

Sommaire

- 2** Catalogue de visites
- 14** Livret enseignant *La vie bourgeoise des Gallé au 19^e siècle* - Cycle 1
- 20** Livret enseignant *La vie bourgeoise des Gallé au 19^e siècle* - Cycle 2
- 23** Livret enseignant *La vie bourgeoise des Gallé au 19^e siècle* - Cycle 3 et +
- 27** Livret enseignant *La vie de Maurice Gallé à la Belle Epoque* - Cycle 1 à 3
- 32** Livret enseignant *La vie de Maurice Gallé à la Belle Epoque* - Cycle 4 et +
- 38** Livret enseignant *Du cabinet de curiosités au musée* - Cycle 3 et 4
- 58** Livret enseignant *La vie ouvrière à la faïencerie de Creil* - Cycle 1
- 61** Livret enseignant *La vie ouvrière à la faïencerie de Creil* - Cycle 2
- 64** Livret enseignant *La vie ouvrière à la faïencerie de Creil* - CE2 à 6^{ème}
- 72** Livret enseignant *La vie ouvrière à la faïencerie de Creil* - 5^{ème} à Terminale
- 77** Livret enseignant *Creil, d'hier à aujourd'hui* - Cycle 3 et +
- 90** Livret enseignant *A la découverte des archives* - Cycle 3 et +



MUSÉE GALLÉ-JUILLET
OFFRE PÉDAGOGIQUE
DU CYCLE 1 AU LYCÉE



LA VILLE
CREIL

MUSÉE GALLÉ-JUILLET
MAISON DE LA FAÏENCE
ARCHIVES MUNICIPALES

LE MUSÉE GALLÉ-JUILLET

Trois sites pour découvrir l'histoire locale autrement

Installé au cœur de la ville, sur l'Île Saint-Maurice, le musée Gallé-Juillet propose aux élèves un véritable voyage dans le temps à travers trois sites patrimoniaux complémentaires :

- ❁ La maison Gallé-Juillet : cette demeure bourgeoise du 19^e siècle offre une immersion dans le quotidien d'une famille creilloise d'autrefois, à travers ses pièces meublées d'époque, ses portraits, ses objets, et l'histoire intime de ses habitants.
- ❁ La maison de la Faïence : située juste en face, elle permet de découvrir l'histoire industrielle de la ville et les savoir-faire liés à la production de faïence fine, qui a fait la renommée de Creil au 19^e siècle.
- ❁ Les archives municipales : les portes de ce service essentiel à la mémoire collective, s'ouvrent pour découvrir la conservation de documents anciens et contemporains, véritables témoins de la vie locale.



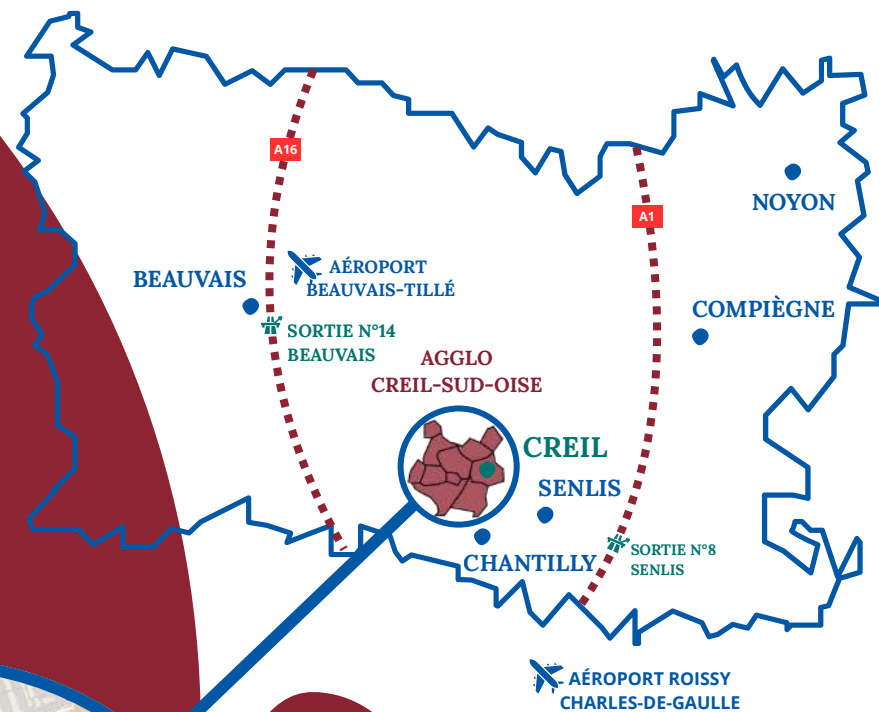
CONTACT

Faustine Lemel

Chargée des publics et des réservations

03 44 29 67 04

musee@mairie-creil.fr



COMMENT VENIR ?



En train

Paris - Creil : 30 min



En bus

Arrêt 8 mai (A-B-C-EXAL) : 4 min
Arrêt Michelet (A-B-C-EXAL) : 3 min



Autoroutes

A1 Sortie n° 8 Senlis : 15 min
A16 Sortie n°14 Beauvais : 40 min



Stationnements

Parking Place Carnot
Parking allée du musée
Parking de la Faïencerie




Gratuit (Creil)
 3.75 €/enfant
 (hors Creil)



























 Du mercredi au
 vendredi, matin
 et/ou après-midi


 15 enfants
 maximum, sinon
 classe divisée en
 deux

3 SOMMAIRE

NOS OFFRES GROUPES SCOLAIRES 4

- La vie bourgeoise des Gallé au 19^e siècle **4**
- La vie de Maurice Gallé à la Belle Epoque **5**
- Du cabinet de curiosités au musée **6**
- La vie ouvrière à la faïencerie de Creil **7**
- Jules et Ernest, citoyens et élus de Creil **8**
- Creil, d'hier à aujourd'hui **9**
- À la découverte des archives **10**

Activités	Typologie	Durée	Cycles				Lycée
			1	2	3	4	
La vie bourgeoise des Gallé au 19 ^e siècle	Visite et atelier	1 h 30					
La vie de Maurice Gallé à la Belle Epoque	Visite et atelier	1 h 30					
Du cabinet de curiosités au musée	Visite et atelier	1 h 30					
La vie ouvrière à la faïencerie de Creil	Visite et atelier	1 h 30					
Jules et Ernest, citoyens et élus de Creil	Visite et atelier	1 h 30					
Creil, d'hier à aujourd'hui	Visite et atelier	1 h 30					
À la découverte des archives	Visite et atelier	1 h 30					

11 BIEN ORGANISER VOTRE VISITE

CONDITIONS GÉNÉRALES DE VENTE 12

LA VIE BOURGEOISE DES GALLÉ AU 19^e SIÈCLE

Une immersion dans le quotidien d'une famille bourgeoise

Visite guidée

Plongez dans l'univers d'une maison bourgeoise du 19^e siècle, restée dans son état d'origine. À travers une déambulation dans les différentes pièces de la demeure – cuisine, salle à manger, salon, chambre ou encore, cabinet de toilette – les élèves découvrent les modes de vie, les habitudes et les objets du quotidien de la famille Gallé.

Chaque espace, fidèlement conservé, devient un support concret pour comprendre l'évolution des modes de vie, le rôle des différents membres de la famille et les fonctions des pièces. Les élèves sont invités à observer, comparer avec leur quotidien, et interagir avec les médiateurs.

Les ateliers au choix

Atelier en autonomie

Des fiches seront mises à disposition des enseignants contenant des consignes précises. Au choix : jeu des moitiés (cycle 1), jeu sur les objets de la maison (cycle 2), enquête journalistique (cycle 3-4 et lycée).

Atelier artistique

Un atelier encadré par un artiste professionnel est disponible à la réservation et en supplément.



Prestation théâtralisée sur réservation avec une artiste du mercredi au vendredi

120€

Cycle 1

Découverte de la cuisine avec
Léon

Découverte d'un cabinet de
toilette

Sollicitation des sens et
manipulation

Cycle 2 et 3

Découverte d'une famille
bourgeoise et ses domestiques

Vivre sans eau courante et
sans électricité

Faire à manger et faire sa
toilette autrefois

Cycle 4 et lycée

Découverte d'une famille
bourgeoise et ses domestiques

La vie quotidienne des Gallé à
la Belle Epoque

Les passe-temps d'une famille
bourgeoise au 19^e siècle

© Anne-Sophie Flament



LA VIE DE MAURICE GALLÉ À LA BELLE ÉPOQUE

Dans les pas d'un enfant d'autrefois

Visite guidée

Cette visite propose aux élèves de découvrir la maison à travers les yeux de Maurice, le jeune fils de la famille Gallé, né à la fin du 19^e siècle. En parcourant les pièces qui composaient son univers, les enfants explorent ce que signifiait "être un enfant" dans un milieu bourgeois il y a plus de cent ans.

À chaque étape, les élèves comparent leur quotidien à celui de Maurice, découvrent les différences entre les enfants d'hier et d'aujourd'hui, et développent une compréhension vivante de l'Histoire. L'histoire personnelle de Maurice devient un fil conducteur sensible pour aborder de grandes thématiques historiques et citoyennes.

Les ateliers au choix

Atelier en autonomie

Des fiches seront mises à disposition des enseignants contenant des consignes précises.

Au choix : mise à disposition de jeux anciens (cycle 1 à 3), atelier en lien avec les archives municipales autour de la Première Guerre mondiale (cycle 4 à lycée).

Atelier artistique

Un atelier encadré par un artiste professionnel est disponible à la réservation et en supplément.



Prestation théâtralisée sur réservation avec une artiste du mercredi au vendredi

120€

Cycle 1

Cycle 2 et 3

Cycle 4 et lycée

Découverte de la Famille Gallé

Les loisirs de Maurice :
le piano, ses jouets, les collections de son grand-père...

Sollicitation des sens
et manipulation

Découverte d'une famille
bourgeoise et ses domestiques

La vie de Maurice à l'école

Les loisirs de Maurice :
le piano, ses jouets, les collections de son grand-père...

Découverte d'une famille
bourgeoise et ses domestiques

Les loisirs d'un petit garçon
du début du 20^e siècle

De l'enfant au soldat de la 1^{ère}
Guerre Mondiale

© Anne-Sophie Flament



DU CABINET DE CURIOSITÉS AU MUSÉE

Aux origines des musées et de leurs collections

Visite guidée

À travers la figure d'Ernest Gallé, bourgeois passionné de sciences naturelles, cette visite plonge les élèves dans l'univers des cabinets de curiosités, ancêtres des musées modernes. Dans les différentes pièces du musée Gallé-Juillet, les élèves découvrent l'histoire de la collection personnelle d'un homme du 19^e siècle, curieux du monde et collectionneur de coquillages, fossiles et objets rares.

La visite est aussi l'occasion de comprendre ce qu'est un musée aujourd'hui, son rôle dans la conservation, la valorisation et la transmission des collections auprès du public.

Les ateliers au choix

Atelier en autonomie

Des fiches seront mises à disposition des enseignants contenant des consignes précises. Au choix : mallette "Le paysage dans l'art" de la RMN/jeu de 7 familles autour du musée (cycles 3, 4 et lycée).

Atelier artistique

Un atelier encadré par un artiste professionnel est disponible à la réservation et en supplément.



Cycle 3

Découvrir ce qu'est un cabinet de curiosités et comprendre sa fonction

Appréhender la notion de collection : pourquoi rassemble-t-on des objets ?

Comprendre ce qu'est un musée, ses missions et son rôle dans la conservation des objets du passé

Cycle 4 et lycée

Comprendre la genèse des musées à partir des cabinets de curiosités

Analyser la collection d'Ernest Gallé comme reflet des intérêts scientifiques et sociaux du 19^e siècle

Identifier les grandes missions d'un musée



© Anne-Sophie Flament

120€

Atelier sanguine sur réservation avec un artiste les mercredis et vendredis

LA VIE OUVRIÈRE À LA FAÏENCERIE DE CREIL

A la découverte d'un savoir faire local

Visite guidée

Dans la Maison de la Faïence, les élèves partent à la découverte d'un savoir-faire emblématique de la ville de Creil : la fabrication de la faïence. À travers des objets, des outils et des témoignages, ils découvrent les grandes étapes de création d'une pièce de céramique, du modelage à la décoration. Cette visite ne s'arrête pas à la technique : elle ouvre aussi une fenêtre sur le quotidien des ouvriers et ouvrières de la faïencerie. Comment travaillaient-ils ? Quelles étaient leurs conditions de vie ? Comment l'usine structurait-elle la ville et ses habitants ?

Les ateliers au choix

Atelier en autonomie

Des fiches seront mises à disposition des enseignants contenant des consignes précises. Au choix : coloriage et memory (cycle 1 à 2), jeu de dominos sur la faïence et livret pédagogique (cycle 3), atelier "imagine une ville ouvrière idéale" (cycle 4 au lycée).

Atelier artistique

Un atelier encadré par un artiste professionnel est disponible à la réservation et en supplément.



Cycle 2 et 3

Découverte des grandes étapes de fabrication d'une faïence

Introduction aux différents métiers présents dans la faïencerie

Notions de production artisanale vs industrielle

Cycle 4 et lycée

Découverte des grandes étapes de fabrication d'une faïence

Conditions de travail des ouvriers et ouvrières

Réflexion sur la répartition sociale des rôles et sur la mémoire ouvrière



JULES ET ERNEST, CITOYENS ET ÉLUS DE CREIL

Entre vie privée, engagement public et mémoire collective

Visite guidée

Cette visite mêle histoire locale, citoyenneté et découverte des archives. À travers les figures de Jules Juillet, maire de Creil, et de son beau-fils Ernest Gallé, également élu et engagé dans la vie associative, les élèves explorent le rôle des citoyens dans la construction de leur ville au 19^e siècle. La visite débute dans la maison Gallé-Juillet, où les élèves découvrent le quotidien de ces deux figures locales : vie familiale, responsabilités publiques, engagements civils...

Puis, direction les archives municipales, où les élèves plongent dans des documents originaux: actes d'état civil, délibérations du conseil municipal, etc. Ils découvrent les missions des archives et leur rôle dans la conservation du patrimoine écrit.

Atelier encadré

Un jeu de rôle propose aux élèves de devenir eux-mêmes conseillers municipaux : ils débattent, votent et expérimentent la prise de décision collective.



© Anne-Sophie Flament



Cycle 3

Découverte de la maison Gallé-Juillet
et de ses habitants

Présentation de Jules et Ernest
à travers leur engagement local

Rôle du maire et des élus municipaux :
comment fonctionne une commune

Cycle 4 et lycée

Découverte de la maison Gallé-Juillet
et de ses habitants

Présentation de Jules et Ernest
à travers leur engagement local

Analyse du rôle d'un élu
et du fonctionnement démocratique local

© Anne-Sophie Flament



CREIL, D'HIER À AUJOURD'HUI

Explore la ville de Creil autrement

Visite guidée

Comment une ville évolue-t-elle ? Quels bâtiments disparaissent, lesquels restent ? À travers cette visite, les élèves découvrent l'histoire de la ville de Creil en s'appuyant sur des documents d'archives. Le parcours débute aux archives municipales, où les élèves découvrent les missions de ce service souvent méconnu mais essentiel. À partir de plans anciens, ils observent les transformations du tissu urbain.

Balade en autonomie

Dans un second temps, place à la balade en autonomie grâce à un livret pédagogique conçu comme un petit guide d'exploration. Ce carnet propose une boucle à travers les lieux emblématiques de Creil. Chaque étape est enrichie de documents d'archives, de jeux d'observation, de questions et de petits défis pour mieux comprendre l'histoire locale.

C'est à l'enseignante ou à l'enseignant d'animer la balade. Des fiches seront mises à disposition contenant des consignes précises.



Cycle 3

Découverte des archives municipales
et ses missions

Comparaison entre les plans de la ville
dans le but de déceler les changements

Balade dans l'espace urbain
à la découverte de lieux emblématiques

Cycle 4 et lycée

Approche approfondie des archives
municipales

Mobiliser les compétences d'analyse
documentaire et de lecture de plans

Balade dans l'espace urbain
à la découverte de lieux emblématiques



© Anne-Sophie Flament

À LA DÉCOUVERTE DES ARCHIVES

Explorer la mémoire écrite d'une commune

Visite guidée

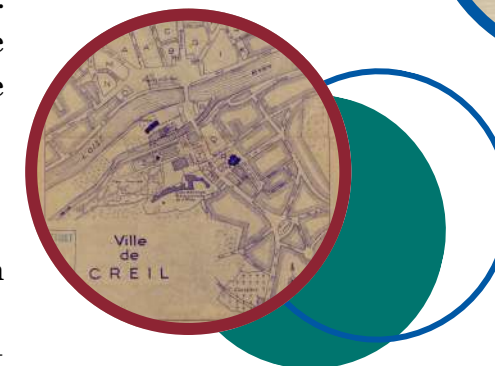
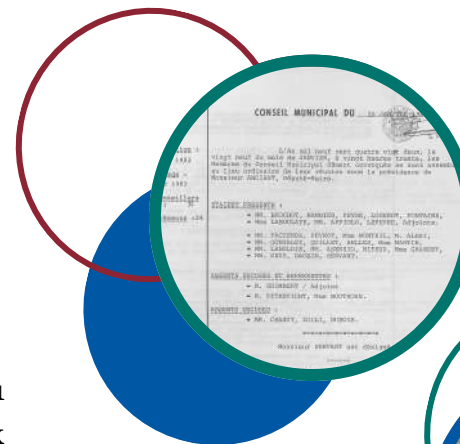
À quoi servent les archives municipales ? Qui y travaille, et que conserve-t-on dans ce lieu discret mais essentiel à la mémoire d'une commune ? Cette visite immersive propose aux élèves de découvrir l'univers des archives municipales.

Accompagnés par un médiateur, les élèves parcourent des documents originaux issus des collections tels qu'un registre paroissial, un acte de naissance ou encore des cartes postales. Chaque document est l'occasion d'interroger la notion de source historique, de comprendre les outils de gestion de la ville, et de saisir comment les archivistes assurent la préservation de la mémoire collective

Atelier en autonomie

L'atelier est en autonomie et animé par l'enseignant. Des fiches seront mises à disposition contenant des consignes précises.

Au choix : lecture paléographique (cycle 3 au lycée), jeu chronologique (cycle 2 au lycée) et écriture d'une carte postale (cycle 2 au lycée).



Cycle 2 et 3

Cycle 4 et lycée

Découverte concrète du lieu : qu'est-ce qu'un service d'archives ?

Approfondissement du rôle des archives

Identification des objets conservés : journaux, photographies...

Présentation de documents d'archives pour comprendre leur utilité

Introduction à la notion de mémoire collective et de trace écrite du passé

Introduction à la notion de source historique fiable et à la conservation



GUIDE PRATIQUE POUR UNE VISITE RÉUSSIE

Les tarifs pour les groupes scolaires

Les visites et ateliers en autonomie sont gratuits pour les établissements scolaires de Creil.

Pour les groupes scolaires extérieurs à la ville, une participation financière est demandée, elle est de 3.75€ par enfant. Les accompagnateurs bénéficient de la gratuité.

Les groupes issus d'instituts spécialisés (structures médico-sociales, établissements pour jeunes en situation de handicap, etc.) bénéficient de la gratuité, quelle que soit leur provenance.

Les visites en classe entière

Les visites guidées se font par petits groupes de 15 personnes maximum. Pour les groupes de plus de 15 participants, ils seront divisés en 2, chaque demi-groupe étant encadré par un accompagnateur. Un premier groupe suivra la visite et le deuxième l'atelier puis inversement.

Pensez à réserver votre visite !

Une fois votre choix de visite effectué — avec un atelier en autonomie ou accompagné par un artiste — il est indispensable de réserver votre créneau. Pour cela, merci de nous contacter par mail à l'adresse suivante : musee@mairie-creil.fr. Une confirmation de visite vous sera ensuite envoyée. Elle devra être remplie et retournée au plus tard 15 jours avant la date prévue de votre venue.

Utilisation des téléphones et appareils photo

Pour assurer une bonne concentration de tous pendant la visite, l'utilisation des téléphones portables est déconseillée. Si vous souhaitez prendre des photos, merci d'utiliser plutôt un appareil photo sans flash.

L'accessibilité du musée

Les espaces de visites sont installés dans des maisons anciennes, ce qui rend l'accès difficile, voire impossible, pour les personnes à mobilité réduite (PMR). Les espaces d'exposition comportent des escaliers et ne disposent pas d'ascenseur.

Cependant, nous mettons en place des dispositifs pour accueillir les visiteurs en situation de handicap moteur, psychique ou cognitif. Des supports de visite adaptés (visites commentées, supports visuels ou sonores) sont disponibles sur demande.

Des ateliers au choix

Après la visite guidée, un temps d'atelier est prévu. Celui-ci est animé soit par l'enseignant ou par un artiste en fonction de la prestation choisie.

Pour vous accompagner, dans le cadre des ateliers en autonomie, nous mettons à votre disposition une fiche explicative détaillant le déroulé de l'atelier et les consignes pour les élèves. Si vous le souhaitez, une visite préparatoire peut être organisée en amont aux horaires d'ouverture. Elle est gratuite et permet de découvrir les espaces, poser vos questions et préparer au mieux votre venue.

Le stationnement des autocars

Un dépôt minute est possible place François Mitterrand. Les cars peuvent se stationner sur le parking de la faïencerie (allée Nelson). Les chauffeurs bénéficient également de la gratuité de la visite.

Un coin pique-nique en plein air

À la belle saison, les groupes peuvent profiter du jardin attenant au musée pour prendre leur pique-nique en extérieur.



© Marion Kalt



© Louise Berrez



© Marion Kalt



Place François Mitterrand

60100 Creil

03 44 29 51 50

Pour les groupes scolaires : du mercredi
au vendredi (matin et après-midi)

www.museegallejuillet.fr

CONTACT

Faustine Lemel

Chargée des publics et des réservations

musee@mairie-creil.fr

03 44 29 67 04



La vie bourgeoise des Gallé au 19^e siècle

Jeu des moitiés

Cycle 1



• MUSÉE GALLÉ JUILLET •

Jeu des moitiés

Cycle 1 | 45 minutes

1. Présentation générale de l'atelier

Découverte de la vie quotidienne d'une famille bourgeoise au 19^e siècle à travers les objets domestiques.

Les enfants associent deux images pour reconstituer des objets utilisés à cette époque.

Pré-requis : savoir reconnaître des formes simples, associer des paires, manipuler des images.

2. Objectifs pédagogiques

- Développer l'observation et la reconnaissance visuelle.
- Découvrir des objets du quotidien au 19^e siècle et leurs usages.
- Enrichir le vocabulaire lié à la maison et aux activités domestiques.
- Stimuler la coopération et l'échange entre les élèves.

3. Matériel nécessaire

- Jeu des moitiés (48 cartes)
- 1 livret enseignant

4. Déroulement proposé

Introduction (5 min) → Présentation de l'atelier et lecture de la consigne. Discussion collective sur la vie des Gallé au 19^e siècle, comment ils cuisinaient, se lavaient, mangeaient...

Jeu des moitiés (45 min) → En petit groupe, les enfants doivent retrouver les cartes qui vont ensemble.

Une fois les paires formées, brève présentation par l'enseignant : nom des objets, usage dans la maison, comparaison avec un objet actuel (ex. : « Aujourd'hui, nous utilisons... »).

Conclusion (optionnelle) → Retour au calme en regroupant les enfants.

Discussion collective : « Quel objet vous a le plus étonné ? », « Est-ce que vous avez reconnu un objet qui existe encore aujourd'hui ? »...

5. Pistes d'animation

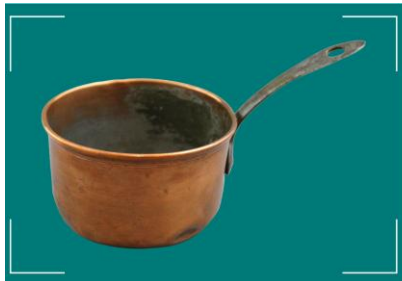
- Découverte du vocabulaire
- Jeu des devinettes
- Lien avec les contes/histoires vues à l'école



Bain de pieds



Table à manger



Casserole



Trophée de
chasse



Canapé



Assiette en
faïence



Bassinoire



Fer à repasser



Moulin à café



Portrait de
famille



Chocolatière



Soupière



Boîte à brosse à dents



Bol à éponge



Piano



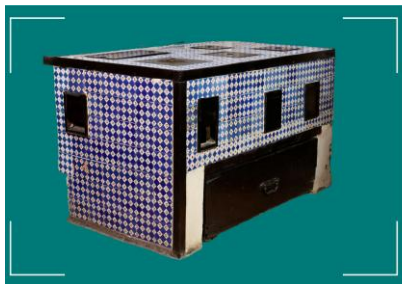
Fontaine pour se laver les mains



Lit de Maurice



Table de jeu
(tric-trac)



Potager
(réchauffe les
plats)



Poupée



Accordéon



Chaussures



Robe de
Maurice enfant



Collection de
coquillages

La vie bourgeoise des Gallé au 19^e siècle

Aide Léon !

Cycle 2



• MUSÉE GALLÉ JUILLET •

Aide Léon !

Cycle 2 | 45 minutes

1. Présentation générale de l'atelier

Découverte de la vie quotidienne d'une famille bourgeoise au 19^e siècle à travers les objets domestiques.

Pré-requis : notions simples sur la vie quotidienne autrefois / aujourd'hui, savoir lire et colorier en suivant une consigne.

2. Objectifs pédagogiques

- Identifier et reconnaître des objets d'autrefois et leur usage.
- Comprendre les évolutions techniques entre le 19^e siècle et aujourd'hui.
- Développer la capacité de comparaison entre deux époques.
- Valoriser le patrimoine local.

3. Matériel nécessaire

- 1 fiche atelier / élève
- 1 fiche corrigée contenant les réponses pour l'enseignant
- 1 crayon / élève
- Crayons de couleur
- Supports visuels

4. Déroulement proposé

Introduction (5 min) → Présentation de l'atelier et lecture de la consigne.

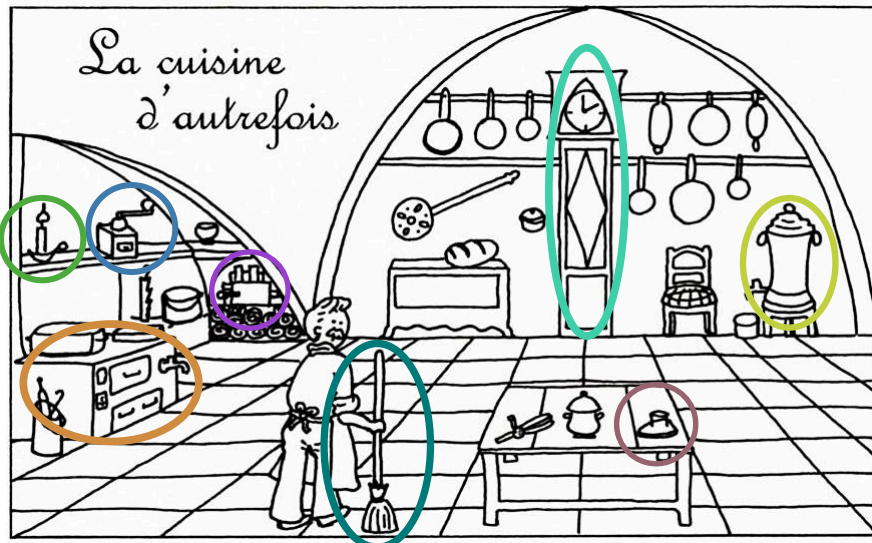
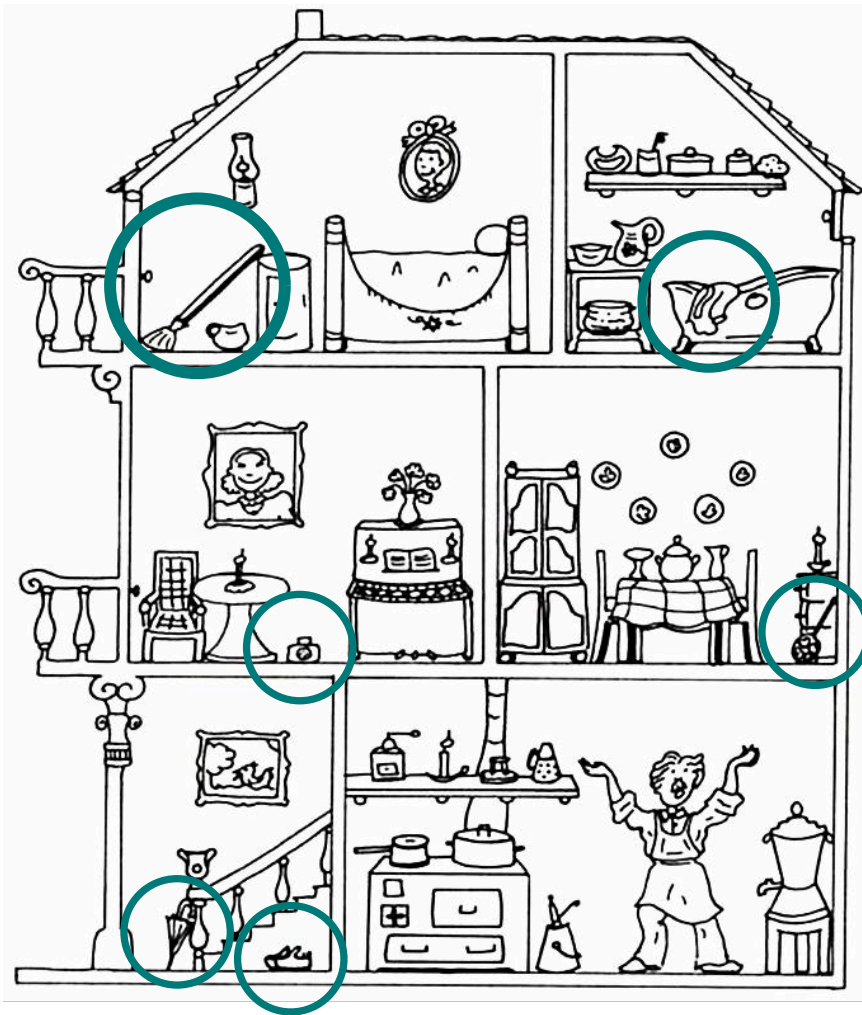
Étape 1 – Léon a besoin de ton aide ! (15-20 min) → Les élèves doivent retrouver et colorier les objets de Léon (balai, peignoir, pantoufles, parapluie, moule à gaufres, chauffeuse).

Piste d'animation : à quoi servaient ces objets au quotidien ?

Étape 2 – Léon a encore besoin de toi ! (15-20 min) → Mise en parallèle des objets anciens et modernes (balai/aspirateur, moule à gaufres/gaufrier électrique, etc.). Les élèves colorient par paires les objets qui ont la même fonction.

Conclusion (optionnelle) → Mise en commun : quels objets ont changé ?

Piste d'animation : "Quels sont les objets d'aujourd'hui qu'on ne retrouvera pas dans 100 ans ?"



La vie bourgeoise des Gallé au 19^e siècle

Enquête journalistique

Cycle 3, 4 et Lycée



• MUSÉE GALLÉ JUILLET •

Enquête journalistique

Cycle 3, 4 et lycée | 45 minutes

1. Présentation générale de l'atelier

Jeu de cartes et exercice de rédaction

2. Objectifs pédagogiques

- Découvrir la vie quotidienne d'une famille bourgeoise au 19^e siècle.
- Identifier les fonctions des différentes pièces de la maison et leurs usages.
- Connaître le rôle des domestiques et des membres de la famille Gallé.
- Développer l'esprit de synthèse en rédigeant un article de presse.
- Travailler en groupe en autonomie.

3. Matériel nécessaire

- Cartes "objets"
- Plan de la maison (grand format avec emplacement des pièces)
- Cartes "pièces" (explication de la pièce)
- Cartes "personnages" (portrait + rôle)
- 1 fiche atelier page de journal / élève
- 1 crayon / élève

4. Déroulement proposé

Introduction (5 min) → Présentation de l'atelier et lecture de la règle du jeu.

Étape 1 – Placer les objets (15-20 min) → Les élèves reçoivent un lot de cartes "objets" à replacer dans la pièce correspondante sur le plan de la maison.

Lorsque une pièce est complète → l'enseignant donne la carte de la pièce + la carte personnage associée (s'il y en a une).

Étape 2 – Rédaction de l'article (15-20 min) → Sur le modèle de page de journal fourni, les élèves rédigent un article fictif sur le quotidien des Gallé dans leur maison bourgeoise. Consigne proposée :

- Présenter les pièces principales et leur fonction.
- Mettre en avant au moins deux personnages et leurs rôles.
- Expliquer un ou deux objets remarquables et leur usage.
- Style attendu : informatif (comme un journaliste de l'époque).

Résolution des cartes "objets" et leur emplacement :

- **Cuisine** : Casserole · Cuisinière · Fontaine
- **Salle à manger** : Chaise · Buffet
- **Vestibule** : Cannes · Trophée sanglier
- **Salon Empire** : Piano · Canapé
- **Fumoir** : Bibliothèque
- **Chambre des maîtres** : Coiffeuse · Bonheur du jour
- **Cabinet de toilette** : Bain de pied · Service de toilette
- **Boudoir** : Méridienne
- **Chambre de Maurice** : Photographie de classe · Lit
- **Chambre Directoire** : Lit d'adulte

Cartes débloquées pour chaque pièce :

- **Cuisine** : carte pièce "La Cuisine" → carte personnage "Léon Chaulin"
- **Salle à manger** : carte pièce "La Salle à manger"
- **Vestibule** : carte pièce "Le Vestibule"
- **Salon Empire** : carte pièce "Le Salon"
- **Fumoir** : carte pièce "Le Fumoir" → carte personnage "Ernest Gallé"
- **Chambre des maîtres** : carte pièce "La chambre des maîtres" → carte personnage "Auguste Gallé"
- **Boudoir** : carte pièce "Le Boudoir" → carte personnage "Berthe Gallé"
- **Chambre de Maurice** : carte pièce "La chambre de Maurice" → carte personnage "Maurice Gallé"
- **Chambre Directoire** : carte pièce "La chambre Directoire" → carte personnage "Julienne Camus"

Chambre de Maurice



Cabinet de toilette



Salle à manger



Vestibule



Cuisine



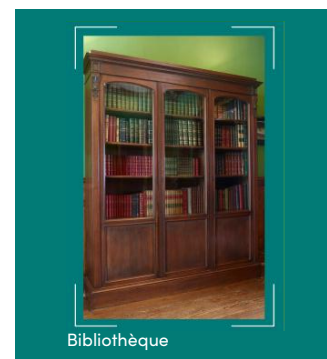
Chambre des maîtres



Salon Empire



Fumoir



Boudoir



Chambre directoire



La vie de Maurice Gallé à la Belle Epoque

Les jeux de Maurice

Cycle 1 à 3



• MUSÉE GALLÉ JUILLET •

Les jeux de Maurice

Cycle 1 à 3 | 45 minutes

1. Présentation générale de l'atelier

À travers une sélection de jeux anciens, les élèves découvrent à quoi pouvaient jouer les enfants au début du 20^e siècle, à l'époque de Maurice, l'enfant de la maison. Cet atelier en autonomie invite les élèves à manipuler et expérimenter des jeux traditionnels, favorisant à la fois l'adresse, la mémoire et l'observation.

Pré-requis : notions simples sur le jeu en groupe (respect des règles, attente du tour), savoir écouter et suivre une consigne.

2. Objectifs pédagogiques

- Développer la motricité fine, la coordination et l'adresse.
- Exercer la mémoire et la concentration.
- Favoriser la coopération et le respect des règles collectives.

3. Matériel nécessaire

- Livret enseignant
- Domino en bois
- Domino « Les jouets de Maurice »
- Memory
- Jeu d'adresse
- Toupies
- Lancer d'anneaux
- Jeu du « blason » (cible avec points)

4. Déroulement proposé

Introduction (5 min) → Présentation de l'atelier et des jeux à disposition.

Activité (35 min) → Les élèves sont répartis en petits groupes. Chaque groupe commence sur un jeu, puis tourne toutes les 5 à 7 minutes afin que tous puissent tester les différents jeux. L'enseignant(e) veille à ce que les élèves respectent les règles et participent de manière équitable.

Conclusion (optionnelle) → Échange collectif : Quels jeux ont été les plus appréciés ? Quels ressemblent à des jeux connus aujourd'hui ? À quoi jouons-nous désormais qui n'existait pas autrefois ?

Dominos en bois : animaux de la ferme

Mise en place

Mélanger les 28 dominos et les poser face cachée sur la table.

Chaque joueur pioche :

- 7 dominos s'il y a 2 joueurs.
- 5 dominos s'il y a 3 à 4 joueurs.

Les dominos restants forment la pioche.

Déroulement

Un joueur pose un premier domino au centre de la table.

À tour de rôle, chaque joueur doit poser un domino en associant un animal identique :

- Exemple : lapin avec lapin, vache avec vache...

Si le joueur ne peut pas poser de domino, il doit piocher :

- S'il pioche une pièce jouable, il la pose immédiatement.
- Sinon, il garde le domino et passe son tour.



Fin de la partie

Le premier joueur qui pose tous ses dominos gagne la partie.

Si aucun joueur ne peut plus jouer, celui qui a le moins de dominos (ou le moins d'animaux restants) remporte la partie.

Variante simplifiée (cycle 1) :

Distribuer moins de dominos (3 à 4 chacun).

Ne pas utiliser la règle de la pioche : si un joueur ne peut pas jouer, il passe son tour.

Dominos : les jouets de Maurice

Même principe que le jeu précédant sauf que ce jeu met en avant les jouets avec lesquels Maurice a pu jouer.

Memory des loisirs anciens

Mise en place

Mélanger les cartes et les poser faces cachées en lignes et colonnes sur la table.



Déroulement

Le joueur retourne deux cartes de son choix.

- Si les cartes sont identiques, il les garde devant lui et rejoue
- Si elles sont différentes, il les repose à la même place, faces cachées, et c'est au joueur suivant de jouer.

Les joueurs doivent donc se souvenir de la position des cartes déjà vues.

Fin de la partie

La partie s'arrête quand toutes les paires ont été retrouvées. Le gagnant est celui qui possède le plus de paires.

Jeu d'adresse (3 petits plateaux ronds à billes)

Mise en place

Les trois plateaux sont posés sur la table. Jusqu'à 3 enfants peuvent jouer en même temps (un plateau chacun).



Déroulement

Chaque joueur prend un petit plateau. En le penchant délicatement, il doit orienter et incliner le plateau pour guider les billes vers les trous.

Le but est de réussir à mettre toutes les billes dans les trous le plus vite possible, sans les faire ressortir.

Fin de la partie

Le jeu peut être joué en défi individuel (réussir à remplir son plateau).

Ou en défi collectif : les trois joueurs commencent en même temps, et le premier qui réussit à placer toutes ses billes a gagné.

Toupies en bois

Mise en place

Chaque enfant reçoit une toupie.



Déroulement

Tenir la toupie, la lancer d'un geste sec, la faire tenir en équilibre le plus longtemps possible.

Fin de la partie

En mode collectif : tous lancent leur toupie en même temps. La toupie qui tourne le plus longtemps fait gagner son joueur.

Lancer d'anneaux

Mise en place

Placer le jeu au sol.

Définir une ligne de lancer (distance adaptée selon l'âge des enfants : plus près pour les petits, plus loin pour les grands).

Chaque joueur reçoit le même nombre d'anneaux.

Déroulement

À tour de rôle, les joueurs lancent leurs anneaux vers les piquets.

Quand un anneau atterrit sur un piquet, le joueur marque le nombre de points indiqué sur ce piquet.

Quand tous les joueurs ont lancé leurs anneaux, on compte les points.

Fin de la partie

Le gagnant est celui qui a obtenu le plus de points après un ou plusieurs tours.

On peut aussi jouer en équipe et additionner les scores.

Le jeu du blason

Le jeu du blason fonctionne sur le même principe que le lancer d'anneaux, mais la cible est verticale au lieu d'être posée au sol.



La vie de Maurice Gallé à la Belle Epoque

Les Creillois dans la Grande Guerre

Cycle 4 et lycée



• MUSÉE GALLÉ JUILLET •

Les Creillois dans la Grande Guerre

Cycle 4 à lycée | 45 minutes

1. Présentation générale de l'atelier

Étude de documents d'archives et approche historique locale de la Première Guerre mondiale

Pré-requis : connaître les grandes lignes de la Première Guerre mondiale (chronologie, mobilisation, vie à l'arrière) et savoir analyser un document historique (texte, image, photo, correspondance).

2. Objectifs pédagogiques

- Comprendre le conflit de 1914-1918 à travers des destins individuels.
- Identifier les différents types de documents d'archives (lettres, registres, photographies, cartes postales, formulaires militaires, etc.).
- Situer l'histoire de Creillois dans le contexte national et local.

3. Matériel nécessaire

- Livret enseignant
- Fiche atelier (2 pages)
- Fiches archives (5)
- Timeline *La Grande Guerre*
- Crayons, gommes

4. Déroulement proposé

Introduction (5 min) → Rappel du contexte historique, lecture de la consigne.

Atelier n°1 - Étude de documents d'archives (20 min) → Les élèves identifient le type de document et les informations clés (identité, rôle, sort après la guerre). Les élèves peuvent se constituer en petit groupe autour d'une même fiche "archives". Mise en commun une fois que les élèves ont répondu à toutes les questions.

Atelier n°2 - Analyse iconographique (10 min) → Étude de cartes postales ou photographies du pont de Creil. Mise en ordre chronologique (avant, pendant, après destruction). Discussion sur les indices visuels.

Atelier n°3 - Timeline (10 min) → Mise en ordre chronologique des événements de la Première Guerre mondiale.

Les Creillois dans la Grande Guerre

Corrigé



Quels types de documents sont présentés sur les fiches "archives" ?

Lettres, photographies, registre de matricule, article de presse, laissez-passer, livret militaire.

Archives A

Gallé, Maurice Philippe Louis | 19 ans | étudiant | Oise, canton de Creil

Quel a été son rôle pendant la guerre ? Indique le plus de détails possibles !

Soldat de 2e classe puis caporal, sergent et aspirant.

Dans quel régiment ou quelles unités a-t-il servi ?

105e puis 106e Régiment d'Infanterie.

Ce parcours est-il typique ou exceptionnel ?

Typique. Jeune étudiant recensé à sa majorité. Maurice Gallé s'est cependant porté volontaire pour une mission risquée.

D'après les documents, savons-nous si la personne a survécu ?

Mort pour la France le 25 septembre 1916 à Bouchavesnes.

Quels indices montrent les réalités de la guerre (conditions, blessures, décoration...)?

Photographie sur le front en uniforme. Mention de sa disparition.

Mention d'une croix de guerre et d'une étoile de bronze pour son service.

Archives B

Gallé, Auguste Ernest Louis | 20 ans | étudiant | Oise, canton de Creil

Quel a été son rôle pendant la guerre ? Indique le plus de détails possibles !

Engagé volontaire puis brigadier et maréchal des logis.

Dans quel régiment ou quelles unités a-t-il servi ?

22e Régiment des Dragons de Compiègne (unité de cavalerie).

Ce parcours est-il typique ou exceptionnel ?

Exceptionnel. Ernest Gallé s'est engagé volontairement à sa majorité.

D'après les documents, savons-nous si la personne a survécu ?

Aucune mention de décès.

Quels indices montrent les réalités de la guerre (conditions, blessures, décoration...) ?

Photographies en uniforme. Mention de nombreux déplacements.

Archives C

Gallé, Berthe Marie | 43 ans | sans profession | Oise, canton de Creil

Quel a été son rôle pendant la guerre ? Indique le plus de détails possibles !

Marié à Ernest Gallé, elle semble avoir aidé des familles creilloises durant la guerre.

Dans quel régiment ou quelles unités a-t-il servi ?

Aucun. Les femmes n'étaient pas envoyées au front.

Ce parcours est-il typique ou exceptionnel ?

Typique. Berthe Gallé est issue d'une famille aisée et son époux est soldat. Elle peut aider les habitants et se déplacer durant le conflit.

D'après les documents, savons-nous si la personne a survécu ?

Aucune mention de décès.

Quels indices montrent les réalités de la guerre (conditions, blessures, décoration...) ?

Photographies en uniforme. Utilisation d'un laissez-passer.

Archives D

Pastre, Jules François | 22 ans | étudiant en médecine | Hérault, canton de Bédarieux

Quel a été son rôle pendant la guerre ? Indique le plus de détails possibles !

Affecté à l'ambulance puis nommé médecin auxiliaire.

Dans quel régiment ou quelles unités a-t-il servi ?

17e Régiment d'Infanterie, 2e Régiment du Génie puis 16e section d'infirmiers militaires.

Ce parcours est-il typique ou exceptionnel ?

Typique. Dispensé car étudiant en médecine.

D'après les documents, savons-nous si la personne a survécu ?

Aucune mention de décès. Libéré du service militaire en 1928.

Quels indices montrent les réalités de la guerre (conditions, blessures, décoration...) ?

Nombreux déplacements. Photographies des soignants durant le conflit.

Archives E

Merlin, Gustave Jules Joseph | 20 ans | employé de chemin de fer | Oise, canton de Creil

Quel a été son rôle pendant la guerre ? Indique le plus de détails possibles !

Caporal.

Dans quel régiment ou quelles unités a-t-il servi ?

12e Escouade.

Ce parcours est-il typique ou exceptionnel ?

Il y a peu d'informations concernant son parcours.

D'après les documents, savons-nous si la personne a survécu ?

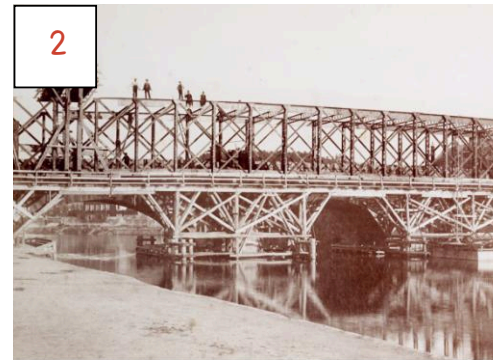
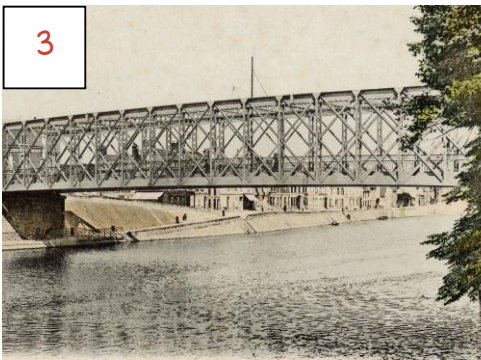
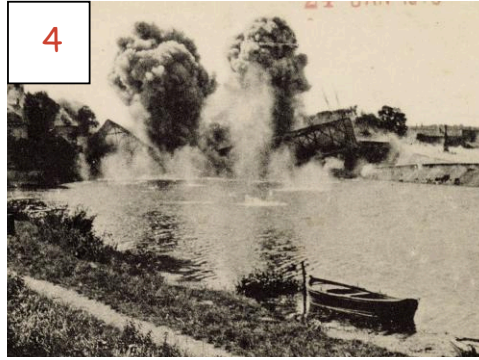
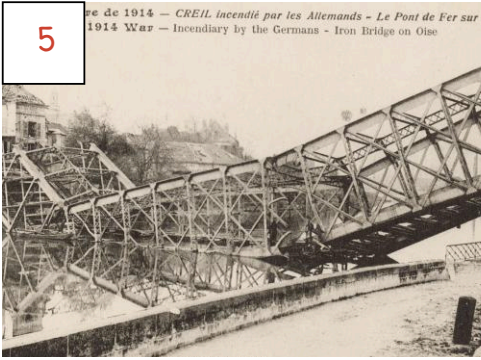
Aucune mention de décès.

Quels indices montrent les réalités de la guerre (conditions, blessures, décoration...) ?

Photographie en uniforme. Utilisation d'un livret militaire dans lequel est inscrit les membres de la 12e Escouade.

Les Creillois dans la Grande Guerre

Atelier n°2



Du cabinet de curiosités au musée





Du paysage à l'œuvre

Cycle 3-4



• MUSÉE GALLE JUILLET •

DU PAYSAGE À L'ŒUVRE


Les participants vont découvrir que le paysage  dans l'art c'est d'abord la représentation d'une portion  de territoire, naturel ou plus ou moins aménagé par l'homme. Ils vont décrire puis jouer avec différents  types de paysages. Les participants réalisent des paysages qu'ils assemblent  pour en composer d'autres.

SÉANCE

1

Les participants vont s'approprier le vocabulaire du paysage en observant deux images. Puis, ils vont se promener dans différents paysages en parcourant une histoire.

MATÉRIEL À PRÉVOIR

 de quoi découper

DANS LA MALLETTE

2 plateaux de jeu côté images



x 4



2/



DANS LE LIVRET ATELIER

1 fiche mots



1/



P6

P7

• FICHE MOTS à découper

C'est la ville	C'est la campagne	Il fait froid	Il fait jour
Il y a une rue	Il y a des promeneurs	Il y a plusieurs bâtiments	Le ciel est bleu
Le sol est couvert de bitume	Le sol est vallonné	Il y a une sculpture sur une colonne	Les nuages sont blancs
Il y a un passage piéton	La lumière est naturelle	Les arbres n'ont pas de feuilles	Le sol est couvert de coquelicots et d'herbe
Il y a des piétons	C'est une peinture	C'est le soir	Il y a un champ
L'éclairage public est allumé	Il y a une maison	Les nuages sont gris	_____
C'est une photo	Il y a du soleil	_____	_____
Il y a des voitures	Les arbres ont des feuilles	_____	_____

LES MOTS DU PAYSAGE

Constituer 4 groupes. Disposer les 2 plateaux côté images.
Demander aux participants :

- de découper les étiquettes de la fiche mots
- d'observer les 2 images
- de décrire le paysage, en plaçant les expressions de la fiche mots sur les images, là où elles correspondent à ce qu'ils voient.



Les participants peuvent ajouter leurs propres mots sur les étiquettes blanches.



L'objectif est de faire décrire aux participants 2 paysages très différents en associant les mots à ce qu'ils observent.

● FICHE MOTS à découper

C'est la ville

C'est la campagne

Il y a une rue

Il y a des promeneurs

Le sol est couvert
de bitume

Le sol est vallonné

Il y a un passage piéton

La lumière
est naturelle

Il y a des piétons

C'est une peinture

L'éclairage public
est allumé

Il y a une maison

C'est une photo

Il y a du soleil

Il y a des voitures

Les arbres ont
des feuilles



Il fait froid

Il fait jour

Il y a plusieurs
bâtiments

Le ciel est bleu

Il y a une sculpture
sur une colonne

Les nuages
sont blancs

Les arbres n'ont pas
de feuilles

Le sol est couvert de
coquelicots et d'herbe

C'est le soir

Il y a un champ

Les nuages sont gris

MATÉRIEL À PRÉVOIR

DANS LA MALLETTE

11 cartes-images



x 4



11 /



DANS LA MALLETTE

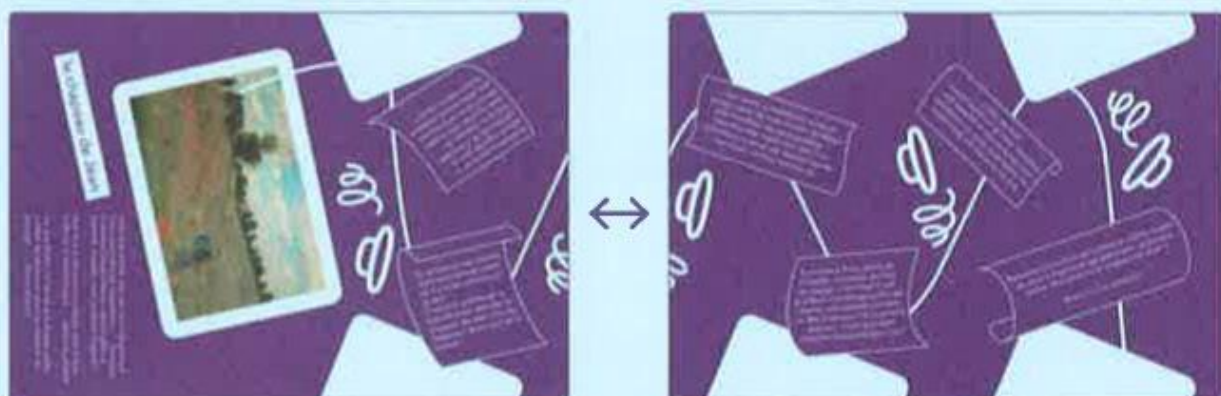
2 plateaux de jeu « le chapeau de Jean »



x 4



2 /



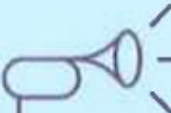
LE CHAPEAU DE JEAN



Constituer 4 groupes. Distribuer 11 cartes-images à chaque groupe. Disposer 2 plateaux de jeu côté « course aux éléments pour le chapeau de Jean » par table et demander aux participants :

- de lire l'histoire qui se déroule sur les plateaux et la compléter en disposant les 6 cartes-images illustrant les différentes parties du texte.

SOLUTIONS

 **ATTENTION**
Parmi les 11 cartes-images proposées, seulement 6 sont à placer dans l'histoire.



SÉANCE

2

Les participants vont découvrir, en jouant, différents types de paysages.

MATÉRIEL À PRÉVOIR

- de quoi découper
- de quoi colorier
- 1 dé par groupe

DANS LA MALLETTE

1 plateau de jeu « paysage sur un plateau »



x 4



1/



11 cartes-images



x 4



11/



DANS LE LIVRET ATELIER

1 fiche pions

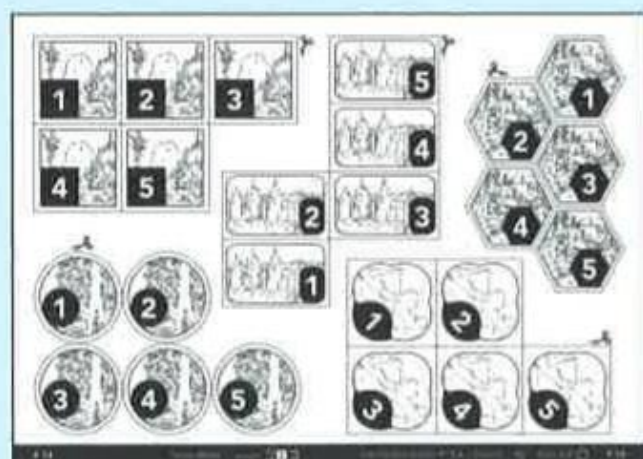


1/



P 14

P 15



PAYSAGES SUR UN PLATEAU












Constituer 4 groupes de 2 à 5 joueurs.

Distribuer 1 plateau côté Paysages sur un plateau, un jeu de 11 cartes-images, 1 fiche pions, de quoi découper, de quoi colorier et un dé par groupe puis demander aux joueurs :

- de choisir, colorier et découper 5 pions identiques chacun
- de lire la règle du jeu présente sur le plateau
- de placer les cartes-images une par une autour du plateau, de façon à ce que tout le monde les voie.

RÈGLE DU JEU

Chaque joueur place son pion n°1 sur la case départ .
Le premier lance le dé  et place son pion sur la case défi désignée par son score. Le joueur  cherche alors toutes les cartes-images  qui répondent à son défi.
S'il trouve toutes les cartes-images, il doit laisser le pion  n°1 sur la case du défi remporté, qui est alors inactive et ne doit plus être comptée. Au tour suivant, il continue de jouer avec le pion  n°2 et ainsi de suite. Si le défi n'est pas remporté, le joueur continue de jouer avec le même pion .
Le jeu se termine quand tous les joueurs  ont relevé 5 défis et donc, posé leurs 5 pions .

Il y a 3 niveaux de défis :

* DÉFIS FACILES

** DÉFIS MOINS FACILES

*** DÉFIS DIFFICILES

DÉFIS DIFFICILES ***

3. Mes bâtiments sont éclairés de l'intérieur



10. Je suis un paysage avec des animaux




DÉFIS MOINS FACILES **

2. Je suis le jardin d'une maison



4. Je suis un paysage avec des voitures



5. Je suis un paysage sans personnage



16. Il y a une maison chaussure dans mon paysage



18. Un artiste peint un paysage dans mon paysage



24. Je suis un palais dessiné en coupe



1. Je suis éclairé par des lanternes



9. Des gens se baignent dans mon eau



12. Ma lumière est fabriquée par les hommes



19. Je suis un paysage traversé par des bateaux



15. Je suis un paysage au bord de l'eau



8. Je suis un paysage avec des enfants



6. Je suis un paysage avec un ou plusieurs arbres



13. Ma lumière est la lumière du jour



TOUTES LES CARTES-IMAGES SAUF:



DÉFIS FACILES *

7. Je suis traversé par un géant




11. Je suis l'arbre des quatre saisons



14. Je suis un paysage fleuri



17. On ne voit que le ciel dans mon paysage



20. Sur mon horizon, il y a des pyramides



23. Je suis en noir et blanc



21. On voit mon ciel



TOUTES LES CARTES-IMAGES SAUF:

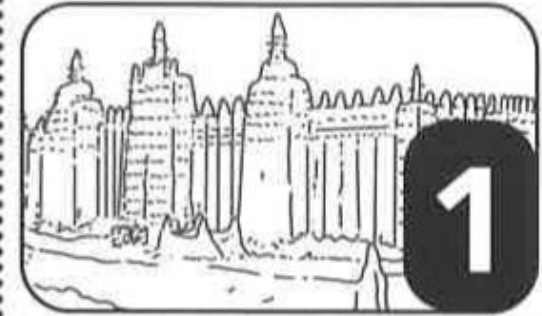


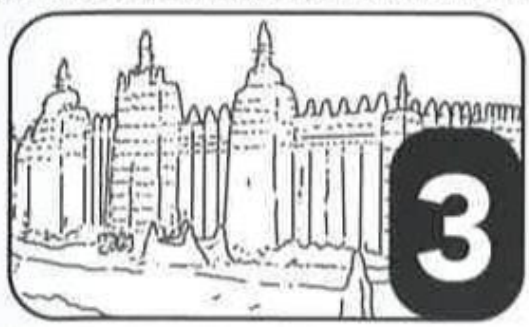
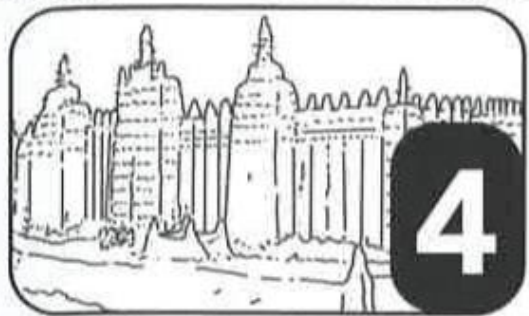
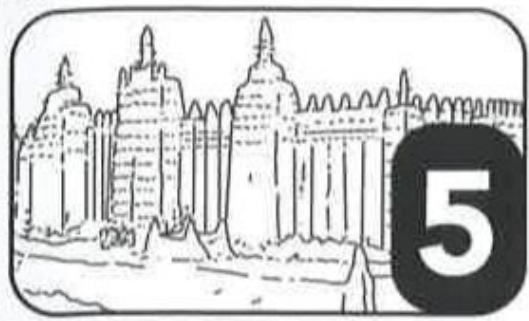
22. Je suis en couleur



TOUTES LES CARTES-IMAGES SAUF:







SÉANCE

3

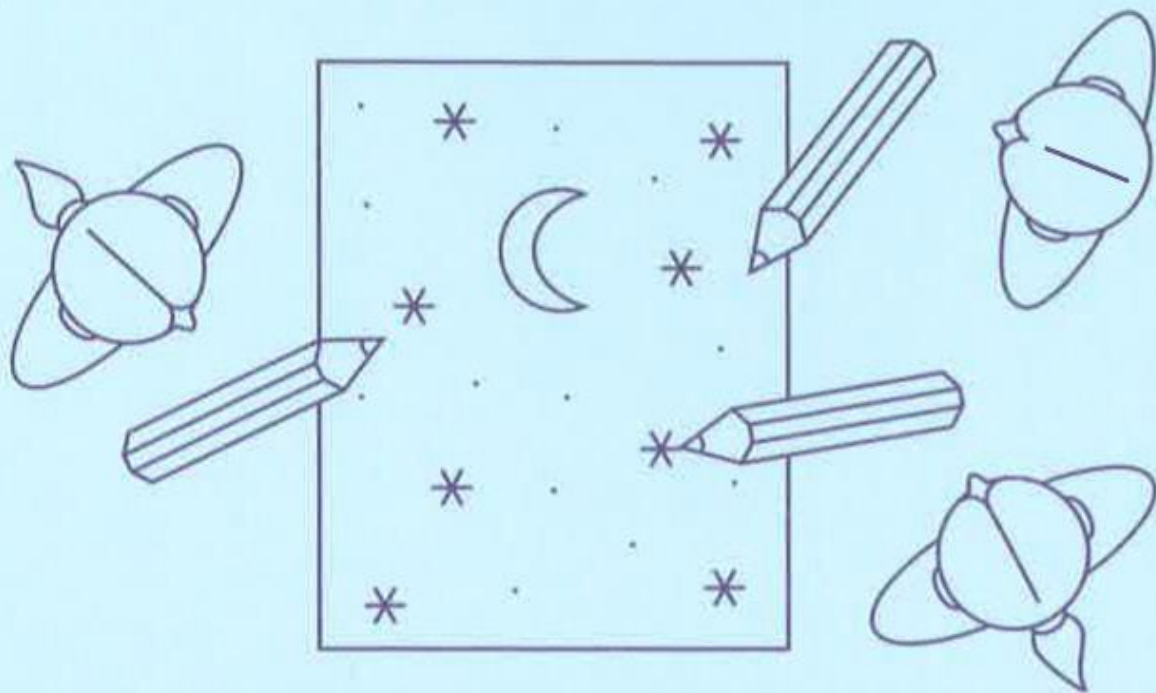
Le paysage représente une portion plus ou moins importante d'un territoire.

Les participants vont dessiner chacun une partie de ce territoire puis les rassembler.

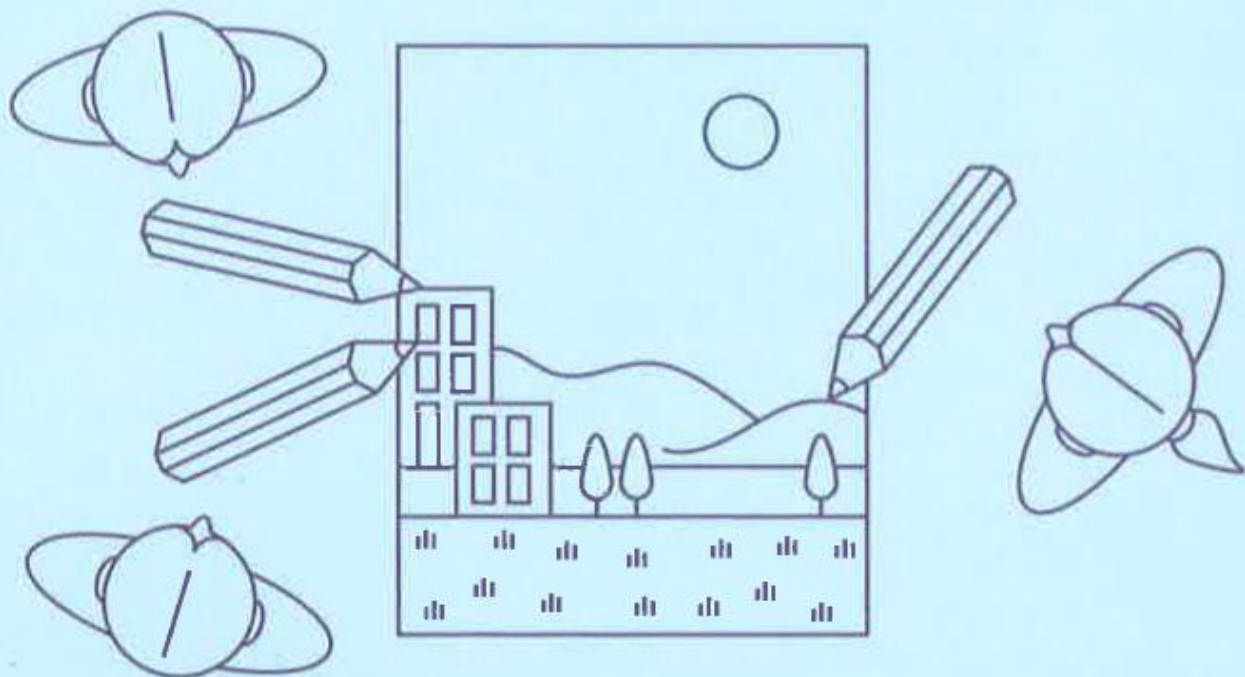
MATÉRIEL À PRÉVOIR

- de quoi dessiner
- de quoi découper
- de quoi coller

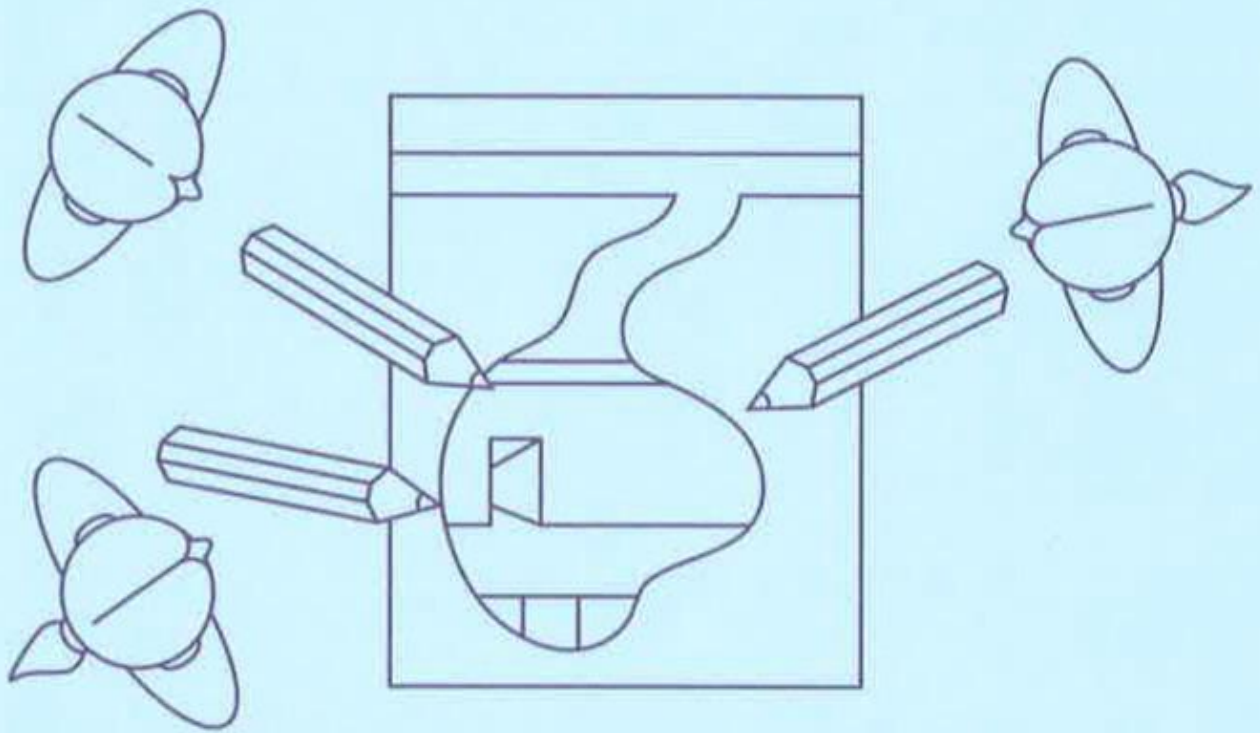
1) Constituer 3 groupes



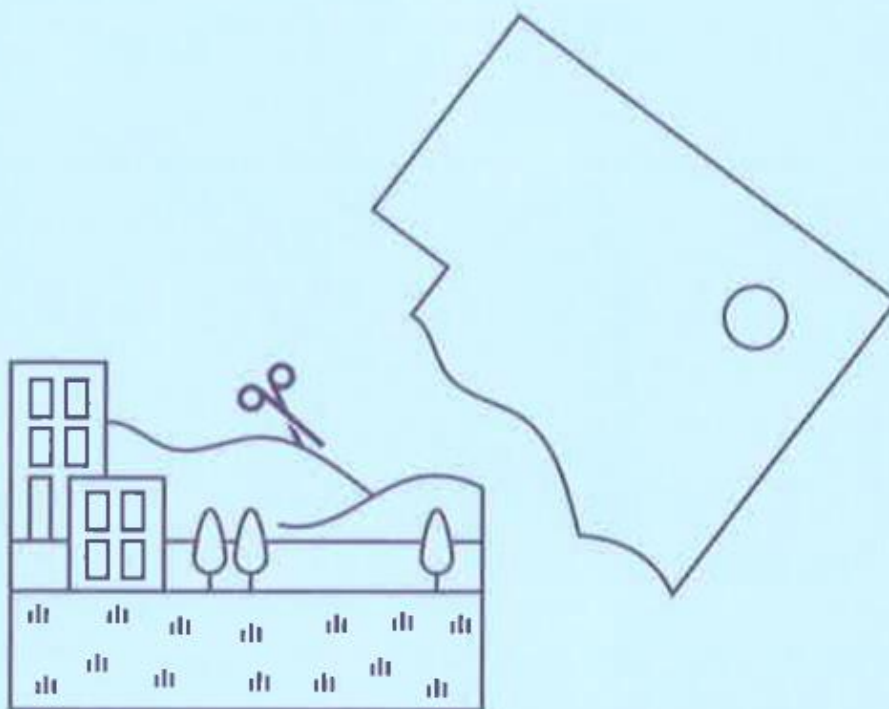
Les membres d'un groupe dessinent un ciel



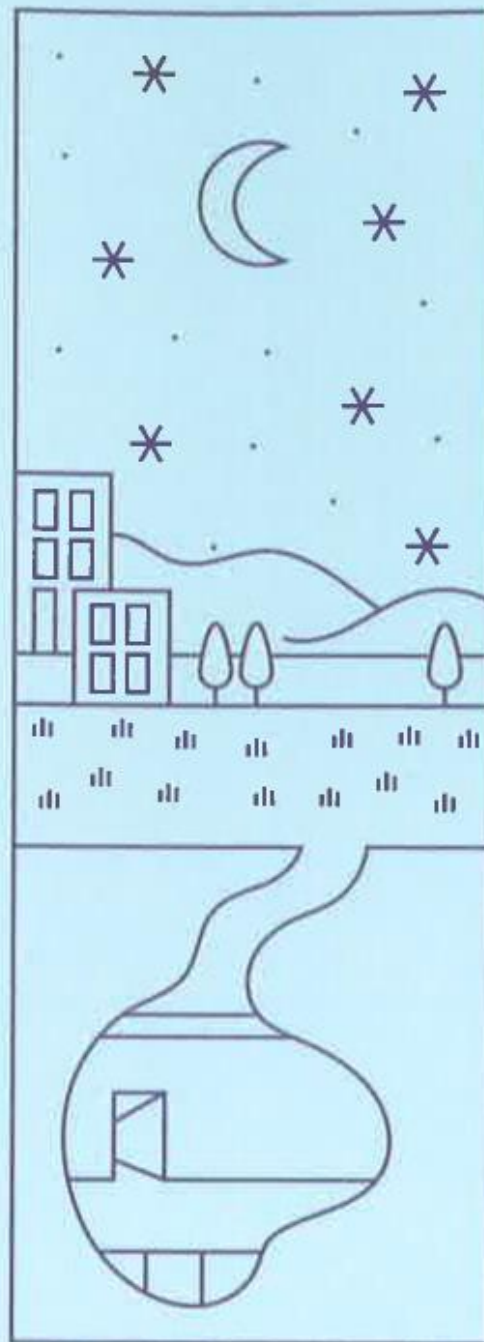
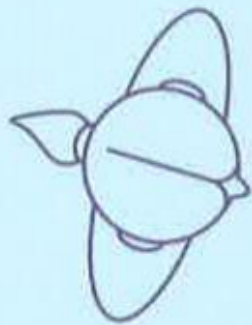
Les participants d'un autre groupe dessinent un paysage avec une ligne d'horizon sur laquelle se détachent des arbres, des bâtiments,...



Les membres d'un autre groupe dessinent un paysage de sous-sol (métro / galerie ...)

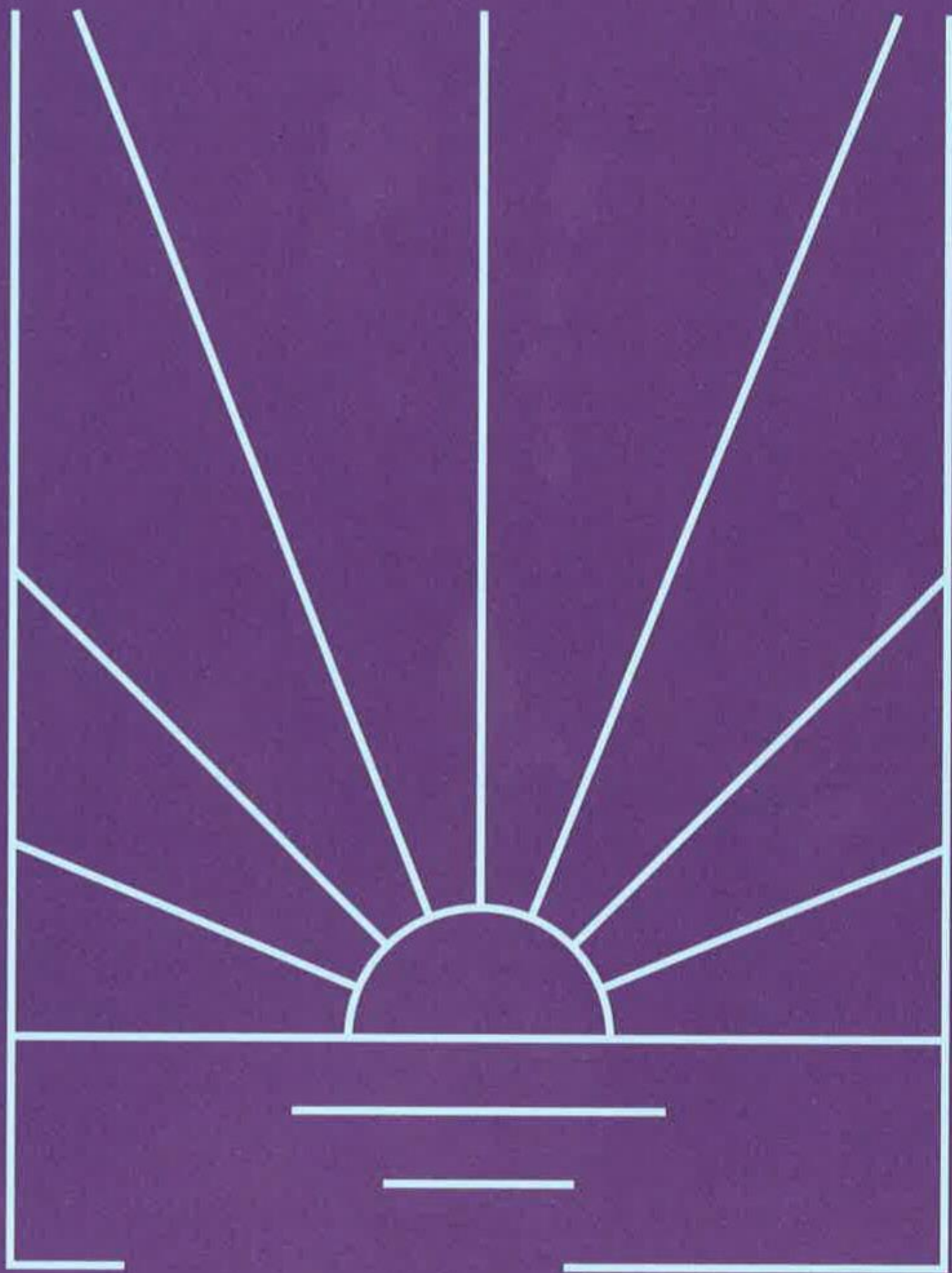


2) Découper le paysage en suivant la ligne d'horizon pour faire disparaître le ciel



3) Constituer un nouveau paysage en assemblant trois dessins: un dessin de ciel, un dessin avec une ligne d'horizon et un dessin de sous-sol.

HISTOIRES D'ART

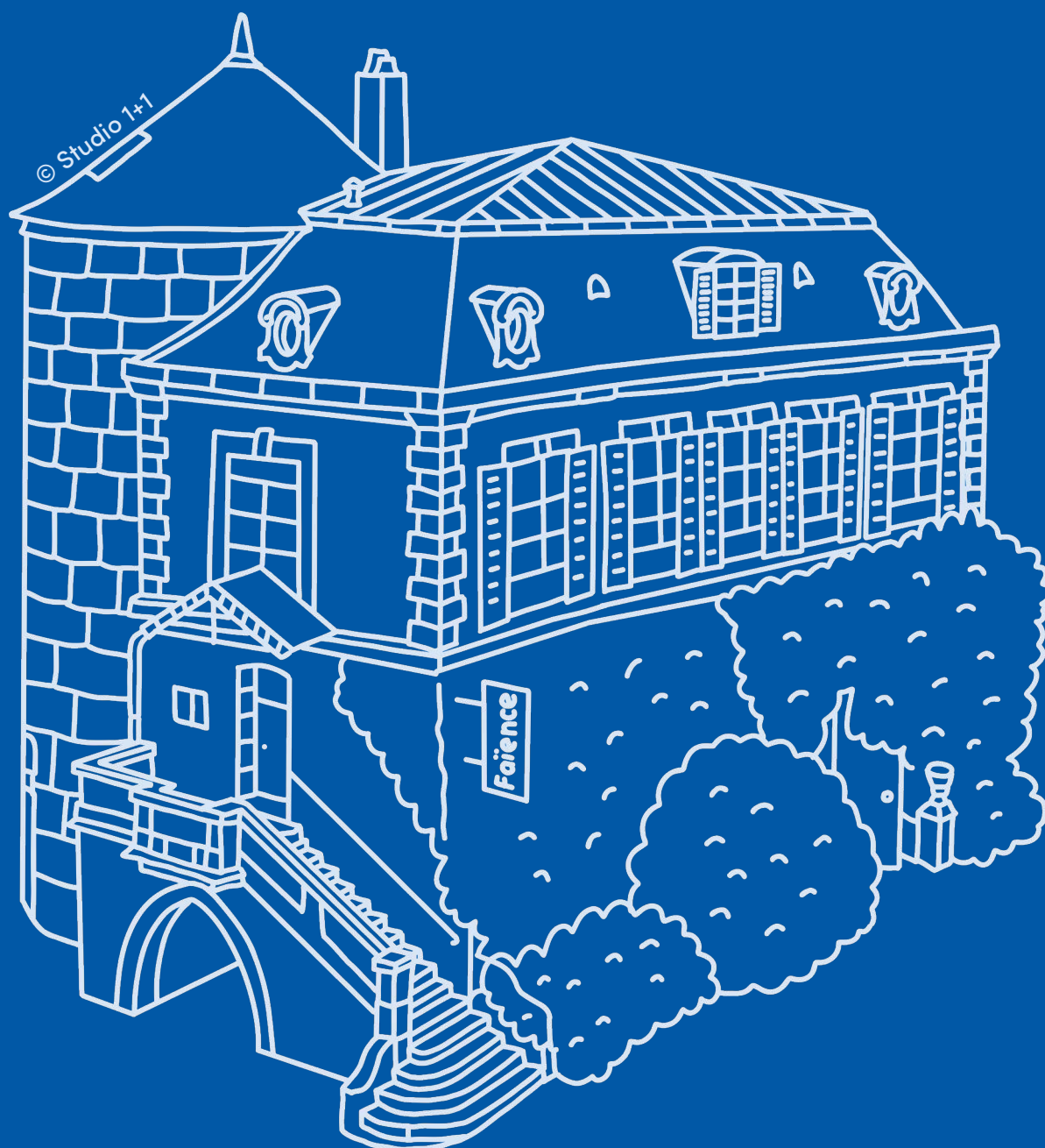


À _____ L'ÉCOLE

La vie ouvrière à la faïencerie de Creil

Coloriage et memory

Cycle 1



Coloriage et memory

Cycle 1 et 2 | 45 minutes

Activité 1 : Coloriage

1. Présentation générale de l'atelier

Découverte de la faïence au travers du coloriage d'un élément de vaisselle.

Pré-requis : savoir manipuler des crayons et être attentif.

2. Objectifs pédagogiques

- Explorer différents gestes graphiques (formes, lignes, motifs, couleurs).
- Exercer la motricité fine à travers l'utilisation de crayons.
- Exprimer une idée ou une émotion par le dessin.
- Travailler la concentration.

3. Matériel nécessaire

- Pots de crayons de couleur
- Une feuille par enfant
- 1 livret enseignant

Coloriage et memory

Cycle 1 et 2 | 45 minutes

Activité 2 : Memory

1. Présentation générale de l'atelier

Découverte de la faïence au travers d'un jeu de *memory*. Les enfants retournent les cartes pour reconstituer des paires.

Pré-requis : savoir reconnaître des images et associer les paires.

2. Objectifs pédagogiques

- Développer l'observation et la reconnaissance visuelle.
- Travailler la mémoire.
- Découvrir des éléments de faïence du 19^e siècle.
- Stimuler la coopération et l'échange entre les élèves.

3. Matériel nécessaire

- Jeu du *memory* (24 cartes)
- 1 livret enseignant



La vie ouvrière à la faïencerie de Creil

Memory et livret de jeux

Cycle 2



Memory et livret de jeux

Cycle 2 | 45 minutes

Activité 1 : memory

1. Présentation générale de l'atelier

Découverte de la faïence au travers d'un jeu de *memory*. Les enfants retournent les cartes pour reconstituer des paires.

Pré-requis : savoir reconnaître des images et associer les paires.

2. Objectifs pédagogiques

- Développer l'observation et la reconnaissance visuelle.
- Travailler la mémoire.
- Découvrir des éléments de faïence du 19^e siècle.
- Stimuler la coopération et l'échange entre les élèves.

3. Matériel nécessaire

- Jeu du *memory* (24 cartes)
- 1 livret enseignant



Activité 2 : Livret de jeux

1. Présentation générale de l'atelier

Si il vous reste du temps après le memory, vous pouvez proposer aux enfants le livret de jeux autour de la faïence.

Ce livret contient 8 jeux différents qui leur permettront d'approfondir leurs connaissances sur les étapes de fabrication, les éléments d'un service ou encore les décors emblématiques de la manufacture de Creil.

2. Matériel nécessaire

- Livret de jeux
- 1 crayon de papier par élève et une gomme pour le groupe
- 1 livret enseignant

3. Solutions des jeux

1 Message codé : CÉRAMIQUE

2 Mots mélangés : FAÇONNAGE, SÉCHAGE, CUISSON, ÉMAILLAGE, DÉCORATION

3 Mots croisés :

1. SAUCIERE
2. COQUETIER
3. SALADIER
4. ASSIETTE
5. BOL
6. FONTAINE
7. TASSE

4 Les pigments et les couleurs :

- Oxyde de cobalt = bleu
- Oxyde de cuivre = vert
- Oxyde de manganèse = violet
- Oxyde d'antimoine = jaune
- Oxyde de fer = rouge

5 Questionnaire :

1. Un volant
2. Badminton/Tennis
3. Aujourd'hui généralement, nous portons un ensemble de jogging et des baskets pour faire du sport
4. Le Volant n°19
5. Parce que l'assiette fait partie d'une série numérotée
6. Des assiettes parlantes
7. Ces assiettes peuvent servir de support pour manger ou comme décoration

6 Motifs codés : FLORA / BAGNALL

7 Les bons ingrédients : Feldspath, silice, argile et eau

La vie ouvrière à la faïencerie de Creil

Jeu des paires et livret de jeux

CE2-6ème



Jeu des paires et livret de jeux

Cycle 3 | 45 minutes

Activité 1 : Jeu des paires

1. Présentation générale de l'atelier

Découverte des services de toilette et de table Flora, ainsi que leurs utilisations, au travers d'un jeu associant les contenants et les contenus.

Pré-requis : savoir manipuler la langue à l'écrit et travailler sur les associations d'images.

2. Objectifs pédagogiques

- Développer l'observation et la reconnaissance visuelle.
- Découvrir des services de toilette et de table, et leurs usages.
- Enrichir le vocabulaire lié à la vaisselle du 19^e siècle.
- Stimuler la coopération et l'échange entre les élèves.

3. Matériel nécessaire

- Jeu des paires (56 cartes)
- 1 livret enseignant

4. Déroulement proposé

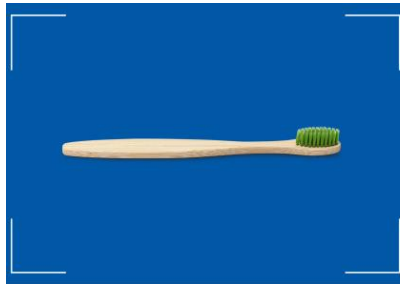
Introduction (5 min) → Présentation de l'atelier et lecture de la consigne.

Jeu des paires (45 min) → Associer les éléments de faïence avec leurs contenus, en s'aidant de mots à reconstituer.

Conclusion (optionnelle) → Travailler la mémoire en leur redemandant l'utilisation de certains objets ainsi que leurs appellations.

5. Pistes d'animation

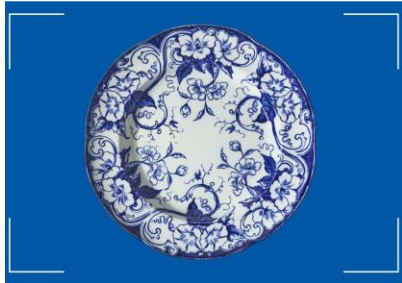
- Si le jeu est trop simple, ne pas s'aider des mots découpés au dos des cartes.
- Si le jeu est trop compliqué, retourner les cartes pour associer les mots.



Boîte à brosse à
dents



Compotier



Assiette



Soupière



Ravier



Boîte à savon

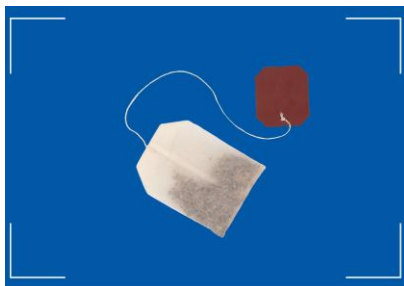
Solutions du jeu des paires



Fontaine



Bol



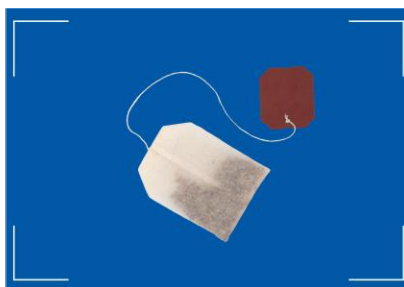
Tasse de thé



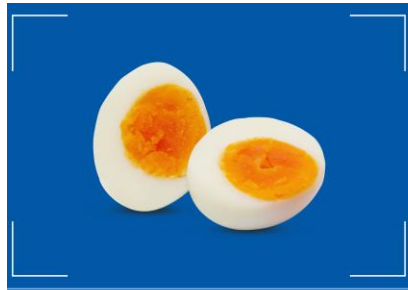
Crémier



Sucrier



Théière



Coquetier



Plat à tarte



Saladier



Pot à crème



Terrine



Assiette à soupe



Seau hygiénique



Légumier



Moutardier



Plat à asperges



Plat à poisson



Saucière



Salière



Tasse à café



Plat à rôti



Bol à éponge

Activité 2 : Livret de jeux

1. Présentation générale de l'atelier

Si il vous reste du temps après le jeu des paires, vous pouvez proposer aux enfants le livret de jeux autour de la faïence.

Ce livret contient 8 jeux différents qui leur permettront d'approfondir leurs connaissances sur les étapes de fabrication, les éléments d'un service ou encore les décors emblématiques de la manufacture de Creil.

2. Matériel nécessaire

- Livret de jeux
- 1 crayon de papier par élève et une gomme pour le groupe
- 1 livret enseignant

3. Solutions des jeux

1 Message codé : CÉRAMIQUE

2 Mots mélangés : FAÇONNAGE, SÉCHAGE, CUISSON, ÉMAILLAGE, DÉCORATION

3 Mots croisés :

1. SAUCIERE
2. COQUETIER
3. SALADIER
4. ASSIETTE
5. BOL
6. FONTAINE
7. TASSE

4 Les pigments et les couleurs :

- Oxyde de cobalt = bleu
- Oxyde de cuivre = vert
- Oxyde de manganèse = violet
- Oxyde d'antimoine = jaune
- Oxyde de fer = rouge

5 Questionnaire :

1. Un volant
2. Badminton/Tennis
3. Aujourd'hui généralement, nous portons un ensemble de jogging et des baskets pour faire du sport
4. Le Volant n°19
5. Parce que l'assiette fait partie d'une série numérotée
6. Des assiettes parlantes
7. Ces assiettes peuvent servir de support pour manger ou comme décoration

6 Motifs codés : FLORA / BAGNALL

7 Les bons ingrédients : Feldspath, silex, argile et eau

La vie ouvrière à la faïencerie de Creil

Imagine une ville ouvrière idéale

5ème - Terminale



Imagine une ville ouvrière idéale

5ème à la Terminale | 45 minutes

1. Présentation générale de l'atelier

À partir de documents d'archives (photographies anciennes, plans, textes...), les élèves découvrent l'organisation d'une ville ouvrière du 19^e siècle et réfléchissent aux conditions de vie des ouvriers.

Ils doivent replacer et représenter différents bâtiments obligatoires (manufacture, cité ouvrière, école, etc.) puis imaginer des espaces dédiés au bien-être des habitants.

L'activité mêle observation, interprétation de documents et création graphique, pour favoriser la compréhension des enjeux sociaux et urbains de la révolution industrielle.

2. Objectifs pédagogiques

- Comprendre la structuration d'une ville industrielle au 19^e siècle.
- Identifier les principaux espaces liés au travail et à la vie ouvrière.
- Mobiliser des compétences d'analyse de documents iconographiques et écrits.
- Développer la créativité et la réflexion sur les conditions de vie et le bien-être au travail.
- Encourager la coopération et l'expression graphique collective.

3. Matériel nécessaire

- Plan de la ville (1 par groupe)
- Ensemble de documents (photographies, extraits de textes, plans d'époque)
- Crayons, feutres, règle, gomme
- Livret enseignant

4. Déroulement proposé

Introduction (5 min) → Présentation du thème : qu'est-ce qu'une ville ouvrière ?
Lecture collective de la consigne. Constitution de sous-groupes.

Activité principale (35 min) → Les élèves observent les documents fournis, identifient les bâtiments obligatoires à replacer dans les zones bleues et inscrivent leur nom sur les lignes prévues.

Ils représentent ensuite ces bâtiments dans le détail.

Dans les zones grisées, ils imaginent et dessinent des espaces favorisant le bien-être des ouvriers (jardin, place, lavoir, lieu de loisirs, etc.).

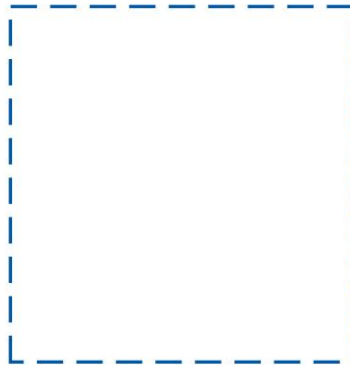
Conclusion (5 min) → Présentation rapide des réalisations et discussion sur les différences entre ville ouvrière réelle et ville idéale.

Noms, prénoms : _____ Date : _____

Consigne :

À partir des documents d'archives, par petits groupes, reconstituez une ville ouvrière idéale se développant autour d'une manufacture. Les zones bleues indiquent les bâtiments essentiels à replacer. Identifiez-les, inscrivez leur nom sur la ligne prévue et représentez-les fidèlement à partir des informations fournies. Les zones grisées sont laissées à votre imagination : proposez des aménagements ou équipements contribuant au bien-être des ouvriers.

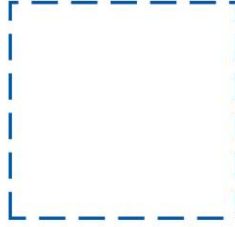
Décris la ville en quelques mots



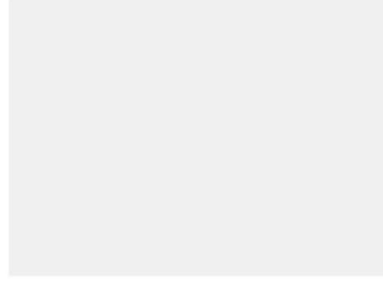
Nom du lieu



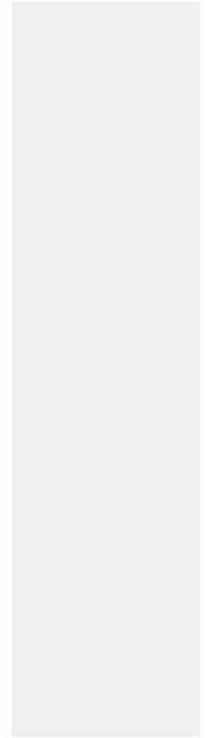
Nom du lieu



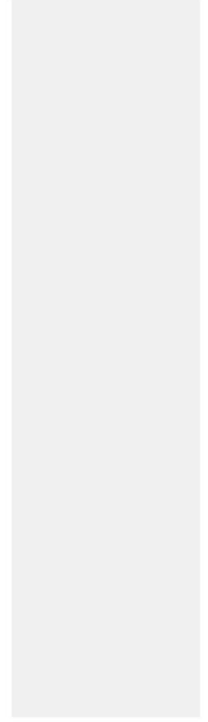
Nom du lieu



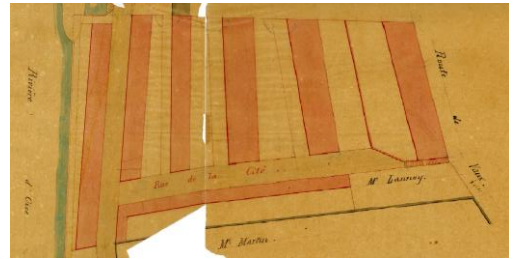
Nom de la rivière



Nom du lieu



Représenter une cité
ouvrière



Représenter une manufacture



« Cet établissement, d'une exploitation facile et avantageuse, réunit l'utile à l'agréable. Il est composé de bâtimens très-vastes, belle maison d'habitation, beaux ateliers, magasins, hangards, cour ; très-belle halle, contenant deux fours à cristaux, cinq fours de poterie de la plus grande solidité, le tout nouvellement construit. Outils et ustenciles nécessaires à de grands travaux, dans chaque partie de la fabrication, superbe moulin à deux tournans, sur un bras de la rivière d'Oise, qui borde la propriété ; maison attenante audit moulin et dépendances. Parc de 64 arpens en bois et terres labourables, 58 arpens en dehors. Cette manufacture, par son étendue et sa position sur une grande route, et au bord d'une rivière navigable, présente les spéculations les plus avantageuses. »

Extrait de l'acte de vente de la manufacture de Creil au début du 19^e siècle, permettant d'imaginer l'aspect et l'organisation d'une manufacture à cette époque.



Représenter
une école

— 114 —

28 mars 1882

LOI SUR L'ENSEIGNEMENT PRIMAIRE OBLIGATOIRE (extrait)

Cette loi est celle qui établit l'obligation de l'instruction primaire pour les enfants des deux sexes âgés de six à treize ans. Elle établit en même temps la laïcité de l'enseignement public, condition nécessaire à l'accomplissement de la première prescription, puisque l'obligation rend nécessaire l'admission de tous les enfants dans les écoles publiques quelle que soit leur confession. L'instruction religieuse disparaît des programmes, son enseignement devant désormais se donner en dehors des heures de classe et à l'extérieur de l'école (le jour de congé supplémentaire en dehors du dimanche – le jeudi – lui est destiné). Son remplacement par l'instruction « morale et civique » entraîne la disparition de l'enseignement de l'histoire sainte dans les écoles publiques.

L'existence du certificat d'études primaires est inscrite dans la loi. Celle-ci prévoit, par ailleurs, des sanctions pour ceux qui ne respecteraient pas l'obligation d'instruction. Les familles restent cependant libres de faire fréquenter à leurs enfants une école confessionnelle, ou même pas d'école du tout. En effet, la « Commission scolaire » instituée dans chaque commune par l'article 5 de la loi peut, dans certaines limites, dispenser des enfants de fréquenter l'école : obligation d'instruction ne signifie pas obligation scolaire. L'article 16 de la loi prévoit, en ce dernier cas, que les enfants instruits dans leur famille devront passer chaque année un examen portant sur les matières de l'enseignement obligatoire : on verra plus loin que l'histoire de France faisait partie de ces matières (texte 120).

*

[...]

ART.1^{er}. L'enseignement primaire comprend : l'instruction morale et civique ; la lecture et l'écriture ; la langue et les éléments de la littérature française ; la géographie, particulièrement celle de la France ; l'histoire, particulièrement celle de la France jusqu'à nos jours ; quelques notions usuelles de droit et d'économie politique ; les éléments des sciences naturelles physiques et mathématiques ; leurs applications à l'agriculture, à l'hygiène, aux arts industriels, travaux manuels et usage des outils des principaux métiers ; les éléments du dessin, du modelage et de la musique ; la gymnastique ;

Pour les garçons, les exercices militaires ;

Pour les filles, les travaux à l'aiguille.

L'article 23 de la loi du 15 mars 1850 est abrogé.

[...]

Le ministre de l'Instruction publique et des Beaux-arts, JULES FERRY

► BAMIP, t. XXV, pp. 807-813, 808.

Représenter une gare

Loi du 22 mars 1841

relative au travail des enfants employés dans les manufactures, usines ou ateliers

Louis-Philippe, Roi des Français, à tous présents et à venir, salut.

Nous avons proposé, les Chambres ont adopté ;

Nous avons ordonné et ordonnons ce qui suit :

Art. 1^{er} : Les enfants ne pourront être employés que sous les conditions déterminées par la présente loi :

1^o dans les manufactures, usines et ateliers à moteur mécanique ou à feu continu, et dans leurs dépendances ;

2^o dans toute fabrique occupant plus de vingt ouvriers réunis en atelier.

Art. 2 : Les enfants devront, pour être admis, avoir au moins huit ans.

De huit à douze ans, ils ne pourront être employés au travail effectif plus de huit heures sur vingt-quatre, divisées par un repos.

De douze à seize ans, ils ne pourront être employés au travail effectif plus de douze heures sur vingt-quatre, divisées par des repos.

Ce travail ne pourra avoir lieu que de cinq heures du matin à neuf heures du soir.

L'âge des enfants sera constaté par un certificat délivré sur papier non timbré et sans frais, par l'officier de l'état civil.

Art. 3 : Tout travail, entre neuf heures du soir et cinq heures du matin, est considéré comme travail de nuit.

Tout travail de nuit est interdit pour les enfants au-dessous de treize ans.

Si la conséquence du chômage d'un moteur hydraulique ou des réparations urgentes l'exigent, les enfants au-dessus de treize ans pourront travailler la nuit, en comptant deux heures pour trois, entre neuf heures du soir et cinq heures du matin.

Un travail de nuit des enfants ayant plus de treize ans, pareillement supputé, sera toléré, s'il est reconnu indispensable, dans les établissements à feu continu dont la marche ne peut pas être suspendue pendant le cours des vingt-quatre heures.

Art. 4 : Les enfants au-dessous de seize ans ne pourront être employés les dimanches et jours de fêtes reconnus par la loi.

Art. 5 : Nul enfant âgé de moins de douze ans ne pourra être admis qu'autant que ses parents ou tuteur justifieront qu'il fréquente actuellement une des écoles publiques ou privées existant dans la localité. Tout enfant admis devra, jusqu'à l'âge de douze ans, suivre une école.

Les enfants âgés de plus de douze ans seront dispensés de suivre une école, lorsqu'un certificat, donné par le maire de leur résidence, attestera qu'ils ont reçu l'instruction primaire élémentaire.

Version enseignant

Creil, d'hier à aujourd'hui



© Studio 1+1

• HOTEL DE VILLE DE CREIL •

Ce livret appartient à

Nom, Prénom :

Élève de la ville de :

Mon école est située dans le quartier :

- Rive gauche Rouher Moulin Jaurès/Gare
 Voltaire Cavées Gournay

Son adresse est :

La ville de Creil regorge de monuments importants qui ont marqué son histoire. Tu passes devant eux tous les jours sans les voir... Pourtant, ils ont plein d'histoires à te murmurer ! Enfile ta casquette d'explorateur et pars à la chasse aux indices.

Ouvre grand les yeux : observe les statues, les plaques, les bâtiments anciens, les formes, les matériaux... Chaque monument a une histoire à raconter !



Voici l'ensemble des lieux que tu vas découvrir pendant ta visite !

L'image ci-dessous est appelée un plan



1



Dirige-toi devant l'hôtel-de-ville et observe la façade.



Observe les éléments inscrits sur la façade. Trouves-tu la date de construction ?

1901 - 1902

Quel est le nom de la place ?

Place François Mitterrand

En quels matériaux a-t-il été construit ?

- Verre
- Pierre
- Brique
- Béton
- Métal
- Bois

À ton avis, qui travaille dans ce lieu ?

le maire, des élus...

Connais-tu la devise officielle de la République Française ? Elle est gravée sur le bâtiment.

Liberté, Égalité, Fraternité

Dessine le drapeau de la France. Quelles sont ses couleurs ?

Bleu, blanc, rouge



Entoure les 5 différences que tu observes
entre le dessin et le monument aujourd'hui

Quatrième Année. — N° 326

LE NUMERO CINQ CENTIMES

Dimanche 8 Novembre 1899

La Gazette de Creil

MONTATAIRE, CHANTILLY, NEUILLY-EN-THELLE, PONT-STE-MAXENCE

Journal Republicain Indépendant, paraissant le Jeudi et le Dimanche

Rédacteur en Chef : AUGUSTE GONTIER

Prix de l'Abonnement : Cinq et Département Ille-et-Vilaine, UN AN 8 fr. On se reçoit pas d'abonnement de moins d'un an. Le prix est payable d'avance.	BUREAUX : 6, rue Gambetta, CREIL La "Gazette de Creil" est désignée pour recevoir les Annonces judiciaires.	Prix des Insertions : La ligne : Judiciaires 20 cent. Volontaires 25 cent. Il n'y a pas d'annonces au-dessous de 1 fr.
---	---	--

LES FUTURS MONUMENTS DE CREIL

Lorsque nous d'érigions, il y a deux ans, Creil et ses industries, nous disions de notre ville ce qu'on a dit de Saint-Etienne : à savoir que ses seuls monuments sont ses usines.

Cette appréciation cessera bientôt d'être vraie, car Creil va voir s'élever deux monuments qui proclameront sa prospérité et son amour du beau et du progrès matériel et moral.

Le projet d'Hôtel-de-Ville que nous reproduisons est magnifique, il est l'œuvre de M. Héneux qui a su allier dans des lignes harmonieuses la force et l'élégance, c'est-à-dire les deux caractères de tout monument qui aspire à évoquer l'idée de la Maison commune.

Quant au projet d'Ecole primaire supérieure, que la ville va édifier dans le terrain si gracieusement mis à sa disposition par M. Sanson, il est également très beau. Ainsi qu'il convient, il est conçu dans un style sévère qui n'est pas dépourvu d'élégance, on s'en rendra mieux compte lorsque ses habitants y auront ajouté le charme de la verdure et l'attrait du mouvement.

La ville a consenti de lourds sacrifices pour l'édification de ces monuments. Sous peu les Chambres voteront une loi autorisant la ville de Creil à procéder à un emprunt qui sera probablement réalisé au Crédit Foncier, et on espère que les premières pierres seront posées en février ou mars 1900.

Par les magnifiques gravures que nous publions nos lecteurs se rendront compte que la Gazette de Creil est jalouse de conserver sa réputation de journal le mieux informé et nous sauront gré des sacrifices que nous nous imposons pour les leur au coûtant par la plume et par le dessin artistique de tout ce qui se passe autour d'eux.

LA RÉDACTION.



HOTEL-DE-VILLE, façade principale (cour du vieux Château). Projet primé de M. Héneux, architecte à Paris.

HOTEL-DE-VILLE, façade de côté.

Quel est le nom de ce document ?

Un journal



Emprunte la passerelle à gauche de l'hôtel-de-ville et pars à la découverte de l'espace culturel de Creil.



Observe le bâtiment et l'image ci-dessus. Quel est le nom de ce lieu ?

La Faïencerie

Trouve la plaque de la rue. Quelle est son nom ?

Allée Nelson

À ton avis, à quoi servait ce lieu autrefois ?

C'était une usine de faïences

Complète la phrase

En quels matériaux a-t-il été construit ?

- Métal
 Verre
 Brique
 Béton
 Bois
 Pierre

**L'ART
ET
LA VIE**

ne

font

qu'un

Que peut-on faire aujourd'hui dans ce bâtiment ?
Aide-toi des panneaux.

Regarde aux alentours.
Trouve la statue située près de l'espace culturel !



Note le titre du monument

LA PAIX

SE RÉVÉLANT A L'HUMANITÉ

À toi de jouer : retrouve le nom de
l'architecte !

VEREZ

Repère et entoure les détails visibles sur la statue



marteau et enclume
symbole de la reconstruction



gerbe de blé
symbole de la jeunesse



couronne de fleurs



feuilles d'olivier
symbole de paix



signature de l'architecte



portrait de M. Borin

Vrai ou Faux ?

- | | V | F |
|--|-------------------------------------|-------------------------------------|
| 1. Un monument peut être construit pour rendre hommage à une personne ou à un événement. | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 2. Tous les monuments sont très vieux. | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 3. On peut parfois grimper sur les statues pour mieux les voir. | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 4. Une statue peut représenter un animal, une personne ou même un personnage imaginaire. | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |



Retourne sur tes pas et rejoins les vestiges du château.



En quels matériaux a-t-il été construit ?

- Verre
- Pierre
- Brique
- Béton
- Métal
- Bois

Quel est l'élément manquant sur cette photographie ?

La tour

Observe les éléments autour de toi. Trouves-tu une date de construction pour la tour ?

1871

Quelle est l'époque de construction du château ?

Moyen Âge

Selon toi, quelles activités pouvaient avoir lieu dans ce château au Moyen Âge ?

Habiter, se défendre, organiser des fêtes, stocker...

Pourquoi est-il important de préserver ce lieu selon toi ?

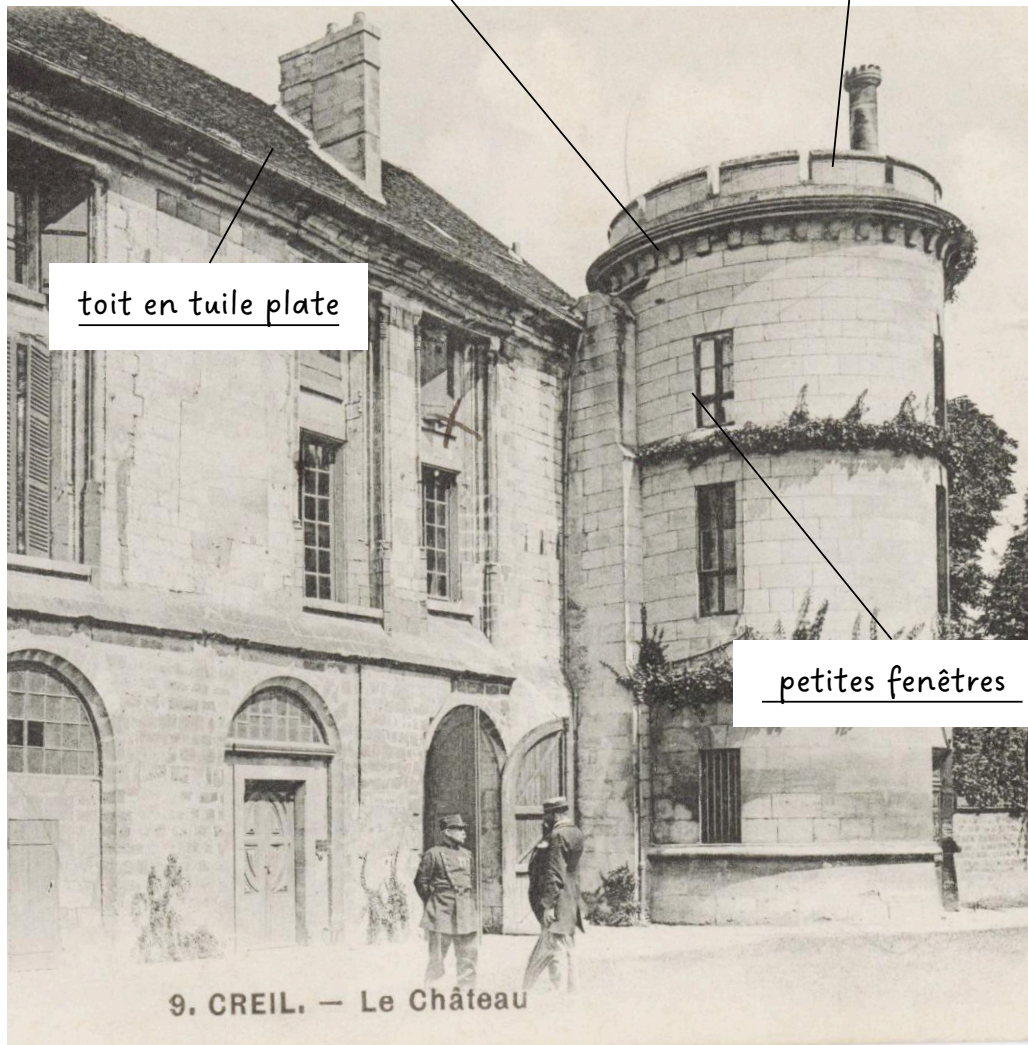
- Pour se souvenir du passé
- Parce qu'il est beau
- Parce qu'il est utile
- Autre : _____

mâchicoulis

créneaux

toit en tuile plate

petites fenêtres



Associe chaque mot à son bon emplacement.
petites fenêtres - mâchicoulis - créneaux - toit en tuile plate



Marche jusqu'à la porte du musée et observe-la façade.



Quel est le nom du musée ?

Musée Gallé-Juillet

En quels matériaux a-t-il été construit ?

- Métal Verre Brique
 Bois Pierre Béton

Quel lien la famille Gallé-Juillet a-t-elle avec ce lieu ?

C'est leur maison

Note les choses autorisées et interdites dans un musée

Suivre une visite guidée

Manger ou boire

✓ Observer les oeuvres



Courir

Prendre des photos sans flash

Décrocher les tableaux

Quel bâtiment se trouve en face du musée ?

la maison de la faïence



Fais le tour du jardin à la recherche du cénotaphe de Maurice.

Complète les inscriptions présentes sur ce monument funéraire.

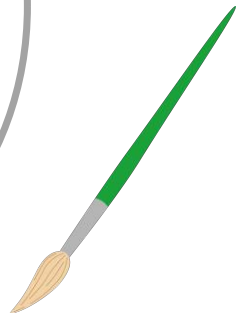
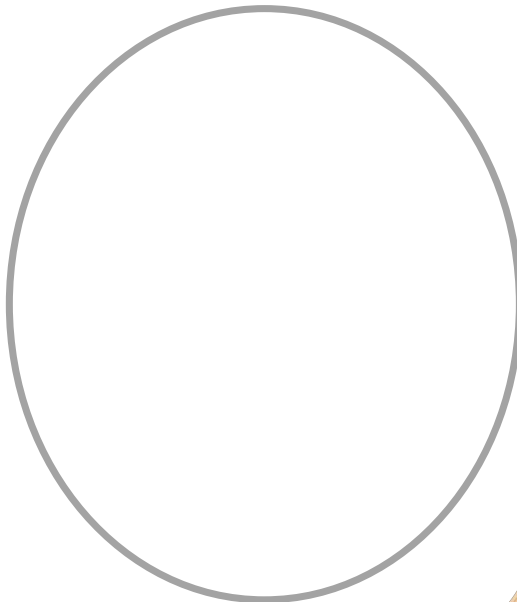
A LA MEMOIRE DE
Maurice Gallé

ASPIRANT 106^e R D'INF
TUE A L'ENNEMI

A Bouchavesnes LE 25 SEPT 1916

DANS SA 22^E ANNÉE

Dessine le portrait de Maurice !





C'est la fin du parcours, reviens sur ce que tu as découvert.

LE BINGO DES DÉTAILS

Entoure les éléments observés lors de la promenade

une statue d'un personnage	une porte ancienne	une fontaine
un clocher	une sculpture d'animal	une horloge
une croix	un visage sculpté	un bâtiment en briques

À LA BONNE ADRESSE !

Guide les visiteurs vers le bon bâtiment



Le roi Charles VI

le musée Gallé-Juillet



Le maire Jules Uhry

la Faiencerie



Maurice Gallé et sa maman Berthe

le château



Une troupe de théâtre

l'hôtel-de-ville

Parcours en ville

Fiche guide

1. Présentation générale de l'atelier

Type d'atelier : parcours urbain et découverte du patrimoine de Creil.

Durée estimée : 45 minutes.

Pré-requis : savoir lire un plan, être capable d'écrire de courtes réponses, notions de base sur les époques historiques (Moyen Âge, Révolution, 19^e siècle)

2. Objectifs pédagogiques

- Découvrir et identifier les monuments emblématiques de Creil.
- Comprendre le rôle historique, social ou culturel de ces lieux.
- Développer les compétences d'observation et de lecture de l'espace urbain.
- Apprendre à situer dans le temps.
- Valoriser la mémoire locale et le lien entre passé et présent.

3. Matériel nécessaire

- 1 livret "Creil, d'hier à aujourd'hui" / élève
- 1 porte-bloc / élève
- 1 livret corrigé avec les réponses pour l'enseignant
- Crayons de papiers, gommes / élève

4. Pistes d'animation

- Donner aux élèves une liste de petits détails architecturaux à retrouver.
- Associer les monuments à ceux qui y travaillaient autrefois.
- Ecouter les sons entendus dans la ville aujourd'hui et imaginer les sons d'autrefois.
- Construire une frise chronologique des monuments étudiés.

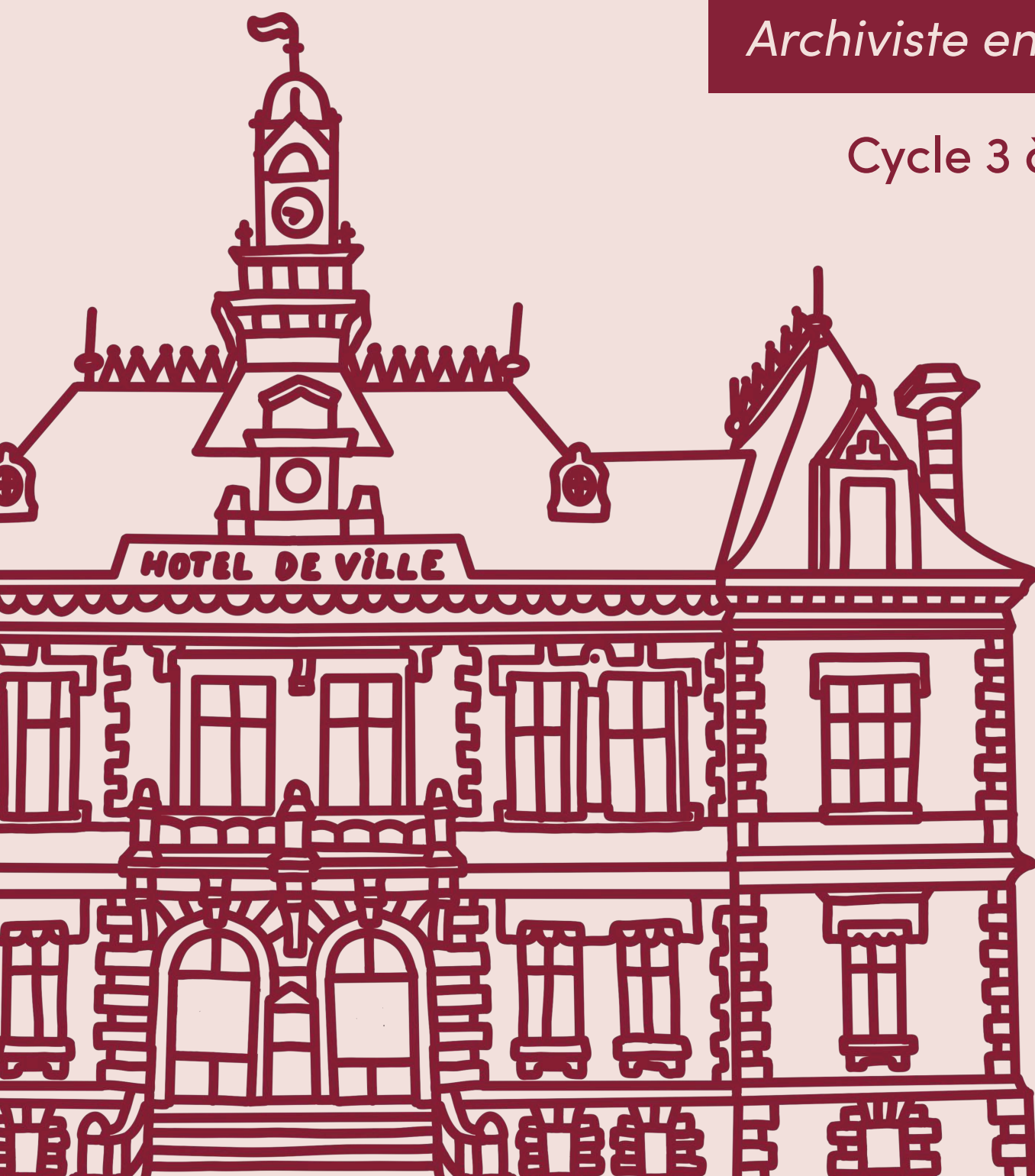
5. Déroulement proposé

- Introduction (5 min)
 - Présenter l'objectif : "Observer la ville comme des explorateurs et découvrir ce qu'elle raconte de son passé."
 - Rappeler les règles de sécurité lors d'une sortie.
- Parcours (40 min) Les élèves suivent le livret étape par étape.
- Conclusion (optionnel)
 - Mise en commun des découvertes.
 - Discussion : pourquoi conserver ces monuments ? Qu'est-ce qu'ils disent de notre histoire collective ?

A la découverte des archives

Archiviste en herbe

Cycle 3 à lycée



Archiviste en herbe

Cycle 3 à lycée | 45 minutes

1. Présentation générale de l'atelier

Fiche atelier n°1 et n°2 : Découverte des archives à travers des actes d'état civil (1895) et des registres paroissiaux (1681–1692).

Activités complémentaires : jeu chronologique et écriture d'une carte postale.

Pré-requis : savoir lire, avoir quelques notions de chronologie historique (siècles, périodes, séparation Église/État).

2. Objectifs pédagogiques

- Lire et comprendre différents types de documents d'archives.
- Prélever des informations dans des documents authentiques.
- Savoir identifier les informations principales d'un acte.
- Découvrir l'évolution de l'organisation de la société et des monuments.
- Développer des compétences d'observation, lecture critique et comparaison.

3. Matériel nécessaire

- 1 fiche atelier / élève
- 1 fiche corrigée avec les réponses pour l'enseignant
- 1 impression de l'acte de 1895 et 1 impression des actes de 1689 / binôme
- Crayons de papiers, gommes / élève
- Jeu chronologique sur les monuments creillois
- 1 carte postale vierge / élève

4. Déroulement proposé

- **Introduction (5 min)** → Présentation de l'atelier et distribution des fiches.
- **Activité 1 (15–20 min)** – Acte de 1895 → Lecture guidée d'un acte, repérage des infos principales.
- **Activité 2 (15–20 min)** – Actes paroissiaux de 1681–1692 → Lecture d'actes anciens, comparaison avec celui de 1895.
- **Activité 3 (optionnelle)** – Carte postale : production libre. Doit contenir une adresse postale, quelques phrases, une signature.
- **Activité 4 (optionnelle)** – Jeu chronologique.

5. Pistes d'animation

- Proposer d'illustrer la carte postale en s'inspirant d'une image du jeu chronologique.
- Comparer la fonction d'un document officiel (registre) et d'un document personnel (carte postale).
- Écrire une carte postale "du futur" (comment on imaginerait la ville dans 100 ans).

Fiche atelier n°1

Il s'agit du XVII^e siècle.Il s'agit du XIX^e siècle.Il s'agit d'un acte de naissance mariage décès

Quel est le nom de la personne mentionnée dans cet acte ?

Maurice Philippe Louis GALLÉ

Quelle est la date de l'acte ?

17 février 1895Nom, prénoms GALLÉ, Auguste Ernest LouisÂge 28 ansProfession PropriétaireNom, prénoms FRANCHEMONT, Berthe Léonie MarieÂge 22 ansProfession Sans professionVille de leur mariage : Creil Senlis Paris

Fiche atelier n°2

L'acte n°2 est un acte de naissance mariage décès

Quelle est la date de l'acte n°2 ?

14 novembre 1689

Quels sont les noms des personnes mentionnées dans l'acte n°2 ?

Nicolas ANGELIN et Françoise SOYEZ

L'acte n°3 est un acte de naissance mariage décès

Quelle est la date de l'acte n°3 ?

25 novembre 1689

Note ci-dessous les informations données sur les parents dans l'acte n°3

Nom, prénoms BAZIN, Pierre

Nom, prénoms BEQUET, Marie

Quelles sont les différences entre l'acte de 1895 et ces actes ?

Registre paroissial	Registre d'état civil
<p><u>Par exemple :</u> Encre brune Ecriture moins normée Difficile à déchiffrer</p>	<p><u>Par exemple :</u> Ecriture harmonieuse Mentions marginales Mots en gras Encre noire</p>

Carte postale

Etudier les éléments de la carte postale avec les enfants

