

# Le château de Sainte-Suzanne



VOTRE CONTACT  
(PÉDAGOGIQUE ET  
RÉSERVATION) :

Château de Sainte-Suzanne—Centre  
d'Interprétation de l'Architecture et  
du Patrimoine

Tél : 02 43 58 13 00

chateau.ste-suzanne@lamayenne.fr

www.chateaudesaintesuzanne.fr



De son donjon de pierre construit au début du 11<sup>ème</sup> siècle à son logis édifié par Guillaume Fouquet de la Varenne entre 1608 et 1613, la forteresse de Sainte-Suzanne est un site riche en patrimoine !

Le château entre dans l'Histoire dès 1083 lorsque les armées de Guillaume le Conquérant assiègent la cité et le château, défendus par Hubert de Beaumont, vicomte du Maine avec l'appui de quelques fidèles. Le siège dure trois ans mais le duc de Normandie doit finalement renoncer à s'emparer de la cité, connaissant ainsi son unique échec militaire.

Sainte-Suzanne est pourtant prise par les troupes anglaises en 1425 pendant la Guerre de Cent Ans. Elle est occupée pendant quatorze ans avant d'être prise en 1439 grâce à la trahison d'un soldat anglais de la garnison.

La forteresse échoit ensuite par héritage au futur Henri IV qui la vend à sa première épouse, la reine Margot, pour solder ses dettes. Celle-ci la revend en 1604 à Guillaume Fouquet de la Varenne, un proche de son époux et futur surintendant des postes. Il commence l'édification d'un logis resté inachevé à sa mort.

Propriété du Conseil département de la Mayenne depuis 1998, le château propose de nombreuses activités au public scolaire axées non seulement sur le Moyen Âge mais aussi sur des thèmes allant de l'architecture classique à la découverte du patrimoine naturel. Le logis abrite en effet depuis 2009 un Centre d'Interprétation de l'Architecture et du Patrimoine qui présente le patrimoine de la Mayenne sous toutes ses formes.

1 Atelier Vu pas vu...le seigneur

2 Atelier La vie au château



### Vu pas vu...le seigneur

►niveau : PS

►durée : 1h

►prix : 2€/ élève

Retrouver avec l'ensemble de la classe la figurine du seigneur du château de Sainte-Suzanne cachée dans la cour de la forteresse... Grâce à la sollicitation des sens et la multiplication de petites activités (puzzles, mime, manipulation de matériaux, jeu de Mémoire), les enfants expérimentent les activités quotidiennes d'un seigneur.

#### Déroulement :

- Présentation de l'intrigue aux élèves : retrouver le seigneur qui a disparu dans la cour de la forteresse en traversant un livre géant.
- Réalisation de puzzles indiquant l'emplacement des différentes étapes du parcours du seigneur.
- Chacune des étapes donne lieu à des petites activités de mise en situation : mimer les gestes d'un archer, mesurer la taille du donjon en l'entourant, toucher les matériaux...
- À l'issue du parcours et à l'aide d'un jeu de Mémoire, les enfants retrouvent la cachette du seigneur et lui restituent son blason.

Capacité : classe complète

---

### La vie au château

►Niveau : MS - GS

►Durée : 1h30

►prix : 5€/ élève

Découvrir sous la forme d'une animation scénarisée, la vie quotidienne des différentes personnes qui vivent dans un château-fort. En classe entière et accompagnés par un médiateur, les enfants doivent retrouver dans la cour du château des objets (équipement du chevalier, ustensiles de cuisine, parchemin...) liés aux fonctions d'une forteresse (habiter, vivre, défendre).

#### Déroulement :

- Découverte du coffre de bois appartenant au seigneur de Sainte-Suzanne puis reconnaissance des objets lui appartenant.
- Identification de l'équipement du chevalier puis mise en scène d'une saynète avec les enfants.
- Activités de reconstitution d'un repas du Moyen Âge autour du jardin d'inspiration médiévale.
- Jeu autour des objets de la vie quotidienne dans le donjon de la forteresse.
- En guise de conclusion, les enfants récupèrent les objets des 3 séquences puis les déposent dans le coffre de seigneur.



1 Atelier La château en pleines formes

2 Atelier en autonomie « Mission château »



### Le château en pleines formes (Jeux d'architecture)

► durée : 1h30

► prix : 5€/ élève

Reconnaître et nommer des formes géométriques (carré, triangle, rond...) sur les monuments de la forteresse de Sainte-Suzanne.

Mettre en volume ces formes géométriques simples grâce à des activités pratiques.

Niveau : de la PS à la GS

Capacité : classe complète

#### Déroulement :

- Identification dans la cour de la forteresse de formes géométriques à l'aide de documents photographiques.
- Reproduction par groupes d'élèves de motifs d'architecture avec des blocs de bois, des cubes en mousse et des boîtes en carton face aux monuments du château de Sainte-Suzanne (fenêtres, portes, murs...).
- Confection d'un motif architectural de la forteresse (porte, fenêtre...) par le collage de pièces de papier sur un support préparé.

---

#### Parcours en autonomie : « Mission château »

► durée : 1h

► prix : forfait classe de 30€

Découvrir de façon autonome et par petits groupes quelques aspects de la forteresse de Sainte-Suzanne en suivant un parcours prédéfini.

#### Déroulement :

- À l'aide d'un grand livret relié, chaque groupe de 4 à 5 enfants encadrés par un adulte référent suit les traces d'Odilon pour préparer un tournoi de chevaliers.
- À chaque étape, les enfants sont accueillis par un petit théâtre de bois sur lequel figure une image du site à retrouver. Des petits défis (observations, manipulation et déplacements...) permettent de comprendre l'histoire du site.
- En fin de parcours, les enfants dressent un bilan de leur recherche puis sonnent à l'olifant.



1 Atelier Fabrique-moi un château-fort : « Chasse aux monuments »

2 Atelier Fabrique-moi un château-fort : découverte du donjon



1

Niveau : GS

Durée : 2h

Capacité : classe complète

Prix : 5€/ élève

### Fabrique-moi un château-fort

Découvrir sous une forme ludique la construction des châteaux-forts.

Réalisation d'un portrait-souvenir des monuments du château de Sainte-Suzanne (production individuelle) et d'une maquette de château-fort à l'aide de planches de papier cartonné (production collective).

#### Déroulement :

- Parcours « Chasse aux monuments » dans la cour de la forteresse pour distinguer les éléments principaux (donjon, pont-levis,, remparts, puits...) puis imaginer les parties aujourd'hui manquantes grâce à un jeu d'images.
- Réalisation du portrait-souvenir de la forteresse à l'aide d'une activité de découpage/collage des images des monuments à replacer sur les bonnes silhouettes (production individuelle).
- Conception avec l'ensemble de la classe d'une maquette de château-fort en manipulant des modules de papier cartonné préalablement mis en volume. La classe rapporte la maquette du château-fort.



2