
CATALOGUE

PÉDAGOGIQUE

2023-2024

COMPA _ MUSÉE DE L'AGRICULTURE
CHARTRES

ÉCOLES
PRIMAIRES
(CYCLES 1, 2 & 3)



© Studio Martino



SOMMAIRE

Le Compa, qu'est-ce que c'est ?	p. 2
Actualités 2023/2024	p. 3
Le Compa selon vos envies	p. 4
Animations - cycle 1	p. 5-9
Animations - cycle 2	p. 9-12
Animations - cycle 3	p. 9, 12-18
Prêts de jeux - mallette pédagogique « Les jeux de Claude Imhof »	p. 19
Événements nationaux	p. 20



LE COMPA, QU'EST-CE QUE C'EST ?

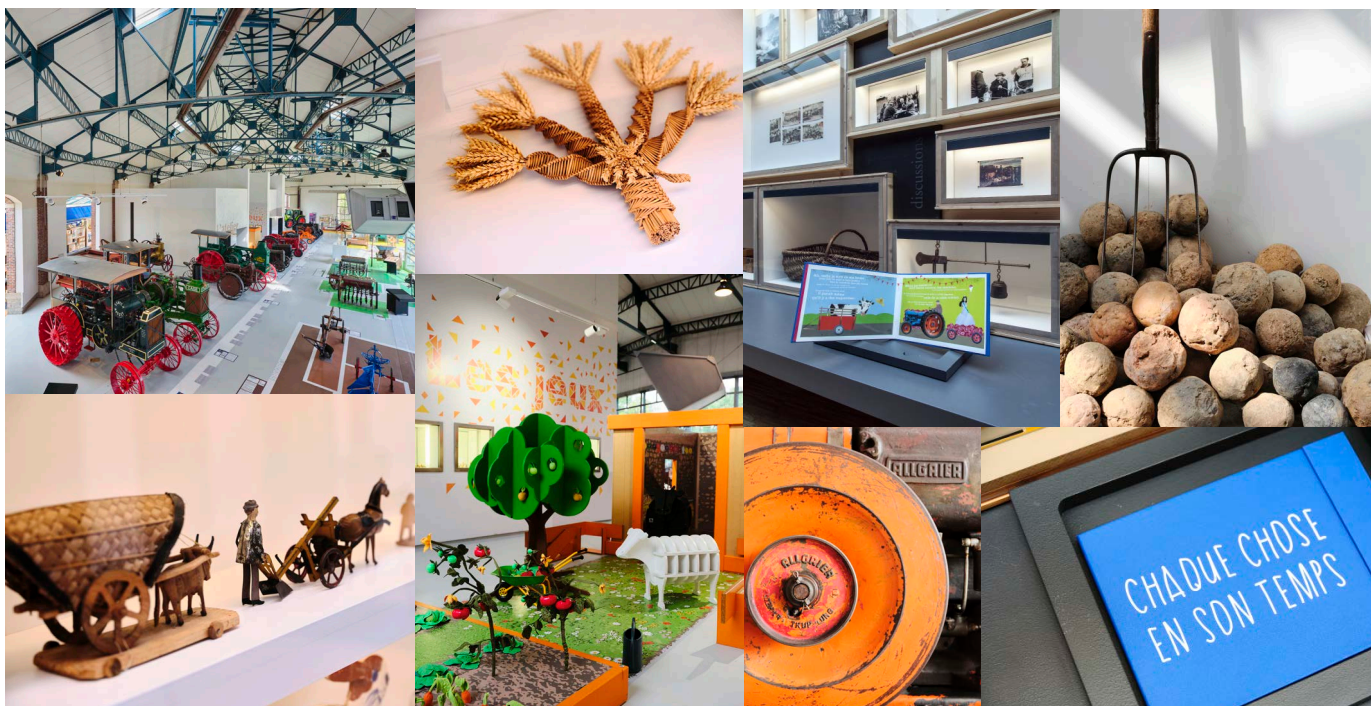
UN MUSÉE DE SOCIÉTÉ

Le Compa est un musée pluriel mêlant sciences, techniques, histoire, arts... Ouvert en 1990, il est installé dans un bâtiment remarquable, une ancienne rotonde de machines à vapeur de 1905, témoin de l'architecture industrielle du début du XX^e siècle. Il présente une collection exceptionnelle d'instruments, d'outils et de machines agricoles, mais aussi des miniatures agricoles, des affiches et des œuvres d'art. Musée de société, le Compa présente les grands chambardements du monde rural des 19^e et 20^e siècles tout en donnant des repères pour comprendre les mutations du monde contemporain. Il propose, à travers ses expositions et sa saison événementielle, d'explorer les enjeux actuels en lien avec les thèmes de l'agriculture, de l'environnement et de l'alimentation, à différentes échelles géographiques, de l'Eure-et-Loir au monde.

UN LIEU OUVERT A TOUS

Contempler, toucher, manipuler... Une large place est consacrée à l'audiovisuel, au multimédia, aux expériences.

Le parcours de visite intègre de nombreux jeux pour petits et grands, un espace ludique et éducatif où chacun peut redécouvrir la place que la ferme et la campagne continuent à occuper dans nos imaginaires ; et aussi Tractobrick, la mascotte du musée. Cette reproduction grandeur nature du tracteur Claas Arion 460, construite avec près de 800 000 briques LEGO®, est unique au monde !





ACTUALITÉS 2023-2024

Nos projets pédagogiques 2023/2024 prennent appui sur nos collections permanentes. Quelques nouveautés à découvrir :

- Ma première visite au musée, p. 7 ;
- Mille et un insectes, p. 11 ;
- Musée, dis-moi qui tu es ? p. 16.

Cette année, trois appels à candidatures sont ouverts pour des propositions singulières avec des intervenants extérieurs :

- Du panier à l'assiette, avec Soli-Bio, p. 9 ;
- La pavane du laboureur, p. 17 ;
- Raconte-moi le musée ? p. 18.



Projet danse avec Marie Poirier, Nuit des musées 2023



LE COMPA SELON VOS ENVIES !



© Studio Martino-2022

LE COMPA EN TOUTE LIBERTÉ !

Visite libre du musée

Vous souhaitez venir pour une première découverte du musée avec votre classe ? Avant une animation et/ou pour familiariser vos élèves avec le lieu ? Le Compa, lieu de conservation du patrimoine et de confrontation aux œuvres, interpelle ; le monument impressionne autant que les collections peuvent surprendre. Ce premier temps permet ainsi aux élèves de se laisser guider par une curiosité naturelle, de prendre plaisir à déambuler, en un mot de se découvrir visiteurs.

Afin de préparer la venue d'une classe, nous invitons les enseignants à venir faire connaissance avec le musée et à nous rencontrer.

UN JARDIN À DÉCOUVRIR

Le Compa possède quatre carrés potagers cultivés en permaculture, visibles tout au long de l'année. Le jardin et sa découverte s'intègrent à certaines animations proposées. Entretenu par une médiatrice, il peut aisément faire l'objet d'un projet particulier selon vos envies et vos demandes.

N'hésitez pas à nous en faire part !





QU'EST-CE QU'ON MANGE CETTE SAISON ?

DÉROULEMENT DE L'ANIMATION

Qu'est-ce qu'on mange cette saison ?, avec médiateur

Qu'est-ce qui pousse en ce moment ? Après un tour dans le jardin du musée et à partir des collections, les élèves découvrent des légumes et des fruits locaux en exerçant leurs sens. Au programme : observer, manipuler, sentir, puis, évidemment, goûter !

On dirait que... », en autonomie

Chausser les bottes pour entretenir le potager, récolter les légumes et cueillir les fruits ... Les travaux de la ferme deviennent des supports à imaginer et à se rêver en agriculteur ! Les élèves deviennent, ainsi, tour à tour éleveurs ou maraîchers au gré de leurs envies.

ATELIER

NIVEAU

Cycle 1

EFFECTIF

Demi-classe alternée

DURÉE

1h30 à 2h

LIEU D'ANIMATION

Compa

OBJECTIFS

- Découvrir le musée et des objets de collection ;
- identifier les plantes consommées et leur saisonnalité ;
- adapter son comportement à la visite au musée.

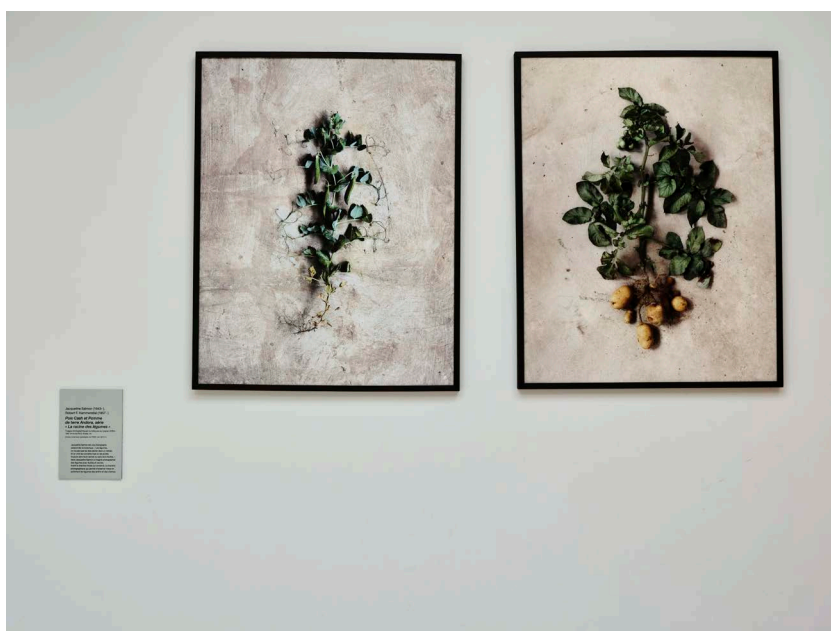
SUPPORTS PÉDAGOGIQUES

Aliments factices, objets de collection, jardin du musée, espace jeu, jeux de société.

POUR ALLER PLUS LOIN...

Canopé, *Les Fondamentaux* :

<https://lesfondamentaux.reseau-canope.fr/discipline/sciences-et-technologie/le-fonctionnement-du-vivant>



© Studio Martino-2022



VACHE A LAIT !

DÉROULEMENT DE L'ANIMATION

Vache à lait !, avec médiateur

D'où vient le lait que nous buvons ? Et le beurre, les yaourts, le fromage ? Accompagnés du médiateur, les élèves découvrent différents objets du musée liés au lait, à l'élevage et à la vache, animal emblématique de la ferme. À la fin de l'animation, tout le monde retrouve ses manches pour fabriquer du beurre !

« On dirait que... », en autonomie

Enfiler une cotte puis s'occuper de la vache et de son veau, récolter les légumes et cueillir les fruits ... Les travaux de la ferme deviennent des supports à imaginer et à se rêver en agriculteur ! Les élèves deviennent, ainsi, tour à tour éleveurs ou maraîchers au gré de leurs envies.



© P. Forget-2015

ATELIER

NIVEAU

Cycle 1 et CP

EFFECTIF

Demi-classe alternée

DURÉE

1h30 à 2h

LIEU D'ANIMATION

Compa

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Découvrir le musée et des objets de collection liés au lait et à l'élevage ;
- identifier les différents produits transformés à base de lait ;
- adapter son comportement à la visite au musée.

SUPPORTS PÉDAGOGIQUES

Livre-objet sur la ferme, produits factices, objets de collection, figurines, jeux du musée.

POUR ALLER PLUS LOIN...

C'est pas sorcier, les produits laitiers :

<https://www.youtube.com/watch?v=k6J9wbOhtkM>



MA PREMIÈRE VISITE AU MUSÉE

Animation proposée à partir de février

DÉROULEMENT DE L'ANIMATION

Les petits visiteurs, avec médiateur

Lors de la visite, les élèves découvrent au Compa autrement. Ils explorent le lieu, yeux et oreilles grands ouverts, le corps en éveil. C'est l'occasion de ronfler comme un tracteur, de ramper comme le ver de terre... Et de prendre du plaisir au musée !

Jouer au musée !, en autonomie

Jouer au musée ? Quelle bonne idée ! Dans l'espace-jeu du Compa, on enfle les bottes, on entretient le potager, on récolte les légumes ... On peut aussi jouer à plusieurs à un jeu de société ou coopérer autour d'une construction !

ATELIER

NIVEAU

Cycle 1

EFFECTIF

Demi-classe alternée

DURÉE

1h30

LIEU D'ANIMATION

Compa

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Découvrir le musée autrement ;
- adapter son comportement au lieu.

SUPPORTS PÉDAGOGIQUES

Collections permanentes du musée, jeux de société et de construction.





SUR LES PAS DU GARAGISTE FOU

DÉROULEMENT DE L'ANIMATION

Jojo le garagiste distrait, avec médiateur

À partir de l'histoire de Jojo le garagiste, les élèves parcourent le musée et recherchent les différentes pièces d'un tracteur à réparer. En écoutant les indices et en observant les machines, les élèves parviennent à reconstituer le tracteur et aider ainsi ce garagiste un peu distrait.

Dans la peau du garagiste, en autonomie

À partir de quelques exemples et à l'aide de jeux de construction, les enfants construisent un tracteur en y intégrant ses principaux éléments.

ATELIER

NIVEAU

Cycles 1 et 2

EFFECTIF

Demi-classe alternée

DURÉE

1h30 à 2h

LIEU D'ANIMATION

Compa

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Découvrir le musée et sa collection de tracteurs ;
- adapter son comportement à la visite au musée.

SUPPORTS PÉDAGOGIQUES

Tracteurs de l'exposition permanente, jeux de construction, tracteur en bois à reconstituer.



© Studio Martino-2022



DU PANIER A L'ASSIETTE

ATELIER CUISINE DÉCOUVERTE ET DÉGUSTATION DE PRODUITS LOCAUX DE SAISON

Intervenant : SOLI-BIO

Basé à Voves, Soli-Bio est un jardin d'insertion sociale et professionnelle par le maraîchage en agriculture biologique. Soli-bio vous propose de participer à un atelier cuisine au Compa en transformant des légumes, bio et de saison, de sa production.

Cet atelier est l'occasion de reconnaître les légumes et d'aborder les saisons. C'est également le moment de découvrir des recettes : élaborer un menu, comprendre une fiche recette (les ustensiles, les ingrédients, les étapes et la durée de préparation), préparer... Et déguster !

Si vous souhaitez prolonger l'activité, Soli-bio vous invite à faire un atelier de maraîchage dans son jardin de Voves ou peut intervenir dans votre école, dans un jardin existant ou en installant, si vous le souhaitez, des bacs de légumes.

APPEL À CANDIDATURE

NIVEAU

Cycles 1, 2 et 3

MODALITÉS D'INTERVENTION

Classe entière

2h à 3h au Compa, associé à un atelier de découverte de maraîchage

LIEU D'ANIMATION

Compa

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Cuisiner et savourer des légumes locaux, biologiques et de saison ;
- sensibiliser à une bonne nutrition ;
- réduire l'impact environnemental de l'alimentation.

SUPPORTS PÉDAGOGIQUES

Légumes et fruits de saison, ustensiles de cuisine.





D'OÙ VIENNENT NOS ALIMENTS ?

DÉROULEMENT DE L'ANIMATION

D'où viennent nos aliments ? avec médiateur

Qu'est-ce qu'on mange ? D'où ça vient ? Les élèves partent à la recherche d'aliments cachés dans le musée pour découvrir l'origine des produits. Ils se familiarisent ainsi avec les collections du musée et repèrent le lien entre l'aliment consommé et sa production.

« On dirait que... », en autonomie

Dans l'espace-jeu, les élèves enfilent les cottes des agriculteurs, et prennent les outils pour jardiner et s'occuper des animaux de la ferme. Des jeux de société sont mis également à leur disposition pour s'amuser tout en apprenant.

ATELIER

NIVEAU

Cycle 2

EFFECTIF

Demi-classe alternée

DURÉE

De 1h30 à 2h

LIEU D'ANIMATION

Compa

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

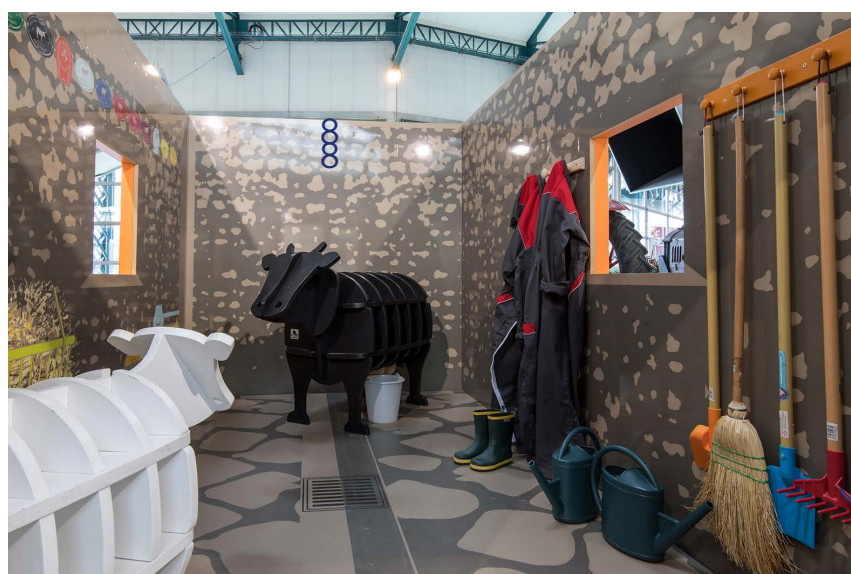
- Découvrir le musée et des objets de collection ;
- connaître l'origine des aliments pour comprendre ce que l'on mange ainsi que le rôle de l'agriculture ;
- adapter son comportement à la visite au musée.

SUPPORTS PÉDAGOGIQUES

Aliments factices, jeux d'imitation et de société

POUR ALLER PLUS LOIN...

« Nourrir le corps et l'esprit »
conférence de la Cité des sciences :
<https://www.cite-sciences.fr/fr/au-programme/animations-spectacles/conferences/thema-nourritures/nourrir-le-corps-et-l'esprit-les-bonus-1>



© P. Forget-2015



MILLE ET UN INSECTES

Conditionnée par la présence d'insectes, cette activité est proposée à partir du mois d'avril.

DÉROULEMENT DE L'ANIMATION

Les insectes du jardin, avec médiateur

Après avoir défini ce qu'est un insecte, les élèves partent dans le jardin en permaculture, à la recherche de spécimens pour les observer de plus près. Ce sera l'occasion d'aborder le rôle des insectes dans le jardin, qu'il soit bénéfique ou néfaste, des interactions entre eux...

Les insectes en folie, en autonomie

Des jeux de société et des livres sur le thème des insectes sont mis à disposition des élèves pour s'amuser et se documenter sur les petites bêtes.



ATELIER

NIVEAU

Cycle 2

EFFECTIF

Demi-classe alternée

DURÉE

2h

LIEU D'ANIMATION

Compa

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Savoir reconnaître un insecte ;
- sensibiliser à la biodiversité et à l'écologie et au jardin durable.

SUPPORTS PÉDAGOGIQUES

Matériel d'observation (boîtes loupes, loupes), spécimens d'insectes, petites bêtes factices, illustrations.

POUR ALLER PLUS LOIN...

Dossiers documentaires de la Cité des sciences :

<https://www.cite-sciences.fr/fr/au-programme/lieux-ressources/bibliotheque/enfants-familles/explorations-en-ligne/docjunior/sur-la-piste-des-fourmis-des-insectes-formidables/>

<https://www.cite-sciences.fr/fr/au-programme/lieux-ressources/bibliotheque/enfants-familles/explorations-en-ligne/docjunior/le-miel-une-sucree-de-bonne-idee/>



BIDON, BARATTE ET BEURRE

DÉROULEMENT DE L'ANIMATION

De la traite à l'assiette, avec médiateur

Les élèves découvrent l'origine du lait, l'évolution de la traite et les étapes de transformation nécessaire à la production de beurre. À l'aide d'objets de collection, ils mettent la main à la pâte pour devenir fermiers !

Histoires de lait, en autonomie

Des ouvrages ainsi que des jeux sont mis à disposition autour du lait et de l'élevage laitier.

Enfin, toute la classe met la main à la pâte et se lance dans la production de beurre !



© F. Lauginie-2013

ATELIER

NIVEAU

CE1, CE2, cycle 3

EFFECTIF

Demi-classe alternée

DURÉE

De 1h30 à 2h

LIEU D'ANIMATION

Compa

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Découvrir le musée et des objets de collection liés à l'élevage laitier ;
- connaître le circuit du lait ;
- identifier les différents produits transformés à base de lait ;
- adapter son comportement à la visite au musée.

SUPPORTS PÉDAGOGIQUES

Objets de collection, jeux et ouvrages autour du lait.

POUR ALLER PLUS LOIN...

« Les produits laitiers » In *C'est pas sorcier* :

<https://www.youtube.com/watch?v=k6J9wbOhtkM>



MÉCANISMES ET ENGRENAGES...

DÉROULEMENT DE L'ANIMATION

Découverte et expérimentations, avec médiateur

Ce temps de découverte alterne ateliers en demi-groupes, mise en commun et échanges collectifs. Tour à tour, les élèves observent et manipulent des objets du quotidien d'aujourd'hui et d'hier et expérimentent les engrenages. À l'aide du mur pédagogique du musée, ils reconstituent le fonctionnement des différents mécanismes de transmission du mouvement.

Observation des machines, avec médiateur

Les élèves partent à la découverte des machines du musée pour réinvestir le fruit de leurs recherches et repérer les différents mécanismes.



ATELIER

NIVEAU

Cycle 3

EFFECTIF

Classe entière

DURÉE

2h

LIEU D'ANIMATION

Compa

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Découvrir le musée et les objets de collection ;
 - identifier les engrenages et autres mécanismes ;
 - comprendre le système de transmission du mouvement dans les machines agricoles ;
 - adapter son comportement à la visite au musée.

SUPPORTS PÉDAGOGIQUES

Mur des mécanismes, objets du quotidien, machines agricoles des collections.

POUR ALLER PLUS LOIN...

- « Machines simples mais astucieuses ! », film d'animation de la Cité des sciences :

<http://www.cite-sciences.fr/ressources-en-ligne/juniors/machines-simples/experiences-ludiques/film-animation/index.html>

- Malles pédagogiques CDRS28 (Centre Départemental de Ressources Scientifiques) : cdrs28@orange.fr
<http://www.ac-orleans-tours.fr>



CES CHOSES QUI CHANGENT

DÉROULEMENT DE L'ANIMATION

Des objets de toutes générations, en autonomie

En petits groupes, les élèves retrouvent des objets représentatifs de thématiques de l'Almanach, à l'aide d'indices. Ils complètent une fiche d'identification permettant de décrire les pièces de collection. Un travail est ensuite mené pour retrouver un équivalent actuel et imaginer les objets de demain.

Raconter son objet, avec médiateur

En classe entière, chaque groupe présente son travail de recherche à l'ensemble de la classe. Puis, les élèves échangent sur les changements produits par ces objets dans notre vie quotidienne.

ATELIER

NIVEAU

Cycle 3

EFFECTIF

Classe entière

DURÉE

2h

LIEU D'ANIMATION

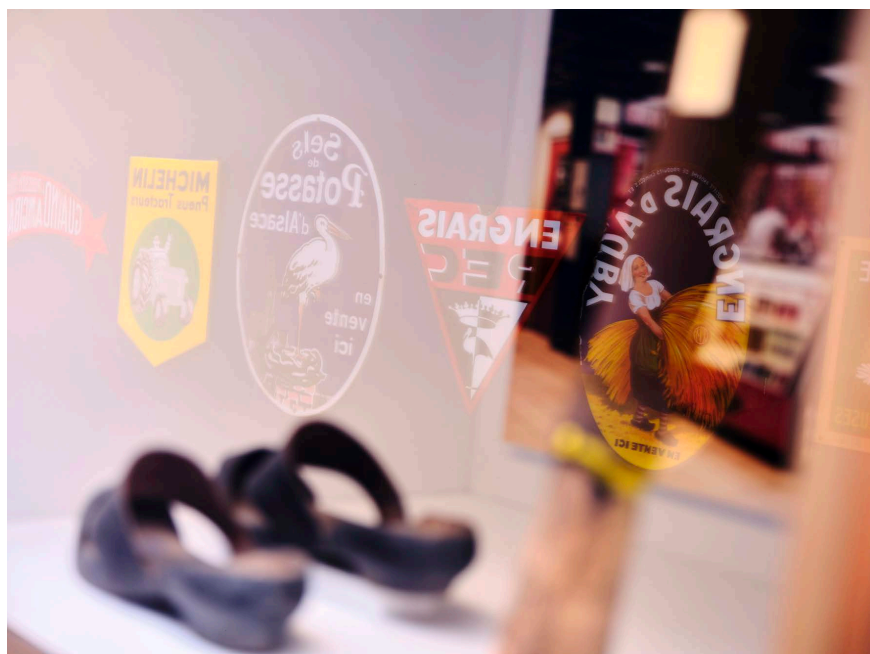
Compa

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Découvrir le musée et ses collections ;
- se rendre compte de l'évolution d'un objet technique et des conséquences sur notre confort de vie ;
- réfléchir aux innovations du futur ;
- adapter son comportement au musée.

SUPPORTS PÉDAGOGIQUES

Pièces de collection, film d'animation du musée.



© Studio Martino-2022



LES CÉRÉALES À LA LOUPE

DÉROULEMENT DE L'ANIMATION

Le labo de carpologie, avec médiateur

Les élèves retroussent leurs manches pour découvrir les plantes cultivées et consommées par nos ancêtres. Ils tamisent, trient et identifient les graines et fruits, comme des carpologues à la recherche des restes végétaux mis au jour sur les chantiers archéologiques.

L'aventure du blé tendre, dans le musée et en autonomie

Un jeu de piste permet aux élèves de découvrir de façon ludique des outils, machines et objets liés à la culture du blé tendre.



ATELIER

NIVEAU

Cycle 3

EFFECTIF

Demi-classe alternée

DURÉE

2h

LIEU D'ANIMATION

Compa

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Découvrir le musée et ses collections ;
- comprendre l'évolution de l'alimentation humaine, les ruptures et les permanences ;
- comprendre la diffusion des aliments au gré des migrations et des conquêtes,
- adapter son comportement à la visite au musée.

SUPPORTS PÉDAGOGIQUES

Maquette pédagogique, tamis, parcours de visite.

POUR ALLER PLUS LOIN...

Les sciences de l'archéologie, Textes et documents pour la classe, juin 2013, N°929, éditions SCEREN-CNDP, en collaboration avec l'Inrap.



MUSÉE, DIS-MOI QUI TU ES ?

DÉROULEMENT DE L'ANIMATION

Un musée, c'est quoi ? avec médiateur

les élèves alternent les temps de travail seul, par petits groupes puis tous ensemble. Ils réfléchissent au rôle du musée, en partant de leur expérience de visiteur et en élargissant leur réflexion aux missions cachées et parfois insoupçonnées, comme la conservation du patrimoine. C'est également l'occasion de donner quelques codes de visite au musée : où trouve-t-on les informations ? Comment les collections sont-elles organisées ?

Mon objet préféré...

Par petits groupes, les élèves parcourent le musée pour choisir leur objet favori afin de le présenter par la suite à leurs camarades.

Élèves médiateurs

Chaque groupe entraîne la classe à sa suite pour lui présenter son objet préféré au Compa. Pour cela, nul besoin d'être spécialiste car ce sont les émotions qui sont invitées : plaisir, surprise, étonnement, joie, peur... Le musée, lieu d'expérience, accueille chaque sensibilité !



ATELIER

NIVEAU

CE2 et cycle 3

EFFECTIF

Demi-classe alternée

DURÉE

2h

LIEU D'ANIMATION

Compa

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Découvrir le musée, établissement culturel ;
- devenir un visiteur éclairé en réfléchissant aux rôles des musées, de son point de vue de visiteur mais aussi en prenant en compte la conservation du patrimoine ;
- prendre part à un débat et exposer ses idées, échanger.

SUPPORTS PÉDAGOGIQUES

Exposition permanente du musée.

POUR ALLER PLUS LOIN...

Un musée, pour quoi faire ?, site du Conseil des musées de Poitou-Charentes :

<https://www.alienor.org/publications/2156-un-musee-pour-quoi-faire>



LA PAVANE DU LABOUREUR

SPECTACLE PARTICIPATIF

Compagnie Messidor-DANSE

Intervenants : Nathalie Tissot, Christophe Diederichs, Léa Doussaint

Proposition ouverte aux écoles d'Eure-et-Loir, transport à la charge de l'école

Coût artistique et technique pris en charge par le Compa

Présentation du projet

La pavane du laboureur explorera en particulier l'efficacité des gestes culturels : semis, labour, taille, moisson et observation des saisons (course du soleil)... L'enseignant peut créer des connections avec le contexte d'apprentissage du moment et à toutes les étapes du projet. Les thèmes de cette création permettent de mettre en lien des pratiques, des expériences pour comprendre le vivant.

Mise en œuvre

La chorégraphe, l'enseignant et l'équipe du Compa fixent au préalable les objectifs partagés. La chorégraphe et les danseurs associés définissent les ambitions de la restitution en adéquation avec la classe retenue. La chorégraphe et l'enseignant constituent un binôme pour accompagner les élèves et organiser les différentes interventions. L'enseignant est garant de l'adhésion du groupe au projet et de la participation des enfants sur le hors-temps scolaire.



APPEL À CANDIDATURE

NIVEAU

Cycle 3

EFFECTIF

1 classe (ou 2 si petits effectifs)

MODALITÉS D'INTERVENTION

4 interventions en classe ou au Compa de novembre à février + 1 séance au Compa + 1 répétition suivie de la restitution publique à 18h au Compa le vendredi 16 février 2024

LIEUX D'ANIMATION

Compa et établissement scolaire

ENJEUX EAC

- Rencontre avec les artistes ;
- immersion au cœur d'un processus de création ;
- transmission, sous forme d'atelier,
- construction de la connaissance à partir de l'expérience ,
- restitution.

POUR ALLER PLUS LOIN...

Les principes d'exploration chorégraphiques de la « Promenade aux confins »,
In site de Nathalie Tissot :
www.nathalietissot-danse.com



RACONTE-MOI LE MUSÉE

SPECTACLE PARTICIPATIF

Intervenante : Noémie Sanson, conteuse

Proposition ouverte aux écoles d'Eure-et-Loir, transport à la charge de l'école

Coût artistique et technique pris en charge par le Compa

Présentation du projet

Au musée, on s'interroge sur le patrimoine et la mémoire des objets : pourquoi conserver? Comment ? Le musée est aussi le lieu d'expériences diverses (sensibles, créatives, scientifiques...) qui parle à l'imaginaire, et à ses espaces de liberté. Ici, la découverte des collections se fait à travers le conte. Les objets patrimoniaux sont tour à tour observés, étudiés, imaginés, racontés... Tout au long des séances, les élèves enrichissent leur lien au musée, construisent leurs créations et s'exercent à l'écriture orale du conte.

La classe, l'œuvre et la Nuit des musées

Ce projet intègre le dispositif national *La classe, l'œuvre*, dont l'aboutissement est la Nuit des musées. C'est le temps de la restitution, sous forme de balade contée. Les élèves investissent les lieux pour conter aux visiteurs leurs créations et les objets choisis.



© S.Amy - 2020

APPEL À CANDIDATURE

NIVEAU

Cycle 3

EFFECTIF

1 classe

MODALITÉS D'INTERVENTION

4 interventions en classe ou au Compa + 1 intervention au musée le vendredi 17 mai au matin (3h) + 1 restitution publique au Compa lors de la Nuit des musées, le samedi 18 mai 2024

LIEUX D'ANIMATION

Compa et établissement scolaire

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Découvrir le musée et ses fonctions ;
- s'approprier le musée et investir l'objet de collection par l'imaginaire ;
- détourner et produire des significations nouvelles,
- s'engager dans un processus collectif de création.

POUR ALLER PLUS LOIN...

Site de Noémie Sanson :

www.noemie-sanson.fr/



MALLETTE PÉDAGOGIQUE « LES JEUX DE CLAUDE IMHOF »

De juin 2017 à mars 2018, le Compa a présenté le travail de Claude Imhof dans l'exposition « **Jeux en questions** ». Le musée souhaite aujourd'hui permettre aux enseignants d'en profiter en les empruntant pour leur classe. Ce matériel est accompagné de fiches de séquences élaborées par le CDRS28 (Centre Départemental de Ressources Scientifiques - Académie d'Orléans-Tours).

Résidant dans le Perche et aujourd'hui retraité, Claude Imhof a conçu tout au long de sa carrière un grand nombre de produits destinés principalement aux enfants. Issu des écoles d'arts, professeur à l'École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs, il a également développé une activité d'étude et de conception de produits orientés vers l'équipement de l'enfance.

Ses collaborations (avec Kompan au Danemark, Nathan en France, Dusyma en Allemagne...) et sa curiosité l'incitent à regarder en dehors de nos frontières comment sont accueillis les enfants dans d'autres registres éducatifs, en Allemagne, au Mexique, en Pologne, en Hongrie, au Portugal, aux États-Unis ou encore au Canada. Inspiré de Fröbel, Decroly ou encore Montessori, ce créateur envisage le jeu comme une opportunité de manipuler et de raisonner, un moyen de comprendre et d'apprendre.



PRÊT DE JEUX

NIVEAU

Cycles 1, 2 et 3

EFFECTIF

Plusieurs groupes de 3 à 5 élèves

DURÉE

Prêt pour une période (5 semaines)

LIEU D'ANIMATION

Classe

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Pratiquer une démarche d'investigation ;
- s'organiser dans un espace en positionnant des objets géométriques les uns par rapport aux autres ;
- résoudre des problèmes de reproduction, de construction ;
- faire preuve d'imagination et de créativité pour inventer, reconstituer une ou des figures géométriques.

MATÉRIEL PÉDAGOGIQUE

Plusieurs malettes différentes comportant chacune 2 à 5 jeux et de la documentation.

PERSONNES RESSOURCES

CDRS28 (Hervé Lavot) :
cdrs28@orange.fr



ÉVÉNEMENTS NATIONAUX

LA FÊTE DE LA SCIENCE

vendredi 13 octobre 2023, de 13h30 à 17h

Le Compa est à l'IUT de Chartres



PÉDALEZ FRUITÉ !

À partir du CE1

Le Compa, musée de l'agriculture, et l'USEP28 s'associent pour vous faire bouger. Retrouvez les fruits de saison, composez une association gourmande et énergisante, pédalez et dégustez votre smoothie ! Lorsqu'on pratique une activité sportive, le corps sécrète des hormones telles que l'endorphine, la dopamine ou l'adrénaline qui permettent de réduire le stress, améliorer la qualité du sommeil, diminuer les douleurs et agir comme un antidépresseur, c'est donc avant tout une source de plaisir. Tout comme l'alimentation, le sport permet à chacun d'allier plaisir et

santé. Venez le découvrir en vous amusant sur notre stand !

Réservation auprès d'Olivier Morand, coordinateur départemental de Centre sciences : contact@centre-sciences.fr

LA NUIT EUROPÉENNE DES MUSÉES

samedi 18 mai 2024

au Compa à partir de 18h

La Nuit européenne des musées, coordonnée par le ministère de la Culture attire chaque année de nombreux visiteurs. C'est l'occasion de tisser des liens entre les jeunes et les établissements culturels d'un même territoire. En fonction des projets des écoles, le Compa peut devenir partenaire et permettre une restitution publique.





INFORMATIONS PRATIQUES

Ce catalogue regroupe les propositions pédagogiques du Compa - musée de l'agriculture.

L'ACCUEIL DES CLASSES

Le musée est accessible gratuitement aux scolaires et à leurs accompagnateurs.

Pour chaque animation, le temps passé au musée varie de 1h30 à 2h. Un espace pique-nique dédié aux scolaires est à la disposition des classes.

PRÉPARER VOTRE VISITE

Pour préparer votre venue, il vous est possible de rentrer gracieusement au Compa, en amont de la visite avec votre classe. Pour cela, précisez-le à l'accueil.

Vous pouvez également échanger avec les médiatrices pour préciser vos besoins et/ou d'envisager un projet sur l'ensemble de l'année scolaire.

Myriam Guilloux, médiatrice «sciences et techniques» : myriam.guilloux@eurelien.fr

Elisa Henner, médiatrice «arts et archéologie» : elisa.henner@eurelien.fr

RÉSERVER AU COMPA

Du mercredi au dimanche, de 10h à 12h30 et de 14h à 18h au 02 37 84 15 00 ou par mail :

lecompa@eurelien.fr

Chaque réservation est confirmée par mail.