

DOSSIER PÉDAGOGIQUE

DONJON DE NIORT



2023-2024



niort agglo
Agglomération du Niortais

	Cycle 2
Français	• Écouter pour comprendre des messages oraux • Participer à des échanges • Comprendre un texte • Pratiquer différentes formes de lecture
Arts Plastiques	• La représentation du monde • La narration et le témoignage par les images
Questionner le monde	• Se repérer dans l'espace et le représenter • Situer sur un lieu, sur une carte • Se repérer dans le temps et le mesurer • Repérer et situer quelques événements dans un temps long
Mathématiques	• Comparer, estimer, mesurer des longueurs, des durées • Se repérer et se déplacer en utilisant des repères et des représentations
	Cycle 3
Français	• Écouter pour comprendre un message oral, un propos, un discours, un texte lu • Parler en prenant en compte son auditoire • Lire avec fluidité • Comprendre des textes, des documents et des images et les interpréter • Enrichir le lexique
Arts Plastiques	• Les fabrications et la relation entre l'objet et l'espace • La matérialité de la production plastique et la sensibilité aux constituants de l'œuvre
Mathématiques	• Comparer, estimer, mesurer des grandeurs géométriques avec des nombres entiers et des nombres décimaux : longueur (périmètre), aire, volume, angle • (Se) repérer et (se) déplacer dans l'espace en utilisant ou en élaborant des représentations
Histoire des Arts	• Dégager d'une œuvre d'art ses principales caractéristiques techniques et formelles • Relier des caractéristiques d'une œuvre d'art au contexte historique et culturel de sa création • Se repérer dans un musée, un lieu d'art, un site patrimonial
Histoire	• Le temps des rois

	Cycle 4
Français	• Lire des œuvres littéraires et fréquenter des œuvres d'art • Enrichir et structurer le lexique • Culture littéraire et artistique : agir sur le monde (en lien avec la programmation annuelle en histoire (thème 2 : Société, Église et pouvoir politique dans l'occident féodal (XIe-XVe s.) , des extraits d'œuvres de l'époque médiévale, chansons de geste ou romans de chevalerie)
Arts Plastiques	• La représentation : images, réalité et fiction
Mathématiques	• Espace et géométrie : représenter l'espace
Histoire des Arts	• Formes et circulations artistiques (IXe-XVe s.) • État, société et modes de vie (XIIIe-XVIIIe s.)
Histoire	• Chrétientés et islam (VIe-XIIIe s.), des mondes en contact • Société, Église et pouvoir politique dans l'occident féodal (XIe-XVe s.)

	Piliers de l'Éducation Artistique et Culturelle
Fréquenter	• Cultiver sa sensibilité, sa curiosité et son plaisir à rencontrer des œuvres • Échanger avec un professionnel de l'art et de la culture • Identifier la diversité des lieux et des acteurs culturels de son territoire
Pratiquer	• Utiliser des techniques d'expression artistique adaptées à une production • Mettre en œuvre un processus de création • Concevoir et réaliser la présentation d'une production • S'intégrer dans un processus collectif • Réfléchir sur sa pratique
S'approprier	• Exprimer une émotion esthétique et un jugement critique • Utiliser un vocabulaire approprié à chaque domaine artistique ou culturel • Mettre en relation différents champs de connaissances • Mobiliser ses savoirs et ses expériences au service de la compréhension de l'œuvre



CONSTRUISONS ENSEMBLE VOTRE VISITE

TRAVAIL SUR PROJET

Notre équipe de médiation est à la disposition des enseignants et des responsables de groupes pour leur faciliter la conception de projets pédagogiques répondant ainsi aux demandes de chacun.

Des activités pédagogiques, diversifiées et ludiques, adaptées à tous, sont proposées en lien avec l'actualité culturelle des musées du territoire de Niort Agglo.

Un empêchement ? Merci de nous prévenir 48 heures à l'avance afin que nous puissions proposer votre créneau à une autre classe.

Un retard ? Tout retard doit être signalé et entraînera de fait une visite écourtée.

Merci de prévoir un nombre d'accompagnateurs suffisant au bon déroulé de la visite

LES POINTS CLÉS



Le Donjon est un bâtiment historique qui ne dispose pas de toilettes publiques



Le Donjon n'est pas en mesure d'accueillir une personne en fauteuil ou avec des difficultés à monter les escaliers



Possibilité de pique-niquer avec votre classe autour des Halles du marché (sauf le jeudi)



Navette Centre ville - Arrêt Halles

VISITES THÉMATIQUES GUIDÉES



LE DONJON DE NIORT

UNE FORTERESSE MÉDIÉVALE

Un Donjon ? Quelle drôle de maison ! Pourquoi des tours si hautes, des murailles aussi épaisses et toutes ces pièces ? Grâce à des mots adaptés au niveau de chacun, l'équipe de médiatrices vous fera découvrir les secrets de la plus grande bâtisse niortaise.



Entre 1h et 2h de visite par groupe

Pour qui : Cycle 2-3, Collège, Lycée, IME, Centre de loisirs



UNE OBLIGATION POUR SURVIVRE

Imprenable la forteresse ? Avec ses éléments de défense architecturaux, le Donjon de Niort savait résister aux attaques. De leur côté, les ennemis ne manquaient pas de ressources pour attaquer de tels monuments.



Entre 1h et 2h de visite par groupe

Pour qui : Cycle 2-3, Collège, Lycée, IME, Centre de loisirs



BÂTIR AU MOYEN-ÂGE

UN SAVOIR-FAIRE PARTICULIER

Quelles étaient les techniques de construction au Moyen-Âge ? À travers la lecture du document, venez apprendre et comprendre le vocabulaire de l'architecture du Donjon de Niort.



Entre 1h et 2h de visite par groupe

Pour qui : Cycle 2-3, Collège, Lycée, IME, Centre de loisirs

L'HISTOIRE DU DONJON

LE DONJON DE NIORT A SUBI DE MULTIPLES TRANSFORMATIONS DEPUIS SA CONSTRUCTION. IL A ÉTÉ UN LIEU D'HÉBERGEMENT DE SOLDATS PUIS UNE PRISON JUSQU'À DEVENIR UN MUSÉE.

Xe-XIe s.

Construction en bois du premier Donjon de Niort.



1152

Mariage d'Aliénor d'Aquitaine et d'Henri Plantagenêt.
Ils deviennent Roi et Reine d'Angleterre en 1154.



1180-1220

Construction du Donjon en pierre par Henri II Plantagenêt et ses fils Richard Cœur de Lion et Jean Sans Terre.

1373

Guerre de 100 ans. Bertrand du Guesclin reprend la ville de Niort aux Anglais.

1568-1569

Guerres de religion : Niort devient protestante après les différents sièges de la ville.

1712

Le Donjon devient une prison.



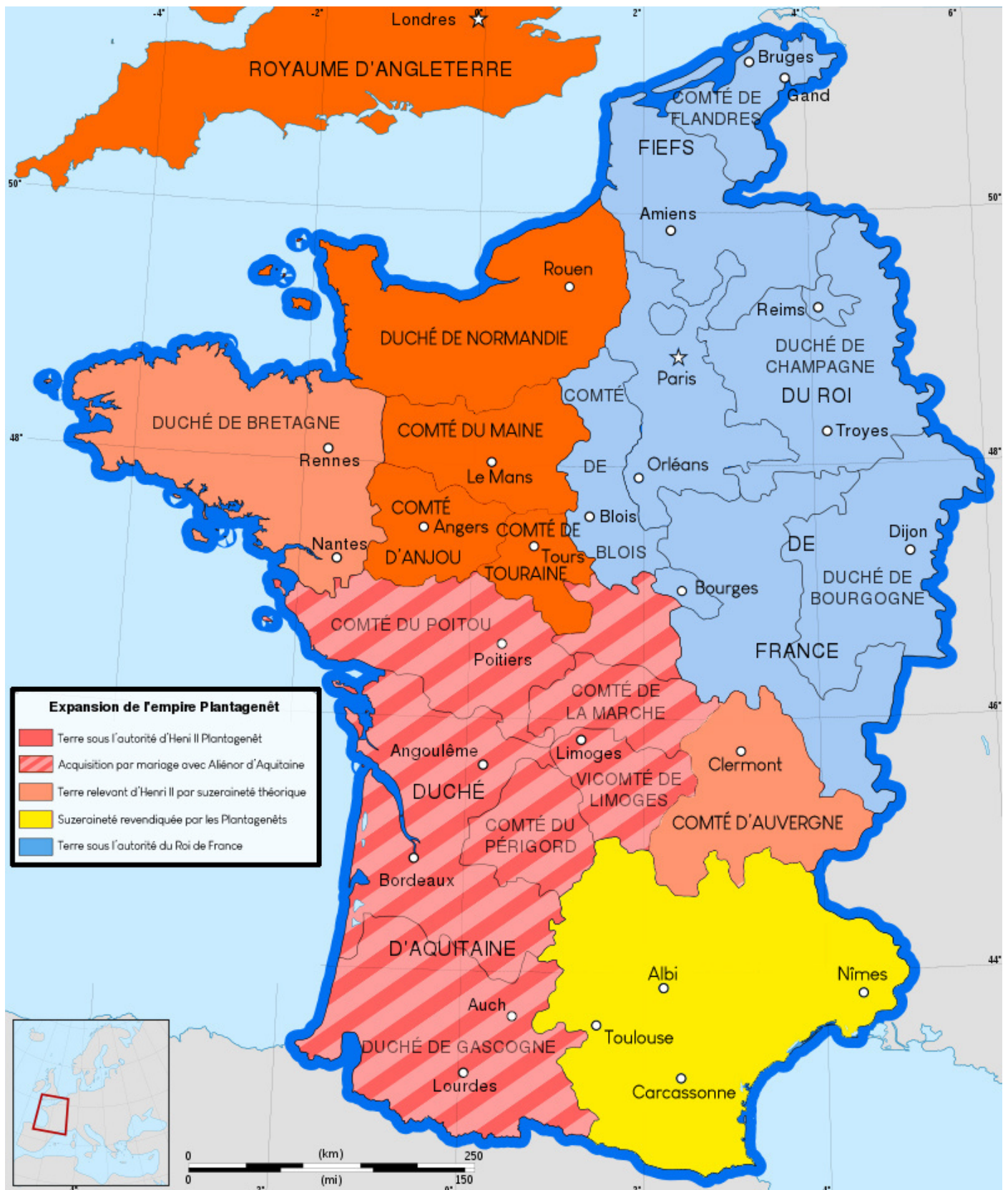
1842

Construction de la prison de Niort. Les prisonniers quittent le Donjon.

1896

Le Donjon devient un musée ethnographique.

L'EMPIRE PLANTAGENÊT

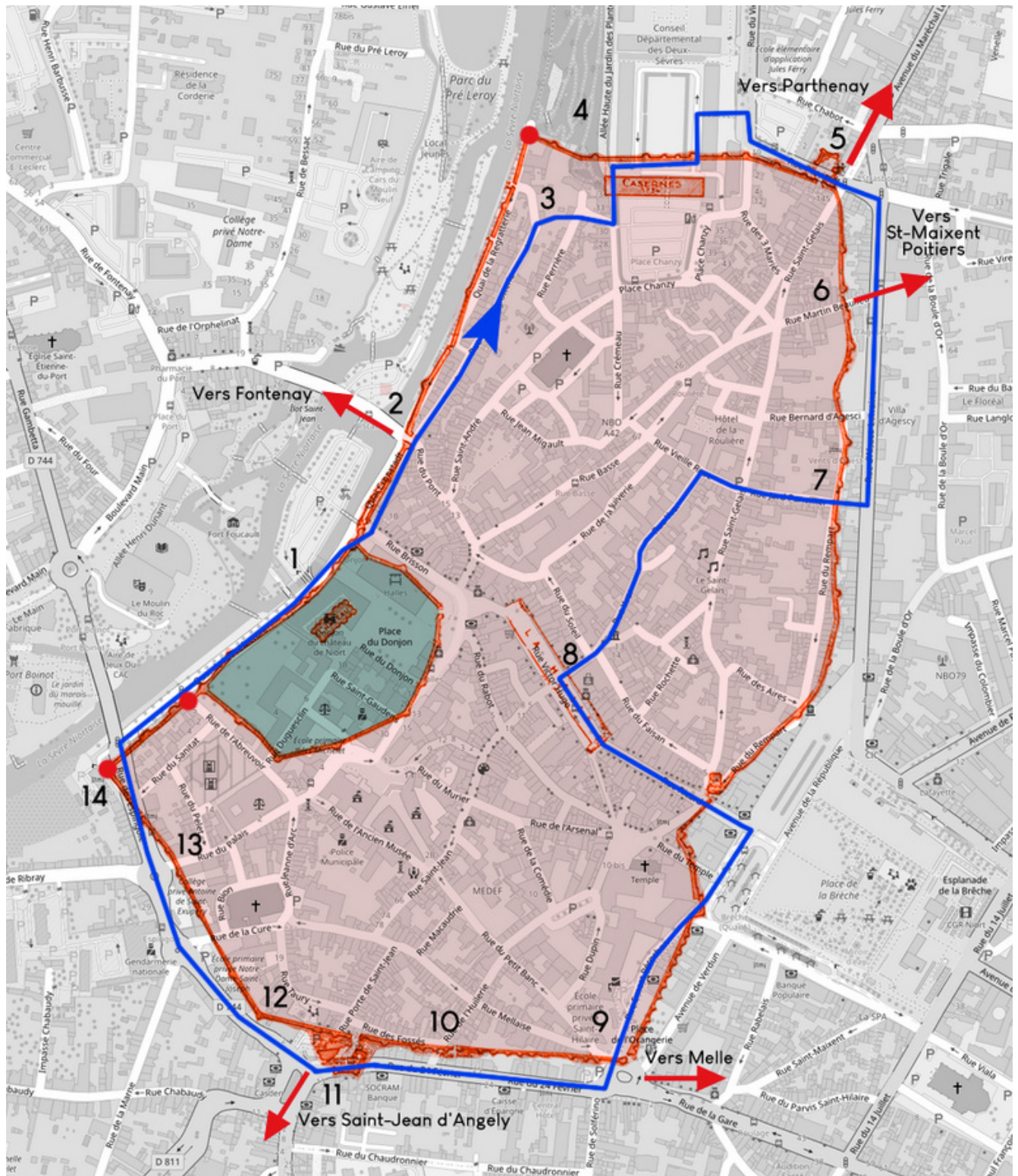


LA VILLE MÉDIÉVALE

Niort était une ville stratégique à la frontière entre l'Aunis et le Poitou et accessible par la Sèvre Niortaise.

1199 : Première mention de la fortification de la ville.

L'enceinte avait un rôle militaire mais aussi un rôle fiscal avec un droit de barrage qui permettait de percevoir une taxe sur les marchandises entrant dans la ville.



— Périmètre des remparts

— Tracé du parcours

LES CARACTÉRISTIQUES DU REMPART

La muraille

La muraille a été construite avec de la pierre calcaire prélevée sur place. De nombreuses carrières ont été découvertes dans le sous-sol de Niort.

Longueur : 2,7 km.

Hauteur : 10 mètres de haut en moyenne.

Épaisseur : 2 mètres en moyenne.

Les fossés

La muraille de la ville de Niort était entourée de fossés secs.

Largeur : 14 mètres.

Profondeur : 8 mètres en moyenne.

Les tours

88 tours rondes à archères.

Une soixantaine de tours hémi-circulaires d'un diamètre de 3-4 mètres espacées en moyenne de 40 mètres.

2 tours rectangulaires.

LE PARCOURS

Nous vous proposons de partir à la découverte des anciens remparts de la ville. Munissez-vous du plan du parcours et laissez-vous guider dans les rues de Niort.

Vous partez du Donjon **1**

Marchez le long du quai. Sur votre droite : la rue du Pont.

C'est ici que se trouvait la porte ouest de la ville : La porte du Pont. **2**



Prenez la rue de la Regratterie.

Au bout de cette rue, vous arriverez au pied d'un escalier. Sur votre gauche, la rue de la Poterne (petite porte intégrée aux murailles de façon discrète pour permettre aux habitants de sortir de l'enceinte) qui permettait aux tanneurs de rejoindre la rivière. **3**



Prendre les escaliers et tourner sur votre gauche en haut des marches pour prendre la rue Perrière.

Vous arrivez sur la Place Chanzy. Sur votre gauche, un portail. Empruntez-le et descendez dans le jardin des Plantes pour observer les vestiges des remparts de Niort. **4**



Poursuivez votre parcours. Vous arriverez en haut de la rue Saint-Gelais qui matérialise la Porte Saint-Gelais (la porte nord de la ville). Elle permettait de partir en direction de Parthenay. **5**

LE PARCOURS

Rendez-vous rue Alsace-Lorraine.

Traversez la route pour marcher côté pair. Passez le bâtiment de la Maison Départementale des Personnes Handicapées (MDPH) des Deux-Sèvres.

Sur votre droite, la rue Martin-Beaulieu. Ici se trouvait une porte secondaire de la ville : la porte de Souché qui permettait de rejoindre le village très ancien de Souché et Poitiers. **6**



Descendez encore un peu la rue Alsace-Lorraine jusqu'au n°54.

Regardez sur votre droite, vous verrez trois vestiges des remparts de Niort : un pan de mur, une tour hémi-circulaire et une tour carrée. **7**



LE PARCOURS

Traversez la route et prenez la rue Jard-Panvillier puis rue Vieille Rose.

Tournez sur votre droite rue Yvers.

Descendez la rue jusqu'aux rues piétonnières. Devant vous, au sol, les marques de l'emplacement des halles de Niort. **8**



Poursuivez rue Victor Hugo pour rejoindre la place de la Brèche. Tournez sur votre droite rue Ernest Pérochon. Au bout de la rue se trouvent la rue Mellaise et la porte Mellaise (une des portes principales de la ville qui menait vers Melle). **9**



Marchez rue du 24 février. La porte Dorée (porte secondaire) se trouvait au bout de la rue de l'Huilerie. **10**



LE PARCOURS

Rendez-vous Place Saint-Jean où se trouvait une autre porte principale de la ville : La Porte Saint-Jean qui conduisait à Saint-Jean-d'Angély. Au sol, les traces d'une barbacane en forme de trapèze. **11**



LE PARCOURS

Repartez vers la Sèvre en prenant la rue Général Largeau. Vous y découvrirez une tour hémicirculaire au n°12. **12**



Au bout de la rue du Palais, sur votre droite, se trouvait la porte secondaire dénommée Porte Ribraise (presqu'en face de la rue de Ribray actuelle). **13**



Descendez la rue de l'Espingole jusqu'au feu de signalisation. Traversez la route pour rejoindre l'Hôtel du Moulin. Descendez les escaliers, vous y découvrirez les vestiges d'une tour ronde. **14**

Longez le quai pour retrouver le Donjon. **1**

Votre tour des remparts est maintenant terminé.



Vestiges de la Tour de l'Espingole

LE LEXIQUE DU DONJON

BARBACANE

Petit ouvrage de fortification avancée, le plus souvent de plan circulaire, qui protégeait un passage, une porte ou poterne.

BASSE-COUR

Lieu d'habitation et de production des personnes qui travaillaient pour le château (paysans et artisans), séparé par un fossé du cœur de la forteresse contenant les bâtiments nobles.

BRETÈCHE

Petit avant-corps rectangulaire en avancée sur un mur fortifié, permettant un tir vertical à la base de la muraille.

CHEMIN DE RONDE

Passage protégé au sommet des fortifications permettant de surveiller les alentours du château.

COURTINE

Une courtine est un mur de fortification qui relie deux tours. La courtine est souvent couronnée de mâchicoulis et d'un parapet crénelé, constitué d'une alternance de créneaux et de merlons.

CRÉNEAUX - MERLONS

Éléments architecturaux situés au sommet des fortifications. Le merlon est la partie pleine derrière laquelle on pouvait se protéger des tirs ennemis. Le créneau est la partie creusée par laquelle on pouvait tirer.

DONJON

Principale tour fortifiée d'un château, à la fois lieu de refuge et habitation du seigneur dont il représente la puissance.

DOUVES

Fossé, originellement rempli d'eau, autour d'un château. Sans eau, il s'agit de fossé ou de douves sèches.

HERSE

Grille en bois ou en fer située devant une porte et pouvant s'abaisser rapidement pour barrer l'accès à l'ennemi.

MÂCHICOULIS

Ouverture de forme variable située au sommet des fortifications par laquelle on jetait des projectiles sur les assaillants.

MEURTRIÈRE (OU ARCHÈRE)

Ouverture longue et étroite pratiquée dans un mur fortifié pour permettre le tir à l'arc depuis l'intérieur des tours.

PONT-LEVIS

Pont mobile pouvant s'abaisser pour franchir le fossé ou se relever pour isoler le château.

ATTAQUER AU MOYEN-ÂGE

LE TRÉBUCHET

Il s'agit d'un engin d'attaque, utilisé pour détruire les murailles et permettre l'assaut. C'est l'engin de jet le plus puissant de l'époque ; il fonctionne toujours sur le principe du balancier, actionné uniquement par un contrepoids mobile de plusieurs tonnes.



<https://armedieval.net>

LE MANGONNEAU

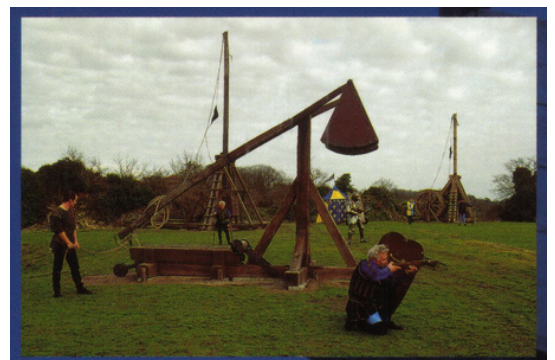
Cette machine comporte un contrepoids fixe de plusieurs tonnes, auquel on rajoute parfois des cordes pour accélérer le mouvement et permettre un meilleur décrochement du système de fronde. Ces premiers engins de jet ne sont pas très bien équilibrés.



<https://armedieval.net>

LE COUILLARD

C'est la machine à contrepoids la plus perfectionnée qui ait jamais existé. Ses deux huches (ou bourses) articulées facilitent la manutention de l'engin en divisant par deux les charges à manier. Actionnée par une équipe de quatre hommes, sa cadence de tir est quatre à cinq fois supérieure à celle du trébuchet.



<https://armedieval.net>

ATTAQUER AU MOYEN-ÂGE

ARBALÈTE À TOUR

Elle est surtout utilisée lors des sièges pour détruire armes et engins de siège. Un treuil (ou tour, d'où son nom) est utilisé pour tendre l'arc. Deux hommes étaient nécessaires pour son maniement.



<https://armedieval.net>

BEFFROI

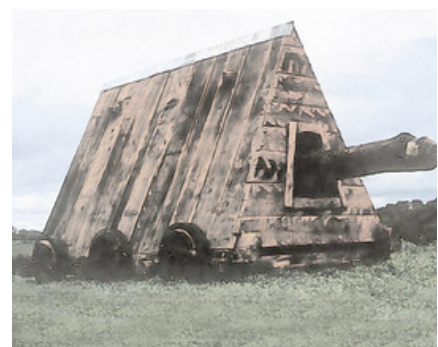
Connu depuis l'Antiquité, le beffroi peut être de construction simple ou devenir une véritable forteresse roulante, avec un bélier à sa base, plusieurs étages abritant une centaine d'archers.



<https://armedieval.net>

BÉLIER

Sa charpente recouverte de matériaux peu inflammables protège les assaillants des projectiles lancés des murailles par les assiégés. Le bélier peut aussi s'attaquer aux parties des remparts les plus vulnérables.



<https://armedieval.net>

À TOI DE JOUER

Dessine le bas du corps d'Aliénor d'Aquitaine et d'Henri II Plantagenêt



À TOI DE JOUER

LE DONJON

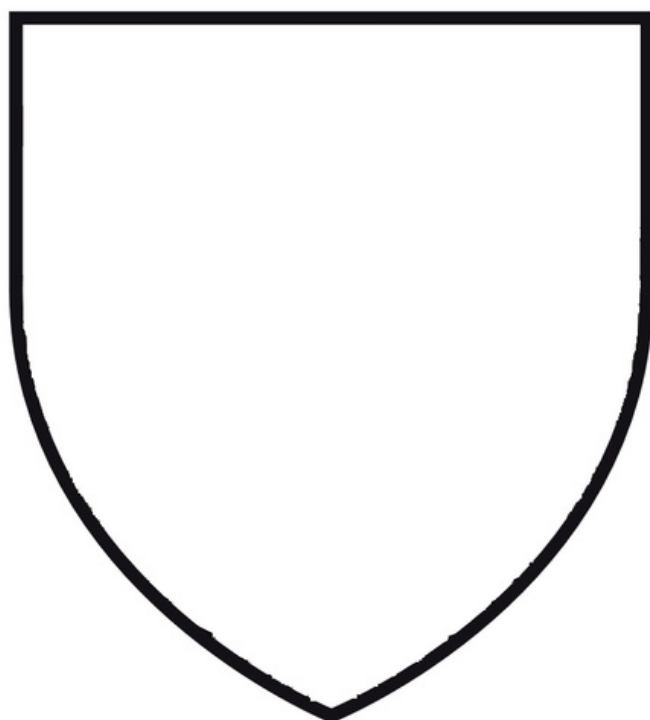
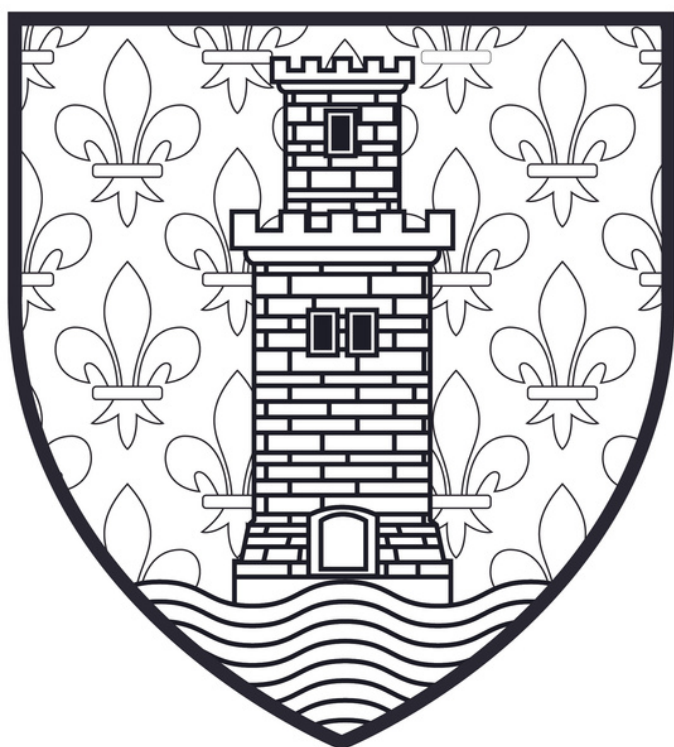
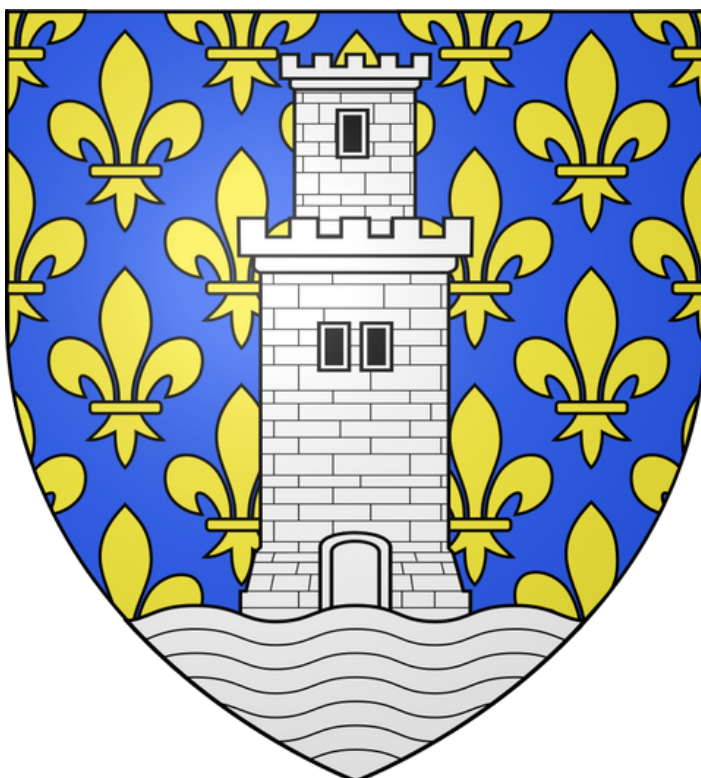
T	E	C	A	L	I	E	N	O	R	N	V	Z	L
D	T	O	U	R	S	M	U	S	E	E	G	U	Y
V	I	L	L	E	R	E	M	P	A	R	T	S	S
O	G	R	O	I	L	N	O	R	E	I	N	E	H
N	J	B	F	E	Y	T	Q	B	L	A	S	O	N
D	E	L	U	U	W	C	R	E	N	E	A	U	X
X	I	K	P	R	I	S	O	N	K	W	Y	R	W
Y	M	O	Y	E	N	Â	G	E	N	U	L	T	E
W	P	J	D	B	H	T	B	X	M	O	R	B	V
G	U	E	R	R	E	S	T	B	H	E	N	R	I
E	X	P	Y	T	R	M	J	D	O	N	J	O	N
M	A	K	S	J	N	G	B	C	C	K	F	S	D
D	V	Y	I	C	C	X	N	I	O	R	T	B	C
G	H	O	M	E	U	R	T	R	I	E	R	E	S

educol.net

ALIENOR	BLASON
CRENEAUX	DONJON
GUERRES	HENRI
MEURTRIÈRES	MOYENÂGE
MUSÉE	NIORT
PRISON	REINE
REMPARTS	ROI
TOURS	VILLE

À TOI DE JOUER

La ville de Niort possède son propre blason : un fond azur (bleu), des fleurs de lys or, une tour évocatrice des deux tours du Donjon et au pied des ondes représentant la Sèvre Niortaise.



Colorie le blason avec les couleurs de ton choix

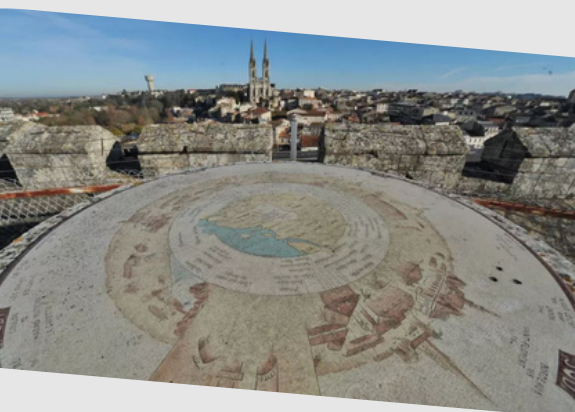
Dessine ton propre blason

À BIENTÔT



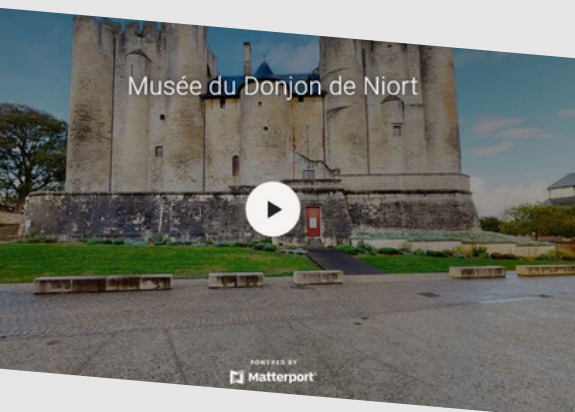
VOS INTERLOCUTRICES

Service médiation des musées Bernard d'Agesci et du Donjon
5 rue du Guesclin 79000 Niort
05.49.78.72.09
mediation-musees@agglo-niort.fr
<https://musees.niortagglo.fr/musee-du-Donjon>



RÉSERVATION EN LIGNE

<https://niortagglo.fr/sortir-visiter/patrimoine-et-musees/formulaires-de-pre-reservation/formulaire-de-pre-reservation-groupe-scolaire/index.html>



VISITE VIRTUELLE DU DONJON

<https://musees.niortagglo.fr/musee-du-Donjon/decouvrir-le-monument/index.html>

