



# Les jeux et les loisirs au XIX<sup>e</sup> siècle

Le château d'Espeyran est une maison secondaire : les Sabatier ne s'y rendent que quelques semaines par an. C'est donc un lieu dédié aux loisirs, comme en témoignent de nombreux éléments présents dans le château, au rez-de-chaussée comme aux étages.

Deux évolutions notables sont à souligner au XIX<sup>e</sup> siècle : l'apparition des jeux pour filles et le développement du jeu instructif. La visite peut alors être considérée comme un jeu de piste où l'observation est à l'honneur.

## La visite



### → Niveau

Du cycle 1 au secondaire

### → Lieux de visite

- cour intérieure,
- hall d'entrée,
- petite entrée,
- entrée,
- grand salon,
- parc,
- noria,
- bain des chevaux,
- sellerie,
- écurie.

### → Matières concernées

Apport pluridisciplinaire :

- histoire,
- histoire de l'art,
- éducation artistique,
- français.

### → Objectifs pédagogiques

Cycle 1 et 2

- se constituer un capital historique,

- prendre conscience du passé dans son environnement proche,
- introduire la notion d'évolution de l'habitat,
- se repérer dans l'espace,
- observer et mener des investigations.

### Cycle 3

- se repérer dans le temps,
- repérer l'espace des maîtres et des domestiques : prise en compte de la hiérarchisation de l'espace,
- identifier les loisirs éducatifs au XIX<sup>e</sup> siècle,
- découvrir la vie quotidienne,
- prendre conscience de la hiérarchie sociale,
- observer et mener des investigations.

### Collège et lycée

- découvrir la vie quotidienne,
- prendre conscience de la hiérarchie sociale,
- identifier les loisirs et l'éducation au XIX<sup>e</sup> siècle,
- distinguer les différents temps de l'enfant et de l'adulte,
- découvrir les arts décoratifs au service des loisirs,
- observer et analyser les données historiques.

Durée de la visite : 1 h 30







## Les ateliers



### ATELIER 1 Des jeux

Deux types de jeux d'enfants aisés peuvent être distingués au XIX<sup>e</sup> siècle : les jeux d'intérieur et les jeux d'extérieur. Pendant l'atelier, les participants sont invités à vivre, par petits groupes, différents types de jeux : jeu du tonneau, jeux de cartes, jeu de cube, jeu de dés, toupie...

#### → Niveau

Du cycle 1 au cycle 3

#### → Déroulement de l'atelier

- cour,
- salle pédagogique.

#### → Matières concernées

Apport pluridisciplinaire :

- histoire,
- arts plastiques,
- français,
- sciences de la vie et de la terre.

#### → Objectifs pédagogiques

- comprendre la notion de temps,
- comprendre les habitudes liées au jeu,
- sensibiliser à la diversité des jeux,
- introduire la notion de hiérarchie sociale : des maîtres aux domestiques.

Durée : 2 h 30 ( visite et atelier )



### ATELIER 2

#### Des jeux éducatifs

Au XIX<sup>e</sup> siècle, le jeu prend une nouvelle dimension, devenant éducatif et instructif.

L'atelier propose ainsi d'imaginer, par petits groupes et par disciplines, des jeux qui apportent des connaissances.

#### → Niveau

Du cycle 3 au collège

#### → Déroulement de l'atelier

- salle pédagogique.

#### → Matières concernées

Apport pluridisciplinaire :

- histoire,
- histoire des arts,
- arts plastiques,
- français.

#### → Objectifs pédagogiques

- comprendre la notion de temps,
- comprendre les habitudes liées au jeu,
- sensibiliser à la diversité des jeux,
- introduire la notion de jeux éducatifs.

Durée : 2 h 30 ( visite et atelier )



### ATELIER 3

#### Musiciens en herbe

L'atelier propose de découvrir la musique en fabriquant des instruments à partir d'éléments naturels : les roseaux.

Ainsi, des instruments traditionnels aux instruments sonores, les participants sont invités à réaliser leur propre instrument avant de le faire vivre au sein d'un ensemble d'instruments.

#### → Niveau

Du cycle 3 au lycée

#### → Lieux de déroulement

- parc,
- salle pédagogique.

#### → Matières concernées

Apport pluridisciplinaire :

- histoire,
- éducation artistique,
- histoire des arts,
- arts plastiques,
- éducation musicale,
- français.

#### → Objectifs pédagogiques

- découvrir la diversité des instruments,
- sensibiliser au vocabulaire musical,
- développer les moyens d'expression,
- introduire la notion de hiérarchie sociale : des maîtres aux domestiques.

Durée : 2 h 30 ( visite et atelier )

### ATELIER 4

#### De l'ombre à la marionnette

L'atelier invite les participants à pratiquer l'art du théâtre d'ombre. À partir d'une histoire issue des archives du château, ils devront réaliser, par demi groupe, des marionnettes articulées, les faire jouer et les mettre en scène. Ils présenteront le spectacle réalisé devant l'autre groupe.

#### → Niveau

Du cycle 2 au cycle 3

#### → Lieux de déroulement

- cour,
- parc,
- salle pédagogique.



#### → Matières concernées

Apport pluridisciplinaire :

- histoire,
- éducation artistique,
- histoire de l'art,
- arts plastiques,
- français.

#### → Objectifs pédagogiques

- développer l'imagination,
- développer les moyens d'expression,
- sensibiliser au travail en groupe,
- découvrir une pratique artistique.

Durée : 2 h 30 ( visite et atelier )



### ATELIER 5

#### Des jeux d'extérieur

L'atelier invite les participants à découvrir les jeux d'extérieur d'autrefois : tir à la corde, brouette, course en sac et corde à sauter. Par équipe, les groupes se feront face.

#### → Niveau

Du cycle 1 au cycle 3

#### → Lieux de déroulement

- cour,
- parc.

#### → Matières concernées

Apport pluridisciplinaire :

- histoire,
- éducation artistique
- français,
- EPS.

#### → Objectifs pédagogiques

- se constituer un capital historique,
- initier au travail en groupe,
- découvrir une pratique culturelle du XIX<sup>e</sup> siècle.

Durée : 2 h 30 ( visite et atelier )