



Château de Preisch

## Cahier d'expériences 2026

Des activités pédagogiques...  
... pour tous les âges dans un endroit paisible et naturel.



2 rue des Lilas,  
57570 Basse-Rentgen  
[www.chateaudepreisch.com](http://www.chateaudepreisch.com)  
+ 33 (0)3 82 83 44 71



# Le domaine de Preisch

## Le château

La visite historique du château est proposée le matin, elle est adaptée à l'âge des enfants. Elle permet aux élèves de se familiariser avec l'histoire du château post-Renaissance, de l'ancien château fort, du colombier, et de la chapelle historique.

A l'intérieur du château meublé, vous découvrirez les oeuvres d'art de la collection de Charles-Joseph de Gargan, propriétaire du château à partir de 1855.

Cette collection livrera également de nombreuses informations sur la vie quotidienne dans un château aux XIXème et XXème siècles.

## Le parc

Le château de Preisch et ses dépendances sont nichés dans un lieu riche en biodiversité, géré d'une façon permaculturelle.

Découvrez le parc aux arbres bicentennaires qui entoure les vestiges du château fort avec ses doubles douves, et un parcours botanique mettant en valeur des essences d'arbres remarquables.

La visite se poursuit au niveau de la ferme avec la rencontre de ses animaux, puis le tour du parc s'achève au potager, en fonction des saisons.

Les enfants ont une première approche du principe de permaculture appliqué non seulement au potager mais aussi à l'ensemble du domaine.

# Cycle 1

Jeudis de 10H à 14H, 12€/enfant, gratuit pour les accompagnants.  
Visites guidées le matin, ateliers au choix l'après-midi.  
Les classes peuvent choisir des ateliers différents.  
Par mauvais temps, ateliers adaptés en intérieur et salle le midi.

## Se situer dans le parc : jeu de piste animalier



Sous forme de rallye photo simplifié, le jeu de piste vous entraîne avec les élèves à travers le parc, à des endroits vus pendant la visite du matin. Des cartes de couleur les y attendent, avec une courte énigme animalière. Le jeu se termine en imitant les animaux trouvés.

 1 heure  cycle 1  équipe

## Observation du réel : les moutons



Partez avec vos élèves à la découverte de la ferme et plus précisément de la bergerie afin d'appréhender le mode de vie des moutons, à travers un atelier sensoriel et ludique.

 30 minutes  cycle 1  classe entière

## Les besoins essentiels des animaux: qui est mangé par qui ?



A travers un jeu de rôle, les élèves réalisent de manière simple et amusante le principe d'une chaîne alimentaire, avec cette notion de « qui est mangé par qui ».

 30 minutes  cycle 1  classe entière

## Dessiner pour représenter un château fort



Suite à la visite du parc et notamment des ruines du château fort, les élèves imaginent leur propre château fort et apprennent comment en dessiner un facilement. L'activité se fait sous forme de dessin guidé et conté.

 30 minutes  cycle 1  classe entière

# Cycles 2 et 3

Accueil lundis, mardis et jeudis de 10H à 16H  
15€/enfant, gratuit pour les accompagnants

Visites guidées le matin, ateliers au choix l'après-midi.

Les classes peuvent choisir des ateliers différents.

Par mauvais temps : ateliers adaptés en intérieur et salle le midi.

## **Se situer dans l'espace et le temps.....1**

L'évolution des sociétés à travers des modes de vie

Les générations vivantes et la mémoire familiale

Se repérer dans l'espace : le plan du domaine

Traces d'une autre époque

Découvrir une technique ancienne : les vitraux

Mémoriser des faits historiques : Preisch Pursuit

## **Le vivant.....3**

Cycle de vie d'un arbre

Relations alimentaires entre les organismes vivants

Classification du vivant : les insectes

Parcours botanique

Dendrochronologie : l'âge des arbres

Vie d'une forêt

## **Arts plastiques.....5**

Atelier Blason

Mail Art

Land Art

Art sur arbre

## **Ateliers découvertes.....6**

Sur les traces du renard

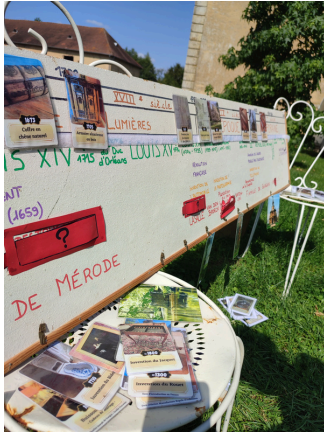
Les oiseaux du parc

Jeux en bois

Chasse aux empreintes

# Se situer dans l'espace et le temps

## L'évolution des sociétés à travers des modes de vie



Pour les cycles 2, les élèves observent l'évolution des modes de vie dans le temps, grâce à des photos d'époque et actuelles. Vous accompagnerez les élèves dans leur tris par catégorie (vêtements, jeux...).

Pour les cycles 3, les élèves construisent des repères dans le temps en replaçant des éléments historiques sur une frise chronologique géante.

🕒 45 minutes 🎓 cycle 2 et 3 👥 équipe

## Les générations vivantes et la mémoire familiale



Dans l'escalier du château sont suspendues de nombreuses photos des membres de la famille de Gargan, propriétaire depuis 1855. Grâce à un texte à trous, vous aiderez les élèves à se familiariser avec quelques membres de cette famille et à en reconstruire l'arbre généalogique.

🕒 30 minutes 🎓 cycle 2 👥 classe entière

## Se repérer dans l'espace : le plan du domaine



Accompagnés par vos soins, les élèves reconstituent le plan du domaine en plaçant des photos de lieux, monuments ou arbres remarquables sur des plans des espaces visités. Ces plans seront ensuite assemblés afin d'obtenir le plan global du domaine. Celui-ci sera enfin placé sur une carte de notre région européenne.

🕒 1 heure 🎓 cycle 2 et 3 👥 équipe

## Traces d'une autre époque



Vous partirez en rallye photo dans le parc avec votre classe. A l'aide de photos représentant des détails insolites sur les façades et statues, les enfants découvrent la vie d'antan au château, de l'ancien heurtoir sur la porte des cuisines aux détails sculptés sur la chapelle de 160 ans.

 45 minutes  cycle 2 et 3  équipe

## Découvrir une technique ancienne : les vitraux



Suite à la visite du château et de sa chapelle néo-baroque, le principe de fabrication des vitraux est expliqué par l'intermédiaire d'un puzzle géant représentant l'un des vitraux de la chapelle. Des fiches explicatives permettent ensuite de découvrir les différentes étapes de fabrication. La restauration récente des vitraux est également abordée.

 30 minutes  cycle 2 et 3  équipe

## Mémoriser des faits historiques : Preisch Pursuit



Avec ce grand jeu en bois inspiré du Trivial Pursuit, testez les connaissances des enfants sur l'histoire du château, du parc et des personnages emblématiques qui ont habité les lieux. L'occasion de se remémorer les faits historiques marquants du domaine, dont les premières pierres datent du Moyen-Age.

 45 minutes  cycle 2 et 3  équipe

# Le vivant

## Cycle de vie d'un arbre



Après être passés dans l'allée des marronniers, accompagnez les élèves dans leur dessin guidé du cycle de vie du marronnier, de la graine jusqu'à l'arbre. Ils prennent aussi conscience de l'impact des saisons sur le cycle de vie d'un arbre.



45 minutes



cycle 2 et 3



classe entière

## Relations alimentaires entre les organismes vivants



A travers un jeu de rôle, les élèves apprennent le principe d'une chaîne alimentaire avec cette notion de « qui est mangé par qui ». Cet atelier permet aussi de les sensibiliser au respect de l'environnement. Ils découvrent les maillons d'une chaîne alimentaire et l'impact de l'homme sur ces chaînes.



45 minutes



cycle 2



classe entière

## Classification du vivant: les insectes



Grâce à une observation de la microfaune et l'utilisation d'une clé de détermination simplifiée, les élèves découvrent la diversité du monde des insectes et leur rôle dans les écosystèmes. Vous accompagnerez les binômes ou trio dans leur découverte des insectes, en remplissant une carte d'identité de l'insecte trouvé.



45 minutes



cycle 3



équipe

## Parcours botanique



Les élèves avec leurs accompagnants, sont munis d'un plan et de cartes sur lesquels sont écrits des petits poèmes parlant des arbres. Le but est d'aller trouver à travers le parc à quels arbres correspondent ces poèmes, en utilisant le parcours botanique vu pendant la visite du parc.



1H30



cycle 2 et 3



équipe

## Dendrochronologie : l'âge des arbres



Les élèves découvrent tout ce qu'une souche peut nous apprendre sur la vie de l'arbre grâce aux cercles concentriques qu'ils observent. Par équipe sous la supervision d'un accompagnant, ils apprennent ainsi à calculer l'âge d'un arbre avec une mise en pratique dans le parc.



30 minutes



cycle 2 et 3



équipe

## Vie d'une forêt



Après la visite du parc, les enfants construisent par équipe leur propre arbre et découvrent à travers un jeu de cartes qu'il est bien difficile pour les arbres de mourir de vieillesse et encore plus difficile pour leurs fruits de germer.



45 minutes



cycle 2 et 3



équipe

# Arts plastiques

## Atelier Blason



Après avoir observé les différents blasons pendant la visite du château, en particulier celui de la famille de Gargan, les enfants laissent libre cours à leur imagination pour créer leur propre blason et devise.



1 heure



cycle 2 et 3



classe entière

## Mail Art



Les enfants créent leur propre carte postale ou enveloppe après avoir découvert plusieurs œuvres de Mail Art.

Ils découpent et collent les matériaux à leur disposition pour imaginer une oeuvre qu'ils conservent ensuite.



45 minutes



cycle 2 et 3



classe entière

## Land Art



Il s'agit d'un art éphémère réalisé à l'aide d'éléments de la nature. Les enfants oeuvrent par équipe pour créer un Land Art au sol, dans le parc ou dans la forêt autour du château.



30 minutes



cycle 2 et 3



équipe

## Art sur arbre



Les élèves choisissent un arbre dans le parc et le décorent à l'aide de différents éléments naturels qu'ils auront récoltés aux alentours avec votre aide. Afin de faire tenir ces éléments sur l'arbre, ils fabriquent leur propre colle naturelle.



30 minutes



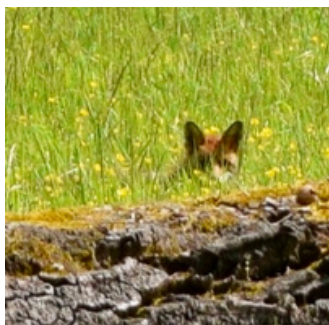
cycle 2 et 3



équipe

# Ateliers découvertes

## Sur les traces du renard



Le domaine de Preisch est devenu refuge ASPAS afin de protéger les renards notamment. Une balade-découverte vous sensibilise à son mode de vie et son habitat. Grâce à un masque de renard, les élèves se mettent dans la peau de l'animal pendant la balade pédagogique.



1 heure



cycle 2 et 3



classe entière

## Les oiseaux du parc



Parmi les nombreux oiseaux présents sur le site, certains s'observent plus facilement que d'autres. Grâce à des petites jumelles et un tableau d'observation à compléter, accompagnez les élèves dans leur recherche pour découvrir les oiseaux dans leur milieu naturel.



1 heure

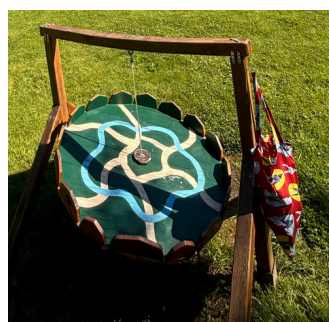


cycle 2 et 3



équipe

## Jeux en bois



Dans le potager du château sont proposés dix grands jeux en bois fabriqués par un artisan local. Jeux de logique ou de motricité, ils possèdent tous des règles faciles d'assimilation et des principes différents qui favorisent une gymnastique intellectuelle intéressante. Atelier en autonomie sous votre surveillance.



1 heure



cycle 2 et 3



classe entière

## Chasse aux empreintes



Munis d'un GPS, les élèves parcourent le domaine afin de retrouver des empreintes d'animaux moulées dans du plâtre. Derrière elles se cache un code qui permet d'ouvrir un coffre au trésor.



1H30



cycle 2 et 3



équipe