

Visites personnalisées

Vous souhaitez aborder une thématique précise, vous rapprocher d'un point du programme scolaire, ou avoir une animation plus ludique, c'est possible.

Le musée se prête à beaucoup de choses :

- Manipulation d'objets (balances, linge, machines diverses, ...)
- Des visites sur différents thèmes (vie quotidienne autrefois, découvertes de métiers, comparaison autrefois/aujourd'hui, ...)



Nos animations peuvent être adaptées pour les groupes d'enfants ou de jeunes en situation de handicap (contenu, durée...). N'hésitez pas à prendre contact avec nous.

Les petits plus

La roseraie Foullon

Un passage par la Roseraie Foullon, en accès libre, est également possible. La période de pleine floraison se situe à cheval sur mai et juin. Pour certaines variétés, une deuxième floraison a lieu en septembre. Cette roseraie regroupe environ 400 variétés de roses. De quoi se balader à l'ombre des arbres et vous enivrer de ces parfums délicats...

Le pique-nique

Il est possible de pique-niquer dans la roseraie entre deux animations.

Informations pratiques

Les tarifs sont indiqués pour chacune des animations. Gratuit pour les enseignants et les accompagnateurs (dans la limite du raisonnable).

Pour des groupes de plus de 20 enfants, il est conseillé de couper les groupes en deux.

Nous restons à votre disposition pour tout renseignement complémentaire, création de visite personnalisée, animation dans votre établissement, repérage sur site, ...

Aux Anciens Commerces

Brochure visites scolaires



Le Musée

Situé à Doué-la-Fontaine (49), le musée est installé dans les écuries d'un château du XVIII^{ème} siècle.

Le Musée Aux Anciens Commerces présente une vingtaine de boutiques, qui retracent un siècle d'Histoire du commerce, entre le milieu du XIX^e siècle et les années 1950.

279, chemin du Lavoir – Doué-la-Fontaine
49700 Doué-en-Anjou
02-41-52-91-58 / contact@anciens-commerces.fr

Visite contée : La Belle et la Bête

Cycle 1



Au travers du conte, les enfants découvrent le musée : la cuisine, la cour de ferme ou la roseraie sont autant de décors aux événements de l'histoire.

En complément, une activité manuelle permet aux enfants de fabriquer le miroir magique de la Bête.

Durée : 1H30 - 6€ / élèves.

La rue autrefois

Cycle 2 et 3

Vous découvrirez le commerce autrefois, les moyens de transport, et ensemble nous essaierons de recréer l'ambiance d'une rue autrefois au travers d'une histoire.

Durée de l'animation : 1H - 5€ / élève



Poids et pesée

Cycle 2 et 3

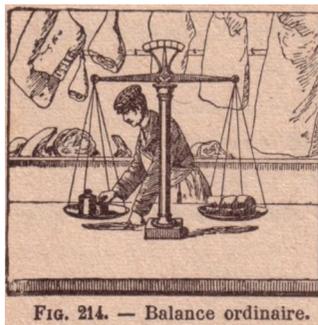


Fig. 214. — Balance ordinaire.

Après la découverte des différents types de balances, les élèves pourront s'essayer à la pesée.

Cet exercice s'adapte au niveau des élèves : pesée avec une balance semi-automatique (lecture des chiffres), calcul du poids avec la balance Roberval (addition) ou la bascule au dixième (multiplication), conversion grammes / kilogrammes ...

Durée de l'animation : 1h - 5€ / élève

Cycle 2 et 3



L'hygiène autrefois

Comment se lavait-on et se soignait-on autrefois ?

Ici, nous verrons comment on se lavait autrefois, quels étaient les ustensiles utilisés, existe-t-ils toujours ? Là encore, les élèves pourront manipuler des objets, découvrir les produits de beauté et leurs odeurs.

Durée de l'animation : 1h - 5€ / élève

L'alimentation autrefois

Cycle 2 et 3

Prenez place dans l'ancienne cuisine du XIXème siècle ! De quoi étaient constitués les repas à cette époque ? Quelles étaient les techniques pour conserver les aliments sans électricité ? Amusez-vous à deviner à quoi servaient certains ustensiles de cuisine, parfois étonnants.

Durée de l'animation : 1h - 5€ / élève



Pour garantir le confort de visite, les classes peuvent être divisées en deux groupes. Un livret-jeu en lien avec la thématique choisie est alors distribué à la moitié de la classe qui visite le musée pendant que l'autre moitié assiste à l'animation. Les groupes sont ensuite inversés.

Visite libre

GS-CM2

Pendant cette balade de boutique en boutique, les enfants ont un livret-jeu à compléter : chercher des objets cachés, dessiner, écrire, créer des slogans publicitaires, ... Dans le Grenier des rêves, les enfants peuvent manipuler des objets et écouter un conte.

Durée 1H - 4€ / élève