

EXPLORATEURS

ALBERTVILLE

CONFLANS



ACTIONS ÉDUCATIVES
2023 - 2024
ÉCOLES PRIMAIRES

VILLES
& PAYS
D'ART &
D'HISTOIRE
DIRE

ALBERTVILLE VILLE D'ART ET D'HISTOIRE

La Ville d'Albertville a obtenu le label « Ville d'art et d'histoire » en 2003 par son engagement dans une démarche active de connaissance, de conservation et de médiation de la qualité architecturale et du cadre de vie. C'est un outil de sensibilisation au patrimoine, à l'histoire et à l'architecture d'un territoire auprès de tous les publics, dont les 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 18 propositions d'activités pédagogiques pour les élèves de la grande 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 en lien avec le patrimoine du territoire.

.....

Couverture :
Vue sur la Maison Rouge
© Ville d'Albertville

1. Animation Qu'as-tu vu au musée ?
© Ville d'Albertville

SOMMAIRE



PAGES 4, 5 **DÉCOUVRIR SON PATRIMOINE, UNE EXPÉRIENCE SENSIBLE**

- PÉDAGOGIE ET PATRIMOINE
- LES ACTIVITÉS ÉDUCATIVES EN LIEN AVEC LES PROGRAMMES SCOLAIRES
- À CHACUN SON FORMAT

PAGES 6, 7, 8, 9 **VISITES DÉCOUVERTES**

PAGES 11,12,13 **ATELIERS**

PAGES 14, 15 **JEUX EN ÉQUIPES**

PAGE 16 **TABLEAU RÉCAPITULATIF DES ANIMATIONS PAR NIVEAU SCOLAIRE**

PAGE 17 **MONTER UN PROJET « SUR MESURE »**

- MODE D'EMPLOI
- LIEUX ET RESSOURCES À DISPOSITION
- THÉMATIQUES ET DÉCLINAISONS POSSIBLES

PAGE 18 **PLAN D'ALBERTVILLE**

PAGE 19 **INFORMATIONS PRATIQUES**

DÉCOUVRIR SON PATRIMOINE, UNE EXPÉRIENCE SENSIBLE



PÉDAGOGIE ET 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 de la maternelle au lycée qui favorisent une approche ludique basée sur l'observation et l'expérimentation. Elles permettent aux jeunes de découvrir l'histoire, l'architecture et le patrimoine qui les entourent en se rendant acteurs de leurs découvertes. Elles sont conçues en lien avec les programmes scolaires et s'adaptent à l'âge des élèves et aux souhaits des enseignants.



La pédagogie mise en œuvre :

- privilégie une approche dynamique et sensorielle de l'architecture, de l'urbanisme et de l'environnement ;
- procède par expérimentation pour mettre à la portée des enfants des notions parfois complexes ;
- enrichit les connaissances de l'élève au contact direct de spécialistes, de professionnels, d'artistes ;
- stimule la créativité de l'élève en lui permettant de mettre en pratique ce qu'il a appris.

Les activités ont pour objectifs :

- de découvrir l'architecture et le patrimoine culturel et naturel ;
- d'éveiller le regard et la curiosité ;
- de comprendre notre cadre de vie et son histoire.

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

2. Grande place de Conflans
© Ville d'Albertville

3. Observation des matériaux par des élèves
© Ville d'Albertville

4. Lancement de l'animation Les marchands disent Conflans
© Ville d'Albertville

LES ACTIVITÉS ÉDUCATIVES EN LIEN AVEC LES PROGRAMMES SCOLAIRES

Les animations pédagogiques proposées sont pluridisciplinaires. Elles illustrent et complètent le programme d'histoire, de géographie, d'histoire des arts ainsi que de nombreuses autres matières.

HISTOIRE

- Antiquité
- Moyen Âge
- Époque moderne
- Époque contemporaine

FRANÇAIS

- Vocabulaire
- Expression écrite et orale

ÉDUCATION CIVIQUE

- Éducation à la citoyenneté
- Sensibilisation à son environnement
- Connaissance de son cadre de vie
- Découverte des institutions

GÉOGRAPHIE

- Urbanisme
- Repérages dans l'espace
- Lecture de plans
- Lecture de paysage

MATHÉMATIQUES

- Géométrie
- Arithmétique
- Notions de mesure, échelles, plans

HISTOIRE DES ARTS

- Arts de l'espace (architecture, urbanisme)
- Arts du visuel (peinture, sculpture)
- Éducation du regard



À CHACUN SON FORMAT

VISITE DÉCOUVERTE

invite les élèves à 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 certaines notions.

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 activités 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

VISITES DÉCOUVERTES



LA PORTE DU TEMPS - VISITE COSTUMÉE

MS, GS, CP

Durée : 1h30

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

**Lieu de rdv : Musée d'art et d'histoire,
Grande place de Conflans**

Les élèves déambulent costumés dans la cité de Conflans. Ils endossent chacun le rôle d'un personnage du Moyen Âge : seigneur, garde, marchand, aubergiste, porteur d'eau, peintre, cordonnier, etc. À travers ce parcours, les élèves comprennent la vie de Conflans à cette époque.

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

Durée : 1h15

**Lieu de rdv : 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 collection. Ensuite, sous forme de jeu, les élèves retrouvent 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

5. Visite costumée
La porte du temps
© Ville d'Albertville

6. Découverte de la cité
de Conflans
© Ville d'Albertville

7. Découverte du Parc olympique
© Ville d'Albertville



LA CITÉ MÉDIÉVALE DE CONFLANS

CE1, CE2, CM1, CM2

Durée : 1h30

**Lieu de rdv : Musée d'art et d'histoire,
Grande place de Conflans**

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. Unique voie commerciale jusqu'au XVIII^e siècle, elle est le passage obligé pour circuler dans le bassin. Dès le Moyen Âge, Conflans prospère par son activité marchande et son rôle politique. Elle se dote de remparts et de deux entrées. De nombreuses boutiques et des grandes familles s'y installent. Des vestiges des fortifications médiévales 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

Durée : 1h30

**Lieu de rdv : devant la Maison du Tourisme,
Halle olympique, 15 avenue de Winnenden**

En février 1992, Albertville et la Savoie ont accueilli les XVI^e Jeux Olympiques d'hiver. À cette occasion, la Ville s'était engagée 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 et agrandissement du lycée du Grand Arc pour recevoir le COJO. Depuis 1992, le site du Parc olympique a connu de nouveaux aménagements. Pour autant, l'empreinte de cet événement perdure. Le temps d'une visite, les élèves parcourent ce site et son histoire. Ils repèrent les infrastructures olympiques et devinent leurs réemplois.

Objectifs

- Aborder l'histoire des Jeux Olympiques : naissance en Grèce, symboliques et valeurs
- Découvrir un événement majeur de l'histoire d'Albertville
- Comprendre les enjeux et les impacts engendrés par un événement : aménagements urbains, transports, attractivité économique

VISITES DÉCOUVERTES



LECTURE DE PAYSAGE

CE1, CE2, CM1, CM2

Durée : 1h30

Lieu de rdv : Musée d'art et d'histoire,
Grande place de Conflans

Depuis 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

Durée : 1h30

Lieu de rdv : villa gallo-romaine du Grand Verger, route de la Pommeraie à Gilly-sur-Isère

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

À Gilly-sur-Isère, les élèves observent les vestiges de la villa gallo-romaine du Grand Verger datant du II^e siècle. À l'aide d'objets et de jeux, ils reconstituent l'organisation de cette maison 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

Durée : 1h30

Lieu de rdv : Musée d'art et d'histoire,
Grande place de Conflans

Les collections du Musée d'art et d'histoire retracent l'histoire d'Albertville et de ses environs, de la période gallo-romaine aux premiers équipements de ski. À l'aide d'un livret et de jeux, les élèves parcourent les différentes salles du musée.

Objectifs

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



8. Observation du paysage par des élèves

© Ville d'Albertville

9. Découverte de la villa gallo-romaine

© Ville d'Albertville

10. Découverte des collections du musée

© Ville d'Albertville

11. Observation du Monument aux morts du centre-ville

© Ville d'Albertville



ALBERTVILLE DEVIENT FRANÇAISE

CE2, CM1, CM2

Durée : 1h30

Lieu de rdv : devant l'Hôtel de Ville,
cours de l'Hôtel de Ville

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.

Au fil d'un parcours qui associe étroitement architecture, art et éducation civique, les élèves observent et déduisent les fonctions et les usages des monuments.

Objectifs

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





ATELIERS



POTERIE

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

Durée : 2h

Lieu de rdv : 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. Ensuite, ils créent 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
- Produire une réalisation plastique en volume

MOSAÏQUE

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

Durée : 2h

Lieu de rdv : Musée d'art et d'histoire,
Grande place de Conflans

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 de fouilles, elle ornait le sol d'une pièce de la villa gallo-romaine de Gilly-sur-Isère. Puis, ils 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

12. Atelier dorure

© Ville d'Albertville

13. Atelier poterie

© Ville d'Albertville

14. Atelier mosaïque

© Ville d'Albertville



16

ÉCRITURE

CE1, CE2, CM1, CM2

Durée : 2h

Lieu de rdv : 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



15

INITIATION À LA DORURE

CE1, CE2, CM1, CM2

Durée : 2h

Lieu de rdv : Musée d'art et d'histoire,
Grande place de Conflans

Rare et précieux, l'or fascine et inspire. En examinant les statues des collections du Musée d'art et d'histoire, les élèves lèvent le voile sur la technique de la dorure à la feuille. Ensuite, pendant l'atelier, ils s'essaient 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



17

DES MATÉRIAUX POUR BÂTIR CONFLANS

CE2, CM1, CM2

Durée : 2h

Lieu de rdv : Musée d'art et d'histoire,
Grande place de Conflans

Dans la cité historique de Conflans, les élèves observent et identifient les matériaux de construction utilisés au fil des siècles. Puis, ils réalisent une brique en argile, 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



18

APPRENTIS CONSERVATEURS

CM1, CM2

Durée : 2h

Lieu de rdv : 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



19

15. Atelier dorure

© Ville d'Albertville

16. Atelier écriture

© Ville d'Albertville

17. Des matériaux pour bâtir Conflans

© Ville d'Albertville

18. Apprentis conservateurs

© Ville d'Albertville

19. Arrêt près de la fontaine de la Grande place

© Ville d'Albertville

JEUX EN ÉQUIPES



MINI-JEUX AU PARC OLYMPIQUE

MS, GS, CP

Durée : 1h

Lieu de rdv : devant la Maison du Tourisme, Halle olympique, 15 avenue de Winnenden

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

.....



SUR LA PISTE DES JEUX OLYMPIQUES

CE2, CM1, CM2

Durée : 2h

Lieu de rdv : devant la Maison du Tourisme, Halle olympique, 15 avenue de Winnenden

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 événement majeur de l'histoire d'Albertville et d'envergure mondiale
- Mobiliser l'esprit d'équipe, la cohésion au sein d'un groupe

.....



CHASSE AU TRÉSOR - SORTILÈGES À CONFLANS

CE2, CM1, CM2

Durée : 2h

Lieu de rdv : Musée d'art et d'histoire, Grande place de Conflans

Les élèves déambulent, par équipe, dans la cité de Conflans à la recherche d'un trésor. Pour le trouver, ils doivent 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

.....

20. Mini-jeux au Parc olympique

© Ville d'Albertville

21. Sur la piste des Jeux Olympiques

© Ville d'Albertville

22. Chasse au trésor Sortilèges à Conflans

© Ville d'Albertville

23. Les marchands disent Conflans

© Ville d'Albertville



LES MARCHANDS.. DISENT CONFLANS

CE2, CM1, CM2

Durée : 2h

Lieu de rdv : Musée d'art et d'histoire, Grande place de Conflans

Pendant le Moyen Âge, la cité de Conflans est le passage obligé pour circuler dans les vallées. Elle profite de cette position pour développer son activité marchande. Des boutiques s'y installent et des foires y sont organisées.

Le temps d'un jeu de piste, les élèves regroupés en équipe, deviennent marchands. Ils découvrent la vie de Conflans et les métiers à cette époque.

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

.....

TABLEAU RÉCAPITULATIF DES ANIMATIONS PAR NIVEAU SCOLAIRE

	MS - GS	CP	CE1	CE2	CM1	CM2
VISITES DÉCOUVERTES						
La porte du temps - Visite costumée						
Qu'as-tu vu au musée ?						
La cité médiévale de Conflans						
Le Parc olympique						
Lecture de paysage						
La villa gallo-romaine						
Le Musée d'art et d'histoire						
Albertville devient française						
ATELIERS						
Poterie						
Mosaïque						
Initiation à la dorure						
Écriture						
Des matériaux pour bâtir Conflans						
Apprentis conservateurs						
JEUX EN ÉQUIPES						
Mini-jeux au Parc olympique						
Sur la piste des Jeux Olympiques						
Chasse au trésor - Sortilège à Conflans						
Les marchands disent Conflans						

MONTER UN PROJET « SUR MESURE »

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



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
- Sensibilisation à l'architecture et à l'urbanisme, à l'histoire et au patrimoine
- Organisation en plusieurs séances, menées tout au long de l'année, sur le terrain et en classe. *Séance en classe seulement 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 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

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 : art baroque, art populaire, art déco, art urbain

PLAN D'ALBERTVILLE



- 1 CONFLANS
- 2 CENTRE-VILLE
- 3 PARC OLYMPIQUE
- 4 VILLA GALLO-ROMAINE DU GRAND VERGER
GILLY-SUR-ISÈRE

INFORMATIONS PRATIQUES

RENSEIGNEMENTS ET RÉSERVATIONS
Service Ville d'art et d'histoire
04 79 37 86 85
patrimoine@albertville.fr

TARIFS
par classe

- 1 VISITE DÉCOUVERTE : 55€
- 1 ATELIER ou 1 JEU EN ÉQUIPES : 95€

PARCOURS COMBINÉS :

- 2 VISITES DÉCOUVERTES : 100€
- 2 ATELIERS ou 2 JEUX EN ÉQUIPES : 180€
- 1 VISITE DÉCOUVERTE + 1 ATELIER
ou 1 JEU EN ÉQUIPES : 130 €
- 2 VISITES DÉCOUVERTES + 2 ATELIERS
ou 2 JEUX EN ÉQUIPES : 250 €
- 3 VISITES DÉCOUVERTES + 3 ATELIERS
ou 3 JEUX EN ÉQUIPES : 360 €

Dispositif « Itinéraires historiques »

Possibilité d'une 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.

Devis pour les projets sur mesure :

nous contacter par téléphone ou par courriel.

MODALITÉS D'ACCUEIL

Réservation **au minimum un mois à l'avance**.
Les activités sont limitées à un groupe classe.
Possibilité de pique-niquer dans une salle hors-sac.
Prévoir un contenant (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 : 3 adultes accompagnateurs pour la classe
- ATELIER : 3 adultes accompagnateurs pour la classe
- JEU EN ÉQUIPES : 1 adulte pour 6 enfants maximum

« IL EST PLUS BEAU DE TRANSMETTRE AUX AUTRES CE QU'ON A CONTEMPLÉ QUE DE CONTEMPLER SEULEMENT. »

Thomas D'Aquin

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

Aix-les-Bains, Annecy, Chambéry, Grenoble, Moulins, Saint-Étienne, 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, 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

