



Château de Preisch

Activités pédagogiques



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

Visites guidées du matin

Page 4

Visite château et parc

Ateliers Historiques ...



Page 5

Atelier chronologique

Atelier généalogique

Preisch Pursuit

Page 6

Rallye photo

Atelier vitrail

Ateliers Natures ...



Page 7

Cycle de vie d'un arbre

Chaîne alimentaire

Identification des petites bêtes

Page 8

Jeu d'orientation botanique

Lire entre les lignes

Vie d'une forêt

Ateliers Artistiques ...



Page 9

Atelier Blason

Mail art

Land art

Page 10

Art sur arbre

Ateliers Découverte ...



Page 11

Sur les traces du renard

Les oiseaux dans le parc

Jeux en bois

Page 12

Chasse aux empreintes

Ateliers Maternelles ...



Page 13

1,2 , 3 moutons

Jeu de piste animalier

Qui est mangé par qui ?

Page 14

Imaginer son château fort

Bienvenue !

Cycle 1 : accueil les jeudis de 10H à 14H

Cycles 2 et 3 : accueil les lundis, mardis et jeudis de 10H à 16H

Du mauvais temps ?

Ateliers adaptés en intérieur et salle pour le pique-nique

Arrivée 10H	Classe A	Classe B
10H à 10H30	Accueil Mot de bienvenue, dépose des sacs et pause toilettes	
45 min	Visite du château	Visite du Parc
45 min	Visite du Parc	Visite du château
12H à 13H	Pique-nique Repas tirés du sac, pique-nique au sol pour les enfants (tables et chaises pour les adultes)	
45 min	Activité 1 au choix 	Activité 2 au choix 
45 min	Activité 2 au choix 	Activité 3 au choix 
1H	Activité 3 au choix 	Activité 1 au choix 
15H30	Fin des activités Petite surprise offerte à chaque enfant, récupération des sacs et pause toilettes	
Départ 16H	Départ après une journée magique !	

Les visites guidées du matin



Le château

La visite historique du château est proposée le matin et est adaptée à l'âge des enfants. Elle permet aux élèves de se familiariser avec l'histoire de l'ancien château fort, du colombier, de la chapelle de 160 ans et du château post-Renaissance. A l'intérieur du château, les enfants découvrent les meubles et objets de la collection de Charles-Joseph de Gargan, propriétaire du château à partir de 1855. Ces objets livreront également de nombreuses informations sur la vie quotidienne dans un château aux XIXème et XXème siècles.



45 minutes



cycle 1, 2 et 3



classe entière



Le parc

Les enfants découvrent le parc aux arbres bicentenaires qui entoure les vestiges du château fort avec ses doubles douves, et un parcours botanique mettant en valeur les essences remarquables. La visite se poursuit au niveau de la ferme avec la rencontre de ses animaux comme les lapins et les ânesses, puis le tour du parc s'achève au potager en permaculture. Les enfants ont une première approche du principe de permaculture, avec une découverte sensorielle du potager en fonction de la saison.



45 minutes



cycle 1, 2 et 3



classe entière

Ateliers Historiques



Atelier Chronologie

Sur une frise chronologique géante, les enfants replacent des cartes historiques illustrant les éléments clés de l'histoire du château. C'est l'occasion de faire le lien avec les périodes allant du Moyen-Age à l'époque moderne.



45 minutes



cycle 2 et 3



classe entière



Atelier Généalogie

Dans l'escalier du château sont suspendues de nombreuses photos, portraits des membres de la famille de Gargan, propriétaire depuis 1855. Grâce à un texte à trous, les enfants se familiarisent avec quelques membres de cette famille et en reconstruisent l'arbre généalogique.



30 minutes



cycle 2 et 3



classe entière



Preisch Pursuit

Avec ce grand jeu en bois inspiré du Trivial Pursuit, les enfants testent leurs connaissances sur l'histoire du château, du parc et des personnages emblématiques qui ont habités les lieux.



45 minutes



cycle 2 et 3



équipe



Rallye photo

A l'aide de photos représentant des détails insolites sur les bâtiments et dans le parc, 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



Atelier Vitrail

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.



30 minutes



cycle 2 et 3



classe entière

En partenariat avec LorEEN, réseau lorrain d'éducation à l'environnement, nous pouvons vous proposer un projet à construire sur l'année.



Cycle de vie d'un arbre

Après être passés dans l'allée des marronniers, les enfants reproduisent chacun le cycle de vie de cet arbre, 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



Chaîne alimentaire

A travers un jeu de rôle ludique, les enfants 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.



45 minutes



cycle 1, 2 et 3



classe entière



Identification des petites bêtes

Grâce à une observation de la microfaune et l'utilisation d'une clé de détermination simplifiée, les enfants découvrent la diversité du monde des insectes et leur rôle dans les écosystèmes.



45 minutes



cycle 2 et 3



équipe



Jeu d'orientation botanique

Les enfants, par équipe, sont munis d'un plan et de cartes sur lesquelles sont écrits des petits poèmes parlant des arbres. Le but est d'aller trouver à travers le parc à quel arbre correspondent ces poèmes, en utilisant le parcours botanique vu pendant la visite du parc.



1H30



cycle 2 et 3



équipe



Lire entre les lignes

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



45 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

Ateliers Artistiques



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 œuvre 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

Par équipes, les enfants choisissent un arbre dans le parc et le décorent à l'aide de différents éléments naturels qu'ils auront récoltés aux alentours. Afin de faire tenir ces éléments sur l'arbre, ils fabriquent leur propre colle naturelle et facilement réalisable.



30 minutes



cycle 2 et 3



équipe



Sur les traces du renard

Le domaine de Preisch est devenu refuge ASPAS afin de protéger les renards notamment. Une balade-découverte sensibilisent les enfants à son mode de vie et son habitat. Grâce à un masque de renard, ils 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, les enfants partent à leur recherche pour les découvrir 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.



1 heure



cycle 2 et 3



classe entière



Chasse aux empreintes

Munis d'un GPS, les enfants 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



En partenariat avec LorEEN, réseau lorrain d'éducation à l'environnement, nous pouvons vous proposer un projet à construire sur l'année.





1, 2, 3 moutons

Les enfants partent 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



Jeu de piste animalier

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



1 heure



cycle 1



équipe



Qui est mangé par qui ?

A travers un jeu de rôle, les enfants 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



Imaginer son château fort

Suite à la visite du parc et notamment des ruines du château fort, les enfants 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