



Musée du génie
ANGERS

ATELIERS PÉDAGOGIQUES

CYCLES 2,3 - COLLÈGE -
LYCÉE - UNIVERSITÉ -
ACCUEIL DE LOISIRS

www.musee-du-genie-angers.fr

TABLE DES MATIÈRES

04	Présentation du Musée	08	Organisation de l'atelier : " Le pont de la Victoire "
05	Organisation de l'atelier : " le Génie de 1918 à 1958 "	09	Organisation de l'atelier : " D'un château à l'autre "
06	Organisation de l'atelier : " Première Guerre mondiale "	10	Organisation de l'atelier : " Casque Adrian "
07	Organisation de l'atelier : " Deuxième Guerre mondiale "	11	Organisation de l'atelier : " Architecture militaire "



PRÉSENTATION DU MUSÉE



Situé rue Éblé à Angers, le Musée du génie retrace l'histoire de l'Arme du Génie au travers de son sas d'imprégnation, de ses espaces chronologiques et thématiques, et de ses espaces d'expositions temporaires.

Maquettes, objets, uniformes, plans... guident le visiteur tout au long du parcours.

Le Musée du génie militaire a pour vocation d'ouvrir ses portes à tous les publics et en particulier aux plus jeunes. Des ateliers sont spécialement conçus afin de sensibiliser les visiteurs à l'histoire du Génie.

Ludiques et pédagogiques, ces moments de partage permettent d'échanger et faciliter la compréhension de notre histoire.



ORGANISATION DE L'ATELIER : " LE GÉNIE DE 1918 À 1958 "

Description de l'atelier :

Assis en cercle, chaque élève pioche une image dans celles disposées devant lui. Sous forme de " jeu de paires ", il doit essayer de retrouver son binôme grâce à son image (une image historique alliée à une image actuelle).

Cette alliance nous permet d'amorcer la compréhension des spécialités au sein de l'arme du Génie, et donc de définir cette dernière.

Le médiateur va rebondir sur les réflexions communes des élèves pour mettre en place une structure chronologique. Le groupe réfléchit alors à l'élaboration de protections, mise en place de communications, techniques de franchissements... au travers de l'histoire de la France.

Âge :

- Fin de cycle 2, cycle 3 ;
- Collège.

Durée de l'atelier :

Entre quarante minutes et une heure.

Fréquence :

Séance unique.

Intervenants :

Médiateur du Musée du génie.



ORGANISATION DE L'ATELIER : " PREMIÈRE GUERRE MONDIALE "



Description de l'atelier :

Face à différents objets sélectionnés au sein de nos collections (objets du quotidien, équipements...), les élèves sont invités à explorer l'histoire de la Première Guerre mondiale de manière concrète et sensible.

Cet atelier permet de replacer les objets dans leur contexte historique, de comprendre le quotidien des soldats et d'aborder les grandes thématiques du conflit : guerre de position, conditions de vie, spécialités...

Âge :

- Cycle 2, cycle 3 ;
- Collège ;
- Lycée.

Durée de l'atelier :

Entre trente minutes et une heure (selon les niveaux).

Fréquence :

Séance unique.

Intervenants :

Médiateur du Musée du génie.

ORGANISATION DE L'ATELIER : " DEUXIÈME GUERRE MONDIALE "

Description de l'atelier :

Grâce à une sélection d'objets authentiques issue des réserves du musée, cet atelier propose aux élèves de découvrir ou redécouvrir l'histoire de la Deuxième Guerre mondiale.

L'atelier aborde les grandes étapes du conflit comme la drôle de guerre, la guerre éclair, diverses opérations, les débarquements... et met en lumière des figures emblématiques comme Jean Moulin, ancien sapeur du génie devenu symbole de la Résistance.

Âge :

- Cycle 2, cycle 3 ;
- Collège ;
- Lycée

Durée de l'atelier :

Entre trente minutes et une heure (selon les niveaux).

Fréquence :

Séance unique.

Intervenants :

Médiateur du Musée du génie.



ORGANISATION DE L'ATELIER : " LE PONT DE LA VICTOIRE "

Historique :

Le pont Bailey, du nom de son inventeur britannique qui l'a conçu en 1941, a été utilisé intensivement par les armées alliées lors de la Deuxième Guerre mondiale. Ses qualités lui ont valu le titre de " pont de la Victoire " et une longévité exceptionnelle.

Description de l'atelier :

Montage dirigé d'une maquette de Pont Bailey au 1/6.

Les élèves étudient l'organisation et la mise en oeuvre du processus de montage et de lancement du pont, respectant les principes d'un chantier type du génie.

Le montage rapide et facile du pont permet au groupe d'aborder l'aspect technologique de cet élément de franchissement mais aussi son aspect stratégique et tactique.

Conçu pour 12 à 15 élèves, l'atelier se combine avec une visite ciblée du musée pour le groupe en attente.

Âge :

- Cycle 2, cycle 3 ;
- Collège ;
- Lycée.

Durée de l'atelier :

Entre une heure trente et deux heures (selon les niveaux) pour une classe de deux groupes.

Fréquence :

Séance unique.

Intervenants :

Médiateur du Musée du génie.



ORGANISATION DE L'ATELIER : " CHÂTEAU À L'AUTRE "



Description de l'atelier :

En s'appuyant sur la manipulation de maquettes de château-fort et d'engins de siège, la réflexion est dirigée sur l'évolution de la fortification du X^e au XVIII^e siècle.

Les élèves étudient comment les fortifications médiévales, arrivées à leur apogée, ont été bouleversées par l'apparition du canon.

L'atelier explore les adaptations mises en place pour permettre au château fort de résister à cette nouvelle menace.

Conçu pour 12 à 15 élèves, l'atelier se combine avec une visite ciblée du musée pour le groupe en attente.

Âge :

- Cycle 3 ;
- Collège (6^e et 5^e) ;

Durée de l'atelier :

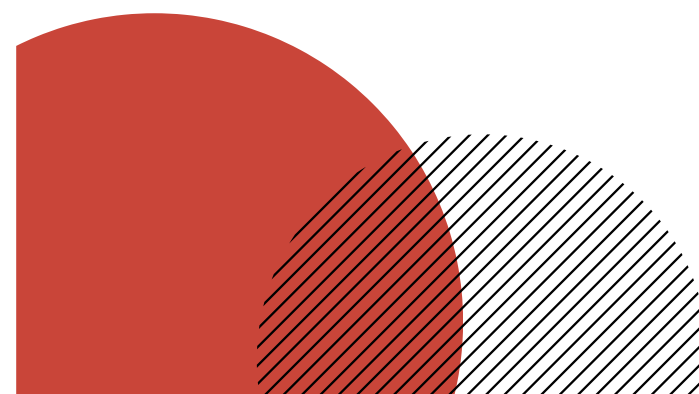
Entre quarante minutes et une heure (selon les niveaux) pour une classe de deux groupes.

Fréquence :

Séance unique.

Intervenants :

Médiateur du Musée du génie.



ORGANISATION DE L'ATELIER : " CASQUE ADRIAN "

Historique :

Lorsque la Première Guerre mondiale éclate, le képi coiffant la tête des soldats français apparaît peu adapté aux contraintes du conflit.

Dès la fin de l'année 1914, en partie dû au développement de l'artillerie, une grande majorité des poilus sont atteints à la tête et décèdent de leurs blessures.

L'intendant-général Louis Adrian, ingénieur polytechnicien et sapeur d'origine, va s'atteler à ce problème majeur et créer un casque qui deviendra, un symbole français incontournable.

Description de l'atelier :

Dans cet atelier de création artistique, des casques Adrian (réalisés au préalable en papier mâché) sont distribués au groupe.

Grâce à différents éléments (feutres, peinture, feuilles, paillettes...), les élèves pourront décorer leurs casques et découvrir son histoire.

Âge :

- Cycle 2 et 3 ;

Durée de l'atelier :

Entre quarante minutes et une heure (selon les niveaux).

Fréquence :

Séance unique.

Intervenants :

Médiateur du Musée du génie.



ATELIER PROPOSÉ ÉGALEMENT AU SEIN DE VOS ÉTABLISSEMENTS

ORGANISATION DE L'ATELIER: "ARCHITECTURE MILITAIRE "



Description de l'atelier :

Dans le cadre du programme d'histoire concernant la Seconde Guerre mondiale, il s'agit également de faire découvrir l'architecture militaire dans sa ville, les bouleversements causés par les guerres...

L'élève est acteur de cette recherche au travers d'ateliers pédagogiques guidés.

Cet atelier peut aussi s'envisager dans le cadre de l'urbanisme et du développement des villes.

Objectifs :

- Découvrir les différents édifices militaires de la garnison d'Angers-Avrillé ;
- Comprendre comment l'architecture militaire peut avoir un impact sur l'urbanisme et inversement ;
- Découvrir la vie dans les casernes à travers les bâtiments.

Âge :

- Cycle 2 ;
- Collège ;
- Lycée ;
- Enseignement supérieur.

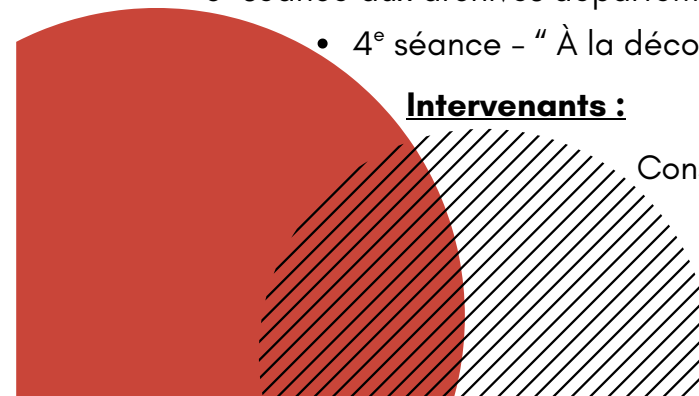
Fréquence et durée de l'atelier :

Cet atelier est animé par 4 séances de travail et des visites complémentaires.

- 1^{re} séance en classe - " À la découverte des archives militaires " 2h00
- 2^e séance sur le terrain - " Sur les traces des anciennes casernes " 3h00
- 3^e séance aux archives départementales - " Visite et atelier de découverte "
- 4^e séance - " À la découverte des bunkers de Pignerolle "

Intervenants :

Conservateur du Musée du génie, médiateur, Professeur référent de l'Éducation nationale.





Musée du génie

ANGERS

106 rue Éblé 49000 ANGERS

Entrée gratuite

Horaires d'ouverture :

du mardi au vendredi de 13h30 à 18h00

week-ends et jours fériés de 14h00 à 18h00

Téléphone : 02 41 24 83 16
museedugenie@outlook.fr

www.musee-du-genie-angers.fr



in

