



Décrypter les armoiries d'un prince chevalier de la fin du Moyen Age. L'atelier se poursuit par une initiation aux règles de l'héraldique pour permettre à **chaque élève de créer ses armoiries**. Chacun repart avec sa production.

DANS LES PROGRAMMES

Au collège

[BO spécial n°11- 26 novembre 2015]

Socle commun de connaissances

- 1 - Langages pour penser et communiquer
- 5 - Représentations du monde, de l'activité humaine

Enseignements

Français

Comprendre et s'exprimer à l'oral.

Histoire des arts

6^e : Identifier, analyser, situer.

Se repérer dans un site patrimonial.

5^e, 4^e, 3^e : Associer une oeuvre, une époque, une civilisation.

Thématiques :

- 2. Formes et circulations artistiques (IX^e-XV^e s.).

Enseignements artistiques – Arts plastiques

Exprimer, produire, créer.

Mettre en oeuvre un projet artistique.

6^e : Caractériser une oeuvre d'art (aire géographique ou culturelle et temps proche ou lointain).

5^e, 4^e, 3^e : Reconnaître et connaître des oeuvres (domaines, époques variés) appartenant au patrimoine national et mondial, en saisir le sens et l'intérêt.

Histoire

Se repérer dans le temps (repères historiques).

Pratiquer différents langages en histoire.

5^e : ● Chrétienté et islam

- Société, Eglise et pouvoir politique dans l'occident féodal (XI^e-XV^e s.)

Contribution au Parcours d'éducation artistique et culturelle.

Informations pratiques

Niveaux : Collège

Durée : 2 h

Lieu d'animation :
collégiale Saint-Martin

Tarif : 2,50 € par élève

Informations/Réservations

Collégiale Saint-Martin

02 41 81 16 07

ateliers_collegiale@maine-et-loire.fr