

GUIDE ENSEIGNANT

CHÂTEAU DE VOGÜÉ

2026

Présentation

Demi-journée parcours historique

Visite costumée ●

Visite "Voyage dans le temps" ●

Demi-journée ateliers

Jeux du XVIIème siècle ●

Livret-jeux de Melchior le coq ●

Contes du XVIIème siècle ●

Initiation au menuet- danse ●

Réalise ton sachet d'arômes ●

Petites découvertes ●

Parcours artistique

CONTACT

contact@chateaudevogue.net



04.75.37.01.95



UN LIEU PATRIMONIAL



Le château de Vogüé, situé au bord de la rivière Ardèche, domine l'un des plus beaux villages de France.

Il est encore aujourd'hui la propriété d'une des grandes familles qui a marqué l'histoire du Vivarais, celle des marquis de Vogüé. Ses intérieurs emmènent le visiteur à travers sa longue histoire qui débute au XIII^e siècle. De plus, ses jardins suspendus offrent une splendide vue sur le paysage. Le château est aussi un important lieu d'exposition d'art contemporain.

Les différentes visites à destination des groupes scolaires proposent aux élèves de découvrir le château, son histoire, son architecture, mais aussi les expositions qui y sont programmées. Plusieurs médiations sont donc proposées : des visites costumées spécialement conçues pour les plus jeunes, des visites interactives permettant de découvrir de manière ludique l'histoire du château depuis le XIII^e siècle, des visites guidées, mais aussi des animations en lien avec l'histoire du château ainsi que des ateliers et visites autour des expositions d'art contemporain.

Des visites libres du site sont également possibles.



UN SITE HISTORIQUE

Berceau de la famille de Vogüé, les origines du château remontent à la fin du **XII^{ème} siècle**. Seuls quelques vestiges subsistent de cette première bâtisse dont la base du donjon. Au cours du XIV^{ème} siècle, le château passe successivement dans les mains de seigneurs secondaires, les La Gorce et les Rochemure du Besset. Avec ces derniers, le château est transformé **à la fin du XV^{ème} siècle**. Il devient alors cette vaste bâtisse quadrangulaire, flanquée de tours qui s'offre aujourd'hui à nos yeux.



En 1603, les Vogüé reprennent possession de cette demeure, en la personne de **Melchior Ier**. Ils apportent alors au château des **transformations considérables** dans l'esprit du temps : de nombreuses fenêtres à meneaux sont percées, une belle porte à bossages est ouverte dans la cour intérieure, un grand escalier est aménagé desservant de larges salles dont celle du premier étage où se réuniront désormais **les Etats de Vivarais**. De plus, une nouvelle entrée est créée au nord et tout le système de défense primitif disparaît, remplacé par de **magnifiques jardins suspendus**.

Après sa grande métamorphose du XVII^e siècle, le château connaît, à partir du milieu du XVIII^e siècle, une période de déperissement. En **1739**, **Charles de Vogüé** s'installe au **château d'Aubenas**, abandonnant ainsi le berceau familial qui reste inoccupé pendant un siècle. À **la Révolution**, le château est vendu comme **bien national** puis racheté en 1840 par le Marquis Léonce de Vogüé. Ce dernier engage d'importants travaux sauvant ainsi le château de la ruine

De 1840 à 1960, la famille de Vogüé met le château à la **disposition de la paroisse** qui y installe **une école** dirigée par les soeurs St Joseph d'Aubenas. C'est à partir de **1971**, date de création de **l'Association «Vivante Ardèche»**, qu'il est convenu avec le propriétaire des lieux, **M. Pierre de Vogüé**, que l'association aura la jouissance du château. Le site est alors **ouvert au public** et devient un important **lieu d'expositions**.

DEMI-JOURNÉE PARCOURS HISTORIQUE



2H00

Tarif : 6€ par élève

1) VISITE COSTUMÉE

Cycle 1
et cycle 2

Lors de cette visite ludique et immersive, les élèves, costumés en personnages du XVII^e siècle, prennent part à un jeu de rôle en incarnant différents métiers de l'époque :

- Maçon
- Cuisinier
- Intendant
- Conseiller
- Jardinier



À travers des missions interactives, ils explorent le château et ses jardins, tout en utilisant leurs cinq sens pour résoudre des énigmes et accomplir leurs tâches.



Un animateur les guide tout au long de cette aventure et leur explique l'histoire du château et des différents espaces du site qu'ils découvrent. À la fin de la visite, chaque enfant recevra un diplôme et pourra s'essayer à l'écriture à la plume et à l'encre.

Cette expérience enrichissante permet aux élèves de découvrir et de comprendre les métiers et modes de vie du passé de manière ludique et participative.



Compétences développées par les élèves durant la visite:

1) Compétences sensorielles : Les enfants devront faire appel à leurs cinq sens pour réussir les différentes missions :

- Le toucher : Les maçons devront, grâce au toucher, identifier les matériaux utilisés pour construire le château.
- Le goût : Les cuisiniers devront goûter différents ingrédients et essayer de les reconnaître.
- L'ouïe : Les conseillers devront se transmettre un secret à voix basse, sans qu'il ne soit déformé.
- La vue : Les intendants devront repérer plusieurs erreurs dissimulées dans un portrait.
- L'odorat : Les jardiniers devront deviner, à l'aide de leur odorat, les plantes présentes dans le jardin au XVII^{ème} siècle.

2) Compétences en communication : En incarnant des personnages historiques, les élèves s'expriment, échangent et développent leur capacité à écouter et à formuler des idées dans un contexte interactif.

3) Compétences sociales et coopération : Les missions confiées aux enfants nécessitent une collaboration entre eux pour accomplir les tâches, favorisant ainsi le développement du travail en équipe.

4) Compétences historiques et culturelles : Première approche historique. En explorant le château et ses jardins, les élèves se familiarisent avec la vie au XVII^e siècle et les différents métiers de l'époque. Ils découvrent de manière concrète les aspects de la vie quotidienne d'autrefois, l'architecture, les traditions et les coutumes.

Cette visite permet aux enfants de renforcer des compétences variées tout en apprenant de manière ludique et interactive, ce qui enrichit leur expérience éducative.



2) VISITE: "VOYAGE DANS LE TEMPS"

Cycle 2
et cycle 3

Immersion au cœur de l'Histoire du Château !
Du XIII^{ème} siècle à aujourd'hui.

Dès le début de la visite, chaque élève se voit attribuer un personnage correspondant à une époque et à un métier. Ils incarnent, par exemple, un maçon, un charpentier, un maître cuisinier, une chambrière, un notaire, un intendant, un artiste ou encore un écolier.

La visite traverse plusieurs périodes historiques :

- Le XIII^e siècle, avec les parties les plus anciennes du château
- Le XV^e siècle, à l'époque du château fort
- Les XVII^e et XVIII^e siècles, marquant l'âge d'or du château
- Les XIX^e et XX^e siècles, lorsqu'il abrite une école
- Et enfin les XX^e et XXI^e siècles, autour des expositions d'art contemporain.

Accompagné d'un guide, les élèves ont l'occasion de découvrir les lieux emblématiques du château comme le cachot, les anciennes cuisines, la salle des États du Vivarais ou encore le jardin suspendu. Tout au long, des animations interactives permettent aux élèves de participer activement à la découverte du site.

Le guide est accompagné d'une tablette qui illustre la visite. Chaque époque y est replacée dans son contexte grâce à une frise chronologique présentant les grandes inventions de chaque période ainsi que des rois de France.



Compétences développées par les élèves durant la visite :

Cette visite ludique et immersive permet aux élèves de mobiliser de nombreuses compétences, en lien avec les programmes scolaires. Elle leur permet d'apprendre en s'amusant, tout en développant leur curiosité, leur esprit critique et leur capacité à se projeter dans le passé.

1) Compréhension de l'espace et du temps : les élèves situent les différentes périodes historiques dans une frise chronologique et comprennent l'évolution de l'architecture, des modes de vie et des fonctions du château.

2) Compétences en histoire et en culture générale : identification des grands repères historiques, compréhension de la vie quotidienne à différentes époques, découverte des métiers d'autrefois.



3) Expression orale et écoute active : échanges avec le guide, prise de parole en groupe.

4) Observation et analyse : les élèves sont amenés à observer les lieux, à identifier des éléments architecturaux et à interpréter des indices visuels.

5) Éducation artistique et ouverture culturelle : découverte de l'art contemporain et sensibilisation à différentes formes d'expression artistique.



DEMI-JOURNÉE ATELIERS



Tarif : 6€ par élève

La demi-journée ateliers se déroule en deux temps :

- Pour le **cycle 1** : Deux ateliers d'une heure en demi classe. Ateliers encadrés par un médiateur.
- Pour les **cycles 2 et 3** :
 - Un atelier d'une heure en demi classe encadré par un médiateur .
 - Un atelier d'une heure en autonomie en demi classe (encadré par les enseignants et/ou les accompagnateurs).



Les ateliers proposés par cycle :

Cycle 1 : "Contes du XVIIème siècle" (encadré) - "Danse le menuet" (encadré)

Cycle 2 : "Jeux du XVIIème siècle" (en autonomie)- "Danse le menuet" - "Réalise ton sachet d'arômes"(encadré) - "Petites découvertes"(encadré)

Cycle 3 : "Jeux du XVIIème siècle"(en autonomie) - "Livret-jeux de Melchior le coq" (en autonomie) - "Réalise ton sachet d'arômes"(encadré) - "Petites découvertes"(encadré)



1) ATELIER "JEUX DU XVIIÈME SIÈCLE"

En autonomie

Cycle 2
et cycle 3

Installé dans un ancien jeu de paume, cet atelier propose aux élèves de découvrir les jeux pratiqués au XVII^e siècle à travers une approche ludique, historique et participative. Les enfants expérimentent différents jeux d'adresse, de précision et de coordination, tout en découvrant leurs origines historiques.

Les élèves évoluent en petits groupes, en autonomie, encadrés par l'enseignant ou un accompagnateur, grâce à des fiches illustrées présentant les règles et l'histoire de chaque jeu.



Ils pourront apprendre à jouer notamment au bilboquet, à un jeu de quilles, au jeu de mail (à la chicane), au trou Madame, aux osselets ...



Compétences développées :

- 1) Compétences culturelles et historiques : découvrir les jeux traditionnels du XVII^e siècle. Comprendre l'évolution des loisirs et des pratiques ludiques au fil du temps. Se familiariser avec un lieu patrimonial : l'ancien jeu de paume
- 2) Compétences motrices et corporelles : développer l'adresse, la précision et la coordination œil-main. Ajuster ses gestes selon l'objectif du jeu. Améliorer la motricité fine (bilboquet, osselets)
- 3) Compétences cognitives et méthodologiques : comprendre et respecter des règles de jeu. Mettre en œuvre des stratégies simples. Observer, analyser et ajuster ses actions.

2)ATELIER "LIVRET-JEUX DE MELCHIOR LE COQ"

En autonomie

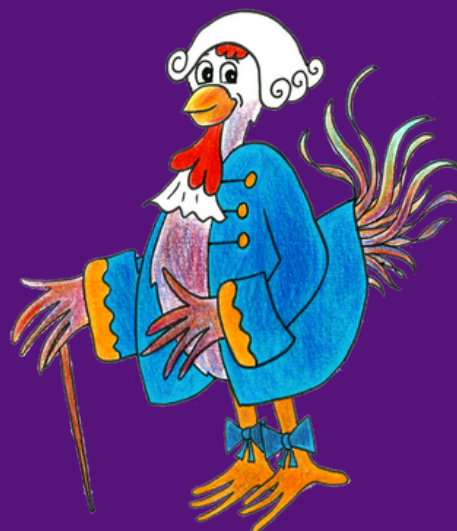
Cycle 3

Le livret-jeux de Melchior le coq

Un jeu proposé aux élèves pour une visite ludique et interactive.


En petits groupes, sous la responsabilité d'un enseignant ou d'un accompagnateur, les élèves se voient confier une mission : accompagner Melchior le coq à travers les salles du château et découvrir quel est son pouvoir.

Pour y parvenir, dans chaque salle, les enfants devront relever de petits défis : jeux, questions et trois indices à trouver...



Supports fournis :

- un livret-jeux et un crayon
- une carte souvenir remise à la fin de l'activité

 Chaque groupe d'élèves doit être encadré par un accompagnateur.



Compétences développées :

- 1) Compétences culturelles et historiques : reconnaître des éléments de décoration (moblier, motifs, objets). Enrichir le vocabulaire lié à l'architecture, à l'art et à l'histoire.
- 2) Compétences d'observation et d'analyse : repérer des détails visuels dans un espace ou une œuvre. Comparer des images ou des scènes (jeu des 7 erreurs).

3) ATELIER "CONTES DU XVIIÈME SIÈCLE"

Encadré par un médiateur

Cycle 1

Cet atelier invite les enfants à vivre un véritable moment hors du temps, propice au calme et à l'évasion. Lors de cette animation, un médiateur leur raconte différentes histoires basées sur des contes du XVII^e siècle de Charles Perrault ou de Madame d'Aulnoy.

À travers ces récits, ils découvrent ou redécouvrent des histoires fascinantes, peut-être celle-là mêmes que le marquis ou la marquise de Vogüé racontaient à leurs enfants il y a plus de 400 ans...



À l'aide d'un kamishibai, le médiateur racontera les histoires et plongera les enfants dans l'univers enchanté des contes.

Compétences développées :

- 1) Découverte du patrimoine culturel et littéraire : l'atelier permet à l'enfant de découvrir des contes classiques du XVII^e siècle, notamment ceux de Charles Perrault et de Madame d'Aulnoy. Il contribue à une première approche du patrimoine littéraire, en transmettant des références culturelles adaptées à son âge.
- 2) Compréhension orale et capacité d'écoute : l'enfant apprend à écouter attentivement un récit, à en comprendre le sens, la chronologie et les personnages.

4) ATELIER "INITIATION AU MENUET"

Danse historique Encadré par un médiateur

Cette activité propose une initiation à la danse du XVII^e siècle, le menuet, à travers une approche à la fois historique, artistique et corporelle. Les enfants sont plongés dans l'univers du château au temps du Roi Soleil grâce à un conte introductif, une mise en situation imaginaire (marquis, marquise, invités du bal) et l'écoute d'instruments du XVII^e siècle (violon, flûte, clavecin, tambour).

**cycle 1
et cycle 2**



Après un temps d'échauffement corporel et rythmique, les enfants découvrent le rythme à 3 temps, caractéristique du menuet, puis apprennent des pas simplifiés : révérence, marche en avant et en arrière, pas glissés, tours. Les enchaînements sont adaptés selon le niveau des enfants.

L'activité se déroule sous forme ludique, progressive et collective et se conclut par « un petit menuet » dansé par les enfants.

Compétences développées :

- 1) Compétences artistiques et culturelles : découvrir une danse historique du XVII^e siècle (le menuet). Reconnaître des instruments et leurs sonorités. S'initier aux codes de la danse de cour (postures, révérences, déplacements).
- 2) Compétences corporelles et motrices : développer la coordination des mouvements. Adapter ses gestes à un rythme musical à trois temps. Mémoriser et enchaîner des pas de danse simples.

5) ATELIER "RÉALISE TON SACHET D'ARÔMES"

Encadré par un médiateur

**Cycle 2
et cycle 3**

Cet atelier propose aux élèves une immersion sensorielle et historique dans les jardins du château de Vogüé à l'époque moderne (XVII^e – XVIII^e siècles). Sur le jardin suspendu, ils vont pouvoir observer, manipuler, sentir et découvrir différents jardins ornementaux, leur rôle dans la vie quotidienne des nobles et l'importance des plantes aromatiques et parfumées à cette époque.

L'activité se conclut par la réalisation d'un sachet d'arômes (choix du tissu, du ruban et des arômes placés à l'intérieur du sachet...), que chaque élève emporte avec lui.



Compétences développées :

1) Compétences culturelles : comprendre le rôle des jardins ornementaux à l'époque moderne (XVII^e–XVIII^e siècles) et faire le lien entre la nature, les usages et la société d'autrefois.

2) Compétences sensorielles : développer l'observation et l'attention aux détails. Solliciter les sens (odorat, toucher, vue). Identifier et reconnaître des plantes aromatiques et parfumées.

3) Compétences manuelles et créatives : développer la motricité lors de la réalisation du sachet. Suivre des consignes et respecter les étapes de fabrication.

6) ATELIER "PETITES DÉCOUVERTES"

Encadré par un médiateur

Cycle 2
et cycle 3

Dans cet atelier sont abordées deux thématiques :



1) Autour du mets favori du marquis (20 minutes)

Sous forme d'animation, les élèves découvrent les coutumes alimentaires et les habitudes de la noblesse au XVII^e siècle. À partir de photos d'aliments, ils sont amenés à deviner si le marquis et la marquise de Vogüé auraient pu en consommer à cette époque.

À partir de leurs réponses, les élèves, découvrent l'origine de certains plats, fruits et légumes, et écoutent des anecdotes surprenantes liées à l'alimentation de l'époque.



2) Le cachot et la sorcière (20 minutes)

Sous forme de jeu, deux équipes d'élèves s'affrontent. Le guide raconte des faits liés à la justice au Moyen Âge, aux cachots et aux sorcières. Les élèves doivent trouver si les informations données par le guide sont fausses ou pas. Les réponses, plus ou moins développées selon les niveaux, sont ensuite données par le guide.

Compétences développées :

1) Compétences historiques et culturelles : Compréhension des modes de vie au XVII^e siècle, en particulier ceux de la noblesse. Connaissance des pratiques alimentaires d'époque, de l'origine des aliments, et du contexte historique (croyances, etc.). Familiarisation avec la justice au Moyen Âge, les châtiments, les superstitions (sorcellerie, cachots...).

2) Compétences d'analyse et d'esprit critique : Capacité à distinguer le vrai du faux à travers un jeu de type "vérité ou mensonge".

3) Compétences sociales et collaboratives : Travail en équipe, écoute active et coopération lors des jeux.

4) Compétences orales et de communication : Échange avec le guide et les camarades sur des sujets historiques. Prise de parole en groupe et formulation d'hypothèses.

PARCOURS ARTISTIQUE



2H00

du cycle 1
au cycle 3

Tarif: 3.50€ par élève

L'association Vivante Ardèche développe depuis plusieurs années un travail pédagogique en direction du public scolaire, en partenariat avec l'Education Nationale, à partir des expositions temporaires présentées au Château de Vogüé.

Former le regard, apprendre à lire une œuvre d'art et donner des repères en Histoire de l'art, c'est ce que propose le château de Vogüé à travers des visites commentées et des ateliers adaptés à tous les niveaux scolaires.

Dans un premier temps, une "lecture d'oeuvres" d'une heure permet aux enfants d'explorer l'exposition en cours. Avec l'aide du guide, ils découvrent les oeuvres présentées, le travail des artistes, leurs techniques. Ils apprennent aussi à comprendre la démarche de création derrière chaque réalisation.



Ensuite, un atelier artistique d'une heure leur est proposé. Les enfants réalisent une création inspirée d'une ou des techniques liées à l'exposition qu'ils viennent de découvrir lors de la visite. .

Suite à cette médiation, ils est proposé aux enseignants et à leurs élèves de réaliser une production en classe en lien avec l'exposition qu'ils viennent de découvrir. Cette réalisation pourra être présentée dans le cadre de l'exposition de travaux d'élèves organisée au château de Vogüé au mois de mars de l'année suivante.



Compétences développées :

1) Compétences artistiques et culturelles

- Découverte de l'histoire de l'art et des artistes contemporains

Compréhension des techniques artistiques variées (dessin, peinture, sculpture, installation...)

- Analyse et interprétation d'œuvres d'art

Initiation à la démarche de création artistique (intention, inspiration, réalisation)



2) Compétences pratiques et créatives

- Expérimentation de techniques artistiques
- Réalisation d'une production plastique individuelle ou collective
- Utilisation d'outils et de matériaux adaptés
- Valorisation du travail artistique dans un cadre réel d'exposition

3) Compétences transversales

- Observation et écoute active lors de la visite guidée
- Expression personnelle et développement de l'imaginaire
- Travail en autonomie ou en groupe selon les consignes

4) Compétences sociales et citoyennes

- Respect des œuvres et des lieux culturels
- Engagement dans un projet collectif (exposition en mars)
- Confiance en soi à travers la mise en valeur des créations



INFORMATIONS PRATIQUES

Situation :

Le château de Vogüé est situé entre les gorges de L'Ardèche et les montagnes ardéchoises, à 20 kms de Vallon pont d'Arc et 35 kms de Montélimar.



Tarifs:

- Demi-journée parcours historique 6€ par élève
- Demi-journée ateliers 6€ par élève
- Parcours artistique : 3.50€ par élève

Gratuité pour les enseignants et les accompagnateurs

Ouverture :

Du 1er avril à fin octobre tous les jours sur rendez-vous

Certaines images présentent dans le document ont été générées par IA

CONTACT

contact@chateaudevogue.net



04.75.37.01.95



