

LE MUSÉE DU PLATIN

Association Flottille en Pertuis

La Flotte

CATALOGUE D'ACTIVITÉS PÉDAGOGIQUES



SOMMAIRE



P. 3 : Histoire de l'île de Ré

P. 8 : Environnement maritime et naturel de l'île de Ré

P. 12 : Géologie et géographie

P. 14 : Patrimoine archéologique et médiéval

Dernière page : Renseignements pratiques



Le Musée du Platin est hébergé en plein coeur du village de La Flotte dans un bâtiment chargé d'Histoire locale insulaire, la distillerie Margotteau. Il était fabriqué dans ce bâtiment des vins et eaux-de-vie destinés principalement au commerce extérieur, notamment les pays du nord de l'Europe.

En effet, au Moyen Âge la culture de la vigne se développe sur l'ensemble de l'île de Ré. Ce sont les moines de l'Abbaye des Châteliens, installés en 1156, qui apprennent aux Rétais à rendre productif leurs terres. Les alcools et le vin font alors la richesse du territoire pendant près de 700 ans. Un recensement des commerces de La Flotte fait état en 1850 de 11 distilleries et 8 vinaigreries sur la commune. Ces chiffres montrent bien l'importance de cette marchandise sur l'île de Ré !

Fondée au 19^e siècle, la distillerie Margotteau prospère jusqu'au milieu du 20^e siècle. Sur une carte postale du début du siècle dernier, il est possible de voir la publicité peinte sur le mur est du bâtiment et les chais de stockage des fûts qui jouxtent la distillerie.

La société Margotteau est liquidée en 1953, date à laquelle le Conseil Municipal flottais achète l'établissement. Les chais sont détruits en 1956 (aujourd'hui la place de Verdun avec le parking).

Après une phase de travaux pour aménager la façade Nord donnant sur la mer, les pompiers investissent les lieux jusqu'en 1986, d'où la sirène sur le toit du bâtiment.

Depuis 1986, l'Association Flottille en Pertuis gestionnaire du Musée du Platin occupe les lieux qui ont retrouvé leur façade Nord d'origine en 1995 (année de son inauguration).

TOUS NOS ATELIERS JEUNE PUBLIC PROPOSÉS DANS CE CATALOGUE SONT AU TARIF DE 3.50 € PAR ENFANT (MATÉRIEL INCLUS).

BONNE LECTURE !



HISTOIRE DE L'ÎLE DE RÉ



• L'île de Ré racontée au musée

Descriptif : Cette visite se déroule sous forme ludique adaptée à la tranche d'âge des enfants. Le but est de s'intéresser aux objets des collections du musée afin que les enfants les identifient et comprennent leur fonction. De même, cela leur permet d'appréhender l'histoire de l'île de Ré en prenant comme exemple le village de La Flotte et en abordant des thèmes comme l'architecture médiévale, la vie des moines cisterciens, la pêche, l'agriculture, les costumes et les coiffes traditionnelles, etc.

Activité :

→ Sous forme de jeu de l'oie, rallye photo, les 5 sens.

Public concerné : à partir de la Moyenne Section.

Durée : 1h.



• Rallye pédestre ou à vélo

Descriptif : Cette activité se déroule en autonomie, le Musée du Platin fournit le roadbook, un plan du parcours. Les participants sont divisés en plusieurs groupes et partent résoudre les différentes énigmes dans le village de La Flotte. L'objectif est de faire découvrir le village de manière conviviale et ludique tout en apprenant aux enfants à se repérer sur un plan et à identifier le patrimoine rétais.

Public concerné : à partir du collège.

Durée : 1h30 à 2h.



• Diorama

Descriptif : Cette activité permet de présenter aux enfants les pratiques anciennes et traditionnelles des villageois de l'île de Ré à travers les collections du Musée du Platin. La visite est consacrée à la découverte des objets en lien avec l'agriculture et la pêche.

Activité manuelle :

→ Il est ensuite proposé aux enfants de reconstruire une scénette comme elle pouvait l'être au 20^e siècle. Plusieurs thématiques au choix leur sont présentées : l'écluse, les vendanges et les travaux des champs.

Public concerné : à partir du cycle 1.

Durée : 1h30.

HISTOIRE DE L'ÎLE DE RÉ



• Sur les traces du trésor perdu...

Descriptif : Dans le rôle d'un Capitaine, l'animateur conduit le groupe dans le village de La Flotte où les enfants doivent résoudre une série d'épreuves et d'énigmes. Au terme du parcours, les enfants trouvent l'emplacement du trésor. Cette activité est un véritable circuit de découvertes, ludique et convivial, où les élèves sont acteurs de leur visite. Ainsi, ils apprennent, d'une part à se repérer sur un plan et d'autre part à identifier le patrimoine flottais.

Public concerné : cycles 2 et 3.

Durée : 1h30.

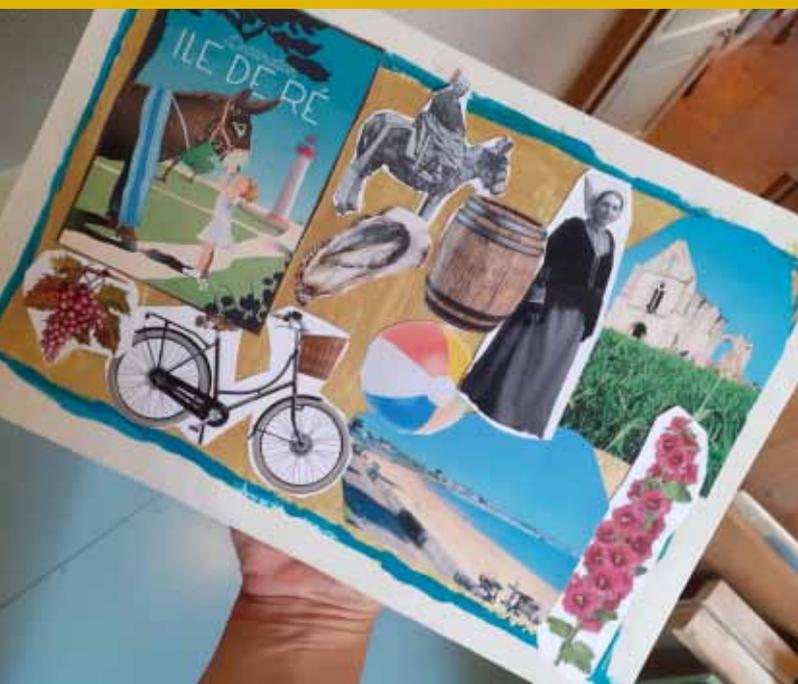


• Chasse au trésor

Descriptif : Le jeune groupe, aidé de leur animateur, doivent résoudre une série d'épreuves et d'énigmes que le Capitaine leur a laissé, grâce aux 5 sens. Au terme du parcours, les enfants trouvent l'emplacement du trésor. Ce circuit de découvertes permet aux enfants de faire équipe et d'éveiller leur imaginaire, ainsi que de leur faire découvrir au patrimoine flottais.

Public concerné : niveau maternelle à cycle 1.

Durée : 1 heure.



• À la découverte de la photographie.

Descriptif : L'activité présente la collection iconographique Bonin, photographe flottais, en abordant le principe de la photographie, son évolution et la notion d'autoportrait.

Activités manuelles :

→ Photo-Montage : création originale (collage, découpage, coloriage) à partir d'affiches anciennes.

→ Scrapbooking : création originale à partir d'éléments anciens et actuels représentant l'île de Ré.

→ Création d'un album photos, décoré avec de multiples matériaux (origamis, bois, carton, chanvre ...)

→ Création d'autoportrait avec coiffes et costumes d'époque.

Public concerné : à partir de la Moyenne Section.

Durée : 1h30.

HISTOIRE DE L'ÎLE DE RÉ



• À la découverte du Tortillard de l'île de Ré

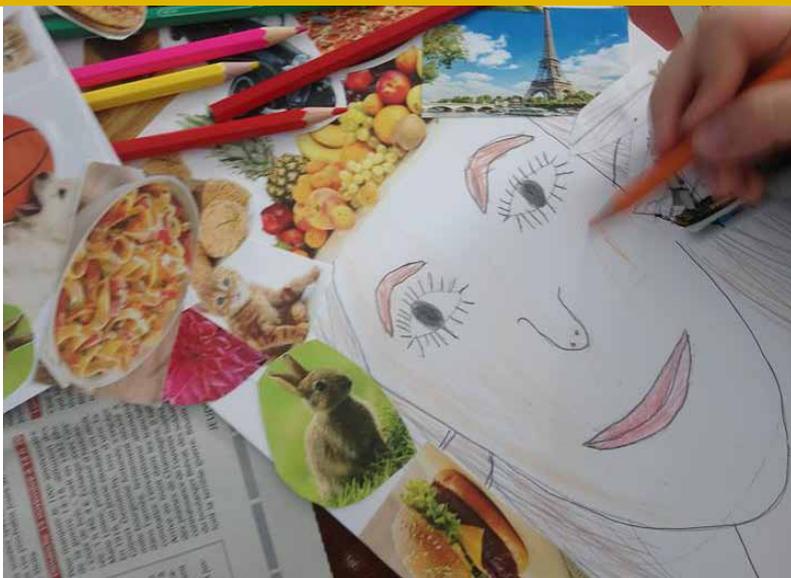
Descriptif : Activité en lien avec les collections du Musée du Platin, le train de l'île de Ré a fonctionné de 1898 à 1947. Cette activité permet d'aborder l'histoire de l'île de Ré avec un point scientifique sur la réalisation du chemin de fer (matériel employé, etc) et les conséquences pour le développement de l'île et ses habitants.

Activité manuelle :

→ Création d'un petit train à l'aide de matériaux recyclés.

Public concerné : à partir de la Moyenne Section jusqu'au cycle 2.

Durée : 1h à 1h30 (selon le niveau scolaire).



Quel drôle de portait !

Descriptif : En buste, en pied, de face, de profil, d'apparat... Cette thématique permet d'aborder les différentes caractéristiques du portrait (en peinture ou en photographie) et de s'initier au vocabulaire artistique.

Activités manuelles :

→ Réalisation picturale d'un portrait.

→ Création d'un portrait humoristique, avec technique collage et coloriage.

Public concerné : niveau maternelle, cycles 1, 2 et 3.

Durée : 1h à 1h30 (selon le niveau scolaire).



• À la découverte des bateaux

Descriptif : Les bateaux n'auront plus de secret pour les enfants ! Découverte des différents bateaux exposés au Musée et appréhension de leurs rôles et utilisations.

Activités manuelles :

→ Réalisation d'une peinture ou d'une composition sur le thème marin en jouant sur les formes, les volumes et les couleurs.

→ Création d'un bateau avec la technique du Quilling (art de plier des bandelettes de papier).

Public concerné : niveau maternelle, cycles 1, 2 et 3.

Durée : 1h à 1h30 (selon le niveau scolaire).

HISTOIRE DE L'ÎLE DE RÉ



• Contes et légendes

Descriptif : Selon une thématique abordée ou souhaitée, les enfants écoutent des histoires en lien avec les objets présentés au Musée.

Activité manuelle :

→ Création de marionnettes avec un mini-décor de théâtre ou petite scénette en fonction du thème.

Public concerné : niveau maternelle à cycle 1.

Durée : 1h00.



• Ma maison rétaise

Descriptif : À travers l'étude du mobilier d'autrefois (comtoise, lit-bateau), des objets (rouet, sabots) et des vêtements traditionnels (trousseronde, quichenotte), les enfants découvrent l'habitat rétais du début du XX^e siècle.

Activité manuelle :

→ Fabrication d'une maison rétaise miniature avec son mobilier d'antan.

Public concerné : à partir du cycle 1.

Durée : 1h15



• Les transports d'autrefois

Descriptif : L'objectif de cet atelier est d'appréhender le passé de l'île de Ré à travers les moyens de transport qui ont aujourd'hui disparu en s'aidant des objets, des maquettes et des dioramas présents dans le musée.

Activité manuelle :

→ Les enfants réalisent une affiche publicitaire type ancienne avec divers éléments liés au monde des transport et de l'île de Ré

Public concerné : cycles 2 et 3.

Durée : 1h30.

HISTOIRE DE L'ÎLE DE RÉ

• Mon musée imaginaire



Descriptif : Les enfants suivent au préalable une visite du musée où ils sont sensibilisés aux objets se trouvant autour d'eux. Ils peuvent prendre des notes et réaliser des croquis des objets qui les marquent plus particulièrement. Au terme de la visite, ils laissent libre cours à leur imagination et créent à leur tour leur « propre musée » selon les indications données et le modèle présenté.

Activité manuelle :

→ À l'instar des artistes, ils construisent leur propre musée imaginaire, en trois dimensions. Ils proposent une vision personnelle du musée et créent des représentations avec différents matériaux.

Public concerné : cycles 2 et 3.

Durée : 1h30.

• Les artistes sur l'île de Ré



Descriptif : Découvrez ces trois artistes, chacun emblématique de leur époque : les portraits d'Arcimboldo, les rêves de Magritte et les figures colorées de Haring sont à réinterpréter à la manière rétaise ! L'objectif est de faire découvrir aux enfants des artistes et des courants artistiques d'époques différentes.

Activité manuelle :

→ Les enfants réalisent trois oeuvres, une sur chaque artiste en prenant comme fond des panoramas de l'île de Ré. Cela permet de faire appel à leur imagination et à leur créativité afin de relier ensemble les représentations de l'île de Ré et celles des artistes.

Public concerné : cycles 2 et 3.

Durée : 1h30.

ENVIRONNEMENT MARITIME ET NATUREL DE L'ÎLE DE RÉ



• Tous en bottes ! À la découverte de l'estran

Descriptif : Après avoir découvert les caractéristiques et les contraintes de l'estran, les enfants apprennent à identifier les coquillages dans leur milieu naturel : récolte d'espèces, identification, mode d'alimentation et habitat. Un rapprochement est fait avec la pêche à pied : règles, techniques, coquillages comestibles. L'animation sensibilise le jeune public à la faune et à la flore, à la réglementation en vigueur et leur permet d'appréhender le phénomène des marées.

Public concerné : niveau maternelle à cycles 1,2 et 3.
Durée : 1h30.

Les enfants doivent être munis de bottes.



• Atelier Land'Art (selon horaires de marées)

Descriptif : Cette activité sensibilise les enfants à la faune et la flore locale tout en leur montrant qu'avec des matériaux ramassés dans la nature, il est possible de créer divers objets ou figures.

Activités manuelles :

→ Tableau de sable.

→ Collecte des matériaux sur la plage à marée basse puis confection d'oeuvres éphémères.

Public concerné : niveau maternelle à cycles 1, 2 et 3.
Durée : 1h30.



• Visite d'un établissement ostréicole

Descriptif : Après un historique de l'huître depuis l'Antiquité jusqu'à aujourd'hui, le médiateur présente les différentes étapes de culture de l'huître avant d'arriver dans les assiettes. Il fait le lien entre les parcs en mer et le travail nécessaire dans l'établissement ostréicole. Il rappelle enfin que l'huître est un être vivant en faisant observer son anatomie.

Public concerné : à partir du cycle 1.
Durée : 1h.

ENVIRONNEMENT MARITIME ET NATUREL DE L'ÎLE DE RÉ



• Dans la peau d'un mateloteur

Descriptif : Dans un premier temps le médiateur présente, à l'aide d'une maquette et d'un diaporama, l'ancienne technique de fabrication de cordage et les différents types existants. Puis avec des modèles, les enfants doivent identifier et retrouver la fonction de certains noeuds utilisés dans la marine.

Activités manuelles :

→ Réalisation d'un tableau de noeuds marins.

Public concerné : à partir du cycle 2.

Durée : 1h30 à 2h.



• Les techniques de pêche

Descriptif : À l'aide de maquettes et d'objets provenant des collections du musée, les enfants vont partir à la découverte du milieu marin local et se familiariser avec les différentes techniques de pêche pratiquées sur l'île de Ré.

Activité manuelle :

Recréer sur une petite scénette le port de La Flotte et ses activités. L'ensemble des éléments et anecdotes abordés au cours de cette séance permettent aux enfants de mieux comprendre qu'elle pouvait être la vie des pêcheurs et des habitants d'un petit port rétais au début du 20^e siècle.

Public concerné : à partir du cycle 2.

Durée : 1h30.



• Ma cabane ostréicole

Descriptif : Après un propos général sur la naissance de l'ostréiculture, la visite se poursuit en se focalisant sur le travail des ostréiculteurs et les différentes étapes de l'élevage de l'huître.

Activité manuelle :

→ Construction d'une petite « maison » ostréicole à l'aide de carton, de bâtonnets de bois. L'ensemble est peint avec des couleurs vives.

Public concerné : cycle 2 et 3.

Durée : 1h30.

ENVIRONNEMENT MARITIME ET NATUREL DE L'ÎLE DE RÉ



de Ré. - Phare de LA FLOTTE.

• La navigation en mer

Descriptif : L'activité débute par une visite du port de La Flotte et de ses activités à travers les siècles. Les enfants identifient les vestiges encore visibles qui permettent d'identifier ce passé. De même, la navigation en mer et ses règles pour l'orientation des bateaux y sont abordées ainsi que l'usage des phares et son vocabulaire : tribord, bâbord, chenal, etc...

Activité manuelle :

→ Création d'un phare à partir de matériaux recyclés.

Public concerné : à partir du cycle 2.

Durée : 1h30.



• Mon aquarium

Descriptif : Cet atelier permet d'évoquer la faune et la flore maritime qui jonchent nos océans et nos mers. Il s'agit d'observer ou de s'interroger sur le milieu marin en général et plus localement, sur ce qu'est l'estran, le phénomène des marées, les espèces vivantes qui y vivent.

Activité manuelle :

→ Création d'un aquarium en 3D avec de multiples matériaux permettant de représenter la vie maritime.

Public concerné : cycle 1.

Durée : 1h30.



• L'océan en bouteille

Descriptif : Après avoir découvert le littoral et les bords qui le bordent, les enfants récoltent des coquillages (identification, famille, alimentation). L'animation sensibilise le jeune public à la faune et à la flore, et amène à se questionner sur la place et le rôle de l'Homme dans cette nature.

Activité manuelle :

→ Reconstitution en miniature de l'océan dans un récipient transparent.

Public concerné : niveau maternelle, cycles 1, 2 et 3.

Durée : 1h00 à 1h30 (selon le niveau scolaire).

ENVIRONNEMENT MARITIME ET NATUREL DE L'ÎLE DE RÉ



• Les 4 saisons de la vigne

Descriptif : La vigne est très présente sur l'île de Ré. Depuis son implantation en nombre au Moyen Âge, le vignoble et ses productions (vin, vinaigre, eau-de-vie, pineau) ont fait la richesse du territoire insulaire. Cet atelier permet également d'évoquer le travail du vigneron et l'évolution de la vigne selon l'époque de l'année.

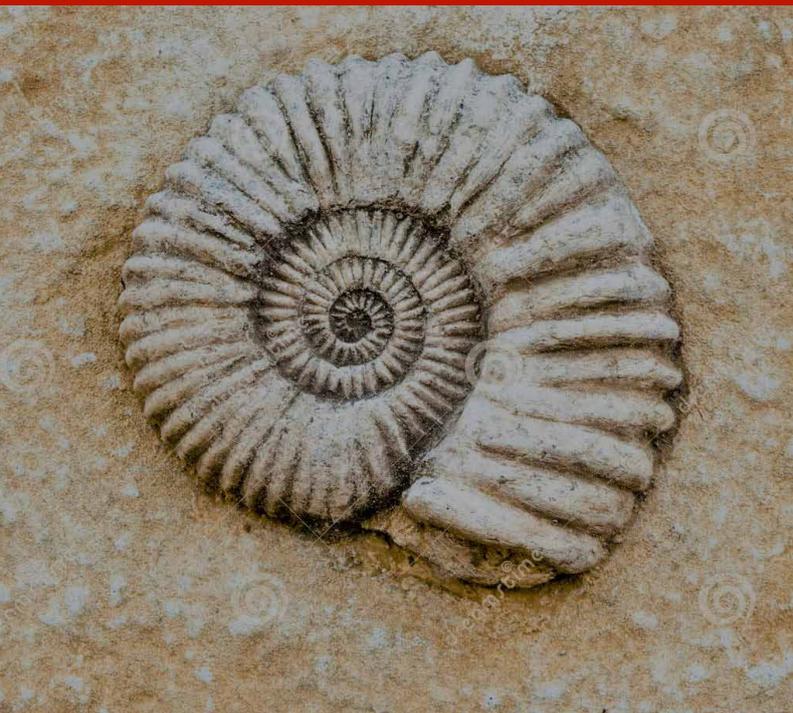
Activité manuelle :

→ Création d'un tableau des 4 saisons représentant les différents aspects de la vigne au printemps, été, automne et hiver.

Public concerné : à partir du cycle 2.

Durée : 1h30.

GÉOLOGIE ET GÉOGRAPHIE



• Fossiles de l'île de Ré *

Descriptif : Après avoir pris connaissance de différents fossiles et appréhendé la notion de fossilisation, les enfants doivent retrouver à la manière des paléontologues des fossiles enfouis dans un bac rempli de sable. Avec les grands, l'objectif de l'atelier est également d'aborder de manière simple la notion de changement climatique et l'évolution des paysages au cours des temps géologiques. De même, cette activité leur permet de faire le lien entre les fossiles et les animaux vivants d'aujourd'hui.

Activité manuelle :

→ Moulage en argile d'un fossile.

Public concerné : à partir de la Moyenne Section.

Durée : 1h30.



• Roch'Art *

Descriptif : Après avoir expliqué simplement les différents types de roches, les enfants doivent identifier plusieurs échantillons à l'aide d'une clé de détermination et d'expériences simples. L'atelier permet de pratiquer des expériences scientifiques efficaces pour comprendre le principe de sédimentation et classer scientifiquement les différentes familles de roches.

Activité manuelle :

→ Carte de l'île de Ré avec les différentes roches présentes sur le territoire.

Public concerné : à partir du cycle 2.

Durée : 1h30.



• Mon île en carte

Descriptif : Cette activité permet de définir et de comprendre le rôle de la cartographie. Sous forme de jeux avec vignettes, les enfants sont invités à observer et à décrypter les codes signalétiques des cartes anciennes du Musée.

Activité manuelle :

→ Création d'une carte type chasse au trésor.

Public concerné : cycles 1, 2 et 3.

Durée : 1h30.

GÉOLOGIE ET GÉOGRAPHIE



• Les Petits Cartographes *

Descriptif : Cet atelier permet de comprendre l'évolution géomorphologique de l'île de Ré. Après avoir expliqué de manière très simple et narrative le passage d'un bout de terre accroché au continent, à la Préhistoire, à une seule île aujourd'hui, en passant par la formation d'un archipel, les enfants réalisent un « mini-atlas » à l'aide de calques représentant les quatre grandes étapes de la formation de l'île de Ré.

Activité manuelle :

→ À l'aide de quatre fonds de cartes pré-dessinés sur des calques, les enfants doivent redessiner les différentes étapes de l'évolution de la forme de l'île de Ré.

Public concerné : à partir de la Moyenne Section.

Durée : 1h30.



• Un paysage, plusieurs visages *

Descriptif : Après une discussion sur la notion de paysage, les enfants apprennent les différentes caractéristiques qui définissent le patrimoine paysager de l'île de Ré. À travers une approche sensorielle (olfactive, auditive et visuelle) et en découvrant la technique du pastel gras, les enfants apprennent comment lire un paysage, le représenter et comment s'approprier un territoire.

Activité manuelle :

→ Réalisation d'une représentation du paysage au pastel gras.

Public concerné : cycle 2, 3 et collège

Durée : 1h30.

PATRIMOINE ARCHÉOLOGIQUE ET MÉDIÉVAL



• Art'kéologue

Descriptif : Cet atelier permet aux enfants de découvrir le domaine de l'archéologie à travers les objets provenant des fouilles de l'Abbaye des Châteliers. Les enfants observent les poteries exposées et s'initient à l'archéologie. Ensuite, ils se mettent dans la peau d'un archéologue et s'expérimentent aux fouilles archéologiques.

Activité manuelle :

→ Réalisation d'une poterie en terre de style médiévale.

Public concerné : Moyenne Section au cycle 3.

Durée : 1h00 à 1h30 (selon le niveau scolaire).



• L'estampage

Descriptif : Cet atelier propose aux enfants de découvrir la technique de fabrication d'un carreau de pavement médiéval et de s'initier à l'art de l'estampage en repartant avec leur création originale. L'activité s'appuie sur la collection de pavés retrouvés lors des fouilles de l'Abbaye des Châteliers.

Activité manuelle :

→ Les enfants découvrent la technique de fabrication d'un pavé par estampage et la mettent en pratique en modelant un morceau d'argile. Ils choisissent ensuite un modèle iconographique qu'ils vont reproduire en creux sur l'argile. L'ensemble sera peint et vernis à l'issue de la séance.

Public concerné : à partir de la Moyenne Section.

Durée : 1h30.



• L'héraldique

Descriptif : Cet atelier comprend une projection pour présenter ce qu'est cette science, son histoire (apparition des armoiries, règles des couleurs...), la découverte et le décryptage du blason de La Flotte.

Activité manuelle :

→ Réalisation de ses propres armoiries sur un gabarit en carton.

Public concerné : à partir du cycle 1.

Durée : 1h30.

PATRIMOINE ARCHÉOLOGIQUE ET MÉDIÉVAL



• L'architecture médiévale et la vie des moines cisterciens

Descriptif : cette animation propose de découvrir l'histoire de la construction de l'Abbaye des Châtelliers, son architecture et la vie des moines cisterciens qui y vivaient, sous la forme de jeux :

- « *Graine d'archéologues* » pour les MS et cycle 1: à partir du plan de l'abbaye et d'indices cachés, les enfants doivent retrouver ce que les moines pratiquaient comme activité dans chaque pièce.

- « *Au temps des moines* » pour les cycles 2 et 3 : les enfants aideront un(e) jeune novice à percer les énigmes de l'abbaye afin qu'il (elle) intègre un monastère cistercien.

Au cours de ces « parcours découvertes », le jeune public s'approprié quelques clefs afin de lire le patrimoine médiéval.. tout en s'amusant !

Durée : 1heure à 1h30.



• Calligraphie et enluminure médiévale

Descriptif : Cette activité est consacrée à la découverte d'écritures et au travail des moines copistes. Le jeune public découvre l'Histoire de la calligraphie et de l'enluminure (apparition de l'écriture, fabrication de l'encre, utilisation de quel support etc).

Activité manuelle :

→ Initiation à un art, une technique, un geste particulier afin d'être en mesure de reproduire son prénom en alphabet médiéval. Un travail sur la lettrine (enluminure) peut être aussi effectué. Cet atelier peut donner lieu à un travail individuel comme à un travail collectif.

Public concerné : à partir du cycle 1.

Durée : 1h30.



• Monstres et compagnie !

Descriptif : En lien avec les sculptures et les chapiteaux de l'Abbaye des Châtelliers, l'activité permet d'aborder le vocabulaire des styles architecturaux et leurs caractéristiques.

Activité manuelle :

→ Création d'animaux fantastiques et hybrides, avec de l'argile blanche.

Public concerné : à partir du cycle 1.

Durée : 1h30.

PATRIMOINE ARCHÉOLOGIQUE ET MÉDIÉVAL



• L'art du vitrail

Descriptif : Cette animation peut débuter par une visite de l'église Sainte-Catherine de La Flotte afin d'appréhender l'iconographie des vitraux et l'importance des couleurs. Elle se poursuit par la présentation de l'art du vitrail à partir d'un kit pédagogique réalisé par un maître-verrier.

Activité manuelle :

→ Chaque élève réalise un « vitrail » individuel sur un sous-verre, avec de la cerne relief imitation plomb et de la peinture sur verre. Pour les plus jeunes, la réalisation du vitrail se fera à partir d'une forme déjà conçue et de feuilles de couleurs transparentes.

Public concerné : à partir du cycle 1.

Durée : 1 heure à 1h30.



• Épices et saveurs, la cuisine au Moyen Âge*.

Descriptif : Cette activité présente l'histoire et l'origine des épices, des herbes aromatiques et des céréales. Elle aborde également la manière de cuisiner sur les tables aristocratiques et paysannes.

Activité manuelle :

→ Jeu sensoriel : reconnaissance des senteurs, reconnaissance sur la base du Memory, confection et dégustation d'un dessert médiéval

* Un parcours sur plusieurs séances abordant l'agriculture, les céréales et la fabrication du pain est également envisable dès la Moyenne Section.

Public concerné : à partir du cycle 1.

Durée : 1 heure à 1h30.



• Petite histoire des moines bâtisseurs

Descriptif : L'atelier aborde l'histoire des moines bâtisseurs et en particulier de la construction de l'Abbaye des Châteliers. L'objectif est de réaliser un livret en retraçant les différentes étapes de cette construction, depuis l'installation des moines sur l'île jusqu'à leur fuite et l'abandon du site au XV^e siècle.

Activité manuelle :

→ Réalisation d'un livret sur la construction de l'Abbaye des Châteliers. Utilisation de différentes matières pour créer un livre tactile : liège, bois, papier aluminium, fils chenilles...

Public concerné : à partir du cycle 1.

Durée : 1h15 à 1h30.

PATRIMOINE ARCHÉOLOGIQUE ET MÉDIÉVAL



• **Apprenti sculpteur**

Descriptif : Cet atelier vise à rappeler les notions élémentaires de la sculpture : dimensions, types de sculpture (bas-relief, haut-relief, ronde-bosse), matières, matériaux, outils et techniques. Un point particulier est accordé au modelage car c'est la technique utilisée pendant l'activité manuelle. Ensuite, l'atelier s'oriente vers la sculpture dans l'architecture religieuse médiévale avec en cas pratique l'étude des chapiteaux de l'Abbaye des Châteliers.

Activité manuelle :

→ Chaque enfant crée son chapiteau en faisant appel à son imagination. Il s'agit de leur faire pratiquer la création en volume avec la technique du modelage sur argile.

Public concerné: à partir du cycle 2.

Durée : 1h30.

RENSEIGNEMENTS ET INFORMATIONS PRATIQUES



**Toute l'année sur réservation
pour les groupes de plus de 12
personnes.**

**Déplacements et interventions
possibles dans les écoles.**



Ouverture du Musée du Platin :

D'Avril à Juin / de Septembre à Octobre :

- Du lundi au vendredi : de 10h00 à 12h30 et de 14h30 à 18h00
- Dimanche et jours fériés : de 14h00 à 18h00

Juillet & Août :

- Du lundi au vendredi : de 10h00 à 12h30 et de 14h30 à 18h30
- Dimanche et jours fériés : 14h00 à 18h00

Tarif : la visite de l'exposition temporaire est incluse dans le billet d'entrée du Musée.

- **Plein tarif** : 4,50 €

- **Tarif réduit** : 3,00 € (carte Cézam, Guide du Routard, accompagnateurs personnes handicapées, étudiants)

- **Tarif famille** : un adulte gratuit pour 3 enfants payants

- **Entrée gratuite** (personnes handicapées, adhérents de l'Association Flottille en Pertuis, demandeurs d'emplois, enfants de moins de 6 ans)

Coordonnées :

Association Flottille en Pertuis - Musée du Platin
4 cours Félix Faure - B.P 2
17630 La-Flotte-en-Ré

Contact : Mélanie Chausserais,
Responsable du Musée du Platin,
Tél : 05.46.09.61.39

Mail : melanie.chausserais@museeduplatin.fr
Site internet: www.museeduplatin.fr