Charles-Henry Schupp

2. Maquette de voûte en plein cintre

# L'ARCHITECTURE RELIGIEUSE DANS TOUS LES SENS

Comment reconnaît-on une église ? Pourquoi certaines parties de l'église sont différentes entre elles ? Comment différencie-t-on le chœur avec la nef ? Quand l'église a été construite ? La visite de la basilique nous permettra de répondre à toutes ses questions !

## OBJECTIFS

Analyser les caractéristiques de l'architecture religieuse et les fonctions d'une église :

- Observer différents éléments architecturaux d'une église
- Acquérir du vocabulaire sur l'architecture religieuse
- Manipuler une maquette de voûtes pour tester et comprendre son système constructif

## DÉROULEMENT

L'animation commence à la Glucoserie afin d'attirer l'attention des élèves sur les éléments caractéristiques d'une église et sur le système des voûtes et des contreforts. Ensuite, une visite de la basilique d'Epinal est organisée où de nombreuses questions d'observation et de ressenti seront posées aux enfants afin qu'ils soient actifs dans la découverte de l'édifice.

## LA BASILIQUE MISE À L'HONNEUR !

A l'occasion des travaux de la basilique Saint-Maurice à Epinal qui dureront 10 ans, nous vous proposons deux animations sur son architecture.



2

## NIVEAUX

CE1, CE2, CM1 et CM2

## PROGRAMMES

Questionner le monde, Histoire, Histoire des arts et Arts plastiques

## LIEU

Départ à la Glucoserie

## CAPACITÉ MAXIMUM

25

## DURÉE

1h30

Un temps de préparation avec l'enseignant sera organisé.

# CADRAGE SUR LA BASILIQUE SAINT-MAURICE

La basilique Saint-Maurice d'Epinal occupe une place de choix au centre de la ville, elle était aussi anciennement le lieu de prière d'une communauté religieuse. C'est justement la place de la religion au Moyen Âge et à l'époque moderne, ainsi que l'architecture religieuse qu'on vous propose de découvrir.

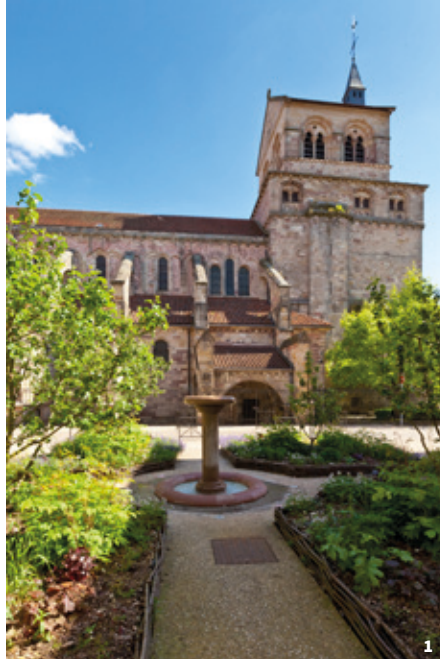
## OBJECTIFS

Analyser des styles et des techniques de construction de l'architecture religieuse :

- Observer différents éléments et styles architecturaux d'une église
- Acquérir du vocabulaire sur l'architecture religieuse, ainsi que son histoire
- Se repérer sur une représentation de la ville ancienne

## DÉROULEMENT

L'animation se déroulera sous forme de rallye-photo, des images sont distribuées aux élèves, le but étant de retrouver où cette photo a été prise. La visite avancera donc en fonction des trouvailles des élèves. L'animation débutera au musée du Chapitre afin de présenter la maquette ainsi que le quartier du Chapitre.



1

## NIVEAUX

Cycles 3 et 4

## PROGRAMMES

Questionner le monde,  
Histoire et Histoire des arts

## LIEU

Départ au musée  
du Chapitre,  
14 rue du Chapitre

## CAPACITÉ MAXIMUM

30

## DURÉE

1h30  
Un temps de préparation  
avec l'enseignant sera  
organisé.

# LE CHÂTEAU-FORT

Le château-fort, symbole du Moyen Âge, a toujours passionné les petits et les grands ! Partez à la découverte de ce qu'était autrefois le château d'Epinal.

## OBJECTIFS

Identifier les éléments constitutifs d'un château-fort :

- Observer des vestiges médiévaux dans la ville actuelle
- Acquérir du vocabulaire sur l'architecture militaire médiévale
- Se situer sur une représentation ancienne de la ville

## DÉROULEMENT

Des photographies avec des éléments architecturaux sont distribuées aux élèves. Au fil de la visite, les élèves devront retrouver où ont été prises les photographies.

### 1. Basilique Saint-Maurice, Epinal

© JF Hamard

### 2. Château d'Epinal,

© JF Hamard

### 3. Musée du Chapitre, Epinal

© JF Hamard



2



3

## NIVEAUX

CE1, CE2, cycle 3 et cycle 4

## PROGRAMMES

Questionner le monde,  
Histoire et Histoire des arts

## LIEU

Départ à la Glucoserie  
(48 bis rue Saint-Michel)  
Pour les collégiens, possibilité  
d'ajouter des éléments  
sur la ville médiévale en  
commençant au musée  
du Chapitre  
(14 rue du Chapitre)

## CAPACITÉ MAXIMUM

30

## DURÉE

1h30  
Un temps de préparation  
avec l'enseignant sera  
organisé.



# LA SOCIÉTÉ MÉDIÉVALE



EN PARTENARIAT  
AVEC LA BIBLIOTHÈQUE  
MULTIMÉDIA  
INTERCOMMUNALE  
D'ÉPINAL

En partenariat avec la BMI d'Épinal, nous vous proposons un voyage dans le temps à destination du Moyen Âge ! La Glucoserie vous embarque au château-fort pour vous révéler tous ses secrets et la Bibliothèque vous dévoilera d'anciens manuscrits ainsi que les mystères qu'ils renferment ...

.....

## OBJECTIFS

Etablir des liens entre différents éléments faisant partie d'une même époque historique :

- Acquérir un nouveau vocabulaire et le restituer
- Identifier les composants d'un château-fort
- Distinguer les étapes de fabrication d'un manuscrit médiéval

## DÉROULEMENT

L'animation se décompose en deux temps et en simultané : un groupe au château avec la Glucoserie et un groupe à la BMI.

La partie au château se déroulera comme l'animation « le château-fort » (voir page précédente) mais sur une durée d'une heure. Les 6e et 5e, au lieu d'avoir des photographies à retrouver, auront un plan du château à compléter. A la Bibliothèque, des manuscrits médiévaux seront présentés aux enfants qui devront remplir un livret pédagogique au regard des explications données par l'animateur. Cette partie durera aussi une heure. Pour les plus petits, la deuxième demi-heure sera consacrée à la lecture d'un conte lié au Moyen Âge.

## NIVEAUX

CE2, cycle 3<sup>e</sup> et 5<sup>e</sup>

## PROGRAMMES

Questionner le monde, Histoire et Histoire des arts

## LIEU

à la Glucoserie (48 bis rue Saint-Michel) et à la BMI (48 rue Saint-Michel)

## CAPACITÉ MAXIMUM

60

## DURÉE

2h30

Un temps de préparation avec l'enseignant sera organisé.

## MODALITÉS SPÉCIFIQUES

réservation au moins un mois à l'avance

## Contact de la BMI

03 29 39 98 20  
contact@bmi.agglo-epinal.fr

1. Saint Goëry, Maître de Saint-Goëry, Évangéliste pourpre, f. 02, bmi Epinal, Ms 265

2. Visite guidée «Art nouveau», avenue Gambetta, Epinal

# LES LYCÉENS EN PROMENADES GUIDÉES



Pour les classes de lycées et de collèges, nous pouvons proposer des visites guidées à Epinal ou dans une autre commune, il faut simplement qu'elle soit labellisée Pays d'art et d'histoire (c'est-à-dire, la communauté de communes Vosges Côté Sud-Ouest, la communauté d'agglomération d'Épinal, la communauté de communes de la Région de Rambervillers, et les communes de Plombières-les-Bains, Cheniménil, Docelles et Dommartin-aux-Bois).

.....

Voici quelques idées de visite qui pourraient vous intéresser dans le cadre des programmes scolaires :

## MOYEN ÂGE :

- Epinal, le quartier du Chapitre et la basilique Saint-Maurice : la place de la religion dans la société médiévale et l'architecture religieuse de l'époque
- Epinal, l'enceinte urbaine et le château : exemple d'architecture militaire du Moyen Âge
- Relanges, l'église romane : exemple d'architecture religieuse de style roman

## ÉPOQUE MODERNE :

- Châtillon-sur-Saône, le bourg Renaissance : étude de l'architecture civile et de la société du XVI<sup>e</sup> siècle
- Darney, le centre-ville du XVIII<sup>e</sup> siècle : étude de l'architecture religieuse et civile du XVIII<sup>e</sup> siècle et rappel de la guerre de Trente Ans

## RÉVOLUTION INDUSTRIELLE

- Thaon-les-Vosges, les anciens quartiers ouvriers de la ville : analyse de la formation de la ville-usine avec la construction du canal, l'industrialisation, la formation des quartiers ouvriers, la notion du paternalisme et étude de l'architecture des maisons ouvrières

## LE XX<sup>e</sup> SIÈCLE

- Epinal, quartier de la rue Thiers : comparaison de l'architecture de la fin du XIX<sup>e</sup> siècle et du début du XX<sup>e</sup> siècle, entre néoclassicisme et Art nouveau, et analyse
- Epinal, les rives de la Moselle (Seconde Guerre mondiale) : explications des affrontements à Epinal et de la Libération des Vosges
- Epinal, le centre-ville et la gare (Reconstruction d'après-guerre, 1950-1960) : analyse d'une nouvelle façon de penser l'urbanisme et les habitations
- Jeanménil, le centre-ville et l'église (Reconstruction d'après-guerre, 1950-1960) : analyse d'une nouvelle façon de penser l'urbanisme et exemple de reconstruction d'un édifice religieux

**Outre ces exemples, nous sommes ouverts à toute envie donc n'hésitez pas à nous contacter pour plus de renseignements et pour mettre sur pied votre projet !**

03 56 32 11 12 / laglucoserie@pays-epinal.fr



## LA GLUCOSERIE VOUS PRÉSENTE SA TABLE VIDÉO

### LA TABLE VIDÉO, QU'EST-CE QUE C'EST ?

La table vidéo est un outil intuitif, ludique et collaboratif qui permet d'initier simplement une classe entière au montage vidéo, tout en la faisant travailler sur d'autres sujets par le biais d'ateliers créatifs.

Cette « table de montage », au sens premier du terme, permet de mixer en direct des extraits vidéos, des musiques, des bruitages, et même d'enregistrer des doublages voix,

le tout grâce à de simples cartes et d'un micro et sans l'utilisation complexe d'un logiciel de montage.

Copiez, collez, découpez, mixez, assemblez... laissez vos mains guider votre créativité pour créer une nouvelle œuvre !

1

## JE RACONTE MA COMMUNE

1. Utilisation de la table vidéo à la Glucoserie, © JF Hamard

2. Visite guidée d'une classe à Bains-les-Bains

3. Fontaine à Dombrot-le-Sec



2

**Quelle est l'histoire de mon village ?  
Quels mystères renferme son patrimoine ?  
Partons à sa découverte !**

.....

### OBJECTIFS

Se réapproprier son environnement quotidien et repérer ses éléments importants :

- Acquérir des connaissances sur l'histoire de sa commune
- Observer du petit patrimoine local et y être sensibilisé
- Sélectionner des points de vue pour mettre en valeur un élément particulier

### DÉROULEMENT

L'animateur explique en classe le déroulement des 2 séances et constitue plusieurs groupes d'élèves en leur assignant des tâches distinctes. L'animation se poursuit par une visite commentée de la commune où l'animateur invite chaque groupe d'élèves à filmer des images de certains endroits et bâtiments de leur commune tout en prenant des notes sur ce qui leur paraît intéressant.

Une deuxième séance est organisée à la Glucoserie où les élèves seront amenés à monter un court-métrage sur leur commune. Pour ce faire, trois options s'offrent à vous ... (voir « JE CRÉE ... »)



3

**NIVEAUX**  
cycles 3 et 4

**PROGRAMMES**  
Questionner le monde,  
Histoire, Histoire des arts  
et Arts plastiques

**LIEU**  
en classe, dans le village  
et à la Glucoserie

**CAPACITÉ MAXIMUM**  
20

**DURÉE**  
2 séances d'1h30  
Un temps de préparation  
avec l'enseignant sera  
organisé.



## JE CRÉE ...

... MA FICTION

... MON DOCUMENTAIRE

... MA PUBLICITÉ



Après avoir découvert leur commune et avoir choisi les images qu'ils voulaient filmer, il faut monter ces images pour en faire une réelle production cinématographique !

Cette animation peut être proposée de manière isolée ou à la suite d'une séance « *Je raconte ma commune* ».

### OBJECTIFS

Monter et produire un court-métrage de A à Z :

- Distinguer les fonctions des images et reconnaître leur pouvoir
- Formuler un scénario cohérent

### DÉROULEMENT

Lors de cette séance, les élèves sont invités à monter un court-métrage à partir de petites séquences vidéo (ou en utilisant les images qu'ils ont filmées si cela fait suite à l'animation « *Je raconte mon village* ».)

L'enseignant choisi préalablement la forme de leur production : une histoire totalement fictionnelle sous forme de conte ou de légende, une publicité avec différents points de vue (positif et négatif) ou bien un documentaire pour présenter la commune. Il peut également choisir les trois possibilités qui seront attribuées aux différents groupes d'élèves.

En fonction de l'option sélectionnée, l'animateur explique le type de court-métrage à produire en faisant une rapide introduction à l'éducation à l'image.

Et à l'aide de la table vidéo, les différents groupes vont choisir les images à mettre en scène, les musiques de la bande-son, les différents bruitages et vont enregistrer leurs propres commentaires audios.

### NIVEAUX

cycle 3, cycle 4

### PROGRAMMES

Questionner le monde, Histoire, Histoire des arts et Arts plastiques

### LIEU

en classe, dans le village et à la Glucoserie

### CAPACITÉ MAXIMUM

20

### DURÉE

2 séances d'1h30

Un temps de préparation avec l'enseignant sera organisé.

**1. Utilisation de la table vidéo à la Glucoserie,**  
© JF Hamard

**2. Production d'une classe de CE2-CM1 de l'école de Portieux à l'issue de l'animation *Mon fort, notre place forte***

## MON FORT, NOTRE PLACE FORTÉ



Après la guerre franco-prussienne de 1870-1871, le général Séré de Rivière met en œuvre un nouveau système défensif composé de places fortes entourées de forts. Et si, c'était possible de créer la vôtre ?

### OBJECTIFS

Composer une place forte :

- Identifier certains éléments constitutifs d'un fort et de bâtiments militaires en général
- Appliquer des consignes en dessin et sur une surface en deux dimensions

### DÉROULEMENT

L'animateur présente la place forte d'Epinal et ses forts. Les élèves sont invités à dessiner leur propre fort au regard de la présentation.

Ils regroupent ensuite leurs productions sur un plan en les disposant précisément autour d'une future place forte. Elle est complétée par le tracé d'une voie de chemin de fer reliant tous les organes défensifs entre eux.

### NIVEAUX

CE1, CE2, CM1 et CM2

### PROGRAMMES

Questionner le monde, Histoire, Histoire des arts, Arts plastiques

### LIEU

en classe

### CAPACITÉ MAXIMUM

une classe entière (ou à la Glucoserie pour une capacité maximale de 25 élèves)

### DURÉE

2h

Un temps de préparation avec l'enseignant sera organisé.



# LES BÂTISSEURS : CITÉS OUVRIÈRES



1. Production d'une classe de CM1-CM2 de l'école d'Hadol à l'issue de l'animation  
Les bâtisseurs : cités ouvrières

**Nous sommes à la fin du XIX<sup>e</sup> siècle, en plein essor industriel des villes, et vous êtes nouvellement patron d'une usine. L'usine se porte bien et beaucoup d'ouvriers s'y pressent pour y travailler. Afin de les accueillir dans les meilleures conditions, vous devez leur construire des quartiers d'habitations tout en faisant attention à vos finances !**

## OBJECTIFS

Produire un ensemble urbain en prenant l'exemple des cités ouvrières :

- Adapter des besoins humains par rapport à un budget
- Etablir des liens de causes à effet dans l'évolution d'une ville
- Formuler collectivement une réponse à un problème

## DÉROULEMENT

L'animation positionne les élèves dans le rôle de nouveaux patrons d'usine.

L'animateur prend en exemple une ville-usine en abordant les sujets nécessaires à la compréhension de la future mission des élèves : produire une maquette de quartiers d'habitations pour ouvriers en suivant des consignes précises.

Une présentation par les élèves de leur maquette est prévue à la fin.

## NIVEAUX

CE1, CE2, CM1, CM2

Les consignes peuvent être simplifiées en fonction du niveau de la classe

## PROGRAMMES

Questionner le monde,  
Mathématiques,  
Arts plastiques,  
Histoire des arts et Histoire

## LIEU

en classe

## CAPACITÉ MAXIMUM

une classe entière  
(ou à la Glucoserie  
pour une capacité maximale  
de 25 élèves)

## DURÉE

2h  
Un temps de préparation  
avec l'enseignant sera  
organisé.

# NOS PARTENAIRES

**Lors de votre venue à la Glucoserie, n'hésitez pas à planifier d'autres activités auprès de nos partenaires !**

## OFFICE DE TOURISME D'ÉPINAL ET SA RÉGION

L'Office se fera un plaisir de vous aiguiller pour compléter votre visite d'Épinal.

Contactez-les si vous souhaitez découvrir :

### • Le Planétarium

Véritable simulateur d'étoiles, le Planétarium vous permet d'observer notre univers et de percer les mystères de notre monde.

### • La Base Natur'O

Située au port d'Épinal, la Base Natur'O vous propose de nombreuses activités en plein air : canoë-kayak, paddle, bateau électrique, vélo...

### • Le Spinaparc

Au milieu de 5 ha de forêt, le Spinaparc vous propose 2,5 km de parcours acrobatiques dans les arbres et sur les falaises d'une ancienne carrière de grès.

### • Le petit train touristique

Venez découvrir la ville à bord du petit train touristique. Deux circuits vous sont proposés : celui du château et celui du centre ancien.

03 29 82 53 32

## MUSÉE DÉPARTEMENTAL D'ART ANCIEN ET CONTEMPORAIN

Le MUDAAC rassemble une remarquable collection de peintures anciennes européennes (Georges de la Tour, Rembrandt, ...), de pièces archéologiques et d'œuvres majeures du XX<sup>e</sup> siècle.

03 29 82 20 33

## CINÉS PALACE

Films d'Art et Essai, dernières sorties en salle, films d'animation jeune public, et rencontres cinéma sont au programme.

03 29 82 21 88

## MUSÉE DE L'IMAGE

Le musée de l'Image conserve une importante collection d'images imprimées du XVII<sup>e</sup> siècle à nos jours. Vous y découvrirez les fameuses « images d'Épinal » et aussi de l'imagerie populaire du monde entier.

03 29 81 48 30

## LA PLOMBERIE

La Plomberie est gérée par l'association la Lune en Parachute qui œuvre pour la diffusion de l'art contemporain par le biais d'expositions variées, de visites commentées et d'ateliers de pratique artistique.

03 29 35 04 64

## BIBLIOTHÈQUE MULTIMÉDIA INTERCOMMUNALE

La BMI, grâce à son impressionnante collection, offre un large panel d'animations alliant patrimoine et modernité, du fond ancien au secteur « Musique et images » en passant par la salle des boiseries.

03 29 39 98 20

## LA SOURIS VERTE

La Souris Verte est une scène de musiques actuelles proposant des concerts variés, des studios de répétitions et des formations pour petits et grands.

03 29 65 59 92

## LE MUSÉE DU CHAPITRE

Installé sur les vestiges de la muraille médiévale, le musée nous explique l'évolution grâce à sa riche collection répartie sur trois niveaux et surtout sa maquette représentant Épinal au XVII<sup>e</sup> siècle.

03 29 64 69 48

## LES ARCHIVES DÉPARTEMENTALES

Les enseignants du Service éducatif accueillent les professeurs et encadrent des ateliers pédagogiques aux thématiques proposées selon les niveaux et les sujets traités en classe. En outre, un grand choix d'expositions itinérantes est proposé. Chaque année, des animations spécifiques sont organisées pour le public scolaire.

03 29 64 69 48

# « ON N'APPREND QU'EN S'AMUSANT : L'ART D'ENSEIGNER N'EST QUE L'ART D'ÉVEILLER LA CURIOSITÉ DES JEUNES ÂMES... »

Anatole France, 1880

**Laissez-vous conter le Pays d'art et d'histoire...** à travers ce document qui vous propose de découvrir différentes facettes du territoire de façon ludique et pédagogique.

## **Le Pays d'Épinal Cœur des Vosges appartient au réseau national des Villes et Pays d'art et d'histoire**

Le ministère de la Culture et de la Communication, direction générale des patrimoines, attribue l'appellation Villes et Pays d'art et d'histoire aux collectivités locales qui animent leur patrimoine. Il garantit la compétence des guides conférenciers, celle des animateurs de l'architecture et du patrimoine ainsi que la qualité des actions menées. Des vestiges archéologiques à l'architecture contemporaine, les Villes et Pays mettent en scène le patrimoine dans sa diversité. Aujourd'hui, un réseau de 202 Villes et Pays d'art et d'histoire vous offre son savoir-faire sur toute la France.

## **À proximité**

Metz, Bar-le-Duc, Lunéville, le Pays de Guebwiller, le Pays du Val d'Argent disposent du label Villes et Pays d'art et d'histoire

## **Pays d'Épinal Cœur des Vosges Service Pays d'art et d'histoire**

La Glucoserie, 48 bis rue Saint Michel  
88000 Épinal  
03 56 32 11 12  
laglucoserie@pays-epinal.fr

**Vous voulez en savoir plus sur nos animations ?  
Vous avez un projet spécifique ?  
L'équipe est à votre disposition !**

## **GRATUIT**

**Ce document a été réalisé avec le soutien du Ministère de la Culture et de la Communication, Direction Générale des Affaires culturelles du Grand Est.**

