

EXPLORATEURS

NOYON



ACTIONS ÉDUCATIVES
COLLÈGE

VILLES
& PAYS
D'ART &
D'HISTOIRE
DIRE

La Ville de Noyon est membre du réseau national des Villes et Pays d'art et d'histoire depuis 1998. Convaincue de l'importance de sensibiliser les enfants au patrimoine et au cadre de vie, la municipalité tient à ce que les missions de transmission et de découverte soient proposées au plus grand nombre, et plus particulièrement aux élèves. En 2021-2022, près de 2000 enfants scolarisés ont été accueillis aux ateliers du patrimoine.

Le service éducatif du Pôle patrimoine met à votre disposition des médiateurs et des professionnels du patrimoine, des musées et de l'archéologie pour une découverte active de l'histoire, de l'architecture et des monuments historiques de Noyon. Des petits de la maternelle aux adolescents des collèges, tous pourront ainsi vivre leurs apprentissages de manière ludique et interactive.

Nous vous souhaitons une belle année scolaire aux couleurs de notre patrimoine.

Sandrine Dauchelle
Maire de Noyon

Présidente de la Communauté de Communes du Pays noyonnais

SOMMAIRE

6^{ème}

- 04 Le Noyon gallo-romain
- 05 Le musée du Noyonnais
- 06 L'image du monstre dans le patrimoine
- 07 Le livre manuscrit au Moyen Âge
- 08 La Bible dans tous ses états
- 09 Les symboles de la République

5^{ème}

- 10 Le livre manuscrit au Moyen Âge
- 11 L'imprimerie à l'époque de Jean Calvin
- 12 Le bestiaire médiéval de l'Hôtel de ville
- 13 La cathédrale au Moyen Âge
- 14 La ville au Moyen Âge
- 15 L'humanisme de Jean Calvin
- 16 Les héroïnes noyonnaises

4^{ème}

- 17 Promenade urbaine
- 18 La peinture de paysage
- 19 Les symboles de l'amour
- 20 Les hôtels particuliers

3^{ème}

- 21 La Grande Guerre à Noyon



LE NOYON GALLO-ROMAIN

1h30/2h

ANTIQUITÉ

LIEUX VISITÉS

Crypte archéologique et musée du Noyonnais.

ATELIER CÉRAMOLOGIE

Répartis en petits groupes, les élèves vont trier des fragments et s'initier à la céramologie en remontant une poterie gallo-romaine.

SUJETS ABORDÉS

Les gallo-romains - La religion pendant l'Antiquité - La monnaie d'un Empire.

OBJECTIFS

- Comprendre l'acculturation de deux peuples.
- Appréhender le mode de vie gallo-romain.
- Identifier les missions de l'archéologie.
- Appréhender l'objet archéologique.

HISTOIRE, HISTOIRE DES ARTS.

LIENS AVEC LE PEAC

► Fréquenter

La crypte archéologique et le musée du Noyonnais.

Céramiques, trésor monétaire, stèles funéraires, statuette votive, objets du quotidien.

► Pratiquer

Regarder et écouter, développer ses capacités d'observation, d'analyse et d'expression. L'archéologie : démontage, remontage, tri de fragments.

► S'approprier

La culture et le mode de vie gallo-romain.

DOMAINES DU SOCLE

1, 2, 4, 5



LE MUSÉE DU NOYONNAIS

1h30/2h

ANTIQUITÉ / MOYEN ÂGE / MODERNE

LIEU VISITÉ

Musée du Noyonnais.

ATELIER DE DESSIN

Individuellement, les élèves reproduisent les objets et leur cartel.

ATELIER D'ARTS PLASTIQUES

Chaque élève crée son musée personnel dans une boîte à chaussures.

SUJETS ABORDÉS

L'esprit de collection - L'histoire de la création des musées depuis l'Ancien régime jusqu'à nos jours - Universalité des musées - L'objet, passeur d'histoire et de culture - Information écrite et médiation humaine.

OBJECTIFS

- Se familiariser avec l'espace muséal.
- Identifier les missions d'un musée.
- Apprendre à observer et à reproduire.
- Associer textes (panneaux, cartels) et images.

ARTS PLASTIQUES, HISTOIRE DES ARTS.

LIENS AVEC LE PEAC

► Fréquenter

Le musée du Noyonnais.

► Pratiquer

Concevoir et réaliser un musée miniature personnel. Regarder et écouter, développer ses capacités d'observation, d'analyse et d'expression.

► S'approprier

L'histoire et les missions du musée.

Orientation possible vers le parcours Avenir.

DOMAINES DU SOCLE

1, 3, 5



3



4

L'IMAGE DU MONSTRE DANS LE PATRIMOINE 1h30

MOYEN ÂGE

LIEUX VISITÉS

Hôtel de ville, cathédrale.

ATELIER TERRE CUITE

Chaque élève réalise un masque monstrueux en terre cuite.

ATELIER DESSIN

Chaque élève crée son propre monstre par association d'éléments humains et animaux.

SUJETS ABORDÉS

Les caractéristiques du monstre dans l'imaginaire collectif à travers les époques - L'association monstrueuse - Monstruosité physique, monstruosité morale.

OBJECTIFS

- Développer l'observation fine afin d'identifier des figures monstrueuses dans un ensemble plus large.
- Acquérir le vocabulaire des figures monstrueuses.
- Créer par association d'éléments.
- S'initier à la technique du modelage.
- Développer son imaginaire.

FRANÇAIS, ARTS PLASTIQUES, HISTOIRE DES ARTS.

LIENS AVEC LE PEAC

► Fréquenter

Dragons et bestiaires, têtes monstrueuses, centaures du XII^e siècle, sirènes et dragons.

► Pratiquer

Regarder et écouter, développer ses capacités d'observation, d'analyse et d'expression. Réaliser un masque en terre cuite. Créer son propre monstre.

► S'approprier

La figure du monstre à travers l'histoire.

DOMAINES DU SOCLE

1, 3, 5

LE LIVRE MANUSCRIT AU MOYEN ÂGE 1h30/2h

MOYEN ÂGE

LIEU VISITÉ

Hôtel de ville.

ATELIER D'ÉCRITURE

À partir d'une illustration non explicitée de livre manuscrit, les élèves, répartis en petits groupes, écrivent une fable.

SUJETS ABORDÉS

Formation de la lettre manuscrite - Mise en page - Illustration et enluminure.

OBJECTIFS

- Acquérir des connaissances sur l'histoire du livre manuscrit.
- S'initier aux problématiques de la mise en page.
- Appréhender un vocabulaire spécifique.
- Développer l'observation fine.
- Elaborer un récit cohérent à partir d'image(s).

FRANÇAIS, HISTOIRE DES ARTS.

LIENS AVEC LE PEAC

► Fréquenter

L'Évangélaire de Morienval.

► Pratiquer

Regarder et écouter, développer ses capacités d'observation, d'analyse et d'expression. Ecrire une fable.

► S'approprier

L'histoire du livre manuscrit. Le vocabulaire de la mise en page.

DOMAINES DU SOCLE

1, 2, 3, 5



LA BIBLE DANS TOUS SES ÉTATS 1h30/2h

RÉCITS DES ORIGINES - XVI^e SIÈCLE

LIEU VISITÉ

Musée Jean Calvin.

ATELIER PUZZLE

Répartis en petits groupes, les élèves reçoivent des éléments type puzzle, avec lesquels ils doivent reconstituer la page d'une Bible.

ATELIER TYPOGRAPHIE

Les élèves conçoivent et créent leur propre typographie.

Prolongement possible : création de sa police de caractère numérique.

SUJETS ABORDÉS

Typographie et formation de la lettre imprimée - Mise en page - Illustration et lettrine.

OBJECTIFS

- Connaître l'histoire du livre imprimé.
- S'initier à la mise en page.
- Observer l'esthétisme de différentes typographies.
- Se doter d'un vocabulaire spécifique et précis.
- Créer et manipuler une police de caractère.

FRANÇAIS, HISTOIRE DES ARTS, ARTS PLASTIQUES.

LIENS AVEC LE PEAC

► Fréquenter

Bible d'Olivétan, Bible de Jacques Lefèvre d'Étaples, Bible de Robert Estienne.

► Pratiquer

Regarder et écouter, développer ses capacités d'observation, d'analyse et d'expression. Créer collectivement une typographie. Reconstituer une page de Bible.

► S'approprier

L'histoire du livre imprimé. Le vocabulaire de la mise en page et de l'impression.

DOMAINES DU SOCLE

1, 2, 4, 5

LES SYMBOLES DE LA RÉPUBLIQUE 1h

DU XII^e SIÈCLE À NOS JOURS

LIEU VISITÉ

Hôtel de ville.

SUJETS ABORDÉS

Création et fonction de la commune - Le pouvoir communal et la fonction de maire - Une administration au service de la vie de ses citoyens.

OBJECTIFS

- Appréhender la dimension politique d'une commune.
- Comprendre la gestion de l'espace public.
- Identifier les symboles républicains.

ENSEIGNEMENT MORAL ET CIVIQUE, ARTS PLASTIQUES.

LIENS AVEC LE PEAC

► Fréquenter

L'Hôtel de ville : façade, cours d'honneur, salle du conseil, salle des mariages.

► S'approprier

L'histoire de la création de la ville de Noyon.

Inscription dans le parcours Citoyen

DOMAINES DU SOCLE

1, 3, 5



LE LIVRE MANUSCRIT AU MOYEN ÂGE 1h30/2h

MOYEN ÂGE

LIEU VISITÉ

Hôtel de ville.

ATELIER ENLUMINURE

Chaque élève crée sa propre lettrine.

SUJETS ABORDÉS

Le temps de création du livre - Matière et étape de création - Rareté de la copie manuscrite - Lettrines et typographies.

OBJECTIFS

- Comprendre la réalisation d'un livre manuscrit à l'époque médiévale (matières, étapes, commercialisation).
- Acquérir des connaissances sur l'histoire du livre manuscrit.
- S'initier aux problématiques de la mise en page.
- Développer l'observation fine.

HISTOIRE, HISTOIRE DES ARTS, ARTS PLASTIQUES.

LIENS AVEC LE PEAC

► **Fréquenter**
L'Évangélaire de Morienval.

► **Pratiquer**
Regarder et écouter, développer ses capacités d'observation, d'analyse et d'expression. Créer des lettrines.

► **S'approprier**
L'histoire du livre manuscrit. Le vocabulaire de la mise en page.

DOMAINES DU SOCLE

1, 2, 3, 5



L'IMPRIMERIE À L'ÉPOQUE DE JEAN CALVIN 2h

XVI^e SIÈCLE

LIEU VISITÉ

Musée Jean Calvin.

ATELIER IMPRIMERIE

Les élèves impriment sur une presse à épreuve un texte qu'ils ont préalablement composé à l'aide de caractères typographiques.

SUJETS ABORDÉS

La figure de Calvin - Les problématiques de la traduction - Le débat d'idée au XV^e siècle - Image de propagande religieuse et d'état au XVI^e siècle - La persécution religieuse.

OBJECTIFS

- Appréhender la complexité d'une époque marquée par de profonds bouleversements.
- Comprendre le développement de l'Humanisme et ses conséquences.
- Appréhender le travail d'impression au XVI^e siècle.

HISTOIRE, ARTS PLASTIQUES, HISTOIRE DES ARTS.

LIENS AVEC LE PEAC

► **Fréquenter**
Le musée Jean Calvin et ses livres imprimés.

► **Pratiquer**
Regarder et écouter, développer ses capacités d'observation, d'analyse et d'expression. Réaliser une impression sur une presse à épreuve.

► **S'approprier**
L'histoire du livre imprimé. Le vocabulaire de la mise en page et de l'imprimerie.

DOMAINES DU SOCLE

1, 2, 4, 5



LE BESTIAIRE MÉDIÉVAL DE L'HÔTEL DE VILLE 1h30

MOYEN ÂGE

LIEU VISITÉ

Hôtel de ville.

ATELIER DESSIN

Chaque élève associe des formes animales et humaines afin de créer son propre monstre. L'ensemble des productions est mis en commun afin de constituer ensuite le bestiaire de la classe.

SUJETS ABORDÉS

La société au Moyen Âge - Architecture et pouvoir - La parure ornementale et ses fonctions.

OBJECTIFS

- Appréhender la société du Moyen Âge.
- Comprendre la fonction d'un bâtiment en lien avec son aspect.
- Développer l'observation fine afin d'identifier des figures.
- Créer en s'appuyant sur son imagination.

HISTOIRE, HISTOIRE DES ARTS, FRANÇAIS.

LIENS AVEC LE PEAC

► Fréquenter

L'hôtel de ville de Noyon et ses sculptures ornementales.

► Pratiquer

Regarder et écouter, développer ses capacités d'observation, d'analyse et d'expression. Créer et dessiner son monstre.

► S'approprier

La vie au Moyen Âge. Les symboles et leurs fonctions au Moyen Âge.

DOMAINES DU SOCLE

1, 2, 3, 5

LA CATHÉDRALE AU MOYEN ÂGE 3h

MOYEN ÂGE

LIEUX VISITÉS

Cathédrale et son quartier.

ATELIER MAQUETTE

Les élèves s'initient aux techniques de construction gothique par le montage d'une croisée d'ogives en bois.

ATELIER PAVEMENT

À l'aide d'outils de géométrie, chaque élève crée un nouveau motif de pavement pour la cathédrale.

Prolongement possible : réalisation d'une maquette en papier de la façade de la cathédrale en volume.

SUJETS ABORDÉS

L'architecture religieuse de pouvoir - La cathédrale et ses matériaux - Géométrie, volume et architecture - L'art du pavement - La société au Moyen Âge.

OBJECTIFS

- Appréhender les méthodes de constructions des XII^e et XIII^e siècles.
- Acquérir le vocabulaire architectural des cathédrales des XII^e et XIII^e siècles.
- Comprendre l'organisation du quartier cathédral défini selon ses fonctions.

MATHÉMATIQUES, PHYSIQUE, HISTOIRE, ARTS PLASTIQUES, HISTOIRE DES ARTS.

LIENS AVEC LE PEAC

► Fréquenter

La cathédrale de Noyon.

► Pratiquer

Regarder et écouter, développer ses capacités d'observation, d'analyse et d'expression. Monter une croisée d'ogives. Concevoir et réaliser un pavement.

► S'approprier

Le Moyen Âge et le temps des cathédrales. Le vocabulaire de l'architecture médiévale.

DOMAINES DU SOCLE

1, 2, 4, 5





LA VILLE AU MOYEN ÂGE

1h30/2h

MOYEN ÂGE

LIEUX VISITÉS

Quartier cathédral et hôtel de ville.

ATELIER MAQUETTE

À l'aide d'une maquette en bois, les élèves répartis en petits groupes reconstruisent le quartier cathédral de la ville.

SUJETS ABORDÉS

Le pouvoir politique, religieux et judiciaire au Moyen Âge - Architecture et pouvoir - L'aménagement de la ville au Moyen Âge.

OBJECTIFS

- Comprendre l'organisation de l'espace urbain au Moyen Âge.
- Identifier les différents pouvoirs et les associer à un espace dans la ville.
- Comprendre les enjeux d'une charte des libertés communales.

HISTOIRE, FRANÇAIS, HISTOIRE DES ARTS.

LIENS AVEC LE PEAC

► Fréquenter

Le quartier cathédral et l'hôtel de ville de Noyon.

► Pratiquer

Regarder et écouter, développer ses capacités d'observation, d'analyse et d'expression. Manipuler et réaliser une maquette.

► S'approprier

La vie au Moyen Âge et l'organisation de la société médiévale.

DOMAINES DU SOCLE

1, 5



L'HUMANISME DE JEAN CALVIN

1h30/2h

XVI^e SIÈCLE

LIEU VISITÉ

Musée Jean Calvin.

ATELIER DE JOUTE ORATOIRE

En groupe de quatre, les élèves tirent au sort des sujets de débat sur lesquels ils doivent ensuite confronter leurs arguments.

SUJETS ABORDÉS

Humanisme, imprimerie et éducation - Réforme et langue française - Le pouvoir royal et l'intolérance religieuse - L'esprit de controverse - L'image comme vecteur de l'histoire.

OBJECTIFS

- Découvrir l'époque du XVI^e siècle et ses problématiques.
- Rencontrer la figure historique de Calvin.
- Appréhender la différence et la contradiction.
- Apprendre à défendre ses idées et à argumenter.
- Apprendre à débattre.

HISTOIRE, ARTS PLASTIQUES, HISTOIRE DES ARTS.

LIENS AVEC LE PEAC

► Fréquenter

Le musée Jean Calvin, *Les Deux voies*, *La mort de Calvin*, *Le Colloque de Poissy*.

► Pratiquer

Regarder et écouter, développer ses capacités d'observation, d'analyse et d'expression. Participer à une joute oratoire.

► S'approprier

Jean Calvin et la réforme. L'humanisme.

DOMAINES DU SOCLE

1, 3, 5



LES HÉROÏNES NOYONNAISES

1h30/2h

MOYEN ÂGE

LIEUX VISITÉS

Cathédrale et musée du Noyonnais.

ATELIER JEUX DE RÔLES

Répartis en petits groupes, les élèves créent puis jouent une scène héroïque.

SUJETS ABORDÉS

Héroïsme religieux - Héroïsme populaire - La contre-héroïne - Héroïsme littéraire.

OBJECTIFS

- Découvrir et s'approprier une histoire locale.
- Réfléchir aux caractéristiques de l'héroïne : force physique, force morale.
- Distinguer l'héroïsme légendaire de l'héroïsme authentique.

HISTOIRE, FRANÇAIS, HISTOIRE DES ARTS.

LIENS AVEC LE PEAC

► Fréquenter

La cathédrale et le musée du Noyonnais.

► Pratiquer

Regarder et écouter, développer ses capacités d'observation, d'analyse et d'expression. Jouer une scène héroïque.

► S'approprier

Les figures féminines noyonnaïses. La figure du héros.

DOMAINES DU SOCLE

1, 2, 3, 5



PROMENADE URBAINE

2h

DE L'ANTIQUITÉ À NOS JOURS

LIEUX VISITÉS

Quartier cathédral, quartier de l'hôtel de ville, place du Chevalet.

ATELIER MAQUETTE

À l'aide d'une maquette en bois, les élèves reconstruisent la ville, avant d'en réaliser une carte.

SUJETS ABORDÉS

L'intra et l'extra-muros antiques et médiévaux - Centre-ville touristique, culturel et politique et quartiers périphériques - Topographie de la ville - Fonctions des bâtiments publics et des quartiers.

OBJECTIFS

- Appréhender les grandes évolutions de la ville.
- Découvrir et s'approprier l'espace urbain d'aujourd'hui.
- Comprendre l'organisation de la ville en lien avec ses fonctions.
- Concevoir une maquette de la ville en se projetant dans l'espace urbain.

FRANÇAIS, GÉOGRAPHIE, MATHÉMATIQUES, HISTOIRE DES ARTS.

LIENS AVEC LE PEAC

► Fréquenter

La ville de Noyon : quartier cathédral, quartier de l'hôtel de ville, place du Chevalet.

► Pratiquer

Regarder et écouter, développer ses capacités d'observation, d'analyse et d'expression. Concevoir et créer une maquette de la ville.

► S'approprier

L'histoire de la ville de Noyon et de son aménagement. Le vocabulaire de l'architecture et de l'urbain.

DOMAINES DU SOCLE

1, 2, 4, 5



15



16

LA PEINTURE DE PAYSAGE

1h30

XIX^e SIÈCLE

LIEU VISITÉ

Musée du Noyonnais.

ATELIER

À partir d'une version tronquée d'un paysage, chaque élève tire au sort trois éléments qui concernent la saison, l'heure et la météo, et à partir desquels il doit ensuite travailler sur l'apparence de l'eau et du ciel.

Prolongement possible : confrontation des différents dessins.

SUJETS ABORDÉS

La peinture sur le motif *in situ* - Être peintre à la fin du XIX^e siècle - Couleurs et lumières.

OBJECTIFS

- Découvrir Bouchor et son oeuvre.
- Découvrir le métier de peintre au XIX^e siècle.
- Appréhender les problématiques de la peinture de paysage.
- S'exercer à la reproduction artistique d'un paysage et s'interroger sur les mécanismes d'interprétation.

HISTOIRE, ARTS PLASTIQUES.

LIENS AVEC LE PEAC

► Fréquenter

Le musée du Noyonnais, *Scutari sur le Bosphore*, *Lac de Garde*, *Torbole de Bouchor*.

► Pratiquer

Regarder et écouter, développer ses capacités d'observation, d'analyse et d'expression. Coloriser un paysage.

► S'approprier

La peinture de paysage au XIX^e siècle. La hiérarchie des genres et les Salons au XIX^e siècle.

DOMAINES DU SOCLE

1, 3, 5

LES SYMBOLES DE L'AMOUR

1h30

DU XVII^e AU XIX^e SIÈCLE

LIEU VISITÉ

Hôtel de ville.

ATELIER LECTURE

Répartis en petits groupes, les élèves procèdent à une lecture théâtralisée de textes d'amour dans la salle des mariages

Prolongement possible : étudier *L'Accordée de village*, copie d'après Greuze.

SUJETS ABORDÉS

L'amour et la mythologie - Les symboles de l'amour et les vertus - La vertu amoureuse - La passion amoureuse - La littérature amoureuse.

OBJECTIFS

- Favoriser l'observation fine.
- Identifier les symboles de l'amour à travers les siècles.
- Mettre en voix des textes d'amour pour exprimer le sentiment amoureux.
- Acquérir un vocabulaire d'analyse artistique.

FRANÇAIS, HISTOIRE, ARTS PLASTIQUES, HISTOIRE DES ARTS.

LIENS AVEC LE PEAC

► Fréquenter

L'hôtel de ville de Noyon et la tapisserie de Cupidon, la fontaine du Dauphin, *la Rosière de Salency*, *Portrait de Mme Bouchor* de J-F Bouchor.

► Pratiquer

Regarder et écouter, développer ses capacités d'observation, d'analyse et d'expression. Lire avec expressivité.

► S'approprier

La représentation et les symboles de l'amour. La littérature amoureuse.

DOMAINES DU SOCLE

1, 3, 5



LES HÔTELS PARTICULIERS

1h30

XVIII^e SIÈCLE (limité à 15 élèves)

LIEU VISITÉ

Hôtel Arnette de la Charlonny.

ATELIER HÉRALDIQUE

À partir d'une page du dictionnaire de Diderot et d'Alembert et de la description du blason des Aubrelieque, les élèves créent un blason.

SUJETS ABORDÉS

L'hôtel particulier entre cour et jardin - Les différents espaces : réception, intimité et service - Décor intérieur : le rôle du commanditaire - L'architecte.

OBJECTIFS

- Découvrir et comprendre l'art d'agencer un intérieur au XVIII^e siècle.
- Identifier les fonctions des différents espaces dans l'hôtel particulier.
- Appréhender l'art de recevoir et de paraître.
- Saisir les sous-entendus du discours peint et sculpté du XVIII^e siècle.

FRANÇAIS, HISTOIRE, HISTOIRE DES ARTS.

LIENS AVEC LE PEAC

► Fréquenter

L'hôtel Arnette de la Charlonny.

► Pratiquer

Regarder et écouter, développer ses capacités d'observation, d'analyse et d'expression. Concevoir et réaliser un blason.

► S'approprier

L'organisation et l'aménagement d'un hôtel particulier au XVIII^e siècle.
Le vocabulaire de l'architecture du XVIII^e siècle.

DOMAINES DU SOCLE

1, 3, 5

17



LA GRANDE GUERRE À NOYON

1h30/2h

1914-1918

LIEUX VISITÉS

Monument aux morts, cimetières militaires.

SUJETS ABORDÉS

Commémoration de la Grande Guerre - Traces mémorielles - Histoire de soldats.

OBJECTIFS

- Appréhender la Grande Guerre à travers l'étude du cas de Noyon.
- Identifier les traces de la guerre dans l'espace urbain.
- Comprendre l'intérêt du devoir de mémoire.
- Comprendre les symboles d'un monument.
- Développer l'observation fine.

FRANÇAIS, HISTOIRE, HISTOIRE DES ARTS.

LIENS AVEC LE PEAC

► Fréquenter

Le monument aux morts.
Le cimetière militaire.

► S'approprier

La Grande Guerre à Noyon.
Le devoir de mémoire.

DOMAINES DU SOCLE

1, 3, 5

18

DISPOSITIFS ET ÉVÈNEMENTS NATIONAUX POUR L'EAC

JOURNÉES EUROPÉENNES DU PATRIMOINE - EN SEPTEMBRE

L'opération « **Levez les yeux !** » à destination des scolaires se vit en parallèle des Journées Européennes du Patrimoine, le vendredi. Elle vise à sensibiliser les élèves à la richesse du patrimoine de notre pays et à ses enjeux :

- ▶ apprendre à lire l'architecture, les paysages,
- ▶ porter une attention renouvelée au patrimoine de proximité, matériel ou immatériel, et à l'urbanisme.

LA NUIT EUROPÉENNE DES MUSÉES - EN MAI

« **La classe, l'œuvre** » est une opération ouverte à toutes les classes de la maternelle au lycée qui invite à participer à la Nuit Européenne des Musées.

Ce travail d'éducation artistique et culturelle mené tout au long de l'année conduit les élèves à imaginer une médiation autour d'une œuvre ou d'un objet d'art d'un musée, et ce sous toutes ses formes (écrite, orale, visuelle, dansée...), à l'intention de leurs familles et de l'ensemble des visiteurs. Le temps d'un moment, d'une soirée, les jeunes deviennent ainsi des « passeurs de culture ».

JOURNÉES EUROPÉENNES DE L'ARCHÉOLOGIE - EN JUIN

En lien avec les Journées Européennes de l'Archéologie, l'accueil des publics scolaires est l'occasion de faire découvrir les coulisses du patrimoine de la ville et la recherche archéologique aux élèves.

Les activités s'étendent sur toute la semaine qui précède l'évènement. Bac de fouille, remontages de céramiques, visite de la collection archéologique du musée du Noyonnais : les élèves découvrent et s'initient aux métiers de l'archéologie.

RENSEIGNEMENTS ET RÉSERVATIONS

SERVICE ANIMATION DU PATRIMOINE

03 44 09 76 12

PELAGIE MOREAU

animatrice de l'architecture et du patrimoine
ani-patrimoine@noyon.fr
06 72 83 25 65

FLORENCE GODEFROY,

coordinatrice des actions éducatives
ani-patrimoine2@noyon.fr
06 48 04 80 88

PIERRE HUARD

enseignant chargé de mission au service éducatif
pierre-emmanuel.huard@ac-amiens.fr

Pour élaborer votre projet, nous vous proposons d'organiser préalablement un temps de rencontre afin de préparer au mieux les séances. Les propositions de visites et/ou ateliers présentés dans ce livret s'adaptent afin de concevoir un projet cohérent et pertinent en classe et lors de votre venue avec vos élèves à Noyon.

Crédits photographiques

Ville de Noyon sauf
1 et 13 : Anne-Sophie Flament
5, 12, 15 et 16 : Musées de Noyon

Conception graphique

Service communication ville de Noyon
Service Animation du Patrimoine

Impression

Ville de Noyon
2022

TARIFS

Gratuité pour les écoles, collèges et lycées de Noyon et de la Communauté de Communes du Pays Noyonnais (C.C.P.N.).

Établissements scolaires extérieurs :

53 euros pour une classe
2,50 euros par élève pour l'entrée des musées si nécessaire (tarifs 2020)

Pour les communes extérieures à la C.C.P.N., la gratuité des musées de Noyon est accordée aux enfants de moins de 6 ans.

« L'AMOUR ET L'ART TOUCHENT LES
SENS DE TOUT ÊTRE. ILS AFFECTENT
NOTRE CONSCIENCE DANS LE
PROVISOIRE COMME DANS L'ÉTERNEL. »

Alain.

Le label « **Ville ou Pays d'art et d'histoire** » est attribué par le ministre de la Culture après avis du Conseil national des Villes et Pays d'art et d'histoire. Il qualifie des territoires, communes ou regroupements de communes qui, conscients des enjeux que représente l'appropriation de leur architecture et de leur patrimoine par les habitants, s'engagent dans une démarche active de connaissance et de médiation.

Le service animation de l'architecture et du patrimoine, piloté par l'animatrice de l'architecture et du patrimoine, organise de nombreuses actions pour permettre la découverte des richesses architecturales et patrimoniales de la ville de Noyon par les jeunes publics individuels et les scolaires.

À proximité

• **VILLES D'ART ET D'HISTOIRE** :
Beauvais, Boulogne-sur-Mer, Cambrai, Chantilly, Laon, Lille, Roubaix, Saint-Quentin, Soissons et Tourcoing.

• **PAYS D'ART ET D'HISTOIRE** :
Amiens Métropole, Pays de Saint-Omer, Lens-Liévin, de Senlis à Ermenonville et Santerre Haute-Somme.
<https://vpah-hauts-de-france.fr>

Renseignements, réservations

Animation de l'architecture et du patrimoine
Hôtel de ville, BP 30158
60406 Noyon Cedex
03 44 09 76 12
www.ville-noyon.fr
ani-patrimoine2@noyon.fr

