

EXPLORATEURS ALBERTVILLE CONFLANS



**ACTIONS ÉDUCATIVES
2026 - 2027
ÉCOLES PRIMAIRES**

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

ALBERTVILLE VILLE D'ART ET D'HISTOIRE

En 2003, la Ville d'Albertville a obtenu le label « Ville d'art et d'histoire ». Cette distinction, attribuée par le ministère de la Culture, consacre et appuie l'engagement d'Albertville dans une démarche active de connaissance, de valorisation et de médiation de la qualité architecturale et du cadre de vie. Cet outil de sensibilisation au patrimoine, à l'histoire et à l'architecture du territoire s'adresse à tous les publics et en particulier aux scolaires.

Ce guide, conçu par le service Ville d'art et d'histoire, est destiné aux enseignants et aux professionnels de l'enfance, qu'ils exercent en milieu scolaire ou dans des établissements spécialisés. Il rassemble 20 propositions d'activités pédagogiques pour les élèves de la moyenne section au CM2.

Le service Ville d'art et d'histoire se tient également à la disposition des professionnels pour co-construire des projets pédagogiques sur mesure en lien avec le patrimoine du territoire.

.....

Couverture:
Découverte du Parc olympique
© Ville d'Albertville

1. Découverte de Conflans
© Ville d'Albertville



4 DÉCOUVRIR SON PATRIMOINE, UNE EXPÉRIENCE SENSIBLE

Regarder, expérimenter, comprendre le patrimoine
À chacun son format

5 ANIMATIONS PAR NIVEAU SCOLAIRE

6-11 VISITES DÉCOUVERTES

12-14 ATELIERS

15-16 JEUX EN ÉQUIPE

17 MONTER UN PROJET « SUR MESURE »

Mode d'emploi
Thématiques et déclinaisons possibles
Lieux et ressources à disposition

18 PLAN D'ALBERTVILLE

19 INFORMATIONS PRATIQUES

Renseignements et réservations
Tarifs
Modalités d'accueil
Accompagnateurs

DÉCOUVRIR SON PATRIMOINE, UNE EXPÉRIENCE SENSIBLE



REGARDER, EXPÉRIMENTER, COMPRENDRE LE PATRIMOINE

La sensibilisation du jeune public au patrimoine, à l'histoire et à l'architecture de son territoire s'inscrit pleinement dans les missions liées au label Villes et Pays d'art et d'histoire.

Tout au long de l'année, le service Ville d'art et d'histoire d'Albertville propose des activités éducatives, pour les élèves de la maternelle au CM2, qui favorisent une approche ludique fondée sur l'observation et l'expérimentation. Elles permettent aux plus jeunes de découvrir l'histoire, l'architecture et le patrimoine qui les entourent, en se rendant acteurs de leurs découvertes. Nos propositions sont conçues pour s'adapter aux programmes scolaires, à l'âge des enfants et aux souhaits des enseignants.

Les actions éducatives sont portées par une équipe de guides-conférenciers agréés par le ministère de la Culture.

À CHACUN SON FORMAT

VISITE DÉCOUVERTE

propose aux élèves d'explorer un site patrimonial par l'observation et l'expérimentation. Elle peut s'appuyer sur des supports pédagogiques à compléter au cours de l'animation.

ATELIER

implique une approche plus pratique d'une thématique. Il débute généralement par une visite sur le terrain. Ensuite, le temps d'expérimentation, de manipulation d'objets ou de pratique artistique aide les enfants à comprendre et à s'approprier les notions abordées.

JEU EN ÉQUIPES

est une découverte sous forme ludique. Regroupés en équipe, les élèves sont encadrés par le guide-conférencier qui les accompagne dans leur approche autonome.

PARCOURS - COMBINÉS

sont constitués de plusieurs séances qui s'articulent autour d'un site patrimonial ou d'une thématique. Ils permettent d'en découvrir toutes les facettes grâce à différentes approches.

- 1 VISITE DÉCOUVERTE + 1 ATELIER
- 1 VISITE DÉCOUVERTE + 1 JEU EN ÉQUIPES
- 1 ATELIER + 1 JEU EN ÉQUIPES
- 2 VISITES DÉCOUVERTES
- 2 ATELIERS
- 2 JEUX EN ÉQUIPES

TABLEAU RÉCAPITULATIF DES ANIMATIONS PAR NIVEAU SCOLAIRE

		MS - GS	CP	CE1	CE2	CM1	CM2
VISITES DÉCOUVERTES							
La porte du temps - Visite costumée	P. 6						
Qu’as-tu vu au musée ?	P. 6						
La cité médiévale de Conflans	P. 7						
Le Parc olympique	P. 7						
Lecture de paysage	P. 8						
La villa gallo-romaine	P. 8						
Le Musée d’art et d’histoire	P. 9						
Albertville devient française	P. 9						
1824-2024. Une pierre, des digues... Toute une histoire !	P. 10						
Au fil de l’eau	P. 10						
Mon quartier, mon école	P. 11						
Les monuments racontent l’Histoire	P. 11						
ATELIERS							
Poterie	P. 12						
Mosaïque	P. 12						
Initiation à la dorure	P. 13						
Écriture	P. 13						
Des matériaux à Conflans	P. 14						
Apprentis conservateurs	P. 14						
JEUX EN ÉQUIPES							
Mini-jeux au Parc olympique	P. 15						
Sur la piste des Jeux Olympiques	P. 15						
Conflans, ville marchande	P. 16						

VISITES DÉCOUVERTES



3

LA PORTE DU TEMPS - VISITE COSTUMÉE

MS, GS, CP

1h30

(dont 30 minutes pour enfiler les costumes et les retirer)

Rdv au Musée d'art et d'histoire, Grande place de Conflans

Minimum 3 adultes accompagnateurs pour la classe

Descriptif

Pour comprendre la vie de Conflans au Moyen Âge, les élèves déambulent costumés dans la cité. Chacun endosse le rôle d'un personnage de cette époque : seigneur, garde, marchand, aubergiste, porteur d'eau, peintre, cordonnier, etc.

Objectifs

- Découvrir un nouvel environnement
- Se repérer dans le temps et s'orienter dans l'espace
- Se représenter la vie et la ville dans un passé lointain (Moyen Âge)

QU'AS-TU VU AU MUSÉE ?

MS, GS, CP

1h15

Rdv au Musée d'art et d'histoire, Grande place de Conflans

Descriptif

Ce parcours ludique dans le Musée d'art et d'histoire invite les élèves à découvrir ce lieu autrement. Par leurs sens, ils se familiarisent avec quelques objets de la collection. Puis, dans un second temps, un jeu les incite à retrouver les objets vus, tout en veillant à éviter les pièges.

Objectifs

- Se familiariser avec le musée
- Apprendre à regarder et à décrire une œuvre d'art
- Découvrir le plaisir d'être dans un espace d'exposition

3. Qu'as-tu vu au musée

© Ville d'Albertville

4. Découverte de Conflans

© Ville d'Albertville

5. Découverte du Parc olympique

© Ville d'Albertville



4



5

LA CITÉ MÉDIÉVALE DE CONFLANS

CE1, CE2, CM1, CM2

1h30

Rdv au Musée d'art et d'histoire, Grande place de Conflans

Minimum 3 adultes accompagnateurs pour la classe

Descriptif

Construite sur un éperon rocheux, la cité de Conflans bénéficie d'un emplacement stratégique au carrefour des vallées montagneuses et au confluent de l'Arly et de l'Isère. Dès le Moyen Âge, Conflans devient un important centre d'activités marchandes et politiques. Elle se dote de remparts et de deux portes fortifiées. De nombreuses boutiques et de grandes familles s'y installent.

Des vestiges des fortifications aux demeures des marchands, en passant par les échoppes, les élèves découvrent la vie des Conflarains au fil des siècles.

Objectifs

- Appréhender l'évolution de la cité de Conflans
- Se représenter la vie et la ville au Moyen Âge
- Repérer les éléments et les bâtiments liés au Moyen Âge

LE PARC OLYMPIQUE

CE1, CE2, CM1, CM2

1h30

Rdv devant la Maison du Tourisme, Halle olympique, 110 avenue Joseph Fontanet

Minimum 3 adultes accompagnateurs pour la classe

Descriptif

En février 1992, Albertville et la Savoie ont accueilli les XVI^e Jeux Olympiques d'hiver. La Ville s'engage dès 1986 dans une transformation considérable : inauguration du Parc olympique, construction de la halle de glace, création d'un mâât et d'une vasque olympiques. Depuis, ce site a connu de nouveaux aménagements. Le temps d'une visite, les élèves parcourent ce lieu et son histoire.

Objectifs

- Aborder l'histoire des Jeux Olympiques
- Découvrir un événement majeur de l'histoire d'Albertville
- Comprendre les enjeux et les impacts engendrés par un événement

.....



* PENSEZ AU PARCOURS COMBINÉ !

Explorez la thématique olympique en associant une découverte de l'espace Tremplin 92 - Montagne et olympisme. Plus d'informations en page 19.

VISITES DÉCOUVERTES



6

LECTURE DE PAYSAGE

CE1, CE2, CM1, CM2

1h30

Rdv au Musée d'art et d'histoire, Grande place de Conflans

Minimum 3 adultes accompagnateurs pour la classe

Descriptif

En profitant du panorama offert par le jardin de la Tour Sarrazine, les élèves abordent les notions de paysage, de plans et d'orientation. En petits groupes et à travers trois activités, ils s'initient à l'observation et à la lecture du paysage qui les entoure.

Objectifs

- **Se repérer, s'orienter et se situer dans l'espace**
- **Comprendre l'évolution du territoire**
- **Savoir « lire » un paysage**

.....

LA VILLA GALLO-ROMAINE

CE1, CE2, CM1, CM2

1h30

Rdv à la villa gallo-romaine du Grand Verger, route de la Pommeraiie à Gilly-sur-Isère

Stationnement : parking Place de la Mairie, 73200 Gilly-sur-Isère puis suivre le fléchage piéton

Minimum 3 adultes accompagnateurs pour la classe

Descriptif

À Gilly-sur-Isère, les élèves observent les vestiges de la villa gallo-romaine du Grand Verger. Aidés d'une maquette et d'objets, ils reconstituent l'organisation de cette maison datant du II^e siècle et découvrent la vie quotidienne de ses habitants.

Nouveau : le site a été récemment réaménagé avec une nouvelle scénographie facilitant la découverte des vestiges et une maquette pédagogique permet aux élèves d'imaginer la villa à l'époque gallo-romaine.

Objectifs

- **Appréhender un nouveau lieu par l'observation**
- **Se repérer dans le temps et s'orienter dans l'espace**
- **Se représenter la vie et la villa à l'époque gallo-romaine**

.....



LE MUSÉE D'ART ET D'HISTOIRE

CE1, CE2, CM1, CM2

1h30

Rdv au Musée d'art et d'histoire, Grande place de Conflans

Minimum 3 adultes accompagnateurs pour la classe

Descriptif

Les élèves parcourent l'histoire d'Albertville au fil des salles du Musée d'art et d'histoire. Abordées à l'aide d'un livret et de jeux, ses collections qui s'étendent de la villa gallo-romaine aux premiers équipements de ski, conduisent les élèves à aiguïser leur curiosité.

Objectifs

- Découvrir le musée et ses collections
- Associer des objets à une époque
- Développer les sens de l'observation et de l'interprétation

.....

ALBERTVILLE DEVIENT FRANÇAISE

CE2, CM1, CM2

1h30

Rdv devant l'Hôtel de Ville, cours de l'Hôtel de Ville

Minimum 3 adultes accompagnateurs pour la classe

Descriptif

En 1860, le rattachement de la Savoie à la France marque une nouvelle étape pour Albertville. Élevée au rang de sous-préfecture, la ville se dote de bâtiments à la hauteur de ses nouvelles missions.

Tout au long d'un parcours mêlant étroitement architecture, art et éducation civique, les élèves observent et déduisent les fonctions et les usages des bâtiments et monuments publics.

Objectifs

- Observer et comprendre l'évolution d'une ville
- Aborder la notion de citoyenneté
- Lire une architecture civile et ses symboles républicains

.....

6. Découverte de la villa gallo-romaine

© Ville d'Albertville

7. Découverte des collections du musée

© Ville d'Albertville

8. Albertville devient française

© Ville d'Albertville

VISITES DÉCOUVERTES



9

1824 – 2024. UNE PIERRE. DES DIGUES... TOUTE UNE HISTOIRE !

CM1, CM2

1h30

Rdv au Musée d'art et d'histoire, Grande place de Conflans

Prévoir un contenant pour remporter les productions.

Minimum 3 adultes accompagnateurs pour la classe

Descriptif

En 1824, le roi Charles-Félix pose la première pierre de l'endiguement de l'Isère, inaugurant un chantier colossal. Naviguant entre Isère et Arly, entre passé et présent, les élèves découvrent le rôle fondateur de cet événement dans l'histoire d'Albertville. Après une lecture de paysage depuis le jardin de la Tour Sarrasine, ils parcourent l'exposition du musée, à l'aide de jeux.

Objectifs

- Appréhender un événement majeur de l'histoire d'Albertville à travers une exposition temporaire
- Développer les sens de l'observation et de l'interprétation
- Se repérer dans le temps et s'orienter dans l'espace



* PENSEZ AU PARCOURS COMBINÉ !

Associez cette visite avec celle dans la ville *Au fil de l'eau*.

AU FIL DE L'EAU

CM1, CM2

1h30

Rdv au parking de la Pierre du Roy

Minimum 3 adultes accompagnateurs pour la classe

Descriptif

Située au confluent de l'Isère et de son affluent l'Arly, la ville d'Albertville évolue au rythme de ses rivières. Son histoire connaît ainsi un tournant majeur aux XVIII^e et XIX^e siècles, lorsque les travaux d'endiguement libèrent la plaine de la menace des inondations. En parcourant les bords de l'Arly, les élèves repèrent et déduisent les évolutions qu'a connu le territoire.

Objectifs

- Observer et comprendre le rôle des rivières
- Aborder l'aménagement des rivières et l'évolution des paysages
- Appréhender les enjeux et les impacts engendrés par un événement : aménagements urbains, transports, développement économique



* PENSEZ AU PARCOURS COMBINÉ !

Profitez de la visite 1824-2024. *Une pierre, des digues... Toute une histoire !* pour explorer cette thématique.

NOUVELLES VISITES



MON QUARTIER, MON ÉCOLE

CM2

1h30

Rdv devant l'école

Minimum 3 adultes accompagnateurs pour la classe

Réservé aux écoles d'Albertville

Descriptif

Au cœur de la vie du quartier, l'école est bien plus qu'un lieu d'apprentissage : elle constitue un repère familial et un élément structurant du paysage urbain. À travers une visite mêlant histoire, observation et découverte du territoire, les élèves explorent l'évolution de leur école depuis sa création et comprennent les transformations qui ont façonné son environnement.

Objectifs

- Observer et comprendre l'évolution de l'école et de son environnement
 - Découvrir le quartier et appréhender son cadre de vie proche
 - Identifier la place de l'école dans l'organisation du quartier
-

9. Découverte de l'exposition 1824-2024.

Une pierre, des digues... toute une histoire !

© Ville d'Albertville

10. Les monuments racontent l'Histoire

© Ville d'Albertville

LES MONUMENTS RACONTENT L'HISTOIRE

CM2

1h30

Rdv devant le monument aux morts du centre-ville

Descriptif

Présents dans l'espace public, les monuments commémoratifs témoignent de l'histoire locale et nationale. À travers la découverte de plusieurs lieux de mémoire d'Albertville, les élèves s'interrogent sur leur rôle, leur symbolique et les événements qu'ils évoquent.

Objectifs

- Comprendre le rôle des monuments commémoratifs comme témoins de l'histoire et supports du devoir de mémoire
 - Découvrir les valeurs de citoyenneté, de respect et de paix portées par les commémorations
 - Identifier les événements historiques et les conflits auxquels les monuments rendent hommage, en les replaçant dans le temps et dans leur contexte
-



11

POTERIE

MS, GS, CP, CE1, CE2, CM1, CM2

2h

Rdv au Musée d'art et d'histoire, Grande place de Conflans

Prévoir un contenant pour remporter les productions.

Descriptif

Au Musée d'art et d'histoire, les élèves découvrent les poteries romaines et savoyardes. Ils s'interrogent sur leurs histoires, leurs usages et leurs équivalences actuelles. Ils créent ensuite un objet en argile en utilisant notamment la technique du colombin.

Objectifs

- Associer des objets à une époque
- Découvrir un savoir-faire
- Expérimenter les qualités physiques d'un matériau à des fins artistiques et produire une réalisation plastique en volume

.....

MOSAÏQUE

MS, GS, CP, CE1, CE2, CM1, CM2

2h

Rdv au Musée d'art et d'histoire, Grande place de Conflans

Prévoir un contenant pour remporter les productions.

Descriptif

Les élèves étudient la mosaïque à damier de losanges du II^e siècle exposée au Musée d'art et d'histoire. Mise au jour lors des fouilles de la villa gallo-romaine de Gilly-sur-Isère, elle ornait le sol de l'une de ses pièces. À leur tour, les élèves s'initient à ce savoir-faire et réalisent leur propre mosaïque.

Objectifs

- Appréhender une technique par l'étude d'objets de collection
- Sensibiliser à l'archéologie, de la fouille à la présentation des vestiges découverts
- S'initier à la technique de la mosaïque

.....



INITIATION À LA DORURE

CE1, CE2, CM1, CM2

2h

Rdv au Musée d'art et d'histoire, Grande place de Conflans

Prévoir un contenant pour remporter les productions.

Descriptif

Rare et précieux, l'or fascine et inspire. En examinant les statues du Musée d'art et d'histoire, les élèves lèvent le voile sur la technique de la dorure à la feuille. L'atelier qui suit la visite les invite à s'essayer à ce savoir-faire séculaire.

Objectifs

- Découvrir un savoir-faire à travers des objets de collection
- Utiliser un vocabulaire spécifique
- Expérimenter la technique de la dorure à la feuille

.....



ÉCRITURE

CE1, CE2, CM1, CM2

2h

Rdv au Musée d'art et d'histoire, Grande place de Conflans

Prévoir un contenant pour remporter les productions.

Descriptif

À partir de quelques objets du Musée d'art et d'histoire, les élèves découvrent différents supports d'écriture et des outils. Ils étudient des exemples d'écritures provenant d'autres pays. Puis, ils testent leur aptitude à écrire avec des calames et des plumes sur du papyrus et du parchemin végétal.

Objectifs

- Sensibiliser à la diversité d'écritures
- Comprendre les évolutions des outils et des supports
- S'essayer à l'écriture avec des outils variés

.....



14

DES MATÉRIAUX À CONFLANS

CE1, CE2

2h

Rdv au Musée d'art et d'histoire, Grande place de Conflans

Minimum 3 adultes accompagnateurs pour la classe

Prévoir un contenant pour remporter les productions.

Descriptif

Dans la cité historique de Conflans, à l'aide d'un support à compléter et d'échantillons de matériaux, les élèves observent et identifient les matériaux de construction utilisés au fil des siècles. À leur tour, en salle, ils réalisent une brique en argile, l'un des matériaux emblématiques de Conflans.

Objectifs

- Se repérer dans le temps et s'orienter dans l'espace
- Reconnaître les différents matériaux employés
- Comprendre les caractéristiques et les propriétés d'un matériau par l'expérimentation



15

APPRENTIS CONSERVATEURS

CM1, CM2

2h

Rdv au Musée d'art et d'histoire, Grande place de Conflans

Descriptif

Des objets viennent d'arriver au Musée d'art et d'histoire. Par groupe, les élèves aident le conservateur dans ses missions. De l'identification à l'exposition de ces objets, les élèves découvrent le parcours d'un objet dans un musée.

Objectifs

- Découvrir le musée et ses collections
- Sensibiliser aux missions du musée : identification des objets, conservation et valorisation des collections
- Utiliser un vocabulaire et du matériel appropriés

.....

14. Atelier des matériaux pour bâtir Conflans

© Ville d'Albertville

15. Atelier apprentis conservateurs

© Ville d'Albertville

16. Sur la piste des Jeux olympiques

© Ville d'Albertville

JEUX EN ÉQUIPES



MINI-JEUX AU PARC OLYMPIQUE

MS, GS, CP, CE1

1h

Rdv devant la Maison du Tourisme, Halle olympique,
15 avenue de Winnenden

1 adulte maximum pour 6 enfants

Descriptif

Au Parc olympique, les élèves deviennent des athlètes. En équipe, ils participent à des épreuves sportives. C'est l'occasion de découvrir les Jeux olympiques et la notion de compétition.

Objectifs

- Découvrir un évènement majeur de l'histoire d'Albertville
- Développer l'agilité, la mobilité et l'adresse
- Mobiliser l'esprit d'équipe, la cohésion au sein d'un groupe

★ PENSEZ AU PARCOURS COMBINÉ !

Explorez la thématique olympique en associant une découverte de l'espace Tremplin 92 - Montagne et olympisme. Plus d'informations en page 19.

SUR LA PISTE DES JEUX OLYMPIQUES

CE2, CM1, CM2

2h

Rdv devant la Maison du Tourisme, Halle olympique,
15 avenue de Winnenden

1 adulte maximum pour 6 enfants

Descriptif

À travers des défis sportifs et des énigmes, les élèves parcourent l'histoire du Parc olympique, depuis sa construction pour les Jeux olympiques de 1992 jusqu'à nos jours. Ils mettent en scène la cérémonie d'ouverture. Puis, pour chaque infrastructure, ils retrouvent l'épreuve qui s'y est déroulée. Enfin, ils deviennent athlètes et s'essaient à quelques épreuves sportives.

Objectifs

- Aborder l'histoire des Jeux olympiques à travers des épreuves sportives et culturelles
- Découvrir un évènement majeur de l'histoire d'Albertville
- Mobiliser l'esprit d'équipe, la cohésion au sein d'un groupe

★ PENSEZ AU PARCOURS COMBINÉ !

Explorez la thématique olympique en associant une découverte de l'espace Tremplin 92 - Montagne et olympisme. Plus d'informations en page 19.



17

CONFLANS, VILLE MARCHANDE

CE2, CM1, CM2

2h

Rdv au Musée d'art et d'histoire, Grande place de Conflans

1 adulte maximum pour 6 enfants

Descriptif

Au Moyen Âge, Conflans prospère grâce à sa position stratégique au carrefour de plusieurs vallées. À travers un parcours ludique dans la cité, les élèves suivent les aventures de Cunégonde et rencontrent artisans et marchands. Énigmes et observations leur permettent de découvrir les métiers, le commerce et l'organisation d'une ville marchande médiévale.

Objectifs

- Se représenter la vie et la ville au Moyen Âge
- Identifier différents métiers et activités artisanales médiévales
- Saisir l'importance des commerces dans le développement de la ville

.....

MONTER UN PROJET « SUR MESURE »

Le service Ville d'art et d'histoire accompagne les enseignants dans la conception de projets pédagogiques « sur mesure » adaptés à leur classe. Élaborés en concertation avec l'équipe enseignante, ces parcours se construisent généralement autour de six séances complémentaires, menées tout au long de l'année scolaire.

MODE D'EMPLOI

- Co-construction sur mesure avec l'enseignant :
 - Calibrage et chiffrage du projet par le service Ville d'art et d'histoire
 - Validation par l'école et le service
- Conception et animation par des guides-conférenciers
- Projet organisé en plusieurs séances menées, tout au long de l'année, sur le terrain et en classe (Les séances en classe sont seulement possibles pour les écoles albertvilloises)
- Possibilité de conclure le parcours par une réalisation effectuée par les élèves
- Réunion de préparation et temps de bilan entre l'enseignant, une personne du service Ville d'art et d'histoire et le guide-conférencier
-

LIEUX ET RESSOURCES À DISPOSITION

- Patrimoine albertvillois : quartiers, cité de Conflans, Parc olympique, etc.
- Collections du Musée d'art et d'histoire d'Albertville
- Fonds anciens et contemporains des Archives municipales
- Villa gallo-romaine de Gilly-sur-Isère
- Tremplin 92 - Montagne et olympisme

THÉMATIQUES ET DÉCLINAISONS POSSIBLES

EXPLORER LES ÉPOQUES

- Période gallo-romaine
- Moyen Âge
- Belle Époque
- Guerres mondiales

VIVRE ENSEMBLE À ALBERTVILLE

- Découvrir le quartier de l'école
- Naissance d'Albertville
- Jeux olympiques d'Albertville et de la Savoie

CRÉER, FABRIQUER, COMMERCER

- Savoir-faire et artisanat : poterie, mosaïque
- Activités industrielles et artisanales d'hier à aujourd'hui
- Métiers d'antan

S'INSTALLER, BÂTIR, AMÉNAGER

- Habiter et vivre à la ville : se loger, se chauffer, s'éclairer d'hier à aujourd'hui
- Construire la ville : architecture et urbanisme
- Utiliser l'eau

DÉCOUVRIR, EXPÉRIMENTER LE PATRIMOINE

- Archéologie
- Restauration et conservation du patrimoine
- Histoire des arts

PLAN D'ALBERTVILLE



INFORMATIONS PRATIQUES

RENSEIGNEMENTS ET RÉSERVATIONS

Service Ville d'art et d'histoire

04 79 37 86 85

patrimoine@albertville.fr

TARIFS

À L'UNITÉ (par classe)*

1 VISITE DÉCOUVERTE	Pages 6 – 11	60 €
1 ATELIER	Pages 12 – 14	100 €
1 JEU EN ÉQUIPES	Pages 15 – 16	100 €

* tarif à multiplier par le nombre d'animations

PARCOURS COMBINÉS

(par classe sur une même journée)

1 VISITE DÉCOUVERTE + 1 ATELIER	150€
1 VISITE DÉCOUVERTE + 1 JEU EN ÉQUIPES	

Projet sur mesure : sur devis

Nous contacter par téléphone ou par mail.

Subvention « Ma classe au musée »

Anciennement Itinéraires historiques

Possibilité de bénéficier d'une subvention du Conseil départemental de la Savoie pour les visites et les ateliers en lien avec le Musée d'art et d'histoire.

Demande à envoyer au Conseil départemental **au minimum 4 semaines avant la date de la sortie scolaire et durant la période de dépôt (de la 3^e semaine d'août au 31 mars).**

Toutes les informations sur le dispositif sur le site du Conseil départemental : www.savoie.fr

Circuits combinés – Tremplin 92 – Montagne et Olympisme

Possibilité d'associer les animations de ce programme avec les animations proposées par Tremplin 92.

Toute l'offre de Tremplin 92 disponible sur leur site : www.tremplin92.org

Mode d'emploi : Notre service travaille en lien direct avec Tremplin 92. Il vous suffit simplement de nous contacter et de nous préciser votre souhait d'effectuer un circuit combiné avec Tremplin 92. Une seule facture vous sera envoyée pour les deux structures.

Le + : les activités proposées par Tremplin 92 peuvent bénéficier du dispositif Ma classe au musée.

MODALITÉS D'ACCUEIL

- Réservation **au minimum un mois à l'avance.**
- Pour des demandes d'animation en fin d'année scolaire, nous contacter **dès janvier.**
- Activités limitées à un groupe par classe.
- Mise à disposition possible d'une salle hors-sac pour le pique-nique **sous conditions du rangement de la salle** et du **nettoyage** des tables et du sol.
- Prévoir des **contenants** (carton, caisse) pour certains ateliers : poterie, mosaïque, dorure et des matériaux à Conflans.

ACCOMPAGNATEURS

Les élèves restent sous la responsabilité des enseignants et des accompagnateurs.

Les animations ayant lieu dans l'espace public de la ville, il est demandé aux établissements de prévoir un nombre suffisant d'adultes pour encadrer les élèves.

Attention : certaines activités ne pourront se dérouler sans la présence d'un nombre adapté d'adultes encadrants.

- VISITE : minimum 3 adultes accompagnateurs pour la classe
- ATELIER : minimum 3 adultes accompagnateurs pour la classe
- JEU EN ÉQUIPES : 1 adulte minimum pour 6 enfants

« ON N'APPREND QU'EN S'AMUSANT :
L'ART D'ENSEIGNER N'EST QUE L'ART
D'ÉVEILLER LA CURIOSITÉ DES JEUNES
ÂMES POUR LA SATISFAIRE ENSUITE. »

Anatole France, *Le crime de Sylvestre Bonnard*, 1881

Albertville appartient au réseau national des villes et pays d'art et d'histoire.

Ce label, attribué par le ministère de la Culture, garantit la compétence des guides-conférenciers et des animateurs du patrimoine ainsi que la qualité de leurs actions.

Des vestiges antiques à l'architecture du XXI^e siècle, les villes et pays mettent en scène le patrimoine dans sa diversité. Aujourd'hui, un réseau de 206 villes et pays vous offre son savoir-faire sur toute la France.

Le service Ville d'art et d'histoire, piloté par l'animateur de l'architecture et du patrimoine, organise de nombreuses actions pour permettre la découverte des richesses architecturales et patrimoniales du territoire par les jeunes publics individuels et les scolaires.

À proximité

Ville d'art et d'histoire Aix-les-Bains, Annecy, Chambéry, Grenoble, Moulins, Vienne ; **Pays** du Beaujolais, des Dombes, des Trois-Vallées, des Hautes Vallées de Savoie, des Trois-Vals, Pays d'Évian et de la Vallée d'Abondance, du Mont Blanc, Saint-Étienne, Valence-Romans, du Forez, Issoire Val d'Allier sud, de Billom Saint-Dier d'Auvergne, du Haut-Allier, de Riom, de Saint-Flour, du Puy-en-Velay et de Clermont Auvergne Métropole.

SERVICE VILLE D'ART ET D'HISTOIRE

Tél. : 04 79 37 86 85

patrimoine@albertville.fr

www.albertville.fr

