

EXPLORATEURS PAYS D'ART ET D'HISTOIRE DU GRAND VERDUN



©Nouhaila NABIL _ Tourisme Grand Verdun

**ACTIONS ÉDUCATIVES
2025/2026**

**VILLES
& PAYS
D'ART &
D'HISTOIRE**

PRÉSENTATION DU LABEL



Le Pays d'art et d'histoire du Grand Verdun appartient au réseau national des Villes et Pays d'art et d'histoire depuis mars 2024.














À travers ce label, la CAGV s'engage à poursuivre la valorisation et l'interprétation de son patrimoine, la promotion de la qualité architecturale de son territoire ainsi que le développement d'actions à destination de tous les publics, habitants, touristes et scolaires.

Dans ce cadre, le Pays d'art et d'histoire du Grand Verdun propose des activités aux scolaires du territoire.

CES ANIMATIONS PERMETTENT D'ABORDER PLUSIEURS DISCIPLINES

Français	Vocabulaire Expressions écrite et orale
Mathématiques	Géométrie Notion de mesure, chronologie, échelle et plan
Histoire	Connaître les différentes périodes de l'Histoire de l'Humanité
Géographie	Urbanisme Repérage dans l'espace
Education civique	Connaissance et préservation du patrimoine
Arts plastiques	Activités graphiques Réalisation de dessins, d'objets... Manipulation d'objets et matériaux divers Education du regard
Histoire des arts	Arts de l'espace : architecture, urbanisme, paysages Arts visuels : peinture, sculpture, dessin, arts graphiques, photographie Arts du langage : oralité, écriture, typographie

SOMMAIRE

	TITRE	CYCLE 1 (Maternelle)	CYCLE 2 (CP-CE1-CE2)	CYCLE 3 (CM1-CM2-6ème)	COLLÈGE	LYCÉE	PAGE
	Crée ton œuvre Art déco		X	X			4
	Chasse au trésor Art déco		X	X			4
	Invente ton affiche Art déco				X	X	4
	À la découverte du vitrail			X			4
	Découvrez la ville haute de Verdun			X	X	X	5
	À quoi sert l'archéologie ?			X	X	X	5
	Le portrait dans l'art			X			5
	À la découverte du 8 ^e art				X	X	5
	Le paysage dans l'art						6
	Les animaux dans l'art		X				6
	Les animaux de la forêt et autres espèces protégées	X					6
	Le patrimoine mondial (UNESCO)				X	X	6
	Le musée de la Prinerie en maquette		X	X	X	X	7

LÉGENDE :



Artisanat d'Art



Patrimoine Naturel et Biodiversité



Archéologie



Patrimoine Mondial



Beaux-Arts/Architecture

ANIMATIONS

CRÉE TON ŒUVRE ART DÉCO



Découvrez le mouvement artistique « Art déco » et créez votre œuvre d'art à partir d'éléments décoratifs emblématiques.

Déroulé en classe :

- Présentation du mouvement Art Déco
- Création de bâtiments sous forme de mosaïque avec des éléments pré-découpés

Cycles 2 et 3 ⌚ 1h30

Matériel fourni : Feuilles canson A3 et éléments Art déco à découper.

Matériel à la charge des enseignants : colles, ciseaux, feutres, taille crayon, gommages, crayons de couleur.

CHASSE AU TRÉSOR ART DÉCO



Découvrez l'art déco en résolvant des énigmes à travers les rues de Verdun ou Bras et Charny.

Déroulé :

- Présentation du mouvement art Déco
- Présentation de l'application Pégase
- Déambulation dans la commune

Cycles 2 et 3 ⌚ 2h

Matériel fourni : Tablettes et support pédagogique pour l'enseignant.

INVENTE TON AFFICHE ART DÉCO



Découvrez le mouvement artistique « Art déco » et créez votre affiche en format numérique à partir d'éléments décoratifs emblématiques.

Déroulé en classe :

- Présentation du mouvement Art Déco
- Courte formation Canva
- Réalisation d'une affiche numérique

Collège, lycée ⌚ 2h

Matériel fourni : Supports visuels.

Matériel à la charge des enseignants : ordinateurs (en cas d'impossibilité, le prêt de tablettes par le service Pays d'art et d'histoire est à étudier).

À LA DÉCOUVERTE DU VITRAIL



Découvrez un savoir-faire artisanal, lié au patrimoine local.

Déroulé :

- Visite de l'église de la commune
- Atelier en classe : réalisation d'une maquette de vitrail, avec du papier vitrail

Cycle 3 ⌚ 2h

Matériel fourni : Feuilles canson A3, feuilles de papier vitrail à découper.

Matériel à la charge des enseignants : colles, ciseaux.



DÉCOUVREZ LA VILLE HAUTE DE VERDUN



Déambulez dans les rues à la découverte de ses monuments emblématiques et de son histoire.

Visite de ville.

Du cycle 3 au lycée ⌘ 2h

Matériel fourni: Plans et livret-jeu.

À QUOI SERT L'ARCHÉOLOGIE ?



Transformez-vous en archéologue pour quelques heures afin de vous initier à la conservation d'objets anciens.

Déroulé en classe :

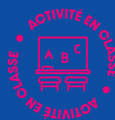
- Activité 1 : Le fragment d'œuvre - Découvrez comment un objet archéologique peut être trouvé incomplet et comment il doit être reconstitué.
- Activité 2 : Jeu d'association - Associez la bonne description à l'objet correspondant.
- Activité 3 : Le relevé archéologique - Mettez en pratique une démarche d'observation et de recherche d'indices et comprenez comment documenter une découverte.

Du CM1 au lycée ⌘ 2h

Matériel fourni: Papier calque, supports d'activités.

Matériel à la charge des enseignants: colles, ciseaux, crayons de papier.

LE PORTRAIT DANS L'ART



Initiez-vous aux différents types de portraits dans l'art.

Déroulé en classe :

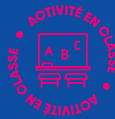
- Introduction historique
- Activité 1 : Le portrait à travers le temps - Associez un portrait à son époque.
- Activité 2 : Portrait de pouvoir - Apprenez à l'identifier.
- Activité 3 : L'autoportrait - A vous de jouer (réalisez le vôtre) !

Cycle 3 ⌘ 2h

Matériel fourni: Supports d'activités.

Matériel à la charge des enseignants: nécessaire de dessin.

À LA DÉCOUVERTE DU 8^E ART



Découvrez l'impact de la photographie dans l'art.

Déroulé en classe :

- Introduction historique
- Activité 1 : Peinture ou photo ? - Découvrez comment la photographie a bouleversé l'art.
- Activité 2 : Chronologie en boîte - Apprenez à situer les grandes étapes de l'évolution photographique.
- Activité 3 : Portrait de guerre et lettre - Découvrez le rôle majeur de la photographie lors de la Première Guerre mondiale.

Collège et lycée ⌘ 2h

Matériel fourni: Supports d'activités dont tablettes et outil « Remonter le temps ».

Matériel à la charge des enseignants : crayon de papier et stylos noirs.

LE PAYSAGE DANS L'ART



Appréhendez les différents types de paysages.

Déroulé en classe :

- Introduction historique
- Activité 1 : De quel paysage s'agit-il ? - A partir de différentes oeuvres, identifiez à quel genre elles appartiennent,
- Activité 2 : Comparez deux paysages - Observez les différences et identifiez les éléments composant ces paysages,
- Activité 3 : Créez un paysage collectif - Réalisez un élément d'un paysage imaginaire et mettez en commun vos productions afin de constituer un paysage collectif.

Du CE2 au lycée ⌘ 2h

Matériel fourni : Supports d'activités.

Matériel à la charge des enseignants : crayons de papier, feuilles de dessin, ciseaux et colles.

LES ANIMAUX DANS L'ART



Découvrez les nombreuses facettes des animaux à travers l'art.

Déroulé en classe :

- Introduction historique
- Activité 1 : Devinez l'animal - à partir de différentes représentations artistiques d'animaux, déterminez de quel animal il s'agit,
- Activité 2 : Les animaux symboliques - Découvrez la symbolique de certains animaux,
- Activité 3 : Animaux symboliques et chimères - Créez votre propre chimère.

Cycle 2 ⌘ 2h

Matériel fourni : Supports d'activités.

Matériel à la charge des enseignants : crayons de papier, feuilles de dessin, ciseaux, règles et colles.

LES ANIMAUX DE LA FORÊT ET AUTRES ESPÈCES PROTÉGÉES



Apprenez à identifier et protéger les animaux.

Déroulé en classe :

- Introduction
- Activité 1 : Trouvez l'animal qui se cache derrière la silhouette,
- Activité 2 : Trouvez les animaux protégés par la loi,
- Activité 3 : Créez votre propre décor en plaçant des animaux dans leur environnement naturel.

Cycle 1 ⌘ 2h

Matériel fourni : Supports d'activités.

LE PATRIMOINE MONDIAL (UNESCO)



Familiarisez-vous avec la notion de patrimoine de l'Humanité.

Déroulé en classe :

- Introduction
- Activité 1 : Identifiez les éléments inscrits au patrimoine mondial de l'Humanité et situez-les sur une carte mondiale,
- Activité 2 : Débat par groupe « Tout mérite-t-il d'être inscrit au patrimoine mondial? ».

Collège et lycée ⌘ 2h

Matériel fourni: Supports d'activités.

LE MUSÉE DE LA PRINCERIE EN MAQUETTE



Découvrez l'architecture Renaissance de cet hôtel particulier.

Déroulé en classe:

- Le musée, un lieu vivant - que se passe-t-il dans un musée en dehors des expositions ?
- Utilisation de la maquette tactile représentant le bâtiment du musée,
- Activité créée ta salle d'exposition - mettez-vous dans la peau d'un scénographe.

Du CE2 au lycée 2h

Matériel fourni: Supports d'activités dont maquette.

Matériel à la charge des enseignants: colle, crayons de couleur, feutres, ciseaux.



RENSEIGNEMENTS ET RÉSERVATIONS

Publics concernés:

Cette brochure est à destination du public scolaire de la CAGV.



Tarifs:

Tous les ateliers sont gratuits.

③ Informations pratiques:

Les demandes de réservations doivent se faire par mail. Une confirmation sera ensuite envoyée avec des propositions de dates, selon les disponibilités de l'équipe du label.

- Toute annulation doit faire l'objet d'un mail dans les meilleurs délais.
- Pour le bon déroulement de la visite ou de l'atelier, il est rappelé que les élèves restent sous l'autorité et la responsabilité de leur enseignant.
- Pour les animations en classe, l'équipe du label se déplace dans l'école.
- Les ateliers en classe nécessitent l'achat d'un matériel et un nombre suffisant d'adultes est souhaitable pour gérer les sous-groupes de la classe.

Contacts:

Pays d'art et d'histoire du Grand Verdun
Service culturel

15, rue du Président Poincaré 55100 Verdun
Horaires d'ouverture du service: 9h-12h et 14h-17h du lundi au jeudi et 9h-12h le vendredi

Réservation par téléphone au 03 29 83 44 22 ou à labelpah@grandverdun.fr

Pour toute demande spécifique de visite-guidée, atelier/animations, visite-atelier... sur mesure, contactez le service.

LES AUTRES ÉQUIPEMENTS CULTURELS DU PAYS D'ART
ET D'HISTOIRE VOUS ACCUEILLENENT ÉGALEMENT.

MUSÉE DE LA PRINCERIE

📍 **Où ?** : 16, rue de la belle Vierge 55100 Verdun

🕒 **Quand ?** : Du 1er avril au 31 octobre (accueil possible en dehors de cette période sur demande auprès des équipes du musée).

👤 **Pour qui ?** : L'équipe de médiation du musée propose des animations au public scolaire de la crèche au lycée, en temps scolaire et hors temps scolaire.

💡 **Quoi ?** :

Le musée de la Princerie est installé dans un hôtel particulier du XVI^e siècle, au cœur de la vieille ville de Verdun. Les collections retracent l'histoire de Verdun et de ses environs de la Préhistoire à la veille de la Première Guerre mondiale.

✉ **Comment ?** :

Renseignements et réservations par mail à princerie@grandverdun.fr ou au 03 29 86 10 62



© Anne SCHWAB-NODEE - CAGV

MICRO-FOLIE



© CAGV

📍 **Où ?** : 7, rue Mazel 55100 Verdun

🕒 **Quand ?**

Période scolaire : mercredi et samedi 14h à 18h / mardi, jeudi et vendredi 16h à 18h

Vacances scolaires : mardi et jeudi 14h à 18h / mercredi, vendredi et samedi : 16h à 18h

👤 **Pour qui ?** : Maternelle au lycée

🔍 **Quoi ?**

La Micro-Folie est un espace d'apprentissage et d'expérimentations gratuit qui propose aux curieux de tout âge une approche interactive des arts, des sciences et du patrimoine.

Le Musée numérique

C'est une porte ouverte vers les grands musées et institutions nationales et internationales, offrant un accès à plusieurs milliers de chefs-d'œuvre. Cette galerie d'art virtuelle s'enrichit chaque année de 3 à 4 nouvelles collections, chacune composée en moyenne de 250 à 400 œuvres. Ces œuvres sont à découvrir sur les tablettes numériques de la Micro-Folie et sur un écran géant qui permet d'en observer tous les détails.

Les collections du musée numérique regroupent une grande variété de disciplines artistiques. On y trouve à la fois des concerts de musique, des toiles de grand maître, des vases antiques, des spectacles de danse, des photos de grands monuments, des fonds patrimoniaux, etc.

Le Fab Lab

Cet atelier évolutif est idéal pour la mise en place d'activités de création plastique et audiovisuelle pour les grands et les petits. Il est notamment équipé d'un espace fond vert, d'un appareil photo, et de tablettes graphiques. C'est un espace ludique et récréatif pour expérimenter, jouer et apprendre en s'amusant.

L'espace d'exposition

Destiné à accueillir des manifestations artistiques propres à la micro-folie ou en partenariat avec les acteurs culturels de la CAGV, cet espace est dédié à la mise en valeur des expressions artistiques dans toute leur diversité.

📧 **Comment ?**

Renseignements et réservations par mail à microfolie@grandverdun.fr

L'ENCRE (BIBLIOTHÈQUE D'ÉTUDES)

📍 **Où ?** : Place Monseigneur Ginisty 55100 Verdun

🕒 **Quand ?**

Mardi : 14h-18h

Mercredi : 10h-12h et 13h-18h

Samedi : 10h-12h et 13h-17h

👤 **Pour qui ?** : Tout public

❖ **Quoi ?**

Installée dans l'ancien Évêché de la Ville de Verdun, en face du Centre Mondial de la Paix, la bibliothèque d'Études regroupe les encyclopédies, dictionnaires, et ouvrages de référence que vous pouvez consulter librement.

Elle contient également le fonds ancien et le fonds patrimonial qui sont consultables sur rendez-vous.

✉ **Comment ?**

Renseignements et réservations à mediatheque@grandverdun.fr ou au 03 29 86 02 40



© CAGV

VISITES EN AUTONOMIE

VIAVO

Un village au cœur de l'histoire : Vaux-devant-Damloup, entièrement détruit, se trouve à seulement 10 km en voiture de Verdun. À 4 km de l'Ossuaire de Douaumont, il est accessible en 10 minutes à vélo ou en 45 minutes de randonnée. L'application a pour but de vous fournir une expérience de visite libre d'accès et toujours disponible, comme « un musée à ciel ouvert », du site de l'ancien village de Vaux dans son histoire passée et présente.

Pour répondre à la question « Comment c'était avant ? » concernant les métiers, l'architecture, le mobilier et les activités sociales, l'application s'articule autour de trois thèmes :

- La vie à la fin du 19e siècle ;
- La gestion forestière de la zone rouge et la protection de la biodiversité pour le futur ;
- Un an de bataille de Verdun et ses conséquences sur le village.

Pour vivre une expérience immersive originale, téléchargez gratuitement l'application et rendez-vous au village !

+ d'infos sur www.viavo.fr



CIRCUIT DES VILLAGES DÉTRUITS

Villages détruits d'Haumont-près-Samogneux, Beaumont-en-Verdunois, Louvemont-Côté du poivre, Bezonvaux, Fleury-devant-Douaumont et Cumières-le Mort Homme : visitez virtuellement les chapelles de ces villages à 360°.

A l'aide des vidéoguides, immergez-vous dans l'histoire de ces villages et des familles qui les composaient avant, pendant et après la Grande Guerre.



« CE QUE NOUS DEVONS APPRENDRE À FAIRE, NOUS L'APPRENONS EN LE FAISANT. »

Aristote.

Le Pays d'art et d'histoire du Grand Verdun

appartient au réseau national des Villes et Pays d'art et d'histoire depuis mars 2024.

Le label « **(Ville) ou (Pays) d'art et d'histoire** » est attribué par le préfet de région, après avis de la commission régionale du patrimoine et de l'architecture, aux collectivités locales qui animent leur patrimoine. Il garantit la compétence des guides conférenciers, celle des chefs de projet ainsi que la qualité des actions menées.

Des vestiges archéologiques à l'architecture contemporaine, les Villes et Pays mettent en scène le patrimoine dans sa diversité. Aujourd'hui, un réseau de 202 Villes et Pays d'art et d'histoire vous offre son savoir-faire sur toute la France.

À proximité :

Charleville-Mézières, Sedan, Troyes, Châlons-en-Champagne, Reims, Bar-le-Duc, Lunéville, Metz, Mulhouse, Strasbourg, Sélestat, Epinal cœur des Vosges, Guebwiller, Langres et Val

d'argent disposent du label Villes et Pays d'art et d'histoire.

Renseignements :

Communauté d'Agglomération du Grand Verdun,
Direction de la Culture
(pôle Patrimoine)
11 rue du Président Poincaré
55100 Verdun
03 29 83 44 22
culture@grandverdun.fr

