



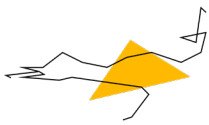
VALMY 1792  
CENTRE HISTORIQUE

académie  
Reims



# OFFRE PÉDAGOGIQUE

Primaire / Collège / Lycée 2020-2021



MUSÉE D'ART [m]  
ET D'HISTOIRE  
SAINT-MÈNEHOULD



# SOMMAIRE

Les activités selon le socle de compétences .....	p. 3
Présentation du Musée d'Art et d'Histoire .....	p. 4
Présentation du Centre historique Valmy 1792 .....	p. 5
Les parcours sur les deux structures .....	p. 6
Présentation des activités du service éducatif .....	p. 7
Le Musée en classe .....	p. 8
Les + de notre offre pédagogique .....	p. 9
<b>LES JOURNÉES THÉMATIQUES :</b>	
Initiation au musée et centre historique (Cycle 1) .....	p. 10
Savoir-faire d'hier et aujourd'hui (Cycle 2) .....	p. 11
De la royauté à la République (Cycle 3) .....	p. 12
Des lumières à la Révolution (Cycle 4 & Lycée) .....	p. 13
Les jeux au Musée d'Art et d'Histoire .....	p. 14
Les jeux au Centre historique Valmy 1792 .....	p. 15
Les ateliers créatifs au Musée d'Art et d'Histoire .....	p. 16
Les ateliers créatifs au Centre historique Valmy 1792 .....	p. 17
Informations pratiques .....	p. 18-19
Où nous trouver ? .....	p. 20

# SOCLE DE COMPÉTENCES

## UN PARCOURS AUX MUSÉES DANS LE SOCLE DE COMPÉTENCES

### EMC et La formation de la personne et du citoyen :

- Connaître, comprendre et analyser les principes, les valeurs et les symboles de la République française.
- Vivre avec les autres, faire preuve de bienveillance.
- Distinguer ce qui relève d'une croyance ou d'une opinion et ce qui constitue un savoir scientifique.
- Distinguer la perception subjective de l'analyse objective.

### Lettres et la langue française à l'oral et à l'écrit :

- Comprendre des énoncés oraux et s'exprimer à l'oral.
- Savoir lire et comprendre un texte.
- Savoir rédiger une réponse argumentée.

### Histoire et les représentations du monde :

- Décrire et raconter, expliquer une situation historique ou un fait culturel.
- Contextualiser un document, un texte, une œuvre, un(e) artiste, un personnage, une découverte scientifique, un fait artistique.
- Se référer de manière pertinente à des œuvres majeures et à des représentations du monde.

### Géographie :

- Situer et mettre en relation des lieux et des espaces à partir de cartes d'échelles et de projection variées et d'images.
- Se repérer et identifier des lieux dans l'espace en utilisant des plans, des cartes et des outils de géolocalisation.
- Comparer une carte du XVIII<sup>e</sup> siècle à celle d'aujourd'hui.

### Arts plastiques et les langages des arts et du corps :

- Connaître, comprendre les langages artistiques utilisés.
- S'exprimer par des activités créatives.
- Participer activement, au sein d'un groupe, à l'élaboration et à la formalisation d'un projet artistique.

# MUSÉE D'ART ET D'HISTOIRE

Pour entrer en contact avec des objets et des œuvres  
De l'Antiquité à la Révolution  
Le Musée d'Art et d'Histoire de Sainte-Ménéhould vous dévoile ses secrets...  
Pour l'histoire des arts

## MUSÉE D'ART ET D'HISTOIRE, HÔTEL PARTICULIER DU XVIII<sup>E</sup> SIÈCLE, TÉMOIGNAGE DE L'ART DE VIVRE AU SIÈCLE DES LUMIÈRES

**Hôtel particulier du XVIII<sup>e</sup> siècle**, trônant sur une place royale, le musée de Sainte-Ménéhould se distingue par son architecture imposante de briques et de pierres. Il vous accueille dès l'entrée avec un escalier impressionnant en chêne et fer forgé datant du XVIII<sup>e</sup> siècle, des éléments de décor en fresques et peintures d'origine.

Il se décline en plusieurs salles :

- Une salle architecture sur la construction de la place au XVIII<sup>e</sup> siècle,
- Un salon au mobilier et décors du XVIII<sup>e</sup> siècle,
- Un salon de curiosités avec collection de fossiles, d'armes et de faïences,
- Une salle art sacré pour le fait religieux et les différents genres en peinture,
- Un fonds ancien dont l'Encyclopédie de Diderot et d'Alembert,
- Une salle sur l'histoire de la ville.

Cet espace culturel accueille également **un fonds ancien, une médiathèque et un cyberspace** pour travailler sur les livres anciens et jeunesse.

Sainte-Ménéhould, ville frontière du royaume depuis le Moyen-âge est fidèle à la monarchie. Elle joue aussi un rôle essentiel dans la Révolution française. La ville est marquée par l'arrestation de la famille royale à Varenne. Labellisée Petite Cité de Caractère, la ville offre un **PARCOURS URBAIN** qui permet de combiner l'étude des différentes architectures, du Moyen Âge à aujourd'hui.

Programmées pour vos classes, les **JOURNÉES THÉMATIQUES** Musée d'Art et d'Histoire / Valmy 1792 présentent l'«Initiation aux Musée et au centre historique», « Les savoir-faire d'hier à aujourd'hui », « Des Lumières à la Révolution française », et «La naissance des valeurs, principes et symboles de la République ».

# VALMY 1792

→ Revivez les temps forts de la **RÉVOLUTION FRANÇAISE**

→ Un concentré de **NOUVELLES TECHNOLOGIES** vous expliquant la bataille

Le **Centre historique Valmy 1792** J'y étais !...

→ Découvrez le **SITE DE LA VICTOIRE** au pied du célèbre **MOULIN**

## **VALMY 1792, LIEU DE MÉMOIRE, TÉMOIGNAGE DE L'ENGAGEMENT ET SYMBOLE DES VALEURS D'UNE NATION CITOYENNE.**

### **1789-1792 des débuts de la Révolution française à la bataille de Valmy**

En 1792, la France révolutionnaire est envahie par l'Autriche et la Prusse. L'affrontement des deux armées a lieu le 20 septembre 1792, sur les hauteurs du village de Valmy, aux portes de l'Argonne. Sur ces collines détrempées, deux visions du monde s'opposent : d'un côté l'armée française et les volontaires défendant un nouvel ordre politique, de l'autre les coalisés protégeant les valeurs de l'Ancien Régime en tentant de porter secours à Louis XVI emprisonné. Encouragée par son chef, le général Kellermann, l'armée française repousse les ennemis, et au soir, la bataille est gagnée ! Le lendemain, la première République est proclamée.

### **Revivez la bataille au Centre historique Valmy 1792**

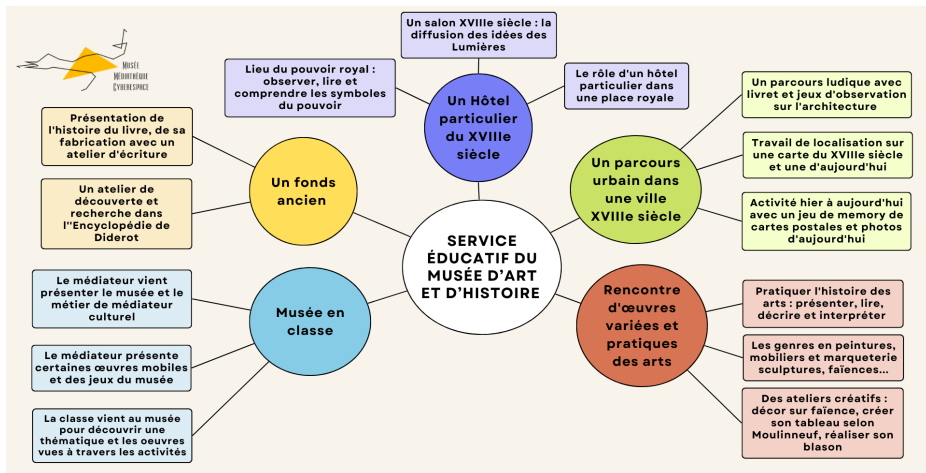
Le Centre historique Valmy 1792 propose une immersion chronologique dans cette période révolutionnaire. Images, sons, multimédias (personnages animés, tablettes tactiles, extraits de film...) et objets d'époque vous racontent le déroulement et les enjeux des débuts de la Révolution française jusqu'à cet affrontement fondateur de la nation et la République française. La bataille est présentée grâce à une maquette interactive : le film est projeté sur le relief et vous entraîne au cœur des combats. Le mythe de Valmy est ensuite présenté.

### **Le moulin de Valmy et le site de la bataille**

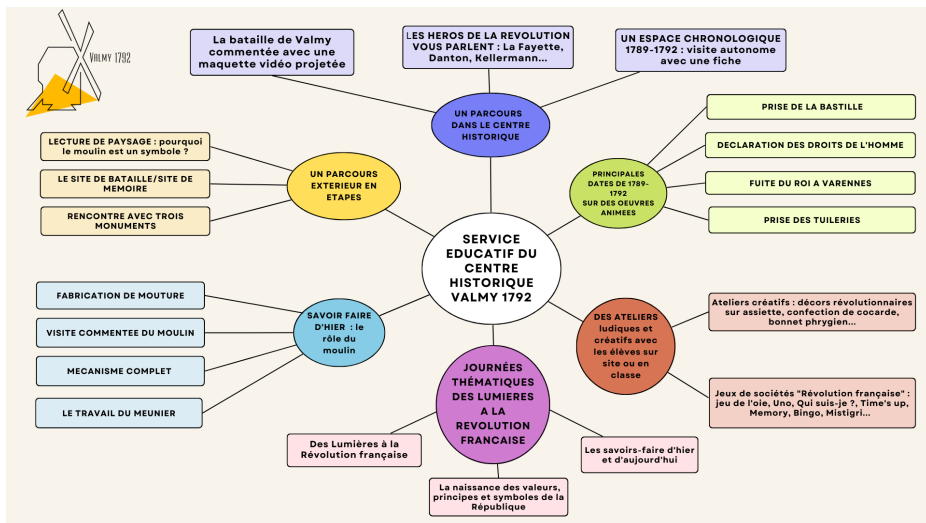
La bataille de Valmy et son moulin sont indissociables. Son mécanisme, fonctionnel, suscite tout particulièrement l'intérêt des jeunes publics. Valmy est encore aujourd'hui un lieu de mémoire, symbole de la victoire de la Révolution française contre les monarchies. Plusieurs monuments s'y dressent, notamment une statue en bronze représentant le général Kellermann victorieux, bicorne dans une main et sabre dans l'autre. Le paysage, ouvert et dégagé, permet d'appréhender le mouvement des troupes le 20 septembre 1792 et offre la possibilité d'une lecture de paysage.

# LES PARCOURS SUR LES DEUX STRUCTURES

## MUSÉE D'ART ET D'HISTOIRE

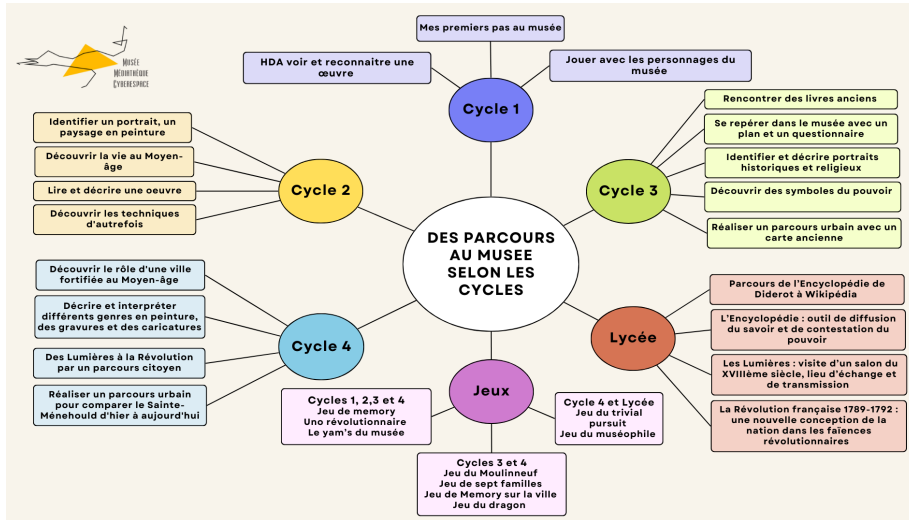


## CENTRE HISTORIQUE VALMY 1792

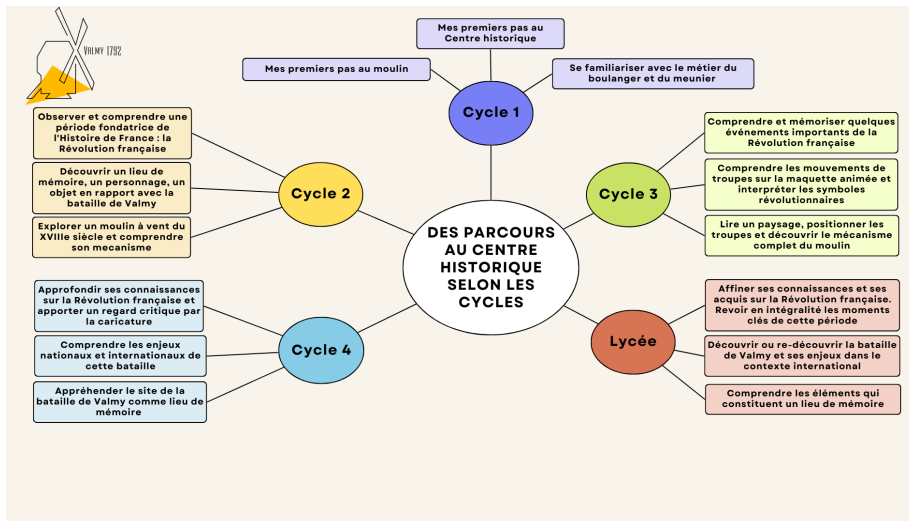


# LES ACTIVITÉS DU SERVICE ÉDUCATIF

## MUSÉE D'ART ET D'HISTOIRE



## CENTRE HISTORIQUE VALMY 1792



# LE MUSÉE EN CLASSE

## LE MUSÉE EN CLASSE

Dans le cadre de l'enrichissement des offres pédagogiques du Musée d'Art et d'Histoire, **le dispositif « Musée en classe » permet de promouvoir et présenter un espace muséographie auprès du jeune public. Cette nouvelle offre est conçue comme une rencontre pédagogique et récréative en classe qui peut, ensuite, se conclure sur une visite au musée.**

**Dans un premier temps, en classe :** le médiateur se déplace pour une durée d'une heure ou plus. Il s'agit de se présenter succinctement en expliquant son rôle dans la structure (« qu'est-ce qu'un médiateur ? »), questionner de manière ludique les élèves sur la définition et les objectifs d'un musée (« que retrouve-t-on dans un musée ? »), sonder et encourager l'éveil artistique et culturel.

**Dans un deuxième temps, en classe :** après ce temps d'échange enrichissant, les élèves découvrent ensuite les œuvres du Musée d'Art et d'Histoire de Sainte-Ménéhould **à partir de différents jeux.** A l'issue de ce moment récréatif et pédagogique, le médiateur donne à la fin de la séance rendez-vous aux élèves pour une nouvelle rencontre, mais cette fois-ci au musée. Un carton d'invitation est ainsi distribué.

**Pour préparer leur visite au musée,** le médiateur peut donner en format numérique à l'enseignant quelques documents sur lesquels les élèves pourront travailler en classe.

**Dans un troisième temps, au musée :** différentes activités peuvent être proposées aux élèves en fonction des envies et des attentes de l'enseignant. Des parcours sont proposés et peuvent être complétés par des ateliers créatifs en lien avec la visite, **des jeux complémentaires à ceux réalisés en classe et des jeux de piste spécifiques** encadrés par le médiateur.

**En guise d'exemple :** le professeur peut aussi envisager que ses élèves deviennent le médiateur au musée : ainsi ils font une présentation orale de l'œuvre.



# LES + DE NOTRE OFFRE PÉDAGOGIQUE

- +** Visite commentée et animée par un-e médiateur-trice.
- +** Visite complétée par des jeux éducatifs. (pages 14 et 15)
- +** Possibilité d'ateliers créatifs. (pages 16 et 17)
- +** Possibilité de monter des projets d'école ou de classe.
- +** Mise en place de Projet d'Action Globalisé (PAG) selon vos demandes.
- +** Une équipe à l'écoute et à votre disposition pour toutes demandes et projets.

# JOURNÉE THÉMATIQUES

## INITIATION AU MUSÉE ET AU CENTRE HISTORIQUE



MUSÉE D'ART  
ET D'HISTOIRE

CYCLE 1



VALMY 1792

Premier pas dans un musée : qu'est ce que l'on y trouve ? À quoi cela sert ? Comment cela fonctionne ?...

Premier pas dans un musée et dans un moulin classé monument historique

ATELIER

Création de son œuvre pour un mini-musée

ATELIER

Création de mouture

PARCOURS URBAIN

Visite ludique dans la ville

VISITE CREATIVE

Création d'un meunier articulé « GUS, le meunier »

# JOURNÉE THÉMATIQUES

## SAVOIR-FAIRE D'HIER ET D'AUJOURD'HUI



MUSÉE D'ART  
ET D'HISTOIRE

CYCLE 2



VALMY 1792

Découverte du métier  
de peintre, faïencier et  
ébéniste

Découverte du moulin  
dans la peau du meunier

ATELIER

Modelage d'un bol en  
argile

ATELIER

Création de mouture

PARCOURS URBAIN

Visite ludique dans la ville

ATELIER

Création d'un cerf-volant

# JOURNÉE THÉMATIQUES

## DE LA ROYAUTÉ À LA RÉPUBLIQUE



MUSÉE D'ART  
ET D'HISTOIRE



VALMY 1792

Les élèves sont plongés dans l'atmosphère d'un hôtel particulier pour découvrir les symboles du pouvoir

Découverte des symboles révolutionnaires sur les objets exposés

ATELIER

Les élèves fabriquent un blason

ATELIER

Confection d'un bonnet phrygien

PARCOURS URBAIN

Visite de la ville pour voir les vestiges et monuments du Moyen Âge au XVIII<sup>e</sup> siècle

VISITE

Utilité et rôle du moulin

# JOURNÉE THÉMATIQUES

## DES LUMIÈRES À LA RÉVOLUTION



MUSÉE D'ART  
ET D'HISTOIRE

CYCLE 4

LYCÉE



VALMY 1792

Les élèves s'imprègnent de l'atmosphère d'un hôtel particulier : philosophie des Lumières dans un salon et Révolution dans l'art

### ATELIER

Activité de découverte et lecture de l'Encyclopédie

### PARCOURS URBAIN

Visite de la ville et sa reconstruction au XVIII<sup>e</sup> siècle : la cité idéale des Lumières

Naissance des valeurs de la République au cours des grands événements révolutionnaires

### ATELIER

Les étapes de la bataille et l'engagement du volontaire grâce à la maquette interactive

### VISITE CREATIVE

Visite du site de la bataille : lecture de paysage pour les troupes en présence et le devoir de mémoire avec les différents monuments

# LES JEUX AU MUSÉE

## JEUX D'OBSERVATION



### DOMINO MÉNEHILDIEU

À partir des personnages de l'histoire de la ville. Il s'agit d'associer des images identiques et de les placer le plus vite possible. Trouver les personnages dans le musée et en ville.



### LE RESTAURATEUR DU BOIS D'ÉPENSE

Reconstituer une œuvre du musée (6 peintures et 6 faïences) en tirant des morceaux d'œuvre et en évitant les attaques du dragon. Précédé par une visite guidée du musée



### QUI EST-CE AU MUSÉE ?

Trouver le personnage de votre adversaire en lui posant des questions. Mais attention, il ne pourra répondre que par oui ou non. Précédé par une visite guidée du musée et retrouver le personnage dans le musée



### LE GISANT : INTRUS AU MUSÉE

Ne pas finir le jeu avec la seule carte n'ayant pas de paire : « le gisant ». 30 œuvres ou objets du musée dans ce jeu. Retrouver dans le musée la première paire posée.

## MÉMORISATION ET RÉVOLUTION



### UNO RÉVOLUTIONNAIRE

Se débarrasser le plus rapidement de ses cartes, composées de personnages du musée, de la ville et de Valmy. Précédé par une visite sur les faïences révolutionnaires et la salle d'histoire.



### SUSPECT : TERREUR À MENOÛ !

Se débarrasser le plus vite de ses cartes, composées de personnages du musée. Chaque carte jouée a un rôle : elle donne un privilège sous l'œil du révolutionnaire. Précédé par une visite autour des objets sur la Révolution : peinture et faïences.



### MEMORY DU MUSÉE

Retourner les cartes à tour de rôle et constituer les paires le plus rapidement possible. Retrouver dans le musée la première paire posée.



### YAM'S DES DEUX ORDRES

Regrouper les dés des personnages du musée pour former les combinaisons gagnantes. Visite guidée musée.

## MÉMORISATION ET LOCALISATION



### LES 7 FAMILLES DU MUSÉE

Constituer le plus de familles du musée : architecture, livre, mobilier, faïence, peinture, objets décoratifs, sculpture. Précédé par une visite guidée du musée.



### QUESTIONS POUR UN MUSÉOPHILE !

Répondre le plus rapidement possible aux questions du musée.  
+ Visite guidée approfondie du musée pour restituer les connaissances.



### DRAGON POURSUIT

Obtenir le plus rapidement une bonne réponse dans chaque catégorie de questions sur le musée. Visite guidée approfondie du musée pour restituer des connaissances.



### MEMORY : C'EST OÙ À MENOÛ ?

Placer les photos sur les cartes d'hier et aujourd'hui en un temps chronométré. Visite de la ville pour restituer les connaissances.

# LES JEUX A VALMY 1792

## JEUX D'OBSERVATION



### DOMINO DE LA RÉVOLUTION

À partir des personnages et des objets de l'histoire de la bataille de Valmy, il faut associer des images identiques et les placer le plus vite possible et avec stratégie.



### DEVINE TÊTE RÉVOLUTIONNAIRE

Chaque enfant devra deviner le personnage ou l'objet qu'il a pioché en posant des questions aux autres joueurs. Visite guidée du Centre historique.



### PERSONNAGE MYSTÈRE

A tour de rôle, les enfants posent une question sur le personnage mystère de leur adversaire. Il ne pourra répondre que par oui ou non. Ils partiront à la rencontre de ces personnages dans le Centre historique. Retrouver le personnage dans le centre historique.



### LOUIS XVI

Former un maximum de paires et éviter de finir le jeu avec la seule carte n'ayant pas de paire : « LOUIS XVI ». Visite guidée du Centre historique.

## MÉMORISATION ET RÉVOLUTION



### LES 7 FAMILLES DE LA RÉVOLUTION

Les enfants s'amuse avec 7 nouvelles familles : personnalités, moulin, objets, lieux, armes, les monuments du site de la bataille et événements. L'objectif est de faire le plus de familles. Visite guidée du Centre historique et/ou du moulin et du site de la bataille.



### CHRONOLOGIE DE LA RÉVOLUTION

Le jeu est constitué de cartes événements datés. Le but est de les placer dans l'ordre chronologique sans connaître la date. Visite guidée du Centre historique.



### MEMORY DE LA RÉVOLUTION

Les cartes sont face cachée, le but est de trouver les paires. Visite guidée du Centre historique.



### YAM'S 1792

Ce yam's est illustré par des images d'objets et portraits de personnalités de la bataille de Valmy. Pour gagner, les enfants doivent former un maximum de combinaisons. Visite guidée du Centre historique.

## IMPROVISATION



### UNO DU SANS-CULOTTE

Se débarrasser le plus rapidement de ses cartes, composées de personnages du Centre historique, du moulin et des monuments. Visite guidée du Centre historique et/ou du site de la bataille.



### TIME'S UP DE LA RÉVOLUTION

Les enfants découvrent le vocabulaire lié à la bataille de Valmy et à la Révolution française. En équipe, ils le restituent en le faisant deviner, en parlant puis en mimant pour faire gagner leurs équipiers. Visite guidée du Centre historique.



### JEU DE L'OYE

Sur un tapis géant, les enfants jouent au jeu de l'oie en respectant les règles de l'époque. Ils découvrent des événements importants de la Révolution française. Visite guidée du Centre historique.



### BINGO DU SANS-CULOTTE

Pour ce jeu il s'agit d'un loto. Les enfants doivent placer un jeton sur la case qui correspond au mot prononcé. Visite guidée du Centre historique et/ou du site de la bataille.

# LES ATELIERS AU MUSÉE

## IMAGINATION AU MUSÉE



### DRÔLES D'ANIMAUX

Les enfants fabriquent et décorent un masque à l'effigie d'un des animaux cachés dans les œuvres du musée. Ils pourront ensuite se déguiser en le portant.

+ À la recherche des animaux cachés dans les œuvres du musée.

### SEIGNEURS ET DAMES AU MUSÉE

Les enfants confectionnent leur propre blason. Marquis, princesse ou chevalier, les enfants créent leurs propres armoiries en choisissant les formes, couleurs et animaux qui les représenteront.

+ Visite guidée du musée accentuée sur les blasons.

### LE PETIT PALÉONTOLOGUE

Les enfants se glissent dans la peau d'un paléontologue, découvrent les animaux venus d'un autre temps et peuvent créer leur propre fossile.

+ Visite guidée sur les fossiles du musée



### LE PETIT LUTHIER

Les enfants se glissent dans la peau d'un luthier, fabricant d'instrument à musique. Ils vont pouvoir créer leur propre instrument et le personnaliser selon leurs goûts.

+ Visite sur les arts libéraux dans le musée.

### LE FAÏENCIER DU BOIS D'ÉPENSE

Les enfants se glissent dans la peau d'un faïencier et peuvent décorer et peindre leur propre assiette.

+ Visite sur les faïences du musée.

## ARTISANAT

### LE PETIT ARTISTE

Les enfants créent leur propre œuvre d'art. Inspirée des œuvres du musée, d'autres œuvres et de leur imagination, les enfants pourront peindre, dessiner, colorier et coller au gré de leur créativité.

+ Visite guidée sur les peintures du musée.



## AU XVIII<sup>e</sup> SIÈCLE

### LE PETIT SAVANT

Les enfants découvrent l'esprit scientifique et collectionneur du XVIII<sup>e</sup> siècle, en fabriquant leur propre cabinet de curiosité à base d'éléments naturels et d'origami.

+ Visite guidée de la salle des collections du musée.

### MARQUIS ET MARQUISES

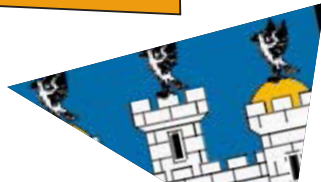
Les enfants se préparent pour un bal masqué du XVIII<sup>e</sup> siècle. Ils créent ainsi leur propre masque en y ajoutant des couleurs, en y collant des plumes, rubans, paillettes et autres décorations.

+ Visite d'un salon du XVIII<sup>e</sup> siècle.

### L'ATELIER DU RÉVOLUTIONNAIRE

À l'instar du drapeau français pendant la Révolution française, les enfants vont créer leur propre drapeau, en choisissant leurs couleurs et symboles.

+ Visite guidée sur la Révolution et ses symboles.





# LES ATELIERS A VALMY 1792

8 - 12 ans

## CHASSE AUX ENIGMES : A LA RECHERCHE DES LETTRES PERDUES

Les enfants découvrent le site de la bataille et ses monuments en résolvant des énigmes. Une fois les énigmes correctement résolues, ils obtiennent des syllabes qui permettent de reformer une célèbre phrase de la Révolution française et de trouver le trésor.

+ Visite guidée du Centre historique.

## CERF-VOLANT

Les enfants fabriquent un cerf-volant en utilisant différents matériaux. Ils pourront ensuite le décorer comme ils le souhaitent.

+ Visite guidée du moulin.

## COCARDE ET GUIRLANDE DE FANIONS

Les enfants fabriquent une cocarde en papier ainsi qu'une guirlande de fanions aux couleurs nationales.

+ Visite guidée du Centre historique.

## BONNET PHRYGIEN

Les enfants deviennent des petits sans-culottes. Ils confectionnent leur bonnet phrygien et la cocarde aux couleurs tricolores.

+ Visite guidée du Centre historique.

## MANCHE À AIR

Les enfants fabriquent leur propre manche à air en forme de «carpe koï (poisson)» en papier de soie.

+ Visite guidée du moulin.

## MOULIN À VENT

Les enfants fabriquent un petit moulin à vent en papier. Ils pourront ensuite le décorer comme ils le souhaitent.

+ Visite guidée du moulin.

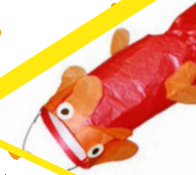
## MEUNIER ARTICULÉ

Les enfants assemblent leur propre petit «GUS», un meunier articulé en assemblant les bras et les jambes. Ils pourront ensuite le colorier.

+ Visite guidée du moulin.

7 - 12 ans

3 - 6 ans



# INFOS PRATIQUES

## LES SERVICES PUBLICS

Nous rencontrer,  
nous contacter...

Vous souhaitez réserver une visite ou être accompagné dans la réalisation d'un projet pédagogique ? Contactez-nous du mardi au vendredi, de 9h à 12h et de 14h à 17h :



-  Service éducatif : Cynthia Pourreau
-  [mediationmah@alleedescouleurs.com](mailto:mediationmah@alleedescouleurs.com)
-  03 26 60 62 97
-  [www.mmc-menou.com](http://www.mmc-menou.com)
-  Professeur-relais : Christelle Druet
-  Professeur relais :  
[christelle.druet@ac-reims.fr](mailto:christelle.druet@ac-reims.fr)



-  Service éducatif : Pauline Ledru
-  [contact@valmy1792.com](mailto:contact@valmy1792.com)
-  03 26 60 36 57 ou 0628 18 18 50
-  [www.valmy1792.com](http://www.valmy1792.com)
-  Professeur-relais : Emilie Langlet
-  Professeur relais :  
[emilie-antoinet.langlet@ac-reims.fr](mailto:emilie-antoinet.langlet@ac-reims.fr)

## COMMENT VISITER NOS SITES ?

### Les visites guidées et les ateliers :

Pour l'accueil des classes, l'effectif sera divisé en groupes. Les élèves travaillent sur les thématiques sélectionnées par le professeur. Nous nous chargeons de l'encadrement des ateliers ayant une contrainte technique (atelier artistique, visite du moulin, etc.).

Les ateliers artistiques et les expérimentations destinés aux scolaires ont pour objectif de permettre aux élèves de réinvestir les contenus des visites guidées.

# INFOS PRATIQUES

## Les journées thématiques :

Pour l'accueil des classes, l'effectif sera divisé en groupes. Les élèves travaillent sur les thématiques sélectionnées par le professeur. Nous nous chargeons de l'encadrement des ateliers ayant une contrainte technique (atelier artistique, visite du moulin, etc.).

Si l'effectif dépasse 30 élèves, il faudra prévoir une troisième activité sur chaque site (visite guidée, atelier créatif ou atelier ludique).

## RÉSERVER VOTRE VISITE

La réservation est obligatoire pour les groupes, au minimum 3 semaines avant le déplacement.

Les visites sont proposées en priorité :

- au Musée d'Art et d'Histoire : du mardi au vendredi, de 9h à 17h.
- au Centre historique Valmy 1792 : du mardi au vendredi, de 9h à 12h30.

La capacité d'accueil maximale de chaque structure est de deux classes soit 60 élèves.

## Votre visite :

Il est demandé aux groupes de se présenter à l'accueil du Centre historique Valmy 1792 et du Musée d'Art et d'Histoire à l'heure convenue entre le professeur et le médiateur culturel. En cas de retard, merci de prévenir le Centre historique Valmy 1792 ou le Musée d'Art et d'Histoire au plus vite. En cas de retard de plus de 30 minutes, le service des publics ne garantit plus l'intégralité de la visite.

## NOS SERVICES



Arrêt-minute bus et longue durée

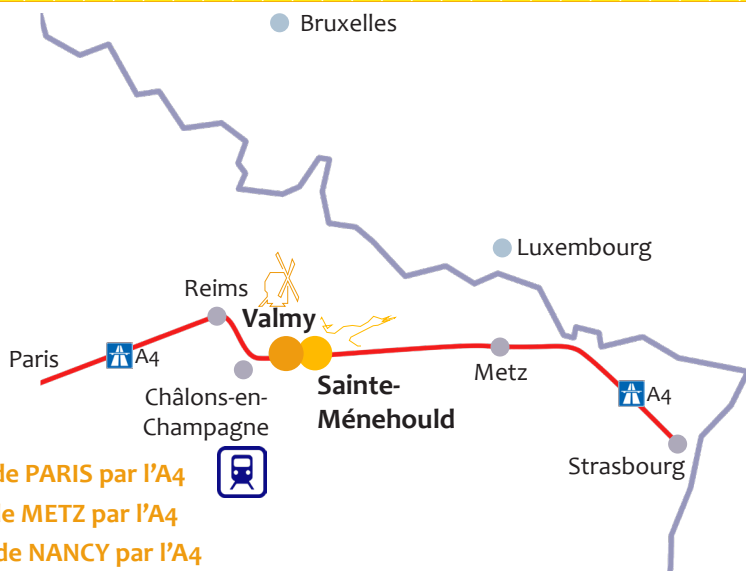


Librairie, cartes postales, produits du terroir, souvenirs et cadeaux pour petits et grands.



Pique-nique gratuit en extérieur à Valmy et Sainte-Ménéhould, salle gratuite sur réservation à Sainte-Ménéhould, salle sur réservation à Valmy (60€).

# OÙ NOUS TROUVER



- ◇ à 2h15 de PARIS par l'A4
- ◇ à 1h15 de METZ par l'A4
- ◇ à 1h40 de NANCY par l'A4
- ◇ à 45 min de VERDUN par l'A4
- ◇ à 1 heure de REIMS par l'A4
- ◇ à 35 minutes de CHÂLONS-EN-CHAMPAGNE par la départementale 3

 **MUSÉE**  
D'ART ET D'HISTOIRE

✉ Musée d'Art et d'Histoire  
Place du général Leclerc  
51800 SAINTE-MÉNEHOULD

☎ 03 26 60 62 97

🌐 [www.mmc-stemenould.com](http://www.mmc-stemenould.com)

📘 @museemediacyber

 **CENTRE HISTORIQUE**  
**VALMY 1792**

✉ Centre historique Valmy 1792  
24 rue Kellermann  
51800 VALMY

☎ 03 26 60 36 57

🌐 [www.valmy1792.com](http://www.valmy1792.com)

📘 @valmy1792