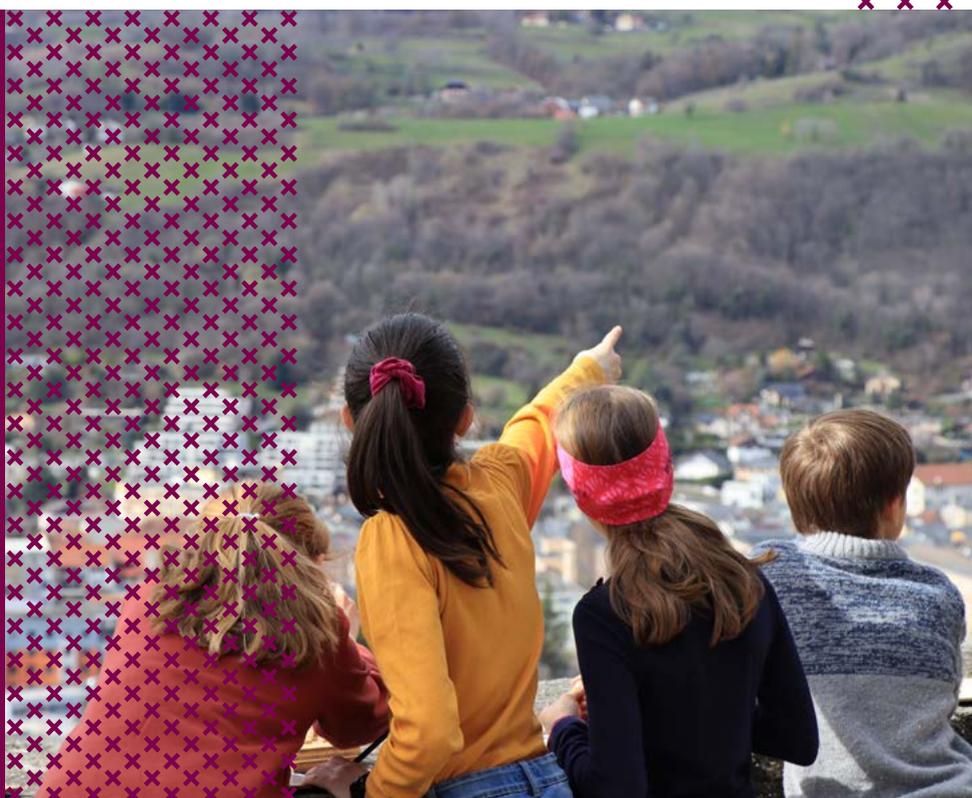


# EXPLORATEURS

## ALBERTVILLE

### CONFLANS



**ACTIONS ÉDUCATIVES**  
**2024 - 2025**  
**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 ». Attribuée par le ministère de la Culture, cette distinction 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.

.....

## SOMMAIRE



- 4 DÉCOUVRIR LE PATRIMOINE, UNE EXPÉRIENCE SENSIBLE**  
Regarder, expérimenter, comprendre le patrimoine  
À chacun son format
- 5 ANIMATIONS PAR NIVEAU SCOLAIRE**
- 6-10 VISITES DÉCOUVERTES**
- 11-13 ATELIERS**
- 14-15 JEUX EN ÉQUIPE**
- 16-17 MONTER UN PROJET « SUR MESURE »**  
Mode d'emploi  
Thématiques et déclinaisons possibles  
Lieux et ressources à disposition  
En ce moment
- 18 PLAN D'ALBERTVILLE**
- 19 INFORMATIONS PRATIQUES**  
Renseignements et réservations  
Tarifs  
Modalités d'accueil  
Accompagnateurs

Couverture :  
Lecture de paysage  
© Ville d'Albertville

1. Découverte de Conflans  
© Ville d'Albertville

# 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 de jeu. 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
<b>VISITES DÉCOUVERTES</b>							
La porte du temps - Visite costumée	P. 6						
Qu'as-tu vu au musée ?	P. 6						
La cité 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						
<b>ATELIERS</b>							
Poterie	P. 11						
Mosaïque	P. 11						
Initiation à la dorure	P. 12						
Écriture	P. 12						
Des matériaux pour bâtir Conflans	P. 13						
Apprentis conservateurs	P. 13						
<b>JEUX EN ÉQUIPES</b>							
Mini-jeux au Parc olympique	P. 14						
Sur la piste des Jeux Olympiques	P. 14						
Chasse au trésor dans Conflans	P. 15						
Les marchands disent Conflans	P. 15						

# VISITES DÉCOUVERTES



## LA PORTE DU TEMPS - VISITE COSTUMÉE

**MS, GS, CP**

**1h30**  
(dont 30 minutes pour enfiler les costumes et les retirer à la fin de l'activité)

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

**Minimum 3 adultes accompagnateurs pour la classe**

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)

**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

## QU'AS-TU VU AU MUSÉE ?

**MS, GS, CP**

**1h15**

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

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 invite 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



## 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**

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 est le siège d'une intense activité marchande et politique. 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, 15 avenue de Winnenden**

**Minimum 3 adultes accompagnateurs pour la classe**

En février 1992, Albertville et la Savoie ont accueilli les XVI<sup>es</sup> 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 mât et d'une vasque olympiques.

Depuis les JO, le site du Parc olympique a connu de nouveaux aménagements. Le temps d'une visite, les élèves parcourent ce site et son histoire.

### Objectifs

- Aborder l'histoire des Jeux Olympiques : symboliques et valeurs
- 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.



## 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

En profitant du panorama offert par le jardin de la Tour Sarrasine, 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

À Gilly-sur-Isère, les élèves observent les vestiges de la villa gallo-romaine du Grand Verger. À l'aide d'objets et de jeux, ils reconstituent l'organisation de cette maison datant du II<sup>e</sup> siècle et découvrent la vie quotidienne de ses habitants.

### 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

**CE2, CM1, CM2**

1h30

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

Minimum 3 adultes accompagnateurs pour la classe

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 aiguiser 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

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 du musée**

© Ville d'Albertville

**8. Découverte du monument aux Morts du centre-ville**

© Ville d'Albertville

# VISITES DÉCOUVERTES



9

# ATELIERS



10



11

## NOUVEAUTÉS

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

CM1, CM2

1h30

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

Minimum 3 adultes accompagnateurs pour la classe

1824. Le roi Charles-Félix pose la première pierre de l'endiguement de l'Isère, donnant le coup d'envoi d'un chantier colossal. 200 ans plus tard, le musée profite de cet anniversaire pour mettre à l'honneur l'endiguement pour sa nouvelle exposition. Naviguant d'une rive à l'autre, entre passé et présent, les élèves découvrent le rôle fondateur de cet événement dans l'histoire d'Albertville.

#### 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 de l'exposition temporaire du musée avec la visite dans la ville *Au fil de l'eau*.

### AU FIL DE L'EAU

CM1, CM2

1h30

Rdv au parking de la salle de la Pierre du Roy

Minimum 3 adultes accompagnateurs pour la classe

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<sup>e</sup> et XIX<sup>e</sup> 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 nouvelle exposition au musée *1824-2024. Une pierre, des digues... Toute une histoire !* pour explorer cette thématique.

### POTERIE

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

2h

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

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 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

Les élèves étudient la mosaïque à damier de losanges du II<sup>e</sup> 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

9. Au fil de l'eau

© Ville d'Albertville

10. Atelier poterie

© Ville d'Albertville

11. Atelier mosaïque

© Ville d'Albertville



## ÉCRITURE

CE1, CE2, CM1, CM2

2h

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

À partir de quelques objets du Musée d'art et d'histoire, les élèves découvrent différents supports d'écritures 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



12. Atelier dorure  
© Ville d'Albertville

13. Atelier écriture  
© Ville d'Albertville

14. Atelier des matériaux pour bâtir Conflans  
© Ville d'Albertville

15. Atelier apprentis conservateurs  
© Ville d'Albertville



## DES MATÉRIAUX POUR BÂTIR CONFLANS

CE2, CM1, CM2

2h

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

Minimum 3 adultes accompagnateurs pour la classe

Dans la cité historique de Conflans, 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



## APPRENTIS CONSERVATEURS

CM1, CM2

2h

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

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



16

## MINI-JEUX AU PARC OLYMPIQUE

MS, GS, CP, CE1

1h

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

1 adulte pour 6 enfants maximum

Au Parc olympique, les élèves deviennent des athlètes. En équipe, ils participent à des épreuves sportives. C'est l'occasion d'évoquer rapidement avec eux les Jeux Olympiques et la notion de compétition.

### Objectifs

- Découvrir un évènement majeur de l'histoire
- 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 pour 6 enfants maximum

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

## CHASSE AU TRÉSOR DANS CONFLANS

CE2, CM1, CM2

2h

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

1 adulte pour 6 enfants maximum

En équipe, les élèves arpentent Conflans sur la piste d'un trésor ! Pour parvenir à le retrouver, ils devront résoudre cinq énigmes liées au patrimoine de Conflans.

### Objectifs

- Identifier les traces et les bâtiments liés au Moyen Âge
- Se repérer dans le temps et s'orienter dans l'espace
- Acquérir et utiliser un vocabulaire spécifique



18

## LES MARCHANDS.. DISENT CONFLANS

CE2, CM1, CM2

2h

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

1 adulte pour 6 enfants maximum

Au Moyen Âge, la cité de Conflans est le passage incontournable pour circuler dans les vallées. La cité profite de cette position pour développer son activité marchande. À l'abri de ses fortifications, des boutiques s'installent et des foires sont organisées. Le temps d'un jeu de piste, les élèves se font marchands. Ils découvrent la vie et les métiers de Conflans du temps de son rayonnement médiéval.

### Objectifs

- Se représenter la vie et la ville au Moyen Âge
- Se familiariser avec les métiers d'antan
- Saisir l'importance des commerces dans le développement de la ville

16. Sur la piste des Jeux Olympiques

© Ville d'Albertville

17. Chasse au trésor dans Conflans

© Ville d'Albertville

18. Les marchands disent... Conflans

© Ville d'Albertville

# MONTER UN PROJET « SUR MESURE »

Le service Ville d'art et d'histoire se tient à l'écoute des enseignants qui souhaitent bâtir un projet « sur mesure » pour leur classe.



19

## 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 classes 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

## EN CE MOMENT

### MONUMENTS COMMÉMORATIFS ET MONUMENTS AUX MORTS

Depuis 2021, la Ville d'Albertville a lancé un plan de restauration de ses huit monuments. Une belle opportunité d'associer votre classe à cette démarche !

Plusieurs thématiques peuvent être explorées :

- Lieux de mémoire, devoir de mémoire et commémorations,
- Citoyenneté, laïcité, valeurs de la République,
- Matériaux et techniques artistiques,
- Métiers de la conservation-restauration.



20

## COMMÉMORATIONS DE LA SECONDE GUERRE MONDIALE

L'année scolaire 2024 – 2025 sera marquée par de nombreuses commémorations associées aux 80 ans de la libération de la France et à la fin de la Seconde Guerre mondiale.

Différentes notions peuvent notamment être développées :

- Mémoire des conflits et des grands événements qui ont marqué l'histoire d'Albertville,
- Lieux de mémoire, devoir de mémoire et commémorations,
- Propagande,
- Actions et esprit de la Résistance,
- 100 ans du sous-préfectoral de Jean Moulin à Albertville.

## ÉCOLES D'ALBERTVILLE

*Pour les CM2 des écoles d'Albertville*

Possibilité de sensibiliser les élèves de CM2 sur l'histoire et l'évolution de leur école



21

### 19. Réalisation d'une maquette

© Ville d'Albertville

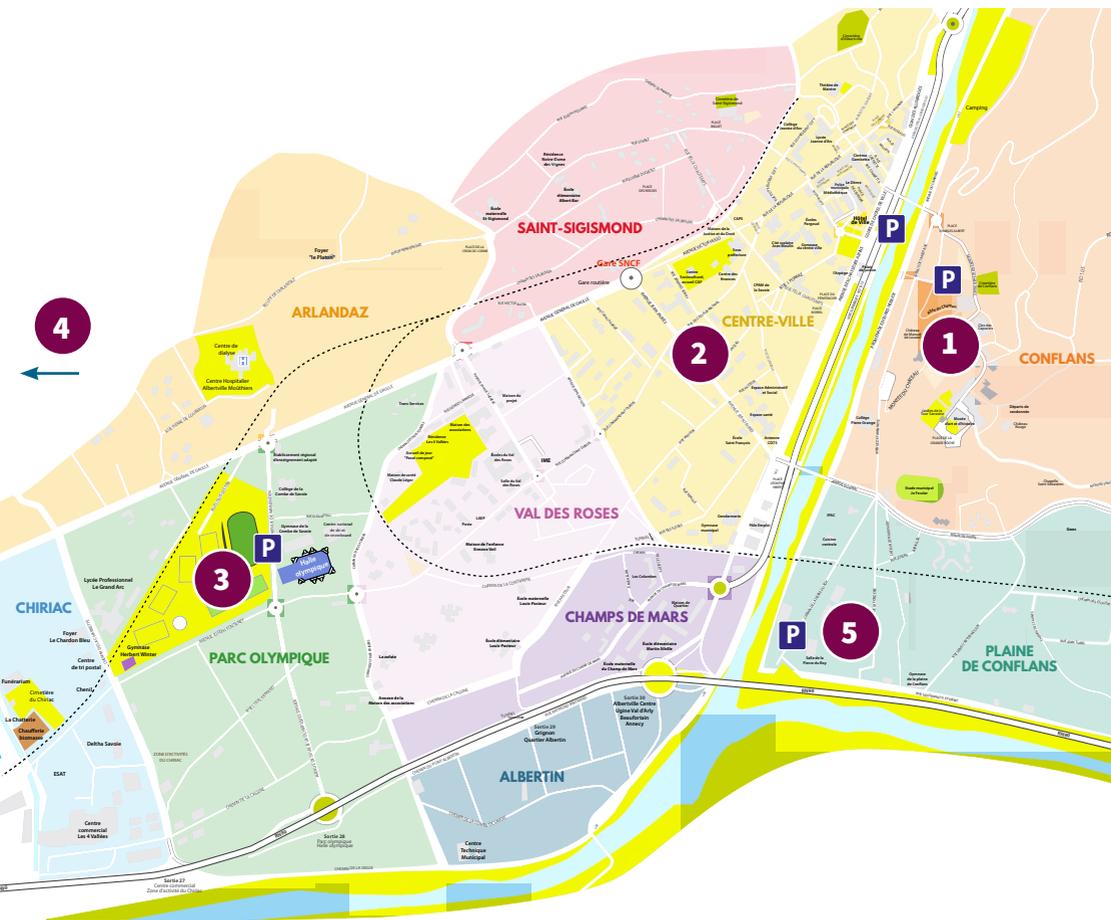
### 20. Parcours découverte - devoir de mémoire

© Ville d'Albertville

### 21. Séance en classe

© Ville d'Albertville

# PLAN D'ALBERTVILLE



**1** **CITÉ DE CONFLANS**  
MUSÉE D'ART ET D'HISTOIRE

**2** **CENTRE-VILLE**

**3** **PARC OLYMPIQUE**  
MAISON DU TOURISME  
TREMPLIN 92 – OLYMPISME ET  
MONTAGNE

**4** **VILLA GALLO-ROMAINE  
DU GRAND VERGER**  
ROUTE DE LA POMMERAIE,  
GILLY-SUR-ISÈRE

**5** **PIERRE DU ROY**  
PARKING DE LA PIERRE DU ROY

# 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 : 55 €
- 1 ATELIER : 95 €
- 1 JEU EN ÉQUIPES : 95 €

### PARCOURS COMBINÉS (par classe)

- 2 VISITES DÉCOUVERTES : 100 €
- 1 VISITE DÉCOUVERTE + 1 ATELIER : 130 €
- 1 VISITE DÉCOUVERTE + 1 JEU EN ÉQUIPES : 130 €
- 2 ATELIERS : 180 €
- 2 JEUX EN ÉQUIPES : 180 €
- 1 ATELIER + 1 JEU EN ÉQUIPES : 180 €

### PARCOURS COMBINÉS (pour une école)

- 2 VISITES DÉCOUVERTES + 2 ATELIERS : 250 €
- 2 VISITES DÉCOUVERTES + 2 JEUX EN ÉQUIPES : 250 €
- 2 ATELIERS + 2 JEUX EN ÉQUIPES : 350 €
- 3 VISITES DÉCOUVERTES + 3 ATELIERS : 380 €
- 3 VISITES DÉCOUVERTES + 3 JEUX EN ÉQUIPES : 380 €
- 3 ATELIERS + 3 JEUX EN ÉQUIPES : 450 €

### Projet sur mesure : sur devis

Nous contacter par téléphone ou par mail.

### Dispositif « Itinéraires historiques »

Possibilité de prise en charge pour les visites et les ateliers en lien avec le Musée d'art et d'histoire par le Conseil départemental de la Savoie. Demande à faire en début d'année scolaire et à préciser au service lors de votre réservation. Toutes les informations sur le dispositif sur le site : [patrimoine.savoie.fr](http://patrimoine.savoie.fr)

### Circuits combinés – Tremplin 92

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

Toute l'offre de Tremplin 92 disponible sur le site : [www.tremplin92.org](http://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.

### 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 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 pour bâtir 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
- ATELIER : minimum 3 adultes accompagnateurs
- JEU EN ÉQUIPES : 1 adulte pour 6 enfants maximum

« VOIR, N'ÉTAIT-CE PAS COMPRENDRE ?  
ET POUR VOIR, RIEN DE TEL QUE  
D'APPRENDRE À REGARDER. »

Georges Clemenceau, *Le jardin de Monet*, 1928.

### 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<sup>e</sup> 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.

### SERVICE VILLE D'ART ET D'HISTOIRE

Tél. : 04 79 37 86 85

patrimoine@albertville.fr

www.albertville.fr

