

GROUPES SCOLAIRES

Niveaux cycles 1, 2 et 3

2019-2020

Musée | de | Flandre



Le musée de Flandre, un musée insolite



Vue de la façade arrière du musée de Flandre © Philippe Houzé

Perché en haut du Mont Cassel, le musée départemental de Flandre a pour ambition de montrer l'extraordinaire inventivité des artistes flamands. Ses collections mettent en regard art ancien et création contemporaine. Abrisé dans l'Hôtel de la Noble-Cour, superbe bâtiment du XVI^e siècle, il présente un parcours thématique avec une collection de peintures, sculptures, objets du quotidien ou encore mobilier, digne d'un cabinet de curiosités. Avec une offre de visites-ateliers variée et adaptée à tous les niveaux de la TPS au 6^e, le musée propose aux élèves de venir « prendre l'art » avec des visites guidées spécifiques conçues en lien avec le cursus Histoire des arts.

La collection permanente Un voyage à travers l'art flamand

1. Soumission et colère



Francis Tattegrain, *Les Casselois dans les marais de Saint-Omer se rendant à la merci du Duc Philippe le Bon, le 4 janvier 1430*, 1887, huile sur toile
© Jacques Quecq d'Henripret

Si la Flandre constitue une entité géographique, son espace politique a connu de nombreuses variations territoriales au cours des siècles. Au gré des mariages, des héritages, des guerres ou des échanges territoriaux, ce territoire a d'abord fait partie du Comté de Flandre puis est passé dans l'escarcelle des Ducs de Bourgogne et des rois d'Espagne. À partir de 1668, une partie de la Flandre méridionale intègre le royaume de France. Face à l'exercice du pouvoir qu'elle a souvent jugé abusif, à la restriction de ses libertés ou aux guerres qu'elle a subies, la population flamande a oscillé entre soumission et colère. La soumission renvoie à des mesures politiques ou religieuses imposées à la population. La colère illustre les réactions des hommes face au pouvoir supérieur et à un ordre social et politique établi.

2. Entre ciel et terre



Roelandt Savery, *Paysage avec un château animé de personnages*, 1er quart du 17^e siècle, huile sur bois © Jacques Quecq d'Henripret

« Entre terre et ciel » se décompose en deux volets :

- une analyse du paysage flamand marqué par la coexistence de notions antinomiques, l'infiniment grand et l'infiniment petit, l'imaginaire et la réalité ;

- une approche sensible de la religion qui prend en compte les dévotions populaires, parfois apparentées à des pratiques superstitieuses.

Les Flamands, qui sont très attachés à la terre et à leurs racines, ont une perception très idéalisée du paysage qui prend parfois des dimensions divines voire surnaturelles. Le ciel, quant à lui, auquel aspirent les croyants, est parfois occulté par des préoccupations d'ordre plus terrestre. Les limites entre le ciel et la terre, ou inversement, sont parfois imperceptibles, c'est un tout indissociable qui compose l'univers.

Une vision humaniste de l'harmonie du monde !

3. Mesure et démesure



Frans Snyder, *Corbeille de fruits avec perroquet*, 17^eème siècle, huile sur toile © Jacques Quecq d'Henripret

La mesure et la démesure reflètent la volonté à la fois de tout contrôler, d'organiser, de répertorier mais aussi l'absence de limites dans les comportements et les représentations.

Le réalisateur et critique d'art Paul Haessarts (1901-1974) écrit, lorsqu'il établit un parallèle entre Ensor et les peintres flamands du XVI^e siècle, « l'art belge verse à tout moment dans la démesure ». Celle-ci se retrouve aussi dans les natures mortes avec les scènes d'étalages où les artistes amoncellent les fruits et les légumes, les viandes ou les poissons.

La peinture flamande a l'audace de mettre en évidence, sans complaisance, de manière naturelle, voire assez grossière, les dérives de la fête. Là, dans la fête villageoise de Teniers, un homme à moitié ivre urine sur une palissade. Ici, dans une kermesse villageoise de Bruegel, au premier plan, un homme,

4. Ostentation et dérision



Erasmus de Bie, *Procession de chars sur la place du Meir à Anvers*, 1670, Huile sur toile © Jacques Quecq d'Henripret

Les Flamands ont toujours cultivé, depuis le Moyen Âge, un certain sens de la dérision, une capacité à tout relativiser en portant un regard moral et satirique sur la société et sur leur propre personne.

Ostentation et dérision, c'est par excellence en Flandre, le Carnaval.

Dans cette vague de folie, moment de liberté autorisé par l'Église avant ou après le Carême, le monde à l'envers impose ses règles. Le riche devient un gueux, le pauvre se pare des plus beaux habits. Toute contestation de l'ordre établi est permise. Le temps d'une journée, tout devient possible...

Les visites et les ateliers...



Visite libre : Sur réservation d'un créneau horaire, vous pouvez visiter librement le musée. L'entrée est gratuite non seulement pour les élèves mais aussi pour les accompagnants dans la limite de 4 accompagnants par classe.

Visite guidée : D'une durée de 2h, la visite guidée propose une exploration thématique des collections avec un médiateur, ponctuée d'expérimentations et de mises en pratique des notions abordées sous forme de jeux dans les salles.

Visite guidée et atelier (arts plastiques ou expérimentation) :

D'une durée de 2h, la visite guidée suivie d'un atelier propose une exploration thématique des collections puis une expérimentation technique animée par un plasticien.

Le matériel est à la charge de l'établissement qui doit l'apporter le jour de la visite-atelier. La liste du matériel est communiquée au moment de la réservation et téléchargeable sur le site du musée, museedeflandre.fr

En cas d'oubli du matériel, le plasticien se réserve le droit de modifier le thème de l'atelier.

Le service des publics est à la disposition des enseignants pour les aider à préparer leur visite ou concevoir un projet sur mesure.

Service des publics / Cindy Manon, chargée des publics scolaires

+33 (0)3 59 73 45 63 / cindy.manon@lenord.fr

Des fiches détaillées des visites-ateliers sont téléchargeables sur notre site internet <https://museedeflandre.fr/ressources>

VISITES ET ATELIERS / Cycle 1 et CP

Les aventures de Marieke la petite souris

Visite-atelier - Durée : 2h



Connaissez-vous Marieke la petite souris et Gaston le hérisson ?

En suivant ces deux guides facétieux, les enfants s'immergent dans un monde de sons, de sensations et de couleurs sur le thème de la nature.

Des tapis d'éveil colorés, des comptines rigolotes, des surprises sonores et des jeux tactiles rythment la visite et donnent vie à une sélection d'œuvres.

Une véritable invitation au plaisir et à l'éveil de tous les sens.

Atelier d'arts plastiques



Les enfants pénètrent dans une forêt pleine de sons et d'odeurs...

En suivant une petite histoire ponctuée de chansons et de bruitages, les enfants créent avec différents outils (pinceaux, éponges, tampons...), une forêt colorée sous la forme de deux fresques collectives.

Niveaux | | France : TPS/PS

Objectifs pédagogiques

- Avoir un premier contact avec une œuvre d'art
 - Favoriser le développement psychomoteur
 - Favoriser la socialisation et la communication des tout-petits
 - Favoriser l'éveil des enfants en explorant un nouvel environnement
 - Stimuler l'éveil des sens, la curiosité
-

La ronde du temps

Visite-atelier - Durée : 2h



Paysage enneigé dans la lignée de Pieter Bruegel l'Ancien, forêt prenant doucement ses couleurs d'automne avec Roelandt Savery, bouquet de fleurs printanier ou marchande de cerises, les saisons colorent les tableaux flamands. Accompagnés de la roue du temps et d'exercices ludiques, les enfants plongent au cœur des paysages flamands.

Atelier d'expression corporelle



Chaque saison est marquée par des activités, des gestes répétés depuis longtemps. Par des fêtes aussi où l'on danse au son de la cornemuse.

Inspirés par ces mouvements, les enfants composent de véritables tableaux vivants qui seront photographiés. Ils s'initient également aux danses traditionnelles pour recréer les moments de fête populaire.

Niveaux | | France : MS/GS

| | Belgique : 1^{ère}/2^{ème}/3^{ème} années de maternelle

Objectifs pédagogiques

- Apprendre à regarder une œuvre, à en parler et à la décrire
 - Se repérer dans le temps
 - Favoriser l'imaginaire et l'émerveillement
 - Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive
-

Du sol au plafond : une initiation à l'architecture flamande

Visite-atelier - Durée : 2h



Le musée de Flandre est installé dans un superbe bâtiment flamand du 16^e siècle.

Cette visite ludique est conçue comme une première approche de l'architecture et des notions patrimoniales.

Des outils tactiles et des jeux d'observation permettent aux enfants d'identifier les caractéristiques d'un édifice (formes, couleurs, matériaux), de s'initier aux premières règles de construction et d'apprendre à reconnaître les éléments typiques de l'architecture flamande.

Une visite interactive pour éveiller l'intérêt des enfants au patrimoine.



Atelier d'arts plastiques et expérimentations

À partir de gabarits, les enfants créent leur propre façade flamande en 2D et y replacent différents éléments architecturaux (fenêtres, portes) avant d'y ajouter des éléments décoratifs (frontons, colonnes...). Les façades sont ensuite réunies et placées à la verticale afin de créer une place inspirée de celle de Cassel.

Niveaux | France : MS/GS/CP

||| Belgique : 1^{ère}/2^{ème}/3^{ème} années de maternelle et 1^{ère} année de primaire

Objectifs pédagogiques

- Rechercher, observer et donner ses impressions
- Approcher des notions patrimoniales
- Découvrir les règles de construction
- S'initier aux grandes caractéristiques de l'architecture flamande

Les sens en éveil à la découverte de l'art flamand

Visite-atelier - Durée : 2h



Une visite qui sollicite tous les sens pour sentir et ressentir une palette d'émotions visuelles, tactiles et sonores.

Le parcours invite les enfants à découvrir une sélection d'œuvres flamandes à travers des jeux qui stimulent les cinq sens : la vue bien sûr, mais aussi l'ouïe avec des jeux sonores et des comptines, l'odorat avec la mémoire olfactive, le toucher grâce à des matières et des maquettes tactiles et enfin le goût autour des fruits et légumes représentés dans les œuvres.

Frans Snyders, *Corbeille de fruits* (détail)



Atelier d'arts plastiques

Les enfants sont invités à recréer une corbeille de fruits inspirée d'une œuvre du musée. Mais en lieu et place de gouache ou d'encre, ce sont des pigments naturels d'origine végétale et alimentaire qui fourniront les couleurs :

chocolat, épices, citron, feuilles d'arbre... Au fil de l'atelier, chaque aliment utilisé donne lieu à la découverte d'une saveur et/ou d'une odeur.

Niveaux | France : TPS/PS/MS/GS/CP

||| Belgique : 1^{ère}/2^{ème}/3^{ème} années de maternelle, 1^{ère} année de primaire

Objectifs pédagogiques

- Apprendre à regarder une œuvre et à la décrire
- Stimuler les sens par des jeux sensoriels
- Apprendre de nouveaux mots de vocabulaire
- Stimuler l'imagination par des jeux de mémoire et des devinettes

LES VISITES ET ATELIERS / Cycles 2-3

Histoires extraordinaires

Visite-atelier - Durée : 2h



La Flandre est une terre de magie et les peintres ont souvent représenté cet univers fantastique dans leurs œuvres, que ce soit par des personnages fantasmagoriques ou des paysages à l'atmosphère surnaturelle.

Cette visite explore les multiples croyances, les superstitions, les récits bibliques et héroïques représentés dans les œuvres flamandes anciennes et contemporaines.

Anonyme flamand, *Saint Christophe portant l'enfant Jésus*, (détail) huile sur bois, 16^e siècle



Atelier d'arts plastiques

En s'inspirant du photomontage *Babel by night* d'Éric de Ville, les enfants dessinent leur propre tour à partir de différentes façade de maisons. Certaines portes et fenêtres s'ouvriront pour dévoiler tous les éléments d'un récit fantastique. En jouant sur les graphismes et les lignes, ils se familiarisent avec les techniques du dessin et de l'encre et laissent libre cours à leur imagination.

Éric de Ville, *Babel by night*, Photographie, 2012

Niveaux | France : cycles 2 et 3

|| Belgique : de la 2^{ème} à la 6^{ème} année de primaire

Objectifs pédagogiques

- Se confronter au merveilleux, à l'étrange
- Développer son imagination
- Apprendre à regarder une œuvre et à la décrire
- Exprimer ses impressions et ses sensations par le langage
- Relier une œuvre d'art au contexte historique et culturel de sa création

Entre terre & ciel

Visite-atelier - Durée : 2h



Que signifie le mot « paysage » et comment les artistes flamands l'ont-ils appréhendé ?

Les enfants découvrent comment les artistes flamands ont développé une manière unique de représenter le monde qui les entoure en mêlant un sens exceptionnel de l'observation, un talent inégalé pour le rendu des détails et un goût pour l'irrationnel et le merveilleux.

Roelandt Savery, *Paysage avec un château animé de personnages* (détail), huile sur toile, 1er quart du 17^{ème} siècle



Atelier d'arts plastiques

Par un jeu de superposition de plans, les élèves construisent un paysage de papier en utilisant la palette du peintre flamand afin de créer la sensation de profondeur. Ils y insèrent ensuite des personnages à différentes échelles pour insuffler de la vie à leur création.

Niveaux | France : cycles 2 et 3

|| Belgique : de la 2^{ème} à la 6^{ème} année de primaire

Objectifs pédagogiques

- S'initier aux notions de paysage et de perspective
- Comprendre la place des artistes flamands dans l'histoire du paysage
- Apprendre à observer les détails d'une œuvre pour mieux la comprendre
- S'exprimer, donner son avis en expliquant son point de vue

Raconte-moi une image

Visite-atelier - Durée : 2h



Les artistes flamands sont de formidables narrateurs !

Leurs œuvres sont de véritables livres d'images constitués de plusieurs niveaux de lecture. Au fil de détails et de saynètes surprenantes, elles nous entraînent au cœur de l'imaginaire flamand.

Grâce à une sélection de tableaux, les élèves découvrent de grands thèmes bibliques qui ont alimenté l'imaginaire flamand et s'initient à la lecture de l'image.

Anonyme flamand, *La Tentation de saint Antoine* (détail), huile sur bois, 16^{ème} siècle



Atelier d'arts plastiques

En utilisant la technique du pop-up, les élèves composent un paysage animé à l'aide des détails tirés des œuvres du musée.

Ils jouent sur les différents plans et échelles afin de créer une œuvre en papier combinant 2D et 3D.

Niveaux | France : cycles 2 et 3

|| Belgique : de la 2^{ème} à la 6^{ème} année de primaire

Objectifs pédagogiques

- Découvrir une sélection de grands thèmes mythologiques et bibliques
- Comprendre comment se construit une image
- S'initier à la lecture d'une image
- S'exprimer, donner son avis en expliquant son point de vue

L'atelier du petit peintre

Visite-atelier – Durée : 2h



Véritable artisan, le peintre flamand doit préparer secrètement ses matériaux dans son atelier. Par l'observation des tableaux, les enfants apprennent à reconnaître les différents supports utilisés pour peindre. Puis ils découvrent comment ces supports sont fabriqués et préparés par le peintre. Enfin, ils s'initient à la fabrication et au mélange des couleurs et découvrent l'origine des pigments.

Anonyme flamand, *La Vierge au chanoine Joos van den Damme* (détail), huile sur bois, fin du 15^e siècle



Atelier d'arts plastiques

Les enfants construisent un cercle chromatique pour mieux comprendre le mélange des couleurs. Puis ils fabriquent leur propre couleur en mêlant pigment et liant à l'œuf.

Niveaux | France : cycles 2 et 3

|| Belgique : de la 2^{ème} à la 6^{ème} année de primaire

Objectifs pédagogiques

- Apprendre à reconnaître différentes techniques
- S'initier aux étapes de création des peintures
- Comprendre comment se fabrique la peinture

Le procès de sorcellerie

Serious game transdisciplinaire

Animation – Durée : 2h



Des œuvres anciennes et parfois énigmatiques, des salles dont les boiseries susurrent des histoires de procès, le musée de Flandre est un lieu surprenant pour les élèves. Encore plus lorsqu'ils doivent résoudre des énigmes et retrouver des informations sur un mystérieux procès de sorcellerie !

Grâce à des jeux pédagogiques, les élèves par groupe de 5/6, mettent en œuvre des compétences liées aux programmes dans différentes matières (mathématiques, français, histoire, anglais, sciences).

Ils découvrent la culture flamande et les caractéristiques des œuvres d'art et surtout apprennent en s'amusant.



Le parcours est suivi d'une discussion avec les élèves pour revenir sur les notions clés abordées.

Possibilité d'accueillir 2 classes en simultanément.
3 accompagnateurs minimum par classe.

Niveaux | France : cycle 3

| Belgique : de la 4^{ème} à la 6^{ème} année de primaire

Objectifs pédagogiques

- Apprendre en s'amusant
 - Découvrir l'histoire des Flandres de manière ludique
 - S'initier aux différents genres en histoire de l'art
 - S'approprier un lieu culturel
 - S'initier à la lecture d'une œuvre d'art
 - Exploiter les compétences apprises en classe dans la résolution des énigmes
-

Une journée en Flandre

Des idées de sorties complémentaires

Le musée départemental de Flandre s'associe à différentes structures des environs de Cassel pour proposer aux groupes qui le souhaitent une découverte thématique de la Flandre sur une journée.

Les Jardins du cygne / Arnèke



Sur un site de 3ha, au pied du Mont Cassel, cette ferme pédagogique propose des cycles d'animations pédagogiques liés au développement durable et au respect de l'environnement. Les enfants partent à la rencontre de la faune et de la flore mais aussi du jardinage écologique afin d'être sensibiliser à l'impact de l'homme sur son environnement.

Renseignements : 03 28 48 34 02 / 06 27 29 46 98 / lesjardinsducygne@gmail.com

Ouvert toute l'année / horaires modulables - Tarif : 7€ / enfant - Espace pique-nique abrité - Distance en bus Arnèke / Cassel : 7 km

La Maison de la Bataille / Noordpeene

La Maison de la Bataille relate la 3^e bataille de Cassel (ou du Val de la Peene) de 1677 dans un des villages où elle s'est déroulée, Noordpeene.

Elle présente au public la maquette du champ de bataille où se sont affrontées les armées de Guillaume d'Orange et de Louis XIV en 1677. Les salles suivantes invitent les visiteurs à découvrir comment la frontière Nord de la France a été fixée.



Renseignements : 03 28 40 67 36 / maisondelabataille-noordpeene@wanadoo.fr

www.musee-noordpeene.eu

Ouvert de février à novembre, du mardi au samedi - Tarif : 4.50€ / enfant - Distance en bus Noordpeene / Cassel : 7 km

Conservatoire national botanique / Bailleul

Crédit photo : T.PAUWELS



Le Conservatoire botanique de Bailleul (CBNBL) est un organisme scientifique agréé par l'Etat pour des missions de connaissance et de conservation de la flore sauvage et des végétations dans les Hauts-de-France et en Normandie orientale. Il assure une mission d'assistance auprès des pouvoirs publics et mène des actions d'éducation et de formation auprès de publics variés. Il constitue en outre un centre de ressources sur la flore et les

végétations grâce à une bibliothèque spécialisée, des herbiers et un système d'information, Digitale2, qui permet de consulter des millions de données sur la flore et les végétations du nord-ouest de la France.

Deux jardins sont ouverts à la visite : le Jardin des plantes sauvages (9 000 m² et 1 000 espèces de plantes) et le Jardin des plantes médicinales (1 500 m² et 500 espèces).

Renseignements : 03.28.49.00.83 / Courriel : infos@cbnbl.org / <http://www.cbnbl.org/>

Espace pique-nique abrité / Ouvert toute l'année du lundi au jeudi de 8h30 à 12h et de 13h30 à 18 h et le vendredi de 8h30 à 12 h et de 13h30 à 17 h / Sur réservation de groupe le week-end - Distance Bailleul / Cassel : 25km

Villa Marguerite Yourcenar / Saint-Jans-Cappel

Située au cœur des Monts de Flandre, à la frontière avec la Belgique, la Villa Marguerite Yourcenar, centre de résidence d'écrivains européens, accueille chaque année, durant un à deux mois, des écrivains venus du monde entier pour y poursuivre ou y achever un manuscrit sur le site exceptionnel de l'ancienne propriété familiale de Marguerite Yourcenar (1903-1987), désormais classé Espace naturel sensible.



Renseignements : 03 59 73 48 90 / Courriel : villayourcenar@lenord.fr

Ouvert toute l'année pour les scolaires dans le cadre d'un projet de rencontre avec un écrivain en résidence - Distance en bus Saint-Jans-Cappel / Cassel : 20 km



Musée Sandelin / Saint-Omer

Occupant un magnifique hôtel particulier datant de la fin du XVIIIe siècle, Le musée Sandelin renferme de riches collections très diverses allant du Moyen Âge au XIXe siècle.

Témoins du riche passé de Saint-Omer au Moyen Âge, les collections d'art médiéval illustrent à la fois l'évolution des modes de combat, les grands monuments de la ville, dont certains ont disparu, et les arts au nord de l'Europe du Xe au XVIe siècle. Au sein du parcours Beaux-Arts, mobilier, cabinets de curiosités, objets de la vie quotidienne et chefs-d'œuvre de la peinture européenne reflètent le goût des collectionneurs et l'art de vivre du XVIe au XIXe siècle. Enfin, les visiteurs sont invités à voyager entre l'Europe et l'Asie à la découverte des collections de porcelaines asiatiques, faïences européennes et collections japonaises au sein du parcours Céramique.

Renseignements : 03 21 38 00 94 / Courriel : musees-accueil@ville-saint-omer.fr /

www.patrimoine-saint-omer.fr/Les-musees-et-oeuvres/Musee-de-l-hotel-Sandelin

Tarif : 55€ pour une visite guidée d'1h30/ 75€ pour une visite-atelier de 2h. Tarif dégressif à partir du 2e groupe.

Ouvert toute l'année pour les groupes de 10h à 12h et de 14h à 18h

Distance Saint-Omer / Cassel : 25 km

Si vous souhaitez de l'aide pour organiser votre sortie, vous pouvez aussi contacter nos partenaires touristiques :

Office de Tourisme Coeur de Flandre

www.coeurdeflandre.fr

Courriel : commercialisation@coeurdeflandre.fr

Tél. 03 28 50 90 34 ou 03 28 44 36 43

Nord Tourisme / www.tourisme-nord.fr

Pour les groupes scolaires :

Delphine Laforce : dlaforce@cdt-nord.fr / 03 20 57 68 70

Gérard Coin : gcoin@cdt-nord.fr / 03 20 57 54 85

INFORMATIONS PRATIQUES



Horaires et jours d'ouverture

Le musée de Flandre est ouvert du mardi au vendredi de 10h à 12h30 et de 14h à 18h. Le samedi et le dimanche de 10h à 18h durant les expositions temporaires ou de 10h à 12h30 et de 14h à 18h hors exposition temporaire.

Fermeture de la billetterie à 17h30.

Fermeture les lundis et jours fériés (1^{er} janvier, 1^{er} mai et 25 décembre).

Accueil des groupes dès 9h30 le matin et 13h30 l'après-midi.

Le musée, labellisé « Tourisme et handicap », est accessible à l'ensemble des personnes en situation de handicap.

Tarifs

VISITES LIBRES : gratuit pour les moins de 26 ans et leurs accompagnateurs.

VISITES GUIDÉES ET VISITES-ATELIERS (Tarif par classe de 32 élèves maximum) :

- 100€ pour 1h de visite en demi-classe et 1h d'atelier en demi-classe
- 80€ pour 1h de visite en classe entière et 1h d'atelier en demi-classe (uniquement à partir du CP)
- 60€ pour 2h de visite en classe entière (uniquement à partir de la 5^e)
- 20€ pour toute heure supplémentaire (visite ou atelier)

Un contrat en double exemplaire est envoyé par courrier ou par mail dès la réservation. Un exemplaire doit être retourné signé deux semaines au plus tard avant la date d'animation. Le règlement doit obligatoirement être effectué le jour de l'animation. Paiement par chèque à l'ordre du Trésor Public ou Bon de commande pour mandat administratif. En cas de non fourniture du bon de commande, un chèque sera demandé au responsable du groupe.

En cas d'annulation, veuillez prévenir **par écrit au minimum 15 jours ouvrables** avant la date de venue . Dans le cas contraire, la prestation vous sera facturée.

Accueil des groupes

Nous demandons aux classes d'arriver **15 minutes avant l'heure de début de visite**.

Pour un meilleur confort de visite, prévoir dans le planning 15 minutes supplémentaires à la fin de l'animation (passage aux toilettes, vestiaire).

Si le groupe arrive en retard ou doit repartir plus tôt, la visite sera écourtée en conséquence. Le médiateur se réserve le droit de supprimer certaines étapes et commentaires dans son animation.

Si le groupe arrive sans le matériel demandé pour l'atelier, l'animation choisie ne sera pas nécessairement réalisée. Le médiateur se réserve le droit d'adapter son atelier en fonction de l'âge, du nombre d'élèves et du matériel disponible.

Se rendre au musée...

EN AUTOCAR

Le musée de Flandre se situe sur la Grand Place de Cassel à 40mn de Lille et 35mn de Dunkerque . Accès par l'autoroute A25.

OÙ STATIONNER ?

Emplacements pour autocars : parking place du Général Vandamme à 450 m du musée

D'autres parkings se situent à quelques pas du musée. Voir le plan des parkings sur le site internet du musée.



MUSÉE DE FLANDRE

26 Grand'Place BP 38 - 59670 CASSEL

Tél. +33 (0)3 59 73 45 60

Courriel : museedeflandre@lenord.fr

museedeflandre.fr

