

Entre Saumur et Poitiers



☎ 05 49 22 89 81



NOS SERVICES DÉDIÉS À L'ACCUEIL DE GROUPES



Site visitable par tous temps, salles climatisées.



Le Château de Monts sur Guesnes est ouvert d'avril à octobre. Visites possibles toute l'année sur réservation.



Durée de visite estimée : Demi-journée ou journée complète. Possibilité d'adapter notre circuit de visite et nos ateliers.



Groupes enfants, scolaires : 6,50 € Tarif appliqué à partir de 20 pers. Gratuité accordée pour accompagnateurs, chauffeurs (sous conditions).



Site entièrement accessible : Ascenseurs, toilettes adaptées PMR, places de stationnement PMR



Tables de pique-nique à disposition à l'extérieur du site Parking Bus

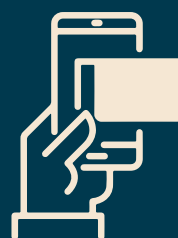
pass culture pour les scolaires de la 4^{ème} à la Terminale

OFFRE DISPONIBLE SUR LA PLATEFORME ADAGE / PASS CULTURE

Demandez votre devis personnalisé : pro@chateau-monts-sur-guesnes.com

1, allée des Marronniers - 86420 Monts-sur-Guesnes

CHATEAU-MONTS-SUR-GUESNES.COM



Le Château de Monts sur Guesnes est exploité par Sites & Cie via la SARL Cie du Poitou.

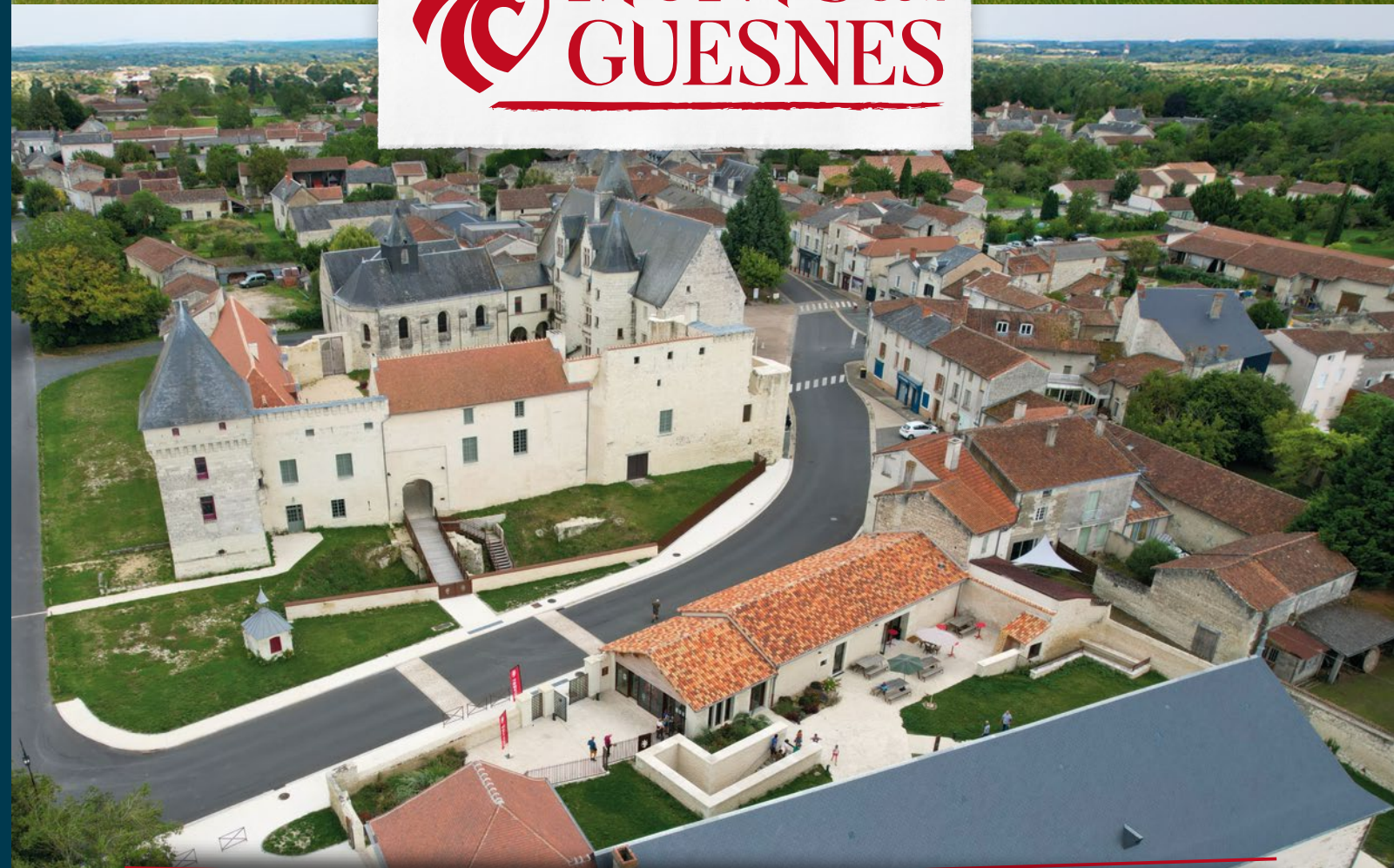
Fermeture de la vente de billet d'entrée 1h avant la fermeture du site. La direction se réserve le droit de repousser ou d'anticiper l'horaire de fermeture annoncé. L'accès au site implique l'acceptation et le respect du règlement intérieur affiché à l'entrée. Ne pas jeter sur la voie publique - Imprimé sur du papier PEFC® issu de forêts durablement gérées.

UNE ÉPOPÉE HISTORIQUE & NUMÉRIQUE

Photos : ZEBRELLES



**CHÂTEAU DE
MONT'S SUR
GUESNES**



OFFRE GROUPES SCOLAIRES 2025



Accueil	Boutique	1 Aliénor, une vie, un destin	5 Histoire de cartes	9 Au banquet d'Aliénor (séances toutes les 20 min.)	Espace jeux médiévaux en bois
Toilettes	Tunnel	2 La Seigneurie du château	6 Détours et lumières	10 Salle des jeux jeux de plateau, jeu des senteurs, la cuisinière...	Parcours du chevalier (pour enfants de 3 à 8 ans)
Café - Bar	Gîtes	3 Les chevaliers (jeux interactifs à partir de 7 ans)	7 Fresque dynamique	11 La Guerre de Cent Ans (séances toutes les 20 min.)	Engins de siège et Archerie (démonstrations selon planning)
Parking (gratuit) Adapté aux bus		4 Les arts (jeux interactifs à partir de 12 ans)	8 Ruban du temps	Costumerie	

Le long d'un parcours d'une dizaine de salles réparties dans deux bâtiments (2 ailes du château et ses anciennes écuries), les visiteurs se familiarisent avec l'Histoire du Poitou.

De l'Antiquité à nos jours, chaque période est évoquée de façon didactique, au travers de films d'animation, maquettes, projections monumentales et fresque dynamique...

Deux films immersifs mettent l'accent sur des moments clés pour comprendre le Moyen-Age poitevin :

“Le banquet d'Aliénor” et “La Guerre de Cent ans”.

2 SALLES IMMERSIVES

vivre l'histoire pour mieux l'apprendre !



LA GUERRE DE CENT ANS

Sur un écran de 18 mètres de long, vivez l'une des périodes les plus mouvementées de la fin du Moyen-Age : la Guerre de Cent ans.

Un condensé d'histoire dynamique et vibrant dans une salle à 360°

PISTES PÉDAGOGIQUES

114 ans d'une “guerre” qui opposa es royaumes de France et d'Angleterre à la suite du règne de la dynastie Plantagenêt

Jeanne d'Arc à Poitiers



Séances toutes les 23 minutes



Capacité : 30 personnes



AU BANQUET D'ALIENOR

En 1204, afin d'appuyer Jean Sans Terre, le futur Souverain, Aliénor d'Aquitaine se rend à Niort afin de confirmer la charte de Franche-commune accordée aux Niortais. Les visiteurs du Château de Monts sur Guesnes sont invités à s'installer au banquet qui s'était tenu à cette occasion.

PISTES PÉDAGOGIQUES

Le repas des nobles au XII^e siècle (mets et vins, troubadours et arts de la table)

L'influence d'Aliénor d'Aquitaine sur la géopolitique

Les arts au Moyen-Âge : Troubadours et trouvères



Séances toutes les 15 minutes



Capacité : 20 personnes



ALIENOR, UNE VIE, UN DESTIN

12 films d'animations • les dates clés des 82 ans de la vie de "La Grand-Mère de l'Europe"
1 projection murale sur la généalogie d'Aliénor avec, à travers sa descendance, l'ampleur de son influence au fil des siècles.



20 minutes



Capacité :
30 personnes

PISTES PÉDAGOGIQUES

L'arbre généalogique
Aliénor et le Royaume de France et d'Angleterre



LA SEIGNEURIE DU CHATEAU

1 film d'animation • présentation du fonctionnement des seigneuries et leurs évolutions au fil des siècles.
Reproductions de cartes et plans du Château du XVII^e avec pour exemple la seigneurie de Monts-sur-Guesnes et l'évolution des différentes parties du château.



20 minutes



Capacité :
15 personnes

PISTES PÉDAGOGIQUES

La pyramide vassalique et le rôle du seigneur dans sa châtellenie



LA FRESQUE DU TEMPS

Fresque discursive animée projection artistique des grands événements de l'histoire locale. Vitrines "reproductions des artefacts les plus significatifs des musées poitevins. Ecrans didactiques" de -130 000 ans à notre époque, informations sur les faits marquants du Poitou ; quizz sur l'Histoire du Poitou



Séances toutes les 20 minutes



Capacité :
30 personnes

PISTES PÉDAGOGIQUES

Les grands personnages de l'Histoire poitevine : Sainte Radegonde, Rabelais, Descartes...

Les grandes étapes chronologiques du Poitou

L'essor industriel du XIX^e siècle

“ Une aventure grand public où les férus d'Histoire côtoient les apprentis chevaliers dans un dispositif scénographique original et spectaculaire. ”



HISTOIRE DE CARTES

Projection
Le Poitou : de cartes en cartes sont évoqués la topographie, la géopolitique et les grands mouvements de population.



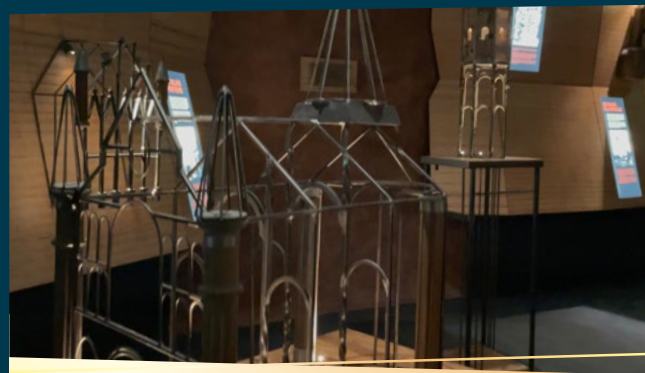
15 minutes



Capacité :
20 personnes

PISTES PÉDAGOGIQUES

Le Poitou Gallo-romain
La lutte de pouvoir et la division des provinces



DETOURS & LUMIERE

Représentation artistique avec des matériaux de récupération des principaux monuments du Poitou médiéval encore visibles à ce jour.



15 minutes



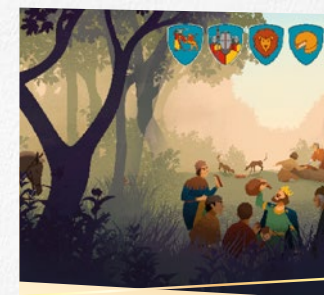
Capacité :
20 personnes

PISTES PÉDAGOGIQUES

Les édifices du Poitou médiéval : entre défense et culte catholique.

ESPACES LUDO-PEDAGOGIQUES

Les défis des chevaliers, les arts au Moyen-Age (enluminure, poésie, troubadours...); Salle des jeux avec jeux de plateau en bois, trou madame, jeu de l'équilibre, billard hollandais et costumerie pour tester tunique, surcot, coiffe et casques . Des espaces pour apprendre en s'amusant !



JEUX INTERACTIFS

Jeux interactifs sur 2 espaces muraux pour s'initier aux droits et devoirs du guerrier médiéval.
6 écrans pour aborder de façon ludique l'enluminure, la poésie, les troubadours, la polyphonie

PISTES PÉDAGOGIQUES

Les croisades
Les possessions terrestres comme symbole de pouvoir royal
La diffusion des arts et l'amour courtois



LA SALLE DES JEUX

Dans un décor d'auberge, jeux médiévaux à disposition : tric trac, le jeu de d'équilibre, marelle...
2 cuisinières et une table des senteurs pour tester ses connaissances sur le repas au Moyen-Age.
Et une costumerie pour immortaliser la visite !

PISTES PÉDAGOGIQUES

Les jeux au temps des Chevaliers
La mode au Moyen-Age
Les armures des Chevaliers



LES ATELIERS ENCADRÉS

En complément de la visite, des ateliers pour approfondir les connaissances sont proposés.

Ces ateliers sont à destination des scolaires et adaptés selon les cycles.

Pour les collèges situés dans le département de la Vienne, le département propose le dispositif Classes Histoire et Patrimoine afin de permettre aux collégiens de découvrir les sites historiques et patrimoniaux de la Vienne en participant notamment au financement du transport (bus).

> Pour toute demande, contacter le Département de la Vienne
Direction Culture et Tourisme - patrimoine86@departement86.fr



SI LE POITOU M'ÉTAIT CONTÉ... ATELIER D'ÉCRITURE

Atelier d'écriture d'un conte en s'inspirant des lieux et personnages clés de l'Histoire du Poitou.

En immersion dans le Ruban du Temps et Histoires de Cartes, construction ludique d'une trame (personnages, lieux, intrigue, résolution).

Durée : 1h30 environ

Niveau : du CM2 à la 3^e

Forfait en fonction du nombre d'élèves



QUELS OUTILS ÉTAIENT UTILISÉS POUR BÂTIR ?

La géométrie est indispensable, ainsi que la corde à 13 nœuds avec laquelle les élèves réalisent des tracés de base.

Puis, assemblage d'une voûte en plein cintre ou d'une voûte en ogive.

Les charpentes qui servent de gabarit sont retirées, la voûte tient !

Durée : 1h30 environ

Niveau : Primaire / Collège / Lycée

Forfait en fonction du nombre d'élèves

**pass
Culture**
pour les scolaires
de la 4^{ème} à la Terminale

Une offre vitrine est disponible sur la plateforme Pass Culture.
Ce financement Pass Culture est désormais possible pour les classes dès la 6^e.

JOURNÉE COMPLÈTE

MATIN :

**Visite libre* du château
(environ 2h)**

Pause pique-nique
(restauration sur demande)

APRÈS-MIDI :

**Ateliers encadrés
Moment libre**

DEMI-JOURNÉE

**Visite libre* du
château (environ 2h)**

OU

**Ateliers encadrés
(environ 1h30)**

DEMI-JOURNÉE THÉMATIQUE

**Visite thématisée du
château (environ 1h30)**

ET

**Atelier encadré
correspondant
(environ 1h30)**

Exemples de formules de visite.
Formules adaptées en fonction des demandes.



COMMENT DÉFENDRE UN CHÂTEAU ?

Les élèves découvrent les différentes armes utilisées au Moyen-Âge : d'attaque ou de défense, comment étaient-elles utilisées et comment ont-elles évolué. Des exemples d'utilisation de ces armes sont évoqués.

Les élèves manipulent Bricole et Trébuchet (engins de siège) afin d'armer la fronde qui enverra leur projectile sur le château.

Durée : 1h30 environ

Niveau : Primaire / Collège / Lycée

Forfait en fonction du nombre d'élèves



QUÊTE À LA COUR D'ALIÉNOR

On a dérobé à Aliénor un écrit d'une grande importance ! Le royaume est en danger. Qui saura défier toutes les épreuves pour retrouver le voleur ?

Le Château devient un plateau de jeu où chaque équipe devra faire de bons choix en avançant de cases en cases et de salles en salles pour résoudre toutes les énigmes et enfin démasquer le traître.

Animation de 3h30 environ
comprenant la visite du Château

Niveau : Primaire / Collège / Lycée

Forfait en fonction du nombre d'élèves

**FAÎTES VENIR LE CHÂTEAU
DANS VOTRE ÉCOLE !**



**NOTRE ÉQUIPE SE DÉPLACE AVEC LE MATÉRIEL
PÉDAGOGIQUE (TOUS ATELIERS SAUF QUÊTE)**