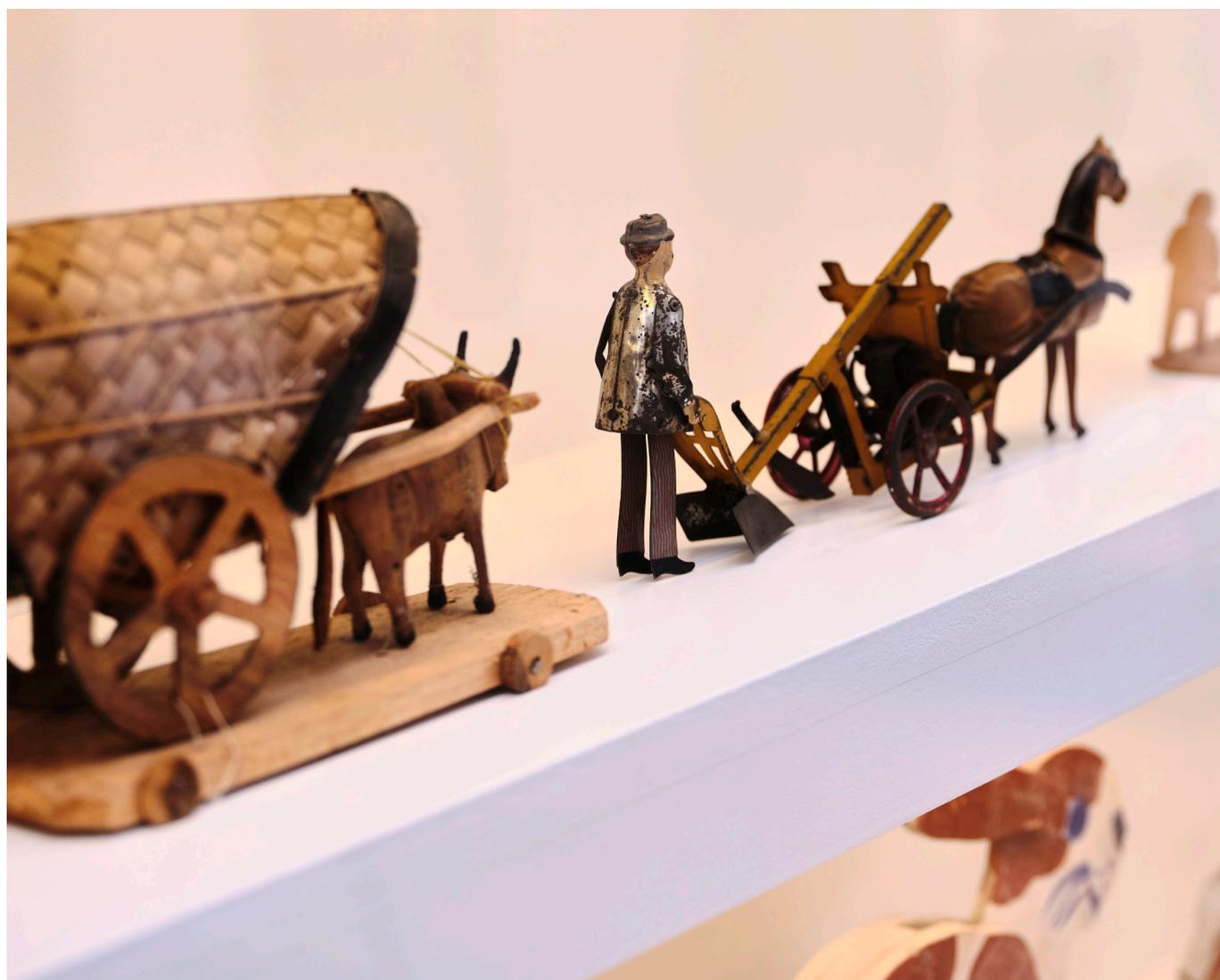

CATALOGUE

PÉDAGOGIQUE

2024-2025

COMPA _ MUSÉE DE L'AGRICULTURE
CHARTRES



ÉCOLES
PRIMAIRES
(CYCLES 1, 2 & 3)

© Studio Martino 2022



SOMMAIRE

Le Compa, qu'est-ce que c'est ?	p. 2
Actualités 2024/2025	p. 3
Le Compa selon vos envies	p. 4
Animations - cycle 1	p. 5,9-13
Animations - cycle 2	p. 5-7,10,12,15,18
Animations - cycle 3	p. 5, 7-8, 13, 15-18
Prêts de jeux - mallette pédagogique « Les jeux de Claude Imhof »	p. 19
Événements nationaux	p. 20



LE COMPA, QU'EST-CE QUE C'EST ?

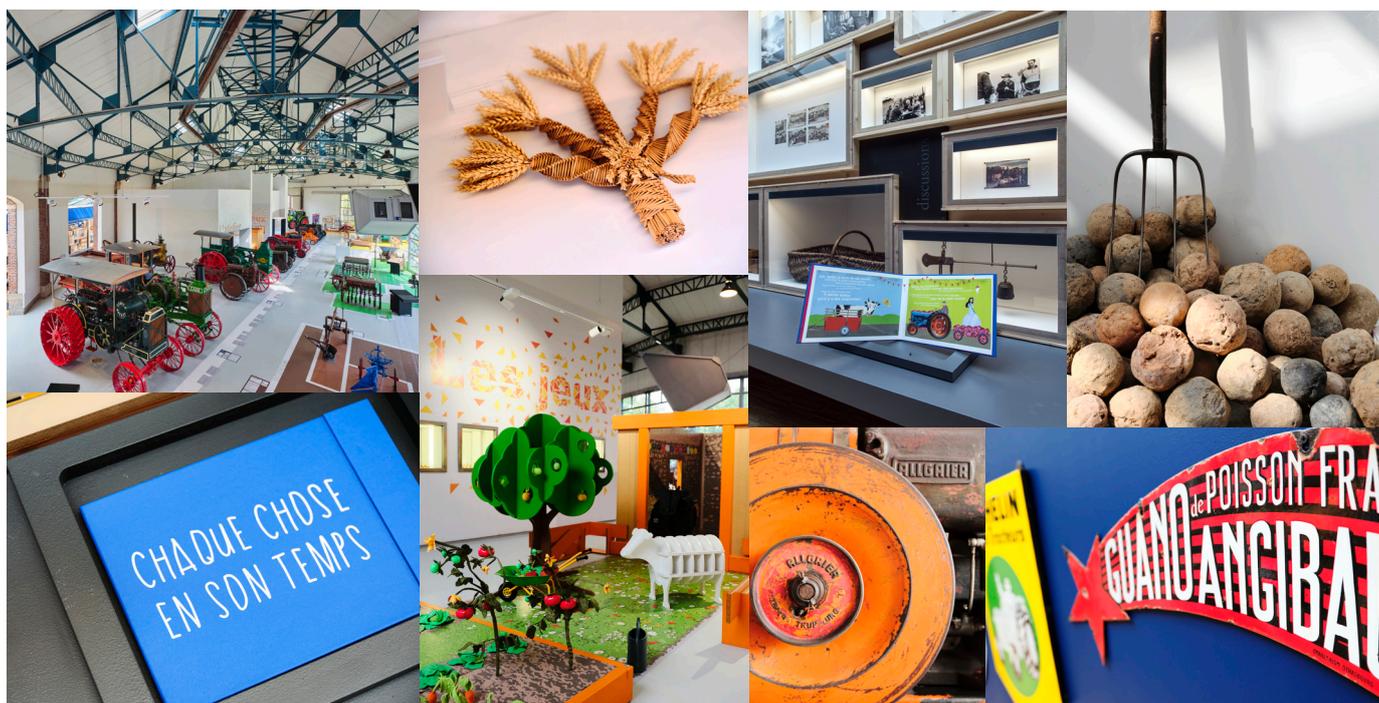
UN MUSÉE DE SOCIÉTÉ

Le Compa est un musée pluriel mêlant sciences, techniques, histoire, arts... Ouvert en 1990, il est installé dans un bâtiment remarquable, une ancienne rotonde de machines à vapeur de 1905, témoin de l'architecture industrielle du début du XX^e siècle. Il présente une collection exceptionnelle d'instruments, d'outils et de machines, mais aussi des miniatures agricoles, des affiches et des œuvres d'art. Musée de société, le Compa présente les grands chambardements du monde rural des 19^e et 20^e siècles tout en donnant des repères pour comprendre les mutations du monde contemporain. Il propose, à travers ses expositions et sa saison événementielle, d'explorer les enjeux actuels en lien avec les thèmes de l'agriculture, de l'environnement et de l'alimentation, à différentes échelles géographiques, de l'Eure-et-Loir au monde.

UN LIEU OUVERT A TOUS

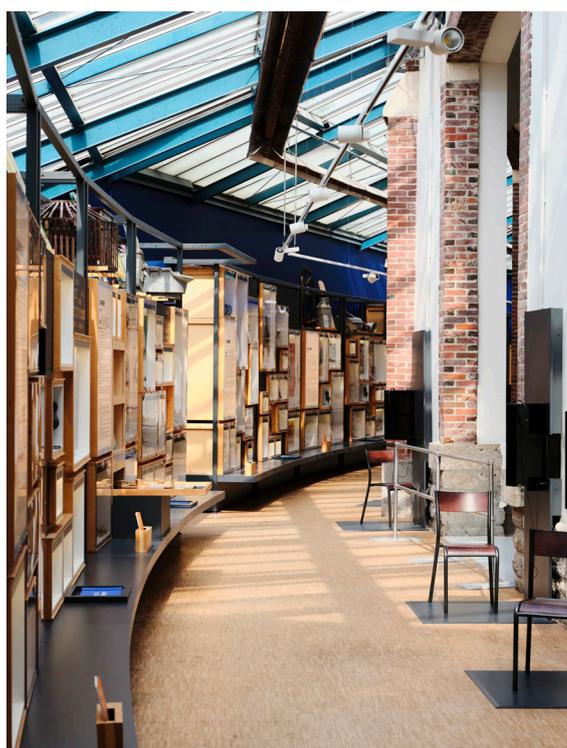
Contempler, toucher, manipuler... Une large place est consacrée à l'audiovisuel, au multimédia, aux expériences.

Le parcours de visite intègre de nombreux jeux pour petits et grands, un espace ludique et éducatif où chacun peut redécouvrir la place que la ferme et la campagne continuent à occuper dans nos imaginaires ; et aussi Tractobrick, la mascotte du musée. Cette reproduction grandeur nature du tracteur Claas Arion 460, construite avec près de 800 000 briques LEGO®, est unique au monde !





LE COMPA SELON VOS ENVIES !



© Studio Martino -2022

LE COMPA EN TOUTE LIBERTÉ !

Visite libre du musée

Vous souhaitez venir pour une première découverte du musée avec votre classe ? Avant une animation et/ou pour familiariser vos élèves avec le lieu ? Le Compa, lieu de conservation du patrimoine et de confrontation aux œuvres, interpelle ; le monument impressionne autant que les collections peuvent surprendre. Ce premier temps permet ainsi aux élèves de se laisser guider par une curiosité naturelle, de prendre plaisir à déambuler, en un mot de se découvrir visiteurs.

Afin de préparer la venue d'une classe, nous invitons les enseignants à venir faire connaissance avec le musée et à nous rencontrer.

UN JARDIN À DÉCOUVRIR

Le Compa possède quatre carrés potagers cultivés en permaculture, visibles tout au long de l'année. Le jardin et sa découverte s'intègrent à certaines animations proposées. Entretenu par une médiatrice, il peut aisément faire l'objet d'un projet particulier selon vos envies et vos demandes. N'hésitez pas à nous en faire part !





FORÊTS IMAGINAIRES

Cette animation est proposée dans le cadre d'Écolire

DÉROULEMENT DE L'ANIMATION

La forêt en images

À partir d'images diverses, oeuvres et illustrations jeunesse, les élèves observent la façon dont les artistes représentent les arbres et la forêt, chacun à leur manière. En regardant de plus près, ils remarquent que les couleurs, par exemple, peuvent suggérer une saison mais transmettent aussi des émotions, tout comme le trait, le point de vue, le cadrage... Ce temps d'observation et son contenu sera adapté à chaque niveau.

Notre forêt imaginaire

À vos pinceaux ! À partir des observations menées, les élèves se lancent dans une création collective représentant un paysage de forêt et utilisent des couleurs et des techniques variées.

Le petit plus : à partir du mois de janvier, ce sera aussi l'occasion de découvrir des planches originales autour de la forêt au sein de l'exposition *Petites cases... Grands espaces ! Le paysage dans la BD.*



Emily Gravett, Le grand ménage, 2016, Ed. Kaléidoscope

ATELIER

NIVEAU

Cycles 1, 2 et 3

EFFECTIF

Classe entière

DURÉE

2h

LIEU D'ANIMATION

Compa

OBJECTIFS

- Découvrir le musée et des objets de collection ;
- décrire une image et partager son ressenti ;
- découvrir des manières de représenter et les effets produits ;
- s'engager dans une création collective ;
- adapter son comportement à la visite au musée.

SUPPORTS PÉDAGOGIQUES

Reproductions d'oeuvres d'art ; illustrations d'albums jeunesse, planches originales de bande dessinée.

POUR ALLER PLUS LOIN...

La sélection d'ouvrages Ecolire, l'exposition itinérante et le livre *Arbres remarquables d'Eure-et-Loir* <https://eurelien.fr/mes-actus/les-actualites/arbres-remarques-deure-et-loir/>



ESSENCE D'ARBRE

Cette animation est proposée dans le cadre d'Écolire

DÉROULEMENT DE L'ANIMATION

Cet atelier, alternant entre découvertes en autonomie et avec médiateur, invite les élèves à découvrir les arbres sous tous leurs aspects.

Ils explorent autant la biologie (cycle de vie de l'arbre, importance de l'arbre dans notre environnement), la botanique (reconnaissance d'essences par les écorces, les feuilles et les fruits) que les usages du bois (utilisation pour la fabrication d'outils, objets et machines agricoles).

Le petit plus : les élèves travaillent avec de véritables échantillons de bois, d'écorce, de feuilles et de fruits.



Casse-noix, 20e siècle, France

ATELIER

NIVEAU

Cycle 2

EFFECTIF

Demi-classe alternée

DURÉE

2h

LIEU D'ANIMATION

Compa

OBJECTIFS

- Découvrir le musée et des objets de collection ;
- identifier les essences d'arbres ;
- comprendre les usages et le rôle des arbres ;
- adapter son comportement à la visite au musée.

SUPPORTS PÉDAGOGIQUES

Collections permanentes du musée ; outils et objets en bois ; échantillons de bois, d'écorces, de feuilles et de fruits, planches botaniques.

POUR ALLER PLUS LOIN...

<https://www.onf.fr/vivre-la-foret>

L'exposition itinérante et le livre *Arbres remarquables d'Eure-et-Loir*

<https://eurelien.fr/mes-actus/les-actualites/arbres-remarques-deure-et-loir/>



HISTOIRES DE FORÊT

DÉROULEMENT DE L'ANIMATION

Au sein de l'exposition *Petites cases... Grands espaces ! Le paysage dans la BD*, les élèves découvrent des planches originales d'artistes divers. Ils observent différents types de paysage et dégagent les caractéristiques de la forêt. En regardant de plus près, ils remarquent que les dessinateurs ne représentent pas tous la forêt de la même manière. Les couleurs, par exemple, peuvent suggérer une saison mais transmettent aussi des émotions, tout comme le trait, le point de vue, le cadrage... Les cases, les bulles et les cartouches ancrent les images dans une narration.

À partir des observations menées, les élèves se lancent dans une création collective représentant un paysage de forêt. Ils inventent ensuite un fragment d'histoire pour expérimenter et comprendre le lien entre illustration et narration.

Cette animation entre en résonance avec Écolire.



Gaétan Nocq, Les Grands Cerfs, 2023 - Ed. Daniel Maghen

VISITE-ATELIER

NIVEAU

Cycles 2 et 3

DURÉE

2h

LIEU D'ANIMATION

Compa

OBJECTIFS

- Découvrir le musée et des objets de collection ;
- identifier différents types de paysages ;
- décrire des images et partager son ressenti ;
- découvrir des manières de représenter et les effets produits ;
- comprendre l'articulation entre le texte et l'image en BD ;
- s'engager dans une création collective ;
- adapter son comportement à la visite au musée.

SUPPORTS PÉDAGOGIQUES

Planches originales de bande dessinée, illustrations diverses

POUR ALLER PLUS LOIN...

Cité internationale de la bande dessinée et de l'image :

<https://www.citebd.org/spip.php?rubrique8>



LE PAYSAGE QUI RACONTE UNE HISTOIRE

DÉROULEMENT DE L'ANIMATION

Cette visite-atelier propose une découverte de l'exposition *Petites cases... Grands espaces ! Le paysage dans la BD*. Elle aborde de manière créative les thématiques du musée tout en initiant les élèves à l'univers de la bande dessinée.

Au programme : observation de planches, découverte de représentations de paysages variés, du langage de l'image, de l'articulation entre représentation et narration...



Séverine Gauthier, Amélie Fléchais, *L'homme-montagne*, 2015 - Ed. Delcourt jeunesse

VISITE-ATELIER

NIVEAU

Cycle 3

DURÉE

2h

LIEU D'ANIMATION

Compa

OBJECTIFS

- Découvrir le musée et des objets de collection ;
- décrire une image et partager son ressenti ;
- découvrir des manières de représenter et les effets produits ;
- comprendre l'articulation entre le texte et l'image en BD ;
- s'engager dans une création collective ;
- adapter son comportement à la visite au musée.

SUPPORTS PÉDAGOGIQUES

Planches originales et reproductions d'auteurs de bande dessinée.

POUR ALLER PLUS LOIN...

Cité internationale de la bande dessinée et de l'image :

<https://www.citebd.org/spip.php?rubrique8>



QU'EST-CE QU'ON MANGE CETTE SAISON ?

DÉROULEMENT DE L'ANIMATION

Qu'est-ce qu'on mange cette saison ?, avec médiateur

Qu'est-ce qui pousse en ce moment ? Après un tour dans le jardin du musée et à partir des collections, les élèves découvrent des légumes et des fruits locaux en exerçant leurs sens. Au programme : observer, manipuler, sentir, puis, évidemment, goûter !

On dirait que... », en autonomie

Chausser les bottes pour entretenir le potager, récolter les légumes et cueillir les fruits ... Les travaux de la ferme deviennent des supports à imaginer et à se rêver en agriculteur ! Les élèves deviennent, ainsi, tour à tour éleveurs ou maraîchers au gré de leurs envies.

Le petit plus : l'animation peut être réservée deux fois sur l'année scolaire. Venez observer l'évolution du jardin et croquer les saveurs de différentes saisons !

ATELIER

NIVEAU

Cycle 1

EFFECTIF

Demi-classe alternée

DURÉE

1h30 à 2h

LIEU D'ANIMATION

Compa

OBJECTIFS

- Découvrir le musée et des objets de collection ;
- identifier les plantes consommées et leur saisonnalité ;
- adapter son comportement à la visite au musée.

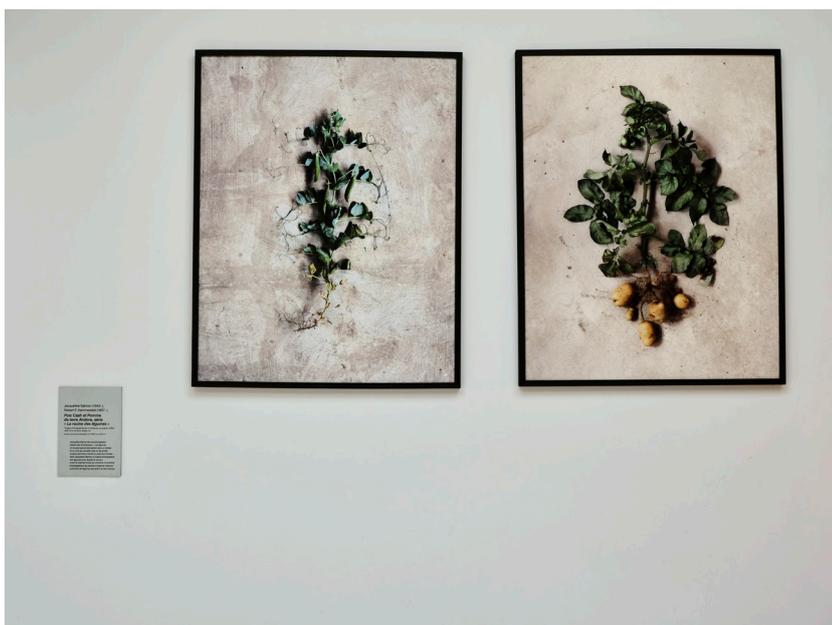
SUPPORTS PÉDAGOGIQUES

Aliments factices, objets de collection, jardin du musée, espace jeu, jeux de société.

POUR ALLER PLUS LOIN...

Canopé, *Les Fondamentaux* :

<https://lesfondamentaux.reseau-canope.fr/discipline/sciences-et-technologie/le-fonctionnement-du-vivant>



© Studio Martino-2022



VACHE A LAIT !

DÉROULEMENT DE L'ANIMATION

Vache à lait !, avec médiateur

D'où vient le lait que nous buvons ? Et le beurre, les yaourts, le fromage ? Accompagnés du médiateur, les élèves découvrent différents objets du musée liés au lait, à l'élevage et à la vache, animal emblématique de la ferme.

« On dirait que... », en autonomie

Enfiler une cotte puis s'occuper de la vache et de son veau, récolter les légumes et cueillir les fruits ... Les travaux de la ferme deviennent des supports à imaginer et à se rêver en agriculteur ! Les élèves deviennent, ainsi, tour à tour éleveurs ou maraîchers au gré de leurs envies.

Le petit plus : à la fin de l'animation, tout le monde retrousse ses manches pour fabriquer du beurre !



© Philippe Forget-2015

ATELIER

NIVEAU

Cycle 1 et CP

EFFECTIF

Demi-classe alternée

DURÉE

1h30 à 2h

LIEU D'ANIMATION

Compa

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Découvrir le musée et des objets de collection liés au lait et à l'élevage ;
- identifier les différents produits transformés à base de lait ;
- adapter son comportement à la visite au musée.

SUPPORTS PÉDAGOGIQUES

Livre-objet sur la ferme, produits factices, objets de collection, figurines, jeux du musée.

POUR ALLER PLUS LOIN...

C'est pas sorcier, les produits laitiers :

<https://www.youtube.com/watch?v=k6J9wbOhtkM>



MA PREMIÈRE VISITE AU MUSÉE

DÉROULEMENT DE L'ANIMATION

Les petits visiteurs, avec médiateur

Lors de la visite, les élèves découvrent le Compa autrement. Ils explorent le lieu, yeux et oreilles grands ouverts, le corps en éveil. C'est l'occasion de ronfler comme un tracteur, de ramper comme le ver de terre... Et de prendre du plaisir au musée !

Jouer au musée !, en autonomie

Jouer au musée ? Quelle bonne idée ! Dans l'espace-jeu du Compa, on enfle les bottes, on entretient le potager, on récolte les légumes... On peut aussi jouer à plusieurs à un jeu de société ou coopérer autour d'une construction !

Le petit plus : le petit temps de détente à la fin de l'animation pour retrouver le calme en soi après le jeu...

ATELIER

NIVEAU

Cycle 1

EFFECTIF

Demi-classe alternée

DURÉE

1h30

LIEU D'ANIMATION

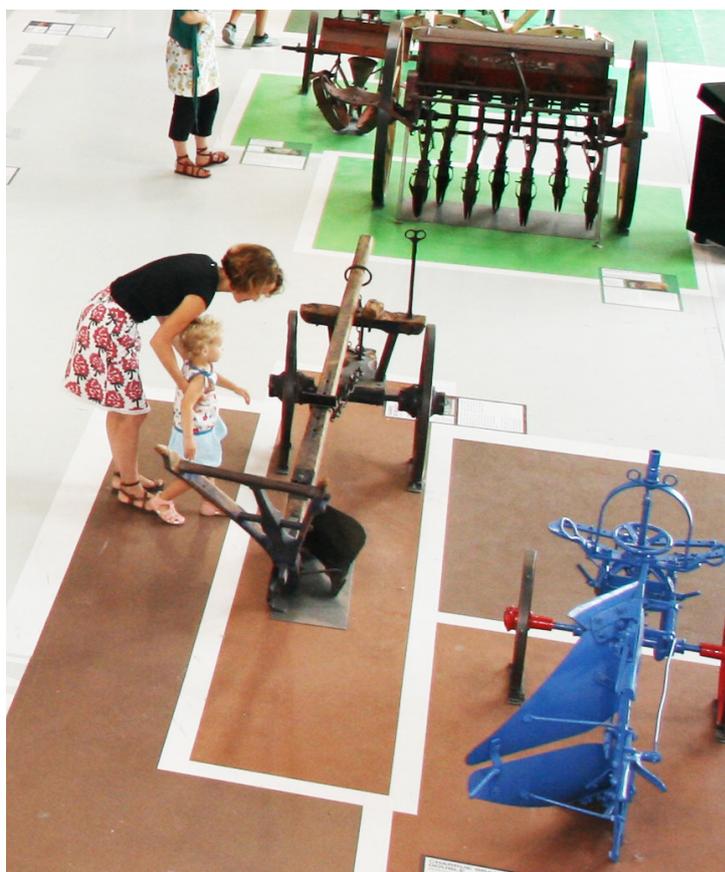
Compa

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Découvrir le musée autrement ;
- adapter son comportement au lieu.

SUPPORTS PÉDAGOGIQUES

Collections permanentes du musée, jeux de société et de construction.





DU PANIER A L'ASSIETTE

ATELIER CUISINE-DÉCOUVERTE ET DÉGUSTATION DE PRODUITS LOCAUX DE SAISON

Intervenant : SOLI-BIO

Candidature à envoyer avant le 20 octobre 2024

Soli-Bio est une association d'insertion sociale et professionnelle qui comprend un jardin maraîcher en agriculture biologique basé à Voves et une cuisine-traiteur à Chartres. Dans le cadre du Projet Alimentaire Territorial (Chartres Métropole), l'équipe des cuisiniers de Soli-Bio vous propose de participer à un atelier-cuisine, à partir de février, au Compa en transformant des légumes en provenance des jardins de Voves.

Cet atelier est l'occasion de reconnaître les légumes et d'aborder les saisons. C'est également le moment de découvrir des recettes : élaborer un menu, comprendre une fiche recette (les ustensiles, les ingrédients, les étapes et la durée de préparation), préparer... Et déguster !

Le petit plus : le repas partagé entre adultes et enfants apprentis-cuisiniers !



APPEL À CANDIDATURE

NIVEAU

Cycles 1, 2 et 3

MODALITÉS D'INTERVENTION

Classe entière
2h à 3h au Compa

LIEU D'ANIMATION

Compa

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Cuisiner et savourer des légumes locaux, biologiques et de saison ;
- sensibiliser à une bonne alimentation ;
- réduire l'impact environnemental de l'alimentation.

SUPPORTS PÉDAGOGIQUES

Légumes et fruits de saison, ustensiles de cuisine.

POUR ALLER PLUS LOIN...

Participer à un atelier de maraîchage dans le jardin de Voves ou accueillir un intervenant dans votre établissement : contact Coralie David, directrice de Soli-Bio, via direction@jardinsolibio.fr.

Profiter d'une visite de ferme: <https://www.coeurdebeauce.fr/agenda/visites-de-fermes-saison-2024/>

<https://www.bienvenue-a-la-ferme.com/brochures>



MILLE ET UN INSECTES

Conditionnée par la présence d'insectes, cette activité est proposée à partir du mois d'avril.

DÉROULEMENT DE L'ANIMATION

Les insectes du jardin, avec médiateur

Après avoir défini ce qu'est un insecte, les élèves partent dans le jardin en permaculture, à la recherche de spécimens pour les observer de plus près. Ce sera l'occasion d'aborder le rôle des insectes dans le jardin, qu'il soit bénéfique ou néfaste, des interactions entre eux...

Les insectes en folie, en autonomie

Des jeux de société et des livres sur le thème des insectes sont mis à disposition des élèves pour s'amuser et se documenter.

Le petit plus : le moment passé dans le jardin à rechercher et observer les petites bêtes.



ATELIER

NIVEAU

Cycle 2

EFFECTIF

Demi-classe alternée

DURÉE

2h

LIEU D'ANIMATION

Compa

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Savoir reconnaître un insecte ;
- sensibiliser à la biodiversité, à l'écologie et au jardin durable.

SUPPORTS PÉDAGOGIQUES

Matériel d'observation (boîtes loupes), filets à papillon, spécimens d'insectes, petites bêtes factices, illustrations.

POUR ALLER PLUS LOIN...

Dossiers documentaires de la Cité des sciences :

<https://www.cite-sciences.fr/fr/au-programme/lieux-ressources/bibliotheque/enfants-familles/explorations-en-ligne/docjunior/sur-la-piste-des-fourmis-des-insectes-formidables/>

<https://www.cite-sciences.fr/fr/au-programme/lieux-ressources/bibliotheque/enfants-familles/explorations-en-ligne/docjunior/le-miel-une-sucree-de-bonne-idee/>



BIDON, BARATTE ET BEURRE

DÉROULEMENT DE L'ANIMATION

De la traite à l'assiette, avec médiateur

Les élèves découvrent l'origine du lait, l'évolution de la traite et les étapes de transformation nécessaires à la production de beurre à partir d'objets de collection.

Histoires de lait, en autonomie

Des ouvrages ainsi que des jeux sont mis à disposition autour du lait et de l'élevage laitier.

Le petit plus : à la fin de l'animation, tout le monde retrouve ses manches pour fabriquer du beurre !



© F. Lauginie-2013

ATELIER

NIVEAU

CE1, CE2, cycle 3

EFFECTIF

Demi-classe alternée ou classe entière selon les niveaux

DURÉE

2h

LIEU D'ANIMATION

Compa

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Découvrir le musée et des objets de collection liés à l'élevage laitier ;
- connaître le circuit du lait ;
- identifier les différents produits transformés à base de lait ;
- adapter son comportement à la visite au musée.

SUPPORTS PÉDAGOGIQUES

Objets de collection, jeux et ouvrages autour du lait.

POUR ALLER PLUS LOIN...

« Les produits laitiers » In *C'est pas sorcier* :

<https://www.youtube.com/watch?v=k6J9wbOhtkM>



MÉCANISMES ET ENGRENAGES...

DÉROULEMENT DE L'ANIMATION

Découverte et expérimentations, avec médiateur

Les élèves trient des objets du quotidien d'hier et d'aujourd'hui en fonction qu'ils possèdent des mécanismes ou non. Ils reconstituent ensuite sur le module pédagogique du musée les différents mécanismes et en comprennent leur fonctionnement.

Enquête dans la salle des machines, avec médiateur

En petits groupes, les élèves recherchent des machines dans le musée possédant des mécanismes observés auparavant.

Muni de leur appareil photo, ils réalisent un reportage photographique présentant les machines dans leur intégrité et les mécanismes associés en gros plan.

Le petit plus : Les élèves deviennent le temps de l'activité des reporters photographiques.

ATELIER

NIVEAU

Cycle 3

EFFECTIF

Classe entière

DURÉE

2h

LIEU D'ANIMATION

Compa

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Découvrir le musée et les objets de collection ;
- identifier les engrenages et autres mécanismes ;
- comprendre le système de transmission du mouvement dans les machines agricoles ;
- adapter son comportement à la visite au musée.

SUPPORTS PÉDAGOGIQUES

Mur des mécanismes, objets du quotidien, machines agricoles des collections.

POUR ALLER PLUS LOIN...

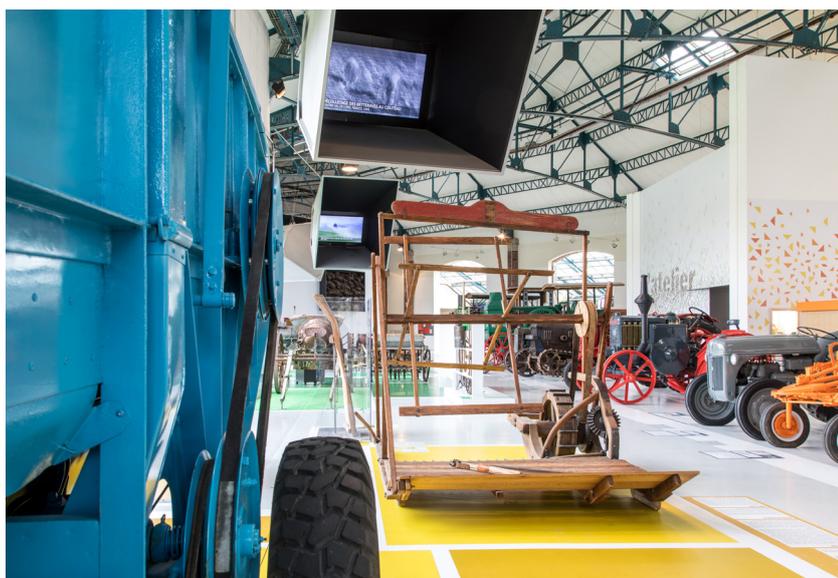
-« Machines simples mais astucieuses ! », film d'animation de la Cité des sciences :

<http://www.cite-sciences.fr/ressources-en-ligne/juniors/machines-simples/experiences-ludiques/film-animation/index.html>

- Malles pédagogiques CDRS28 (Centre Départemental de Ressources Scientifiques) :

cdrs28@orange.fr

<http://www.ac-orleans-tours.fr>



© Philippe Forget-2017



CES CHOSES QUI CHANGENT

DÉROULEMENT DE L'ANIMATION

Des objets de toutes générations, en autonomie

En petits groupes, les élèves retrouvent des objets représentatifs de thématiques de l'Almanach, à l'aide d'indices. Ils complètent une fiche d'identification permettant de décrire les pièces de collection. Un travail est ensuite mené pour retrouver un équivalent actuel et imaginer les objets de demain.

Raconter son objet, avec médiateur

En classe entière, chaque groupe présente son travail de recherche à l'ensemble de la classe. Puis, les élèves échangent sur les changements produits par ces objets dans notre vie quotidienne.

Le petit plus : imaginer des objets du futur en tenant compte des enjeux environnementaux.

ATELIER

NIVEAU

Cycle 3

EFFECTIF

Classe entière

DURÉE

2h

LIEU D'ANIMATION

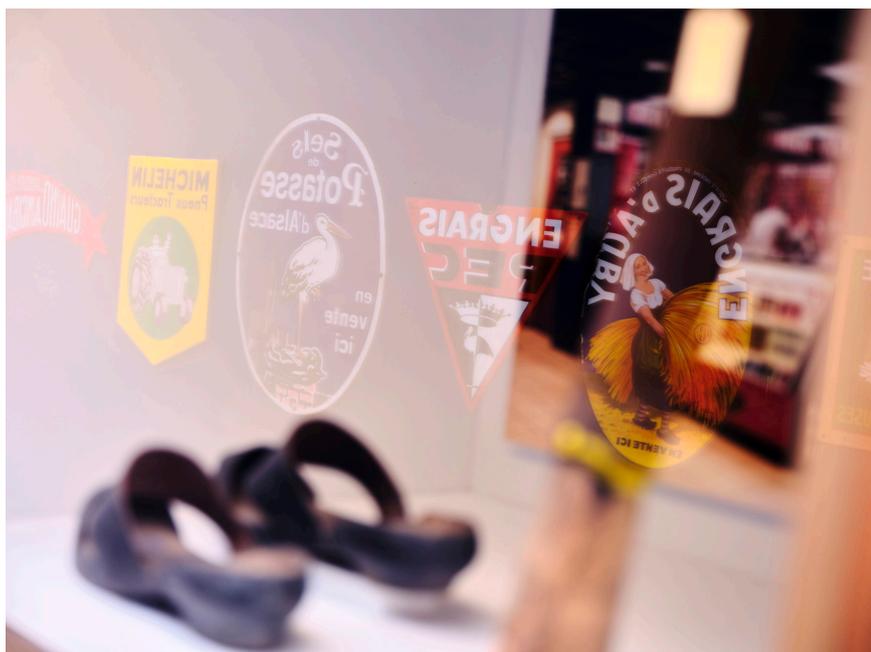
Compa

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Découvrir le musée et ses collections ;
- se rendre compte de l'évolution d'un objet technique et des conséquences sur notre confort de vie ;
- réfléchir aux innovations du futur ;
- adapter son comportement au musée.

SUPPORTS PÉDAGOGIQUES

Pièces de collection, film d'animation du musée.



Photographie Studio Martino-2022



MUSÉE, DIS-MOI QUI TU ES ?

DÉROULEMENT DE L'ANIMATION

Un musée, c'est quoi ? avec médiateur

Les élèves alternent les temps de travail seul, par petits groupes puis tous ensemble. Ils réfléchissent au rôle du musée, en partant de leur expérience de visiteur et en élargissant leur réflexion aux missions cachées et parfois insoupçonnées, comme la conservation du patrimoine. C'est également l'occasion de donner quelques codes de visite au musée : où trouve-t-on les informations ? Comment les collections sont-elles organisées ?

Mon objet préféré...

Par petits groupes, les élèves parcourent le musée pour choisir leur objet favori afin de le présenter par la suite à leurs camarades.

Élèves médiateurs

Chaque groupe entraîne la classe à sa suite pour lui présenter son objet préféré au Compa. Pour cela, nul besoin d'être spécialiste car ce sont les émotions qui sont invitées : plaisir, surprise, étonnement, joie, peur... Le musée, lieu d'expérience, accueille chaque sensibilité !

Le petit plus : ce sont les élèves qui deviennent les médiateurs du musée !



ATELIER

NIVEAU

CE2 et cycle 3

EFFECTIF

Demi-classe alternée

DURÉE

2h

LIEU D'ANIMATION

Compa

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Découvrir le musée, établissement culturel ;
- devenir un visiteur éclairé en réfléchissant aux rôles des musées, de son point de vue de visiteur mais aussi en prenant en compte la conservation du patrimoine ;
- prendre part à un débat et exposer ses idées, échanger.

SUPPORTS PÉDAGOGIQUES

Exposition permanente du musée.

POUR ALLER PLUS LOIN...

Un musée, pour quoi faire ?, site du Conseil des musées de Poitou-Charentes :

<https://www.alienor.org/publications/2156-un-musee-pour-quoi-faire>



MALLETTE PÉDAGOGIQUE « LES JEUX DE CLAUDE IMHOF »

De juin 2017 à mars 2018, le Compa a présenté le travail de Claude Imhof dans l'exposition « **Jeux en questions** ». Le musée souhaite aujourd'hui permettre aux enseignants d'en profiter en les empruntant pour leur classe. Ce matériel est accompagné de fiches de séquences élaborées par le CDRS28 (Centre Départemental de Ressources Scientifiques - Académie d'Orléans-Tours).

Résidant dans le Perche et aujourd'hui retraité, Claude Imhof a conçu tout au long de sa carrière un grand nombre de produits destinés principalement aux enfants. Issu des écoles d'arts, professeur à l'École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs, il a également développé une activité d'étude et de conception de produits orientés vers l'équipement de l'enfance.

Ses collaborations (avec Kompan au Danemark, Nathan en France, Dusyma en Allemagne...) et sa curiosité l'incitent à regarder en dehors de nos frontières comment sont accueillis les enfants dans d'autres registres éducatifs, en Allemagne, au Mexique, en Pologne, en Hongrie, au Portugal, aux États-Unis ou encore au Canada. Inspiré de Fröbel, Decroly ou encore Montessori, ce créateur envisage le jeu comme une opportunité de manipuler et de raisonner, un moyen de comprendre et d'apprendre.

PRÊT DE JEUX

NIVEAU

Cycles 1, 2 et 3

EFFECTIF

Plusieurs groupes de 3 à 5 élèves

DURÉE

Prêt pour une période (5 semaines)

LIEU D'ANIMATION

Classe

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Pratiquer une démarche d'investigation ;
- s'organiser dans un espace en positionnant des objets géométriques les uns par rapport aux autres ;
- résoudre des problèmes de reproduction, de construction ;
- faire preuve d'imagination et de créativité pour inventer, reconstituer une ou des figures géométriques.

MATÉRIEL PÉDAGOGIQUE

Plusieurs malettes différentes comportant chacune 2 à 5 jeux et de la documentation.

PERSONNES RESSOURCES

CDRS28 (Hervé Lavot) :
cdrs28@orange.fr





ÉVÉNEMENTS NATIONAUX

Le musée participe chaque année aux grands événements nationaux lors desquels il est accessible gratuitement :

Journées européennes du patrimoine - 21 et 22 septembre 2024

Fête de la science - 12 et 13 octobre 2024

Nuit européenne des musées - 17 mai 2025

Rendez-vous au jardin - 7 et 8 juin 2025

Pour chacun de ces événements, nous sommes en mesure de vous proposer une animation spécifique en lien avec les thématiques abordées et/ou les métiers du musée. N'hésitez pas à nous solliciter !



Projet Raconte-moi le musée avec Noémie Sanson, Nuit des musées 2024



INFORMATIONS PRATIQUES

Ce catalogue regroupe les propositions pédagogiques du Compa - musée de l'agriculture.

L'ACCUEIL DES CLASSES

Le musée est accessible gratuitement aux scolaires et à leurs accompagnateurs.

Pour chaque animation, le temps passé au musée varie de 1h30 à 3h. Un espace pique-nique dédié aux scolaires est à la disposition des classes.

PRÉPARER VOTRE VISITE

Pour préparer votre venue, il vous est possible de rentrer gracieusement au Compa, en amont de la visite avec votre classe. Pour cela, précisez-le à l'accueil.

Vous travaillez sur un projet, avez des besoins particuliers ou juste de précisions sur une proposition pédagogique, dites-le-nous et une médiatrice se rapprochera de vous.

RÉSERVER AU COMPA

Pour faciliter les prises de réservation, nous vous remercions de contacter l'accueil du musée par courriel à lecompa@eurelien.fr. Chaque réservation est confirmée par mail.

Si vous devez nous contacter en direct (problème de transport occasionnant un retard...), vous pouvez également joindre l'accueil au 02 37 84 15 00.