



# *Publics scolaires*

ANNÉE 2025 - 2026

Ville de Saint-Omer  
**Musée Sandelin**

**/ 2**  
L'action éducative au musée

**/ 3**  
Une offre adaptée

**/ 4**  
Réservations : mode d'emploi

**/ 5**  
Formats de visites et ateliers

**/ 7**  
Exposition

**/ 8**  
Les parcours de visites

**/ 9**  
L'offre éducative

**/ 17**  
Tarifs & réservations

**/ 19**  
Récapitulatif des activités  
par niveau

# Pourquoi venir avec ses élèves au musée ?

Le musée est un lieu d'apprentissage et de découverte sensible, qui permet une confrontation directe avec les témoins de l'histoire de l'Homme.

Les collections offrent de véritables rencontres où l'émotion et la sensibiliser des élèves peut s'exprimer. Les œuvres exposées sont des supports privilégiés pour matérialiser les époques et les styles et ainsi permettre aux élèves de passer de l'enseignement théorique à la compréhension par l'objet.

Les propositions de visites et de visites-ateliers autour des collections permanentes et des expositions temporaires visent à enrichir le **parcours d'éducation artistique et culturelle** des élèves en les invitant à se constituer une culture personnelle riche et variée.

Elles ont pour objectifs de

- > **SUSCITER LEUR CURIOSITÉ** en leur faisant découvrir des œuvres remarquables.
- > **LES INVITER À ÉTABLIR UNE RELATION SENSIBLE** avec l'œuvre ou l'objet, à l'apprécier et à se l'approprier,
- > **FAVORISER L'EXPRESSION DE LEURS ÉMOTIONS**
- > **DÉVELOPPER LEURS FACULTÉS D'OBSERVATION, DE JUGEMENT ET D'EXPRESSION** face aux œuvres.
- > **AIGUISER LEUR REGARD** en leur donnant les clés de lecture d'une œuvre d'art à l'aide de repères plastiques et historiques.
- > **STIMULER LEUR CRÉATIVITÉ** en associant une pratique manuelle à la découverte des collections.

## Vos interlocutrices privilégiées

**Delphine Adams**

[delphine-adams@ville-saint-omer.fr](mailto:delphine-adams@ville-saint-omer.fr) / 03 21 38 00 94

**Gaétane Lheureux**, professeur missionné DAAC

[gaetane-brigitt.levert@ac-lille.fr](mailto:gaetane-brigitt.levert@ac-lille.fr)

# Une offre adaptée...

## ....aux élèves et aux enseignants

La visite au musée se conçoit comme un **temps de contemplation** et **d'échange**. Chaque proposition est conçue de manière interactive, afin de développer l'esprit critique des élèves par la **rencontre avec l'objet**. Elle leur permet d'observer les œuvres et de s'interroger sur certaines notions telles que le sujet, la forme, le support, la matière, la lumière, la composition, la couleur, les effets plastiques, les objets symboliques...

Les différents thèmes sont abordés en **lien avec les programmes de l'Education nationale** et en vue de la validation des compétences du socle commun :

Les visites et les ateliers proposés permettent aux enseignants de nourrir leur projet de classe et peuvent être des **ressources** dans la mise en œuvre des parcours éducatifs (**PEAC, Parcours Avenir, Parcours Citoyen**) et dans le cadre des enseignements de pratiques interdisciplinaires.

## Pour tous

Les visites et les ateliers peuvent être **adaptés** aux élèves en situation de handicap, sur demande.

Enseignants, éducateurs des structures éducatives accueillant des élèves en situation de handicap mental ou psychique (ULIS, IME, ITEP, etc.), nous sommes à votre écoute pour répondre à vos attentes et **construire ensemble** un projet adapté à vos besoins.

## Créer un projet spécifique

Vous souhaitez mettre en place un projet engageant une approche approfondie ? Inscrire votre projet dans le cadre des dispositifs **Classe à PAC, La classe, l'œuvre, EROA ...**

Nous vous proposons de vous accompagner afin de construire ensemble un programme adapté à vos objectifs pédagogiques.

Contact : Delphine Adams  
[delphine-adams@ville-saint-omer.fr](mailto:delphine-adams@ville-saint-omer.fr)

## PASS EDUCATION

*Afin de vous permettre de découvrir la richesse des collections, et de préparer votre venue, l'entrée au musée est gratuite sur présentation du Pass Education.*



*Pour vos classes de collège et de lycée*

## S'INFORMER

Afin de préparer votre venue au musée, obtenir des informations sur le contenu des activités, approfondir un thème ou concevoir un projet, prenez contact avec le service éducatif avant de réserver.

### Delphine Adams

Responsable des actions éducatives  
[delphine-adams@ville-saint-omer.fr](mailto:delphine-adams@ville-saint-omer.fr)  
 03 21 38 00 94

### Gaëtane Lheureux

Professeur missionné DAAC  
[gaetane-brigitt.levert@ac-lille.fr](mailto:gaetane-brigitt.levert@ac-lille.fr)

## CHOISIR

### son format et son thème

Choisir une visite, une visite-atelier, une thématique ?

**En autonomie :** vous encadrez votre groupe. Votre séance se déroule pendant les heures d'ouverture au public.

Sur réservation

Tarif : gratuit.

**Avec un médiateur :** vous êtes accueillis par un guide. Vous choisissez votre format de visite et la thématique dans l'offre éducative.



## VEILLER aux consignes

Les groupes sont invités à se présenter **10 minutes avant le début de la visite**, et à respecter les horaires, afin d'éviter l'encombrement à l'entrée et à la billetterie du musée.

Comme encadrant du groupe, vous êtes garant du respect des œuvres et des autres visiteurs.

Seul l'usage du crayon à papier est autorisé dans les salles.

Les sacs sont à déposer à l'accueil avant la visite et ne sont pas autorisés dans les salles.

**En cas de retard du groupe**, les guides ne peuvent assurer l'intégralité du temps de visite.

## RÉSERVER sa visite

Les réservations sont à effectuer au minimum **3 semaines** à l'avance.

### Par courriel

Service accueil & réservations  
[musees-accueil@ville-saint-omer.fr](mailto:musees-accueil@ville-saint-omer.fr)

### Par téléphone

03.21.38.00.94

### Sur place

Service accueil & réservations  
 14 rue Carnot 62500 Saint-Omer  
 Du mercredi au dimanche  
 de 10h à 12h et de 14h à 18h.

### Annulation

Il est impératif de prévenir le Service éducatif **48h à l'avance**, au 03 21 38 00 94.

+ d'infos p.18

### Choix du FORMAT DE VISITE

Les actions éducatives proposées par le Musée Sandelin regroupent plusieurs thématiques et s'adaptent à différents niveaux. Elles peuvent prendre plusieurs formes :



**VISITE LIBRE :**  
en autonomie !



**VISITE ACCOMPAGNÉE :**  
avec un médiateur



**VISITE - ATELIER :**  
l'expérimentation plastique



**VISITE - JEUX :**  
activités ludiques et  
participatives



## VISITE LIBRE en autonomie !

Vous êtes en autonomie et vous accompagnez seul votre classe. Certains thèmes sont proposés en autonomie avec des supports pédagogiques à votre disposition en amont et durant la visite. Ces derniers sont mentionnés dans le détail de l'offre.

### Cycle 1

#### Tapis à histoires

Parcours **Des sons à voir** - détails p. 14

> Groupe de 15 élèves maximum. La classe est répartie en plusieurs groupes. Prévoir un accompagnement en conséquence.

### De la fin du cycle 2 au cycle 4

**Cartes "mission"** *Détail. p. 13*

> Afin de préparer votre venue, une version numérique des missions vous est envoyée par courriel, en amont de la visite.

> Groupe de 25 élèves maximum répartis en petits groupes (de 5 à 6 élèves par mission). Prévoir un accompagnement en conséquence.



## VISITE ACCOMPAGNÉE avec un médiateur

Les visites accompagnées visent à éduquer le regard et à donner des clés de lecture des œuvres aussi bien historiques, techniques et iconographiques que plastiques.

Les visites sont conçues de manière à favoriser une rencontre sensible avec les œuvres, l'échange entre la classe et le médiateur. Elles sont adaptées à chaque niveau.

### Cycle 1

**Durée :** 30 ou 45 min selon le thème

**Effectif :** groupe de 15 élèves maximum  
(classe divisée en 2 groupes)

### Du Cycle 2 au Cycle 4, Lycée

**Durée :** 1h ou 1h30

**Effectif :** 25 élèves maximum





## VISITE-ATELIER

### l'expérimentation plastique

Les visites-ateliers offrent une approche double, combinant la découverte des collections et le prolongement ou l'introduction de la visite par une activité plastique en lien avec le thème choisi.

L'atelier ne vise pas une production plastique aboutie mais propose d'expérimenter pour prolonger les notions abordées dans le parcours.

> **À noter :** le matériel nécessaire pour l'atelier est fourni par le musée

#### Du cycle 2 au cycle 4

Durée : 2h (1h visite / 1h atelier)

Effectif : 25 élèves maximum



## VISITE-JEU

### activités ludiques et participatives

Ces visites ludiques permettent d'aborder les collections de manière plus sensible et de rendre les élèves acteurs de cette découverte.

> Classe répartie en groupes de 5 à 6 élèves avec un temps collectif en fin de séance ; merci de prévoir suffisamment d'accompagnateurs pour encadrer chaque groupe.

#### Cycle 1

Durée : 30 ou 45 min

Effectif : groupe de 15 élèves maximum (classe divisée en 2 groupes)

#### Du Cycle 2 au Cycle 4

Durée : 1h ou 1h30

Effectif : 25 élèves maximum

## DES TARIFS ADAPTÉS

Le musée Sandelin propose deux catégories de tarifs

#### Tarifs cycle 1

groupe de 15 élèves maximum

30 min : 25€

45 min : 35€

1h : 40 €

#### Tarif du cycle 2 au lycée

groupe de 25 élèves maximum

1h : 40€

1h30 : 55€

2h00 : 75 €

**Tarifs dégressifs, dès le 2<sup>e</sup> groupe,** pour la réservation de plusieurs classes sur une même journée.

> **Détail des tarifs p. 17-**

EXPOSITION - 08/11/2025 > 29/03/2026

## Grand déballage

ENQUÊTES DANS LES COLLECTIONS



### LE RÉCOLEMENT, QUÉSACO ?

Le récolement est l'opération qui consiste à contrôler que l'ensemble des œuvres inscrites à l'inventaire d'un musée sont bien présentes. C'est une mission obligatoire depuis la loi musée de 2002 et qui doit être effectuée tous les dix ans. L'objectif principal du récolement est la gestion des œuvres : savoir qui se trouve où et qui manque. Ce travail est aussi le préalable à la connaissance des collections : qu'avons-nous, quelles sont ces œuvres, d'où viennent-elles, dans quel état sont-elles, faut-il les restaurer, etc. ?

Plongez dans les coulisses du musée et découvrez une importante mission de l'équipe de la régie des œuvres : le récolement des collections, qui concerne plus de 55 000 objets ! Pourquoi ce travail colossal est-il absolument essentiel ? Parce qu'il permet de localiser les objets, de les identifier, d'indiquer leur état de conservation et de regrouper tout un tas d'informations sur eux. Ces enquêtes dans les collections offrent l'opportunité d'étudier les œuvres et de planifier leur restauration, mais également de les exposer et même de les faire voyager, car n'oublions pas qu'une des missions essentielles d'un musée est leur partage avec tous ! Peintures japonaises restaurées, figurines mexicaines redécouvertes, tableaux de maîtres retrouvés après un vol... rendez-vous au musée Sandelin pour un grand déballage !



VISITE-DÉCOUVERTE DE L'EXPOSITION

VISITE ACCOMPAGNÉE

Durée 1h30

Tous niveaux à partir du Cycle 2

# Les deux parcours de visites du musée

Les parcours de visite du musée Sandelin vous proposent une porte d'entrée sur l'histoire de l'Audomarois et un voyage vers l'ailleurs dans ses salons et cabinets de collectionneurs.

## PARCOURS DE VISITE

### *Une somptueuse demeure, des collectionneurs*

Situé dans une somptueuse demeure du 18<sup>e</sup> siècle, qui fait partie des plus beaux témoignages de l'architecture civile de cette époque dans la région, le musée vous propose une immersion dans l'art de vivre aux 18<sup>e</sup>-19<sup>e</sup> siècles et le collectionnisme, à travers des salons de réception puis des cabinets de curiosités. Précieux objets archéologiques antiques égyptiens et élamites, mobilier français, flamand ou encore vietnamien, collection de peintures de grands maîtres comme Ribera, Greuze ou Boilly, oiseaux tropicaux, coquillages nacrés... embarquez pour un voyage vers l'ailleurs...

## PARCOURS DE VISITE

### *Histoire et trésors de l'Audomarois*

Plongez dans 1400 ans d'histoire de l'Audomarois du Moyen Age au 20<sup>e</sup> siècle à travers les objets et trésors parvenus jusqu'à nous : armes, mosaïques, sculptures, céramiques, peintures.... Aux origines de ce territoire, à la frontière entre la Flandre et l'Artois, se trouvent de puissants établissements religieux commanditaires d'édifices et œuvres remarquables. Au 13<sup>e</sup> siècle, Saint-Omer est une des plus grandes villes d'Europe, les ultimes vestiges de son impressionnante halle échevinale témoignent de sa richesse. Des productions plus récentes de céramiques et de verre sont également à découvrir, ainsi que les œuvres de grands artistes audomarois.



# *L'offre éducative*

A photograph of three children from behind, looking at a large mural in a museum gallery. The child on the left has a long braid and wears a pink shirt. The child in the middle has long dark hair and wears a black top. The child on the right has short blonde hair and wears a white crop top and blue jeans. The mural in the background depicts a classical scene with figures.

# Observer les Œuvres, comprendre, s'exprimer

EN UTILISANT LE LANGAGE  
DES ARTS ET DU CORPS

## Clefs de lecture d'une œuvre d'art



### TABLEAUX À LA LOUPE

#### VISITE ACCOMPAGNÉE

Durée : 45 min / CYCLE 1 (MS / GS)

Durée : 1h30 / CYCLE 2

Focus sur quelques œuvres du musée. En compagnie d'un guide, les plus jeunes observent, identifient les couleurs, font connaissance avec des personnages et distinguent différents genre de peinture. Une première approche pour apprendre à regarder.



### L'ART DE REGARDER

#### VISITE ACCOMPAGNÉE

Durée : 1h30 / CYCLE 3, CYCLE 4 & LYCÉE

Focus sur quelques œuvres du musée. Le guide donne des clefs de lecture pour permettre aux élèves d'acquérir une méthodologie pour analyser une œuvre. Devant les tableaux, les élèves abordent les notions de composition, de genre, identifient les couleurs, les harmonies et les contrastes et découvrent leur rôle dans la perception et le ressenti de chacun.



### L'ART DE COMPOSER

#### VISITE-ATELIER

Durée : 2h / CYCLE 3 & CYCLE 4

La visite *L'art de regarder* est prolongée par un atelier plastique, visant à mettre en pratique les notions découvertes (compositions, couleurs, contrastes).

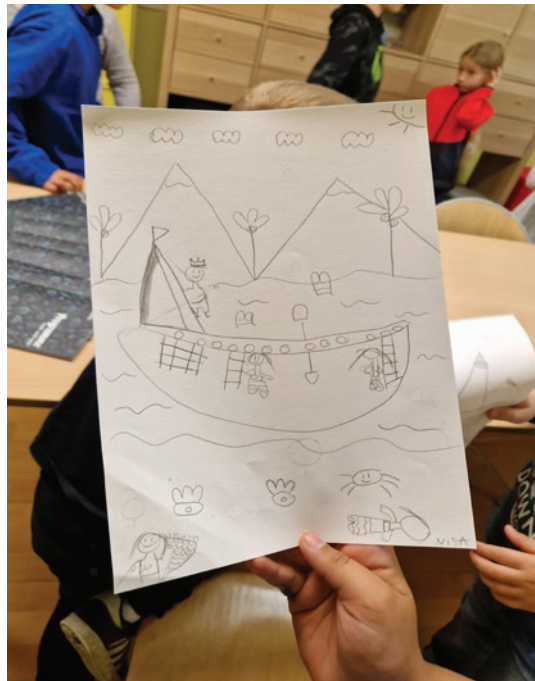


### L'ŒUVRE - MYSTÈRE, DICTÉE DESSINÉE

#### VISITE-JEU

Durée : 1h ou 1h30 / CYCLE 3 & CYCLE 4

Les élèves dessinent au fil de la lecture de la description d'un tableau par le médiateur. Un format qui permet d'exploiter un vocabulaire précis, d'aborder la composition d'une oeuvre et d'en repérer la construction. Devant le tableau, le groupe découvre l'oeuvre-mystère et le guide en dévoile son histoire.



# Observer les Œuvres, comprendre, s'exprimer

EN UTILISANT LE LANGAGE  
DES ARTS ET DU CORPS

## Faune, flore & bestiaire



### UN JARDIN EXTRAORDINAIRE

#### VISITE ACCOMPAGNÉE

Durée : 1h30 / CYCLE 2 & CYCLE 3

Découvrir la faune et la flore à travers leur représentation dans l'histoire de l'art. La visite du musée permet de faire connaissance avec les nombreux animaux et la riche végétation qui peuplent les collections. Les enfants sont invités à reconnaître et à associer l'animal à son milieu et à comprendre les principes de saisonnalité.



### LE PAYSAGE

#### VISITE ACCOMPAGNÉE

Durée : 1h30 / CYCLE 2, CYCLE 3, CYCLE 4 & LYCÉE

Une visite à la découverte du genre du paysage à travers les collections. L'occasion d'aller à la rencontre de paysages très variés du Moyen Âge au 19<sup>e</sup> siècle et comprendre l'évolution du genre.



### MON PAYSAGE EN 3D

#### VISITE-ATELIER

Durée : 2h / CYCLE 2 & CYCLE 3

Le musée Sandelin présente des paysages très variés, qu'ils soient habités ou représentés pour eux-mêmes. Paysage lointain, route de village, ambiance hivernale... il y en a pour tous les goûts ! Après avoir arpenté le musée pour les découvrir, les élèves créeront leur paysage en 3D, en réfléchissant à la déclinaison des différents plans qui le composeront.



### DES SONS À VOIR

#### VISITE ACCOMPAGNÉE / VISITE LIBRE

Durée : 30 ou 45 min / CYCLE 1

Durée : 1h30 / CYCLE 2 (CP - CE1)

Tendez l'oreille et ouvrez grands les yeux ! L'ouïe et la vue sont à l'honneur lors de cette visite. Les élèves découvrent les œuvres et les ambiances du musée grâce à une multitude de sons (instruments de musique, cris d'animaux, bruitsages...).



### LA GRANDE MÉNAGERIE DU MUSÉE

#### VISITE ACCOMPAGNÉE

Durée : 45 min / CYCLE 1

Durée : 1h30 / CYCLE 2, CYCLE 3 & CYCLE 4

Les œuvres du musée Sandelin fourmillent d'animaux. Sujets de fables, ornements décoratifs, symboles religieux, animaux domestiques ou sauvages, d'ici ou d'ailleurs, mythologiques et fabuleux, ils décorent tous les supports... Partez à leur recherche au gré des salles (à l'aide d'indices visuels pour les plus jeunes), et échangez autour de vos découvertes avec le guide.



### MONSTRES ET COMPAGNIE : BESTIAIRE MÉDIÉVAL

#### VISITE-ATELIER

Durée : 2h / CYCLE 2, CYCLE 3 & CYCLE 4

Monstres issus de la mythologie antique, animaux fabuleux, hybrides et animaux domestiques peuplent les collections du musée. Plongés dans l'imaginaire des contes et légendes du Moyen Âge les élèves vont à la découverte des représentations d'un bestiaire varié et merveilleux au sein du parcours.

La séance se poursuit en atelier avec la création d'un animal merveilleux à la façon d'un cadavre-exquis collectif.

## Les portraits dans les collections



### PORTRAITS DANS LES COLLECTIONS

#### VISITE ACCOMPAGNÉE

Durée : 1h ou 1h30

CYCLE 2, CYCLE 3, CYCLE 4 & LYCÉE

Un portrait est-il toujours réaliste ? Quel est le véritable objectif du commanditaire ? À quoi sert un portrait ? Grâce aux œuvres du musée, tous les aspects de l'art du portrait seront abordés : le portrait à diverses époques, les types de portraits et leur codes (posture, cadrage, expression, décor, attributs, rapport au réel, idéalisation, image de soi).



### L'ART DU PORTRAIT

#### VISITE-ATELIER

Durée : 2h / CYCLE 2, CYCLE 3 & CYCLE 4

En visite, les élèves découvrent une sélection de portraits et abordent la question du cadrage, de la posture, des expressions, du décor, des attributs. En atelier, les élèves, aidés d'une photo, expérimentent le dessin et prêtent leurs traits à l'un des portraits du musée.

Matériel à fournir :

**une photo de chaque élève**



### PORTRAITS-PUZZLE

#### VISITE-JEU

Durée : 45 min / CYCLE 1

Une visite-jeu pour les plus petits à la découverte des portraits des collections. Après avoir réalisé une série de puzzles pour se familiariser avec les différentes parties du visage et recomposer les portraits mystères, les enfants sont invités à les retrouver dans les salles du musée. La séance se termine par un temps d'échange autour des œuvres.



### Des formes & des couleurs



### LE VISEUR


#### VISITE-JEU

Durée : 1h30 / CYCLE 2, CYCLE 3 & CYCLE 4

Un jeu par équipe à la découverte de la composition, de l'organisation, de la géométrie et des formes dans une œuvre. Inventé par l'artiste Gottfried Honneger, ce jeu permet aussi d'établir des ponts entre art figuratif et art abstrait. À l'aide de formes géométriques colorées, les élèves apprennent à regarder une œuvre autrement.



*Expression orale,  
élève médiateur*

 **DIS-MOI...**

**VISITE-JEU**

Durée : 1h30 / CYCLE 2 & CYCLE 3

Des cartes de mots (nom, verbe ou adjectif) sont remises aux élèves comme support d'expression face aux œuvres exposées. En cherchant les liens qui unissent ces mots et l'œuvre observée, les élèves affinent leur regard et enrichissent leur expression orale en exploitant un vocabulaire spécifique.

## *Partager les Œuvres, S'EXPRIMER À L'ORAL*

 **À CHACUN SON HISTOIRE**

**VISITE-JEU**

Durée : 1h30 / CYCLE 2 & CYCLE 3

Après une présentation rapide du musée et de ses collections, les élèves sont divisés en petits groupes. Chaque meneur d'équipe tire une œuvre au hasard que les élèves doivent retrouver au sein du parcours à l'aide d'un plan. Devant leur œuvre, chaque équipe compose une courte histoire à partir des personnages et des éléments du tableau. En fin de séance, chacun partage son récit avec le reste de la classe et le guide dévoile la véritable histoire des tableaux.



**MISSION IMPOSSIBLE  
AU MUSÉE** (cartes "mission")

**VISITE ACCOMPAGNÉE / VISITE LIBRE**

Durée : 1h30 / CYCLE 3 & CYCLE 4

Une formule ludique et active qui favorise la prise de parole des élèves. Répartis en plusieurs petits groupes, les élèves en mission disposent d'un temps de découverte des collections en autonomie afin de répondre aux questions qui leur sont posées. Lors du parcours mené ensuite en classe entière par l'enseignant ou le guide, chaque élève devient médiateur et partage ses découvertes avec le reste du groupe.



**JEU DE L'OIE GÉANT**

**VISITE-JEU**

Durée : 1h30 / CYCLE 2, CYCLE 3, & CYCLE 4

Une manière originale et ludique de faire connaissance avec le musée. Les élèves découvrent son histoire, son fonctionnement, et ses collections tout en jouant !

## Des œuvres et des histoires



### LE TAPIS À HISTOIRES

#### VISITE ACCOMPAGNÉE / VISITE LIBRE

Durée : 30 min / CYCLE 1

Les tapis à Histoires du musée Sandelin sont des supports offrant aux plus petits un premier éveil à l'art et la découverte d'une œuvre grâce à un tapis d'éveil et des éléments permettant d'animer une histoire.

#### Tapis 1 / Angelo cherche une famille

autour du tableau *La Sainte famille et un Ange* du Maître aux Madones jouflues

#### Tapis 2 / Deux histoires au choix

##### Dans l'atelier de Joos

##### Joos et les patineurs

autour du *Paysage d'hiver aux patineurs* de Joos de Momper,

Dans le cadre d'une séance en autonomie, une **mallette est à la disposition de l'encadrant**. Elle comprend l'histoire, un livret d'accompagnement, les personnages de l'histoire, des figurines d'animaux, et des instruments de musique.

**À noter :** Possibilité d'emprunter la valise du tapis à histoire au sein de votre classe

**Tarif de la location :** 5€





## Dieux et héros de l'Antiquité

 MYTHES ET HÉROS

VISITE ACCOMPAGNÉE

Durée : 1h30 / CYCLE 3, CYCLE 4 & LYCÉE

Un parcours à la rencontre des dieux et héros de l'Antiquité qui peuplent les collections du musée. L'occasion de se plonger dans les mythes et de voir comment les artistes ont interprété ces sources littéraires dans leurs œuvres.

 MON HÉROS EN BD

VISITE-ATELIER

Durée : 2h / CYCLE 3 & CYCLE 4

La visite *Mythes et héros* est ici prolongée par un atelier consacré à la réalisation d'une planche de BD illustrant un épisode des exploits d'un dieu ou héros rencontré au sein du parcours.

## Se plonger dans le passé

AU TRAVERS DES ŒUVRES  
ET DU MUSÉE

### Le Moyen Âge

 SAINT-OMER, UNE VILLE  
AU MOYEN ÂGE

VISITE ACCOMPAGNÉE

Durée : 1h30 / CYCLE 2, CYCLE 3, CYCLE 4 & LYCÉE

Revivez l'une des périodes les plus passionnantes de l'histoire...Le musée Sandelin abrite des œuvres provenant d'édifices majeurs disparus ou encore existants et une collection d'armes s'étendant du 11<sup>e</sup> au 15<sup>e</sup> siècle. Ces objets permettent d'illustrer la vie des nobles et des chevaliers (salles d'armes, mosaïques, blasons) ; la vie des religieux (maquettes d'église, chapiteaux, sculptures, orfèvrerie, tableaux) et la vie des bourgeois (sculptures ; dallage ; bois sculptés)

#### Pour compléter le thème,

le PAH propose la visite Cycle 3  
" SAINT-OMER, VILLE MÉDIÉVALE".  
[contact page 21]

 LES COULEURS  
AU MOYEN ÂGE

VISITE ACCOMPAGNÉE

Durée : 1h30 / CYCLE 2 (CE2), CYCLE 3  
& CYCLE 4

La couleur est un élément important dans l'Art au Moyen Âge. À travers les vestiges architecturaux et les objets d'art présents au musée, les élèves découvrent l'origine des pigments et le symbolisme des couleurs au Moyen Âge.

## Le temps des chevaliers

 **LES MINIS CHEVALIERS !**

**VISITE-JEU**

Durée : 45 min / CYCLE 1 (MS / GS)

Pour les plus jeunes, une visite avec activités pour découvrir la vie des chevaliers au Moyen Âge, leur équipement et leurs codes, par le biais des oeuvres exposées.

 **CHEVALIERS, CHEVALERESSES**

**VISITE-ATELIER**

Durée : 2h / CYCLE 2, CYCLE 3 (CM1) & CYCLE 4 (5<sup>e</sup>)

Une visite pour découvrir la vie des chevaliers, leur équipement et s'initier aux codes de l'héraldique. Un jeu autour de casques pédagogiques offre ensuite aux élèves un temps de manipulation ludique. En atelier, chacun crée son blason selon les règles établies au Moyen Âge tout en actualisant le thème aux codes actuels.



## Art de vivre au 18<sup>e</sup> siècle

 **AU TEMPS DE LA COMTESSE MARIE-JOSÈPHE SANDELIN, L'ART DE VIVRE AU 18<sup>e</sup> SIÈCLE**

**VISITE ACCOMPAGNÉE**

Durée : 1h30 / CYCLE 2, CYCLE 3, CYCLE 4 & LYCÉE

Pénétrez au coeur de la vie quotidienne de la comtesse Marie-Josèphe Sandelin; découvrez l'histoire de l'hôtel particulier Sandelin, construit vers 1777, et au sein duquel, les collections du musée ont pris place en 1904.

## Les arts de la table

 **À TABLE !**

**VISITE-JEU**

Durée : 45 min / CYCLE 1 (TPS À MS)

Parcours gourmand et ludique au sein des collections et focus sur quelques œuvres du musée. En compagnie d'un guide, les plus jeunes observent les natures-mortes et identifient les fruits et les légumes représentés. Dans la salle à manger du musée, c'est autour d'une dinette que les élèves découvrent des éléments de vaisselle et les couverts. Le parcours se termine dans les collections de faïence, à la rencontre de différents types de plats aux formes amusantes.

Une première approche des arts de la table !

## TARIFS SCOLAIRES

FORMAT	DUREE	PRIX/GROUPE*	ECOLES PUBLIQUES St Omer
VISITE LIBRE	Environ 45 min à 1h - Cycle 1 Environ 1h30 - CP au lycée	Gratuit	GRATUIT
VISITE ACCOMPAGNÉE	30 min (Cycle 1) Groupes de 15 élèves	<b>25€</b> 22€ (2° gpe) 20€ (3° gpe)	
	45 min (Cycle 1) Groupes de 15 élèves	<b>35€</b> 32€ (2° gpe) 30€ (3° gpe)	
	1h Cycle 1 : Groupes de 15 élèves Cycle 2 au lycée : 25 élèves max.	<b>40€</b> 35€ (2° gpe) 30€ (3° gpe)	
	1h30 (Du Cycle 2 au lycée) Groupes de 25 élèves max.	<b>55€</b> 48€ (2° gpe) 40€ (3° gpe)	
VISITE-ATELIER	2h Groupes de 25 élèves max	<b>75€</b> 68€ (2° gpe) 60€ (3° gpe)	

\*Tarifs dégressifs à partir du 2° groupe

## TARIFS STRUCTURES D'ACCUEIL (Centres sociaux, Sessad, IME, etc.)

FORMAT DE VISITE	DUREE	PRIX/GROUPE
VISITE LIBRE	<b>au choix</b>	<b>Gratuit</b>
VISITE ACCOMPAGNÉE	<b>45 min</b> Groupes de 15 enfants (- de 6 ans)	<b>25€</b>
	<b>1h</b> Groupes de 25 enfants max.	<b>35€</b>
VISITE ATELIER	<b>2h</b> Groupes de 25 enfants max.	<b>70€</b>

# MODALITÉS DE RÉSERVATIONS

**Toute visite au musée avec un groupe, y compris les visites en autonomie, doit faire l'objet d'une réservation préalable.**

## RÉSERVATIONS

**Les réservations sont à effectuer au minimum 3 semaines à l'avance.**

Chaque réservation fait obligatoirement l'objet d'une confirmation écrite par le service des réservations. La réservation n'est effective qu'à réception de la fiche de réservation signée.

**Le service des réservations se tient à votre disposition : du lundi au dimanche de 10h à 12h et de 14h à 17h**

**Tél.** 03.21.38.00.94

**Courriel :**

[musees-accueil@ville-saint-omer.fr](mailto:musees-accueil@ville-saint-omer.fr)

**Pour vos projets pédagogiques :**

[delphine-adams@ville-saint-omer.fr](mailto:delphine-adams@ville-saint-omer.fr)

## HORAIRES D'ACCUEIL DES GROUPES

Les groupes scolaires sont accueillis :

**du lundi au vendredi**

**de 9h30 à 12h et de 14h à 18h**

sur réservation uniquement.

# RÈGLEMENT

## RÉSERVATIONS

Les prestations et entrées réservées peuvent être réglées :

- par chèque à l'ordre de la Régie de recettes du musée Sandelin (se munir du chèque le jour de la visite).
- par mandat administratif. Dans ce cas, merci de nous transmettre un bon de commande. Une facture vous sera adressée par la Ville de Saint-Omer.
- via le Pass Culture (pour les collègues et Lycées).

## LE JOUR DE LA VISITE

Les groupes sont invités à se présenter **10 minutes avant le début de la visite** et à respecter les horaires. En cas de retard du groupe, les guides ne peuvent assurer l'intégralité du temps de visite.

## CONDITIONS D'ANNULATION

En cas d'annulation de réservation, il est impératif d'en informer le service accueil par courrier ou par mail, **au minimum 15 jours avant la date retenue.**

En cas d'annulation de dernière minute, il est obligatoire de prévenir le musée par téléphone au **03 21 38 00 94**. Dans ce dernier cas, la prestation est due.

CYCLE 1		
<b>TPS PS</b>	<p>La grande ménagerie du musée</p> <p>Portraits-puzzle</p> <p>A table !</p> <p>Des sons à voir*</p> <p>Le tapis à histoires*</p>	
<b>MS</b>	<p>Tableaux à la loupe</p> <p>La grande ménagerie du musée</p> <p>Portraits-puzzle</p> <p>Les minis chevaliers</p> <p>A table !</p>	<p>Des sons à voir*</p> <p>Le tapis à histoire*</p>
<b>GS</b>	<p>Tableaux à la loupe</p> <p>La grande ménagerie du musée</p> <p>Portraits-puzzle</p> <p>Les minis chevaliers</p> <p>A table !</p>	<p>Des sons à voir*</p> <p>Le tapis à histoires*</p>
CYCLE 2		
<b>CP CE1 CE2</b>	<p>Tableaux à la loupe</p> <p>Un jardin extraordinaire</p> <p>Le paysage</p> <p>Des sons à voir (CP)</p> <p>La grande ménagerie du musée</p> <p>Portraits dans les collections</p> <p>Saint-Omer, une ville au Moyen Âge</p> <p>Les couleurs au Moyen Âge</p> <p>L'art de vivre au 18<sup>e</sup> siècle</p> <p>Le Viseur</p> <p>Dis-moi...</p> <p>À chacun son histoire</p>	<p>Monstres et compagnie : bestiaire médiéval</p> <p>Mon paysage en 3D</p> <p>L'art du portrait</p> <p>Chevaliers, chevaleresesses</p>
CYCLE 3		
<b>CM1 CM2 6<sup>e</sup></b>	<p>L'art de regarder</p> <p>Un jardin extraordinaire</p> <p>Le paysage</p> <p>La grande ménagerie du musée</p> <p>Portraits dans les collections</p> <p>Mythes et héros</p> <p>Saint-Omer, une ville au Moyen Âge</p> <p>Les couleurs au Moyen Âge</p> <p>L'art de vivre au 18<sup>e</sup> siècle</p> <p>L'œuvre mystère : dictée dessinée</p> <p>Le Viseur</p> <p>Dis-moi...</p>	<p>A chacun son histoire</p> <p>Jeu de l'oie géant</p> <p>L'art de composer</p> <p>Monstres et compagnie : bestiaire médiéval</p> <p>Mon paysage en 3D</p> <p>L'art du portrait</p> <p>Mon héros en BD</p> <p>Chevaliers, chevaleresesses</p> <p>Missions impossible au musée*</p>

CYCLE 4		
<p>5<sup>e</sup> 4<sup>e</sup> 3<sup>e</sup></p>	<p>L'art de regarder Le paysage La grande ménagerie du musée Portraits dans les collections Mythes et héros Saint-Omer, une ville au Moyen Âge Les couleurs au Moyen Âge L'art de vivre au 18<sup>e</sup> siècle</p>	<p>L'œuvre mystère: dictée dessinée Le Viseur Jeu de l'oie géant L'art de composer Monstres et compagnie : bestiaire médiéval L'art du portrait Mon héros en BD Chevaliers, chevalereses (5<sup>e</sup>) Mission impossible au musée*</p>
LYCEE		
<p>2<sup>nde</sup> 1<sup>ère</sup> Tle</p>	<p>L'art de regarder Le paysage Portraits dans les collections Mythes et héros Saint-Omer, une ville au Moyen Âge L'art de vivre au 18<sup>e</sup> siècle</p>	<p>Thème sur demande</p>
ENSEIGNEMENT SUPERIEUR		
	<p>Sur demande : Projet spécifique ou sur les thématiques suivantes : comment mettre en scène une œuvre d'art, les grands courants d'histoire de l'art, l'histoire des musées, les métiers du musée, etc..</p>	

## FORMATS DE VISITE :

\* en autonomie ou accompagné

- **Visite accompagnée**
- **Visite-Jeux**
- **Visite-atelier**
- **Visite libre**

## Nos partenaires

### LA BIBLIOTHÈQUE D'AGGLOMÉRATION DU PAYS DE SAINT-OMER

SAINT-OMER

#### SE RENSEIGNER, RÉSERVER :

03 74 18 21 00

[contact.bibagglo@ca-pso.fr](mailto:contact.bibagglo@ca-pso.fr)

[www.bibliotheque-agglo-stomer.fr](http://www.bibliotheque-agglo-stomer.fr)

### LA COUPOLE

HELFAUT

#### SE RENSEIGNER, RÉSERVER :

03 21 12 27 30

[pedagogique@lacoupole.com](mailto:pedagogique@lacoupole.com)

[www.lacoupole-france.com](http://www.lacoupole-france.com)

### LA GRANGE NATURE - MAISON NATURE DU DÉPARTEMENT

### ESPACES DÉPARTEMENTAUX NATURELS DU PAS-DE-CALAIS

CLAIRMARAIS

#### SE RENSEIGNER, RÉSERVER :

03 21 38 52 95

[grange-nature@eden62.fr](mailto:grange-nature@eden62.fr)

[www.eden62.fr](http://www.eden62.fr)

[www.pro.eden62.fr/education-a-l-environnement/catalogue-des-animations](http://www.pro.eden62.fr/education-a-l-environnement/catalogue-des-animations)

### PAYS D'ART ET D'HISTOIRE DE SAINT-OMER

### AGENCE D'URBANISME ET DE DÉVELOPPEMENT

PAYS DE SAINT-OMER - FLANDRE  
INTÉRIEURE

#### SE RENSEIGNER, RÉSERVER :

03 21 38 01 62

[laura-colin@aud-stomer.fr](mailto:laura-colin@aud-stomer.fr)

[www.aud-stomer.fr](http://www.aud-stomer.fr)

[www.patrimoines-saint-omer.fr](http://www.patrimoines-saint-omer.fr)

### MUSÉE DE FLANDRE

CASSEL

#### SE RENSEIGNER, RÉSERVER

03.59.73.45.63

[museedeflandre@lenord.fr](mailto:museedeflandre@lenord.fr)

[museedeflandre.fr](http://museedeflandre.fr)

### ESPACE 36

### ASSOCIATION D'ART CONTEMPORAIN

SAINT-OMER

03 21 88 93 70

#### SE RENSEIGNER, RÉSERVER :

[mediation.espace36@free.fr](mailto:mediation.espace36@free.fr)



# MUSÉE SANDELIN

14 rue Carnot 62500 Saint-Omer  
Contact service accueil > 03 21 38 00 94  
[musees-accueil@ville-saint-omer.fr](mailto:musees-accueil@ville-saint-omer.fr)



Ouvert à tous (indiv. et groupes)  
du mercredi au dimanche  
10h-12h / 14h-18h

Ouvert uniquement aux groupes  
le lundi et le mardi

[www.musees-saint-omer.fr](http://www.musees-saint-omer.fr)

