



Écomusée
du Haut-Beaujolais

Programme pédagogique

CYCLES 1 À 4



CONTACTS :

Mail : ecomusee@c-or.fr

Tél : 04.74.64.06.48

*Écomusée du Haut-Beaujolais
La Manufacture, Route des couvertures
69240 THIZY-LES-BOURGS*

CRÉDITS PHOTO PAGE DE COUVERTURE : ©COR.SB



SOMMAIRE



04

*L'équipe
Nos 3 formules
Nos tarifs*

05

*Cycle 1
Maternelle*

11

*Cycle 2
CP, CE1, CE2*

17

*Cycle 3
CM1, CM2, 6ème*

23

*Cycle 4
5ème, 4ème, 3ème*

28

Lycée

L'équipe

Responsable du service des publics : Lætitia Jandet

Médiation culturelle : Vincent Ricq, Dorian Perrussel et Blandine Boucheix

Accueil, Réservation, Renseignements : Willie Manconi et Blandine Boucheix

Le service des publics accompagne les enseignants qui le souhaitent dans la préparation de projets spécifiques. Ensemble, enseignants et médiateurs peuvent concevoir un programme de visites adaptées aux objectifs pédagogiques. Nous accompagnons chaque classe dans une expérience simple, vivante et enrichissante, pensée pour éveiller la curiosité des élèves.

Les visites ont été conçues en lien avec l'inspection académique.

NOS 3 FORMULES

La visite simple

Jauge : 1 classe
(25 élèves maxi)
Durée 1h à 1h30

La visite/atelier

Jauge : 1 ou 2 classes
(50 élèves maxi)
ou 1 classe de niveaux
variés
*Les élèves sont séparés en
2 groupes. Chaque groupe
participe à une visite et un
atelier.*
Durée 2h à 3h

La journée à la Manu

Il est possible de venir
passer une journée
complète à la
Manufacture.
*Programme et tarif à définir
avec l'équipe.*

NOS TARIFS

TARIFS VISITE SIMPLE

Établissement dans la COR : 2€/pers
Établissement hors COR : 3€/pers
Accompagnateur(s) gratuit(s)

TARIFS VISITE/ATELIER

Établissement dans la COR : 3€/pers
Établissement hors COR : 4€/pers
Accompagnateur(s) gratuit(s)



CYCLE 1

MATERNELLE

Maternelle - Cycle 1

LES FIBRES

Visite/atelier

Jauge : 1 ou 2 classes

Durée : 1h30 / 2h

Lors de cette visite/atelier, les élèves apprennent à différencier l'origine des différentes fibres. Cette animation est conçue pour accueillir 2 groupes simultanément ou 1 classe de niveaux différents.

LES +

Une animation en 2 temps :

La pratique : Les enfants sont invités à se questionner sur l'origine des différentes fibres textiles, en manipulant des échantillons. En alternant temps en commun et travail individuel, cet atelier participatif aura pour finalité : la conception d'un herbier textile commun à emporter en classe.

Le musée : Les élèves visualisent concrètement l'utilisation des fibres textiles sur des machines, grandeur réelle.

COMPÉTENCES

- Comprendre le monde qui m'entoure
- Questionner le monde de la matière
- Réaliser des productions plastiques
- Travailler en collaboration



Maternelle - Cycle 1

ÉVEIL MUSÉAL

Visite simple

Jauge : 1 classe

Durée : 40 min

L'éveil muséal est l'une des premières sorties culturelles. C'est aussi l'occasion, pour les enfants, d'apprendre les règles de bonne conduite à l'extérieur de la maison et de l'école, tout en développant leur curiosité et leur imagination

LES +

Tout commence par une petite histoire... Confortablement installés, les enfants font connaissance avec le médiateur et avec les lieux, tout en douceur, le temps d'une petite histoire : Bébé chameau a perdu son papa !

Dans un second temps, les enfants parcourent le musée, en ayant pour mission de retrouver Papa Chameau. Pour y parvenir, il leur faudra observer des images et repérer des objets dans le musée.

A chaque image trouvée, les enfants seront invités à s'exprimer pour décrire ce qu'ils voient. Finiront-ils par retrouver Papa Chameau, quelque part au milieu des grosses machines ?

COMPÉTENCES

Observation

Langage

Exploration du monde

Coopération

Eveil

N.B : Dans le cas où il y aurait 2 classes de maternelle, le groupe sera séparé en 2. Nous mettrons alors des coloriages «Chameau» à disposition du groupe qui n'est pas en visite. L'enseignant pourra aussi prévoir d'autres activités à réaliser en autonomie.

Cette configuration n'impliquant pas un second médiateur, le tarif appliqué sera celui d'une visite simple.



Maternelle - Cycle 1

LE TISSAGE

Visite/atelier

Jauge : 1 à 2 classes

Durée : 1h30 / 2h

Lors de cette visite/atelier, les élèves expérimentent le principe du tissage. Cette animation est conçue pour accueillir 2 groupes simultanément ou 1 classe de différents niveaux.

LES +

Une animation en 2 temps :

La pratique : Les élèves pourront expérimenter le principe du tissage. Munis d'un métier à tisser pédagogique, ils pourront créer leur propre échantillon sur le principe d'une armure simple.

Le musée : les élèves visualisent concrètement les principes du tissage sur les machines, grande réelle.

COMPÉTENCES

- Comprendre le monde qui m'entoure
- Questionner le monde de la matière
- Réaliser des productions plastiques
- Travailler en collaboration



MOUVEMENT ET ENGRENAGES

Transmission du mouvement

Jauge : 1 ou 2 classes

Durée : 1h30 / 2h

Lors de cette visite/atelier, les élèves acquièrent les bases de la transmission du mouvement. Cette animation est conçue pour accueillir 2 groupes simultanément ou 1 classe de niveaux variés.

LES +

Une animation en 2 temps :

La pratique : les élèves pourront manipuler, tester et expérimenter divers engrenages. Par l'observation et la déduction, ils pourront comprendre les bases de la transmission du mouvement.

Le musée : les élèves visualisent concrètement l'utilisation des engrenages sur des machines, grandeur réelle.

COMPÉTENCES

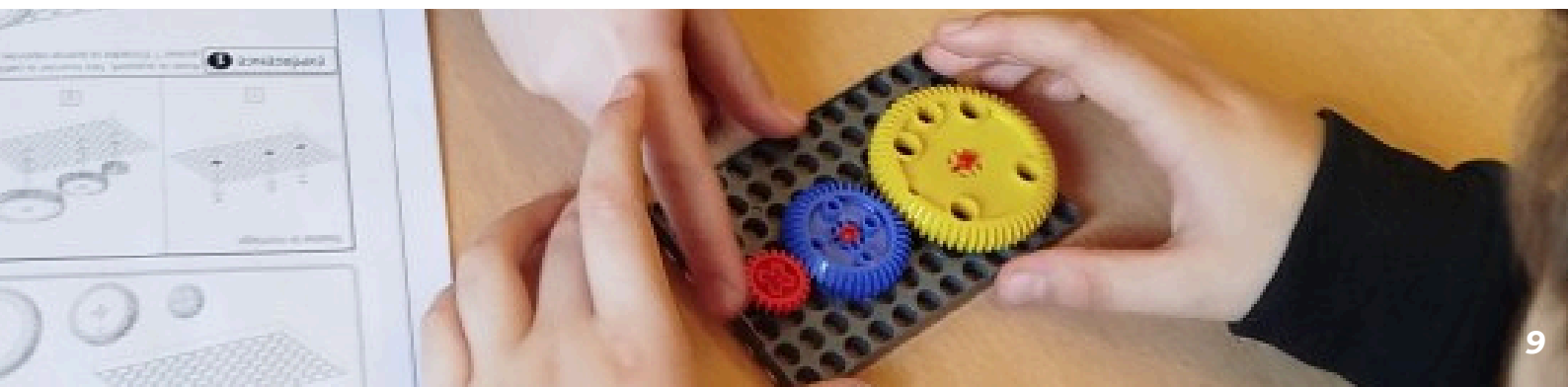
Pratiquer une démarche scientifique

Réaliser des montages simple

Observer

Se questionner

Raisonner







CYCLE 2

CP - CE1 - CE2

Élémentaire - Cycle 2 - CP, CE1, CE2

LES FIBRES

Visite/atelier

Jauge : 1 ou 2 classes

Durée : 1h30 / 2h

Lors de cette visite/atelier, les élèves apprennent à différencier l'origine des différentes fibres. Cette animation est conçue pour accueillir 2 groupes simultanément ou 1 classe de niveaux variés.

LES +

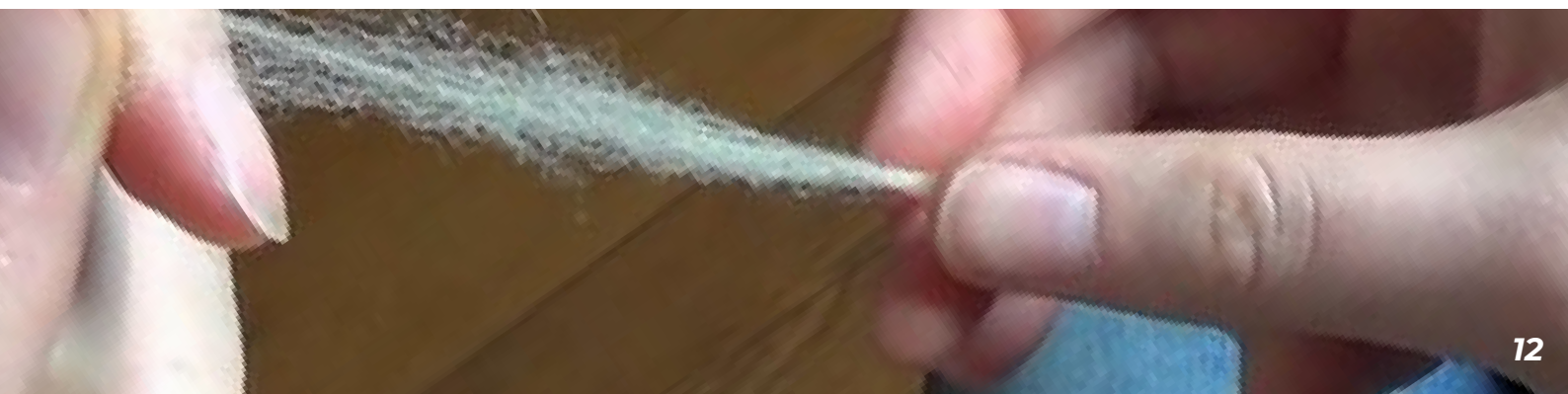
Une animation en 2 temps :

La pratique : Les enfants sont invités à se questionner sur l'origine des différentes fibres textiles, en manipulant des échantillons. En alternant temps en commun et travail individuel, cet atelier participatif aura pour finalité : la conception d'un herbier textile commun à emporter en classe.

Le musée : Les élèves visualisent concrètement l'utilisation des fibres textiles sur des machines, grandeur réelle.

COMPÉTENCES

- Comprendre le monde qui m'entoure
- Questionner le monde de la matière
- Réaliser des productions plastiques
- Travailler en collaboration



Élémentaire - Cycle 2 - CP, CE1, CE2

MOUVEMENT ET ENGRENAGES

Transmission et transformation du mouvement

Jauge : 1 ou 2 classes

Durée : 1h30 / 2h

Lors de cette visite/atelier, les élèves acquièrent les bases de la transmission et de la transformation du mouvement. Cette animation est conçue pour accueillir 2 groupes simultanément ou 1 classe de niveaux variés.

LES +

Une animation en 2 temps :

La pratique : Les élèves pourront manipuler, tester et expérimenter les principaux systèmes de transmission et de transformation du mouvement : Poulies, courroies, engrenages...

A l'aide d'outils pédagogiques, de fiches Compétences et guidés par un questionnaire simple, les enfants observent, déduisent, et abordent les différents mécanismes.

Le musée : les élèves visualisent concrètement l'utilisation de ces mécanismes, grandeur réelle.

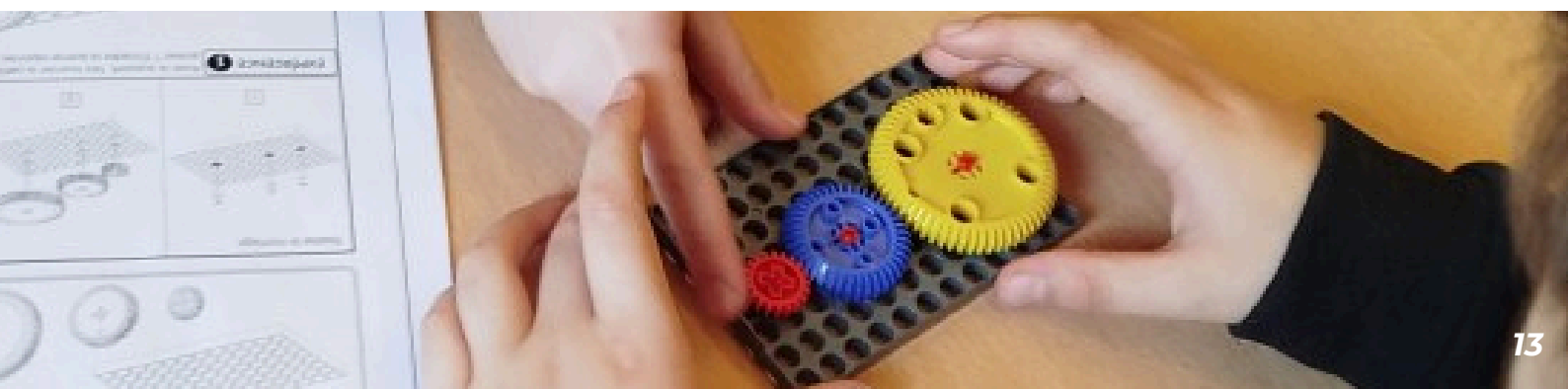
COMPÉTENCES

Pratiquer une démarche scientifique

S'approprier des outils

Expérimenter

Observer et en déduire un résultat



Élémentaire - Cycle 2 - CP, CE1, CE2

JEUX DE RÔLE

Je suis un ouvrier textile

Jauge : 1 classe

Durée : 1h / 1h30

Le jeu de rôle offre aux élèves l'occasion de se mettre dans la peau d'un ouvrier textile du 19ème siècle. Cette animation invite les enfants à expérimenter, observer, s'exprimer et collaborer avec leurs camarades.

LES +

Les élèves enfilent leur blouse d'ouvrier et deviennent alors tour à tour effilocheur-euse, tisseur-euse, cardeur-euse, gareur-euse ou contremaître-sse.

A travers les rôles attribués à chacun, ils découvrent toutes les étapes de la fabrication d'une couverture en expérimentant les gestes.

Les élèves parviendront-ils à relever le défi de fabriquer une couverture, de la bourre à l'emballage, dans le temps qui leur est imparti ?

COMPÉTENCES

Questionner la matière et le temps

Apprendre et vivre ensemble

Se responsabiliser

Raisonner



Élémentaire - Cycle 2 - CP, CE1, CE2

VISITE DÉCOUVERTE

Salle “Territoire” et “La Manufacture”

Jauge : 1 classe

Durée : 1h

La visite-découverte se présente sous forme de quizz et de réponses à trouver en autonomie, au sein du parcours permanent de la salle “Territoire” et de la salle “La Manufacture”.

LES +

Une visite en autonomie

Les élèves devront retrouver des informations au sein du parcours permanent :

dates à resituer, personnages à identifier, évènements marquants à repérer, objets à retrouver...

A l'aide d'un livret de jeux, les élèves découvriront le territoire et l'histoire de la Manufacture de façon autonome et documentée.

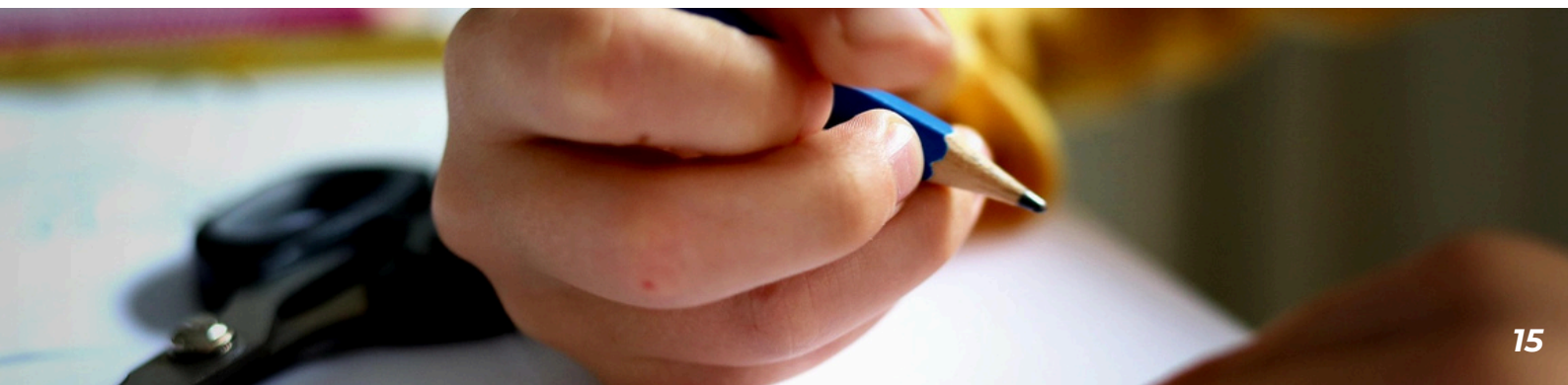
COMPÉTENCES

Découvrir son territoire

Observer

Se responsabiliser

Raisonner



Élémentaire - Cycle 2 - CP, CE1, CE2

LE TISSAGE

Visite/atelier

Jauge : 1 à 2 classes

Durée : 1h30 / 2h

Lors de cette visite/atelier, les élèves expérimentent le principe du tissage. Cette animation est conçue pour accueillir 2 groupes simultanément ou 1 classe de niveaux variés.

LES +

Une animation en 2 temps :

La pratique : Les élèves pourront expérimenter le principe du tissage. Munis d'un métier à tisser pédagogique, ils pourront créer leur propre échantillon sur le principe d'une armure simple.

Le musée : les élèves visualisent concrètement les principes du tissage sur les machines, grandeurs réelles.

COMPÉTENCES

Comprendre le monde qui m'entoure

Questionner le monde de la matière

Réaliser des productions plastiques

Travailler en collaboration





CYCLE 3

CM1 - CM2 - 6ème

Élémentaire et collège- Cycle 3 - CM1, CM2, 6ème

LA RÉVOLUTION INDUSTRIELLE

Visite-enquête

Jauge : 1 ou 2 classes

Durée : 2h à 2h30

La visite-enquête plonge les élèves dans le contexte du 19ème siècle et de la révolution industrielle, au sein même de La Manufacture. Cette animation est conçue pour accueillir 2 groupes simultanément ou 1 classe de niveaux variés.

LES +

Une animation en 2 temps :

La visite de l'espace "Territoire" de l'Écomusée pour appréhender l'histoire du Haut-Beaujolais du 16ème siècle à la Révolution industrielle.

L'Enquête : A l'aide d'indices dispersés sur le site de La Manufacture, les élèves devront démasquer l'assassin de James O'Cliff, ouvrier textile du 19ème siècle, parmi plusieurs suspects.

Les élèves devront se plonger dans le contexte du 19ème siècle, intégrer les informations historiques et sociales contenues dans les indices, mais aussi travailler en équipe !

COMPÉTENCES

L'âge industriel en France

Rassembler des informations

Synthétiser

Analyser

Travailler en collaboration



MOUVEMENT ET ENGRENAGES

Transmission et transformation du mouvement

Jauge : 1 ou 2 classes

Durée : 2h / 2h30

Lors de cette visite/atelier, les élèves acquièrent les bases de la transmission et de la transformation du mouvement. Cette animation est conçue pour accueillir 2 groupes simultanément ou 1 classe de niveaux variés.

LES +

Une animation en 2 temps :

La pratique : Les élèves pourront manipuler, tester et expérimenter les principaux systèmes de transmission et de transformation du mouvement : Poulies, courroies, engrenages...

A l'aide d'outils pédagogiques, de fiches compétences et guidés par un questionnaire simple, les enfants observent, déduisent, et abordent les différents mécanismes.

Le musée : les élèves visualisent concrètement l'utilisation de ces mécanismes, grandeur réelle.

COMPÉTENCES

Pratiquer une démarche scientifique

Réaliser des montages simple

Observer

Se questionner

Raisonner



Élémentaire et collège- Cycle 3 - CM1, CM2, 6ème

JEUX DE RÔLE

Je suis un ouvrier textile

Jauge : 1 classe

Durée : 1h / 1h30

Le jeu de rôle offre aux élèves l'occasion de se mettre dans la peau d'un ouvrier textile du 19ème siècle. Cette animation invite les enfants à expérimenter, observer, s'exprimer et collaborer avec leurs camarades.

LES +

Les élèves enfilent leur blouse d'ouvrier et deviennent alors tour à tour effilocheur-euse, tisseur-euse, cardeur-euse, gareur-euse ou contremaître-sse.

A travers les rôles attribués à chacun, ils découvrent toutes les étapes de la fabrication d'une couverture en expérimentant les gestes.

Les élèves parviendront-ils à relever le défi de fabriquer une couverture, de la bourre à l'emballage, dans le temps qui leur est imparti ?

COMPÉTENCES

Questionner la matière et le temps

Apprendre et vivre ensemble

Se responsabiliser

Raisonner



Élémentaire et collège- Cycle 3 - CM1 , CM2 , 6ème

VISITE DÉCOUVERTE

Salles “Territoire” et “La Manufacture”

Jauge : 1 classe

Durée : 1h

La visite-découverte se présente sous forme de quizz et de réponses à trouver en autonomie, au sein du parcours permanent de la salle “Territoire” et de la salle “La Manufacture”.

LES +

Une visite en autonomie

Les élèves devront retrouver des informations au sein du parcours permanent :

dates à resituer, personnages à identifier, évènements marquants à repérer, objets à retrouver...

A l'aide d'un livret de jeux, les élèves découvriront le territoire et l'histoire de la Manufacture de façon autonome et documentée.

COMPÉTENCES

Découvrir son territoire

Observer

Se responsabiliser

Raisonner



LE TISSAGE ET LES ARMURES

Visite/atelier

Jauge : 1 à 2 classes

Durée : 2h / 2h30

Lors de cette visite/atelier, les élèves expérimentent le principe du tissage. Cette animation est conçue pour accueillir 2 groupes simultanément ou 1 classe de niveaux variés.

LES +

Une animation en 2 temps :

La pratique : Les élèves pourront expérimenter le principe du tissage et découvrir les bases de deux armures différentes (toile et sergé). Munis d'un métier à tisser pédagogique, ils pourront créer leur propre échantillon.

Le musée : les élèves visualisent concrètement les principes du tissage sur les machines, grandeur réelle.

COMPÉTENCES

Comprendre le monde qui m'entoure

Questionner le monde de la matière

Réaliser des productions plastiques

Travailler en collaboration





CYCLE 4

5ème - 4ème - 3ème

Collège - Cycle 4 - 5ème, 4ème, 3ème

JEUX DE RÔLE

Je suis un ouvrier textile

Jauge : 1 classe

Durée : 1h / 1h30

Le jeu de rôle offre aux élèves l'occasion de se mettre dans la peau d'un ouvrier textile du 19ème siècle. Cette animation invite les enfants à expérimenter, observer, s'exprimer, et collaborer avec leurs camarades.

LES +

Les élèves enfilent leur blouse d'ouvrier et deviennent alors tour à tour effilocheur-euse, tisseur-euse, cardeur-euse, gareur-euse ou contremaître-sse.

A travers les rôles attribués à chacun, ils découvrent toutes les étapes de la fabrication d'une couverture en expérimentant les gestes.

Les élèves parviendront-ils à relever le défi de fabriquer une couverture, de la bourre à l'emballage, dans le temps qui leur est imparti ?

COMPÉTENCES

Questionner la matière et le temps

Apprendre et vivre ensemble

Se responsabiliser

Raisonner



LE TRAVAIL DES ENFANTS

Visite thématique

Jauge : 1 classe

Durée : 1h à 1h30

Cette visite se déroule sur le parcours permanent de l'Écomusée et sous le prisme du travail des enfants. Elle permet aux élèves d'acquérir un sens critique et une connaissance des conditions de vie des enfants de leur âge à différentes époques.

LES +

Une visite participative et richement illustrée avec de nombreux documents (iconographie, textes de lois, décrets).

Tout au long de la visite, les élèves sont invités à prendre connaissance des différents documents d'archives et à les comparer à la réalité du terrain à différentes époques, notamment dans les usines textiles du territoire et d'ailleurs.

COMPÉTENCES

Découvrir les conditions de vie et de travail des enfants durant l'industrialisation

Prendre conscience du décalage possible entre les lois et leurs applications.

Développer le sens critique face à une information.



Collège - Cycle 4 - 5ème, 4ème, 3ème

LA RÉVOLUTION INDUSTRIELLE

Visite-enquête

Jauge : 1 ou 2 classes

Durée : 2h à 2h30

La visite-enquête plonge les élèves dans le contexte du 19ème siècle et de la révolution industrielle, au sein même de La Manufacture. Cette animation est conçue pour accueillir 2 groupes simultanément ou 1 classe de niveaux variés.

LES +

Une animation en 2 temps :

La visite de l'espace "Territoire" de l'Écomusée pour appréhender l'histoire du Haut-Beaujolais du 16ème siècle à la Révolution industrielle.

L'Enquête : A l'aide d'indices dispersés sur le site de La Manufacture, les élèves devront démasquer l'assassin de James O'Cliff, ouvrier textile du 19ème siècle, parmi plusieurs suspects.

Les élèves devront se plonger dans le contexte du 19ème siècle, intégrer les informations historiques et sociales contenues dans les indices, mais aussi travailler en équipe !

COMPÉTENCES

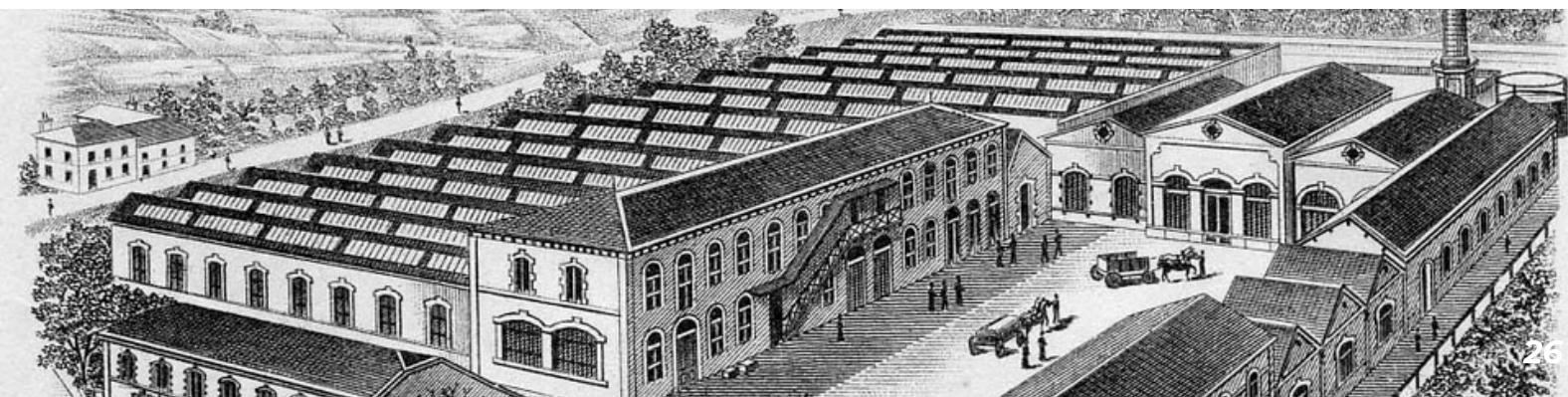
L'âge industriel en France

Rassembler des informations

Synthétiser

Analyser

Travailler en collaboration



Collège - Cycle 4 - 5ème, 4ème, 3ème

VISITE DÉCOUVERTE

Salles “Territoire” et “La Manufacture”

Jauge : 1 classe

Durée : 1h / 1h30

La visite-découverte se présente sous forme de quizz et de réponses à trouver au sein du parcours permanent de la salle “Territoire” et de la salle “La Manufacture”.

LES +

Une visite en autonomie

Les élèves devront retrouver des informations au sein du parcours permanent :

Dates à resituer, personnages à identifier, événements marquants à repérer, objets à retrouver...

A l'aide d'un livret comme support, les élèves découvriront le territoire et l'histoire de la Manufacture de façon autonome et documentée.

COMPÉTENCES

Découvrir son territoire

Observer

Se responsabiliser

Raisonner





On a piece of fabric

When you look at a piece of fabric, you are looking at a piece of history. The fabric is a record of the past, of the people who made it, of the place it came from. It is a story that has been passed down through generations.

Some of the most beautiful fabrics in the world are made from natural fibers like cotton, linen, and wool. These fibers are grown in different parts of the world, and each has its own unique characteristics. For example, cotton is soft and comfortable, while linen is strong and durable.

When you look at a piece of fabric, you are also looking at a piece of art. The way the fibers are woven together creates a pattern that is both functional and beautiful. This is why fabric has been used for so long in so many different ways.



LYCEE

Lycée

LE TRAVAIL DES ENFANTS

Visite thématique

Jauge : 1 classe

Durée : 1h à 1h30

Cette visite se déroule sur le parcours permanent de l'Écomusée et sous le prisme du travail des enfants. Elle permet aux élèves d'acquérir un sens critique et une connaissance des conditions de vie des enfants à différentes époques.

LES +

Une visite participative et richement illustrée avec de nombreux documents (iconographie, textes de lois, décrets).

Tout au long de la visite, les élèves sont invités à prendre connaissance des différents documents d'archives et à les comparer à la réalité du terrain à différentes époques, notamment dans les usines textiles du territoire et d'ailleurs.

COMPÉTENCES

Découvrir les conditions de vie et de travail des enfants durant l'industrialisation

Prendre conscience du décalage possible entre les lois et leurs applications.

Développer le sens critique face à une information.



Lycée

LA RÉVOLUTION INDUSTRIELLE

Visite-enquête

Jauge : 1 ou 2 classes

Durée : 2h à 2h30

La visite-enquête plonge les élèves dans le contexte du 19ème siècle et de la révolution industrielle, au sein même de La Manufacture. Cette animation est conçue pour accueillir 2 groupes simultanément ou 1 classe de niveaux variés.

LES +

Une animation en 2 temps :

La visite de l'espace "Territoire" de l'Écomusée pour appréhender l'histoire du Haut-Beaujolais du 16ème siècle à la Révolution industrielle.

L'Enquête : A l'aide d'indices dispersés sur le site de La Manufacture, les élèves devront démasquer l'assassin de James O'Cliff, ouvrier textile du 19ème siècle, parmi plusieurs suspects.

Les élèves devront se plonger dans le contexte du 19ème siècle, intégrer les informations historiques et sociales contenues dans les indices, mais aussi travailler en équipe !

COMPÉTENCES

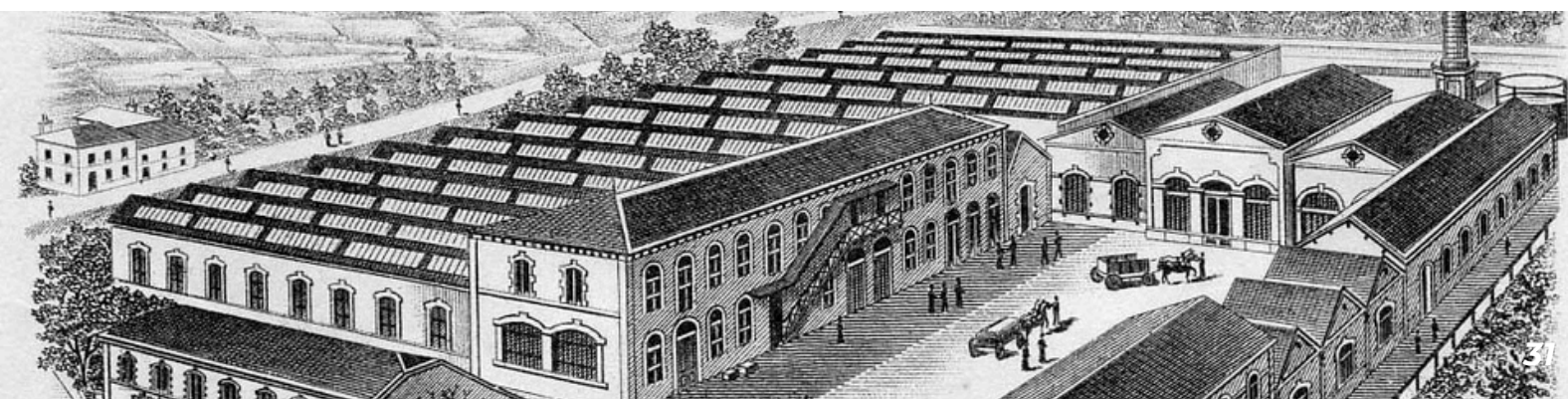
L'âge industriel en France

Rassembler des informations

Synthétiser

Analyser

Travailler en collaboration



Lycée

VISITE DÉCOUVERTE

Salles “Territoire” et “La Manufacture”

Jauge : 1 classe

Durée : 1h / 1h30

La visite-découverte se présente sous forme de quizz et de réponses à trouver au sein du parcours permanent de la salle “Territoire” et de la salle “La Manufacture”.

LES +

Une visite en autonomie

Les élèves devront retrouver des informations au sein du parcours permanent :

Dates à resituer, personnages à identifier, évènements marquants à repérer, objets à retrouver...

A l'aide d'un livret comme support, les élèves découvriront le territoire et l'histoire de la Manufacture de façon autonome et documentée.

COMPÉTENCES

Découvrir son territoire

Observer

Se responsabiliser

Raisonner





CONTACTS :

Mail : ecomusee@c-or.fr

Tél : 04.74.64.06.48

*Écomusée du Haut-Beaujolais
La Manufacture, Route des couvertures
69240 THIZY-LES-BOURGS*

CRÉDITS PHOTO PAGE DE COUVERTURE : ©COR.SB

