



Planifiez votre visite à la Tour Nivelle!

Dossier à l'usage des enseignants

Musée d'école et Maison Littéraire Ernest Pérochon
79440 COURLAY - 05 49 80 29 37
tournivelle@wanadoo.fr - www.tournivelle.fr



Planifiez votre visite à la **TOURNIVELLE**

**ANNÉE SCOLAIRE
2023-2024**

LES VISITES ACCOMPAGNÉES

LA SALLE DE CLASSE 1900

Restituée avec du matériel d'époque, cette classe est essentielle à la compréhension de l'histoire de l'école depuis la fin du XIXe siècle.

Lors de leur passage au vestiaire, les enfants revêtent une blouse noire comme les écoliers d'autrefois. Puis, ils entrent dans la classe et s'installent aux pupitres en bois.

Ils comparent alors la journée d'un écolier d'hier à celle d'aujourd'hui.

La visite, c'est aussi l'écriture de la morale à la plume et à l'encre violette et pourquoi pas une petite dictée pour les plus grands...

Les enfants, acteurs de leur visite, sont amenés à se déplacer ou à utiliser divers instruments d'époque. La visite se termine par la traditionnelle photo de classe dans la cour de récréation avec le béret et les sabots de bois.



PS au CM2

1 h 15

3,50 €*

LA DEMI-JOURNÉE IMMERSION

Les enfants vivent au rythme d'une demi-journée d'école comme en 1900. Dès leur arrivée, les enfants sont mis dans l'ambiance par l'accueil d'une institutrice stricte avec ses élèves d'un jour.

**Après un passage dans le vestiaire et la vérification de la propreté des mains, la journée de classe débute par la leçon de morale. Les épreuves se succèdent avec la dictée, le calcul sur l'ardoise, la géographie et la leçon de choses... à copier au porte-plume sans fautes !
Et gare aux punitions !**



Cette immersion se termine par un échange avec les élèves sur leurs impressions et la traditionnelle photographie de classe.

Attention ! Cette « visite » n'est pas adaptée avant la fin du CE2 et déconseillée aux élèves en difficulté.

CE2 au CM2

2 h 15

5 €*

*** Prix par enfant**

LES VISITES EN AUTONOMIE

LE LOGEMENT DE L'INSTITUTEUR EN AUTONOMIE

Le logement de l'instituteur se visite en autonomie avec votre classe. Une chambre et une cuisine ont été reconstituées dans l'ancien logement de l'instituteur. Autour de l'ambiance recréée par le mobilier, se dessine le rythme de vie des instituteurs au début du XXe siècle.

Vous pourrez déambuler par demi-groupe dans la cuisine et la chambre de l'instituteur. Pour vous guider, des fiches explicatives vous sont remises en amont ou le jour de votre visite au musée.

**Maximum
20 personnes
dans le logement,
enfants et adultes
compris.**



Crédit photo : OTBB

CE2 au CM2

45 min

1 €*

MÉLI-MÉLO À L'ÉCOLE DE PAUL

L'activité se déroule en deux temps. Votre classe est divisée en deux groupes de 12 élèves maximum, encadrés par des accompagnateurs de votre école.

**À partir de
mars 2024**

Le premier groupe tourne en autonomie sur quatre mini-ateliers ayant pour thèmes : la journée d'école, la tenue et l'arbre généalogique de Paul.



L'autre groupe visite en autonomie le logement de l'instituteur par le biais d'un jeu d'observation.

Les enfants retrouvent des objets anciens à partir de photos d'objets actuels. Les deux groupes alternent au bout de 30 minutes.

24 élèves maximum. La visite nécessite des adultes accompagnateurs.

MS au CE1

1 h

2 €*

LES JEUX D'ÉQUIPE

PAUL FAIT L'ÉCOLE BUISSONNIÈRE

Paul est entré dans l'école, mais son instituteur ne le voit pas dans la salle de classe.

Où se cache-t-il ?

Par équipe, les enfants doivent retrouver des objets indices appartenant à Paul dans les différentes salles du musée. Les enfants rapportent leur indice et reçoivent en échange une pièce de puzzle.

Une fois le puzzle complété, les enfants découvrent où se cache Paul.

Le jeu nécessite des adultes accompagnateurs. Maximum 24 enfants.



PS au CP

1 h

3 €*

À L'ÉCOLE BUISSONNIÈRE

Les enfants se remémorent la visite de la classe 1900 par le biais d'un jeu en équipe.

Ils répondent à des questions sur l'école d'autrefois. Chaque bonne réponse rapporte un nombre de bons points défini. Le but du jeu est de cumuler le plus de bons points pour gagner la partie.



Le jeu nécessite d'avoir effectué la visite de la salle de classe 1900 au préalable. Maximum 26 enfants.

CE1 au CM2

1 h

3 €*

À LA POURSUITE DES BONS POINTS

Les enfants partent à la découverte du site au moyen d'un jeu de l'oie.

En équipe, ils répondent à des questions sur la vie quotidienne, Ernest Pérochon ou l'école d'autrefois en manipulant des objets et en explorant les différentes salles du musée. Ils cumulent ainsi des bons points qu'ils échangent contre une récompense à la fin du jeu.

Maximum 26 enfants.

Ce jeu remplace la visite de la classe et du logement de l'instituteur.



CE1 au CM2

2 h

5 €*

LES ATELIERS

LA CALLIGRAPHIE

Les enfants sont initiés à la calligraphie.

Ils s'entraînent à écrire un mot en lettres gothiques sur une feuille de brouillon à l'encre violette avec une plume biseautée. Ils reproduisent le mot calligraphié sur un **marque-page** ou un **bonnet d'âne**.

L'écriture gothique sur **bonnet d'âne** est réservée aux enfants à partir du CE2.

Le support d'écriture doit être choisi avant le jour de la visite. 26 enfants maximum.



CE1 au CM2

1 h

3 €*

LES JOUETS DES ÉCOLIERS

Les jeux de la récréation :

Les enfants décorent à la peinture une quille ou une toupie en bois, qu'ils rapportent à la maison.

L'atelier est suivi d'une démonstration de jeux anciens.

Maternelles

Pour l'atelier, il est préférable d'emmener une blouse ou un vieux tee-shirt.



PS au CM2

1 h

3,50 €*

Le moulinet :

Les enfants élaborent un jouet à partir d'une bobine en bois qu'ils peignent et participent à une démonstration de jeux anciens.

CE1 au CM2

1 h

3,50 €*

* Prix par enfant

LES ATELIERS

LES ALPHABETS

Le Braille :

Par le braille, les enfants sont sensibilisés au handicap visuel. Ils apprennent à écrire leur prénom en braille.



CE1 au CM2

45 min

2,25 €*
.....



Les Drapeaux - Les Hiéroglyphes :
Les enfants découvrent puis écrivent leur prénom en alphabet ancien.

GS au CM2

45 min

2,25 €*
.....

LE PUZZLE OU LE PANTIN

Le puzzle : Conçu, à l'origine, comme support d'apprentissage de la géographie, le puzzle devient un jeu de patience.

Durant l'atelier, les enfants décalquent un dessin sur un puzzle en carton et le colorient.



Le pantin articulé : Diffusé au XIXe siècle grâce à l'imagerie populaire, le pantin devient un jouet à découper et à monter grâce à des attaches parisiennes, puis à équiper de fils. Les enfants choisissent un modèle de pantin qu'ils colorient et assemblent.

Attention ! Pour l'assemblage, les accompagnateurs sont mis à contribution.
.....

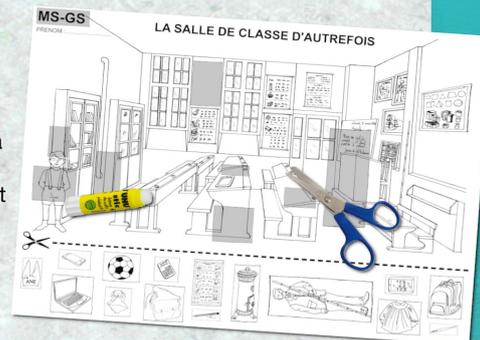
CE1 au CM2

1 h 30

3 €*
.....

JE DÉCOUVRE UNE CLASSE D'AUTREFOIS

Les enfants se remémorent la visite de la classe en complétant un dessin à l'aide de vignettes à découper et à coller. Cet atelier leur permet de distinguer les objets d'hier et ceux d'aujourd'hui.



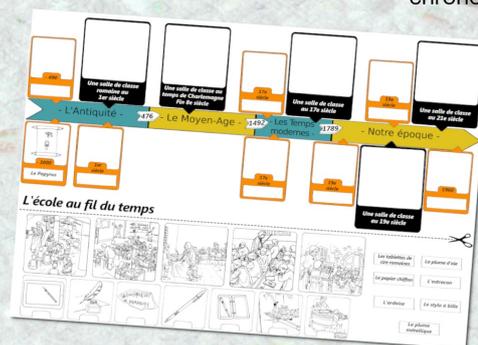
PS au CP

45 min

2,25 €*
.....

L'ÉCOLE AU FIL DU TEMPS

Les enfants découvrent l'évolution des techniques d'éducation, des conditions d'apprentissage et du matériel scolaire utilisé au fil du temps en complétant une frise chronologique.



CE2 au CM2

45 min

2,25 €*
.....

LE GOÛTER 1900

Un goûter peut être servi aux enfants en début ou en fin de journée.

30 min

1,50 €*
.....



Pour préparer votre visite à La Tour Nivelles
Contact : Nathalie GUILLET ou Perrine LANG
Téléphone : 05 49 80 29 37
E-mail : tournivelle@wanadoo.fr

* Prix par enfant