

EXPLORATEURS

VALENCE

ROMANS

AGGLO

À ROMANS
ET L'AGGLO



ACTIONS ÉDUCATIVES
2025
PREMIER ET SECOND DEGRÉS

VILLES
& PAYS
D'ART &
D'HISTOIRE
DIRE

DÉCOUVRIR LE PATRIMOINE, UNE NOUVELLE EXPÉRIENCE

Labelisée « Pays d'art et d'histoire » par le ministère de la Culture, Valence Romans Agglo place le jeune public au cœur de ses missions. Pour le public scolaire, visites et ateliers sont proposées, de la maternelle au lycée, construits en écho aux programmes de l'Education Nationale et pleinement intégrés dans la démarche d'Education Artistique et Culturelle. Fréquenter, comprendre, apprendre, pratiquer, expérimenter et s'émerveiller : une démarche complète est proposée aux élèves et à leurs enseignants. Cette année scolaire 2024-2025 est marquée par l'ouverture en janvier 2025 du site romains de la Maison du patrimoine et par le déploiement de l'offre scolaire à Romans : c'est pourquoi ce livret vous est proposé en cours d'année scolaire. Il est complémentaire au livret 2024-2025 déjà disponible depuis juin 2024 et qui ne pouvait pas encore inclure l'offre romaine lors de sa sortie.

Animés par des guides-conférenciers agréés, les visites et ateliers sont présentés en trois volets :

- ◇ « *Histoire et patrimoine* » : des bâtisseurs du Moyen Age aux grands bouleversements du XIXe siècle, les différentes époques historiques se dévoilent.
- ◇ « *Patrimoine et paysages* » : du canal de la Martinette à l'Isère, la nature a toute sa place en ville.
- ◇ « *Arts, citoyenneté, géographie... et patrimoine* » : de l'histoire des arts à la géographique et à l'enseignement moral et civique, ces visites thématiques tissent des liens entre le patrimoine et tous les savoirs. Ce volet comprend également la visite « Sur les traces du passé... », déclinable dans toutes les communes de l'Agglomération.

Couverture :
atelier du patrimoine

Ce programme centré sur Romans et les bourgs et villages de l'Agglo vient compléter l'offre proposée à Valence. Dès la rentrée de septembre 2025, les deux offres seront fondues en un livret unique.

EXPLORATEURS VALENCE ROMANS AGGLO



ACTIONS ÉDUCATIVES
2024 / 2025
PREMIER ET SECOND DEGRÉS

VILLES
& PAYS
D'ART &
D'HISTOIRE



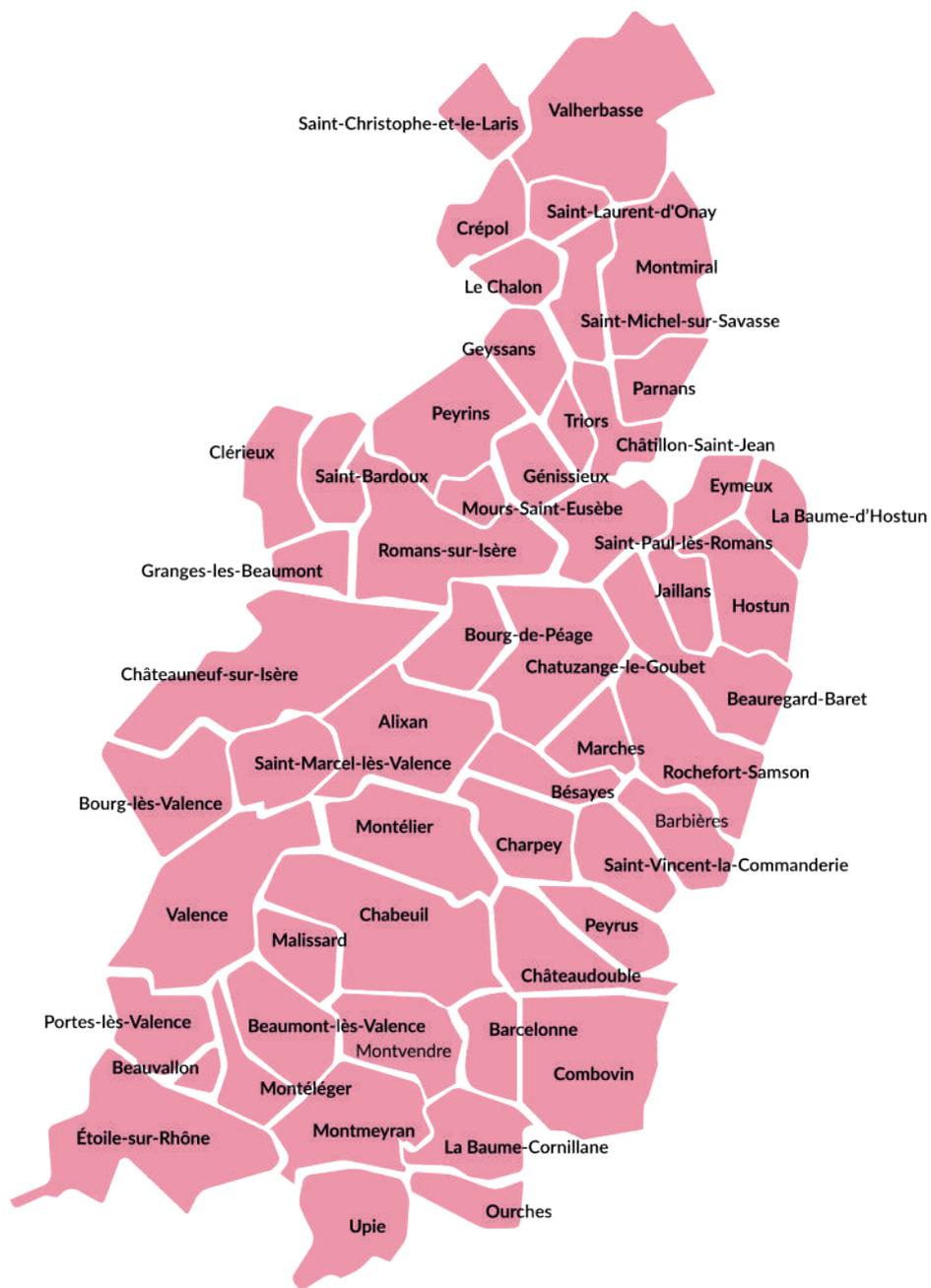
Hôtel particulier Duport-Roux
à Romans

SOMMAIRE

TOUTE NOTRE OFFRE PÉDAGOGIQUE

- 08 **Histoire et patrimoine**
Le patrimoine historique à Romans
- 10 **Paysages et patrimoine**
Le patrimoine naturel et les paysages à Romans
- 13 **Arts, citoyenneté, géographie... et patrimoine**
Visites et ateliers thématiques, à Romans et dans toute l'Agglo
- 18 **Pour aller plus loin... nos visites en partenariat**
- 19 **Infos pratiques**

54 COMMUNES MISES EN VALEUR



Châteaux et lavoirs, écoles de la III^e République et églises romanes, places du village et paysages : le patrimoine est partout dans les villages et les bourgs ! Le service Patrimoine – Pays d'Art et d'histoire se déplace pour permettre à chaque enfant de bénéficier d'une visite de proximité, dans toutes les communes de l'Agglo (p.15). Au départ de l'école ou de la mairie, les élèves sont invités à utiliser leurs sens (observation, audition, toucher) pour (re) découvrir leur environnement et leur histoire.

La richesse patrimoniale de l'Agglo se dévoile aussi dans la Maison du patrimoine. Cet espace dédié aux patrimoines bâtis et paysagers du territoire comprend désormais deux sites : la Maison des Têtes à Valence et la Maison du Mouton à Romans (ouverture janvier 2025). Expositions permanentes et temporaires, accueil et billetterie, documentation et renseignements : vous y trouverez tout ce qu'il vous faut pour découvrir l'histoire et le patrimoine du territoire, et organiser vos visites. Les deux sites comprennent également un espace pédagogique dédié à l'accueil des classes.

Pour accompagner l'ouverture de la Maison du Mouton, le service Patrimoine - Pays d'art et d'histoire a conçu neuf visites et deux ateliers pour mettre en valeur l'histoire et le patrimoine romains : venez les découvrir !

L'offre éducative du service Patrimoine – Pays d'art et d'histoire a été construite en application de la charte pour l'éducation artistique et culturelle, adoptée en 2016. Chaque visite ou atelier a donc trois objectifs : faire fréquenter, faire pratiquer et faire connaître le patrimoine aux élèves. Ces éléments sont explicités dans les pages suivantes.

À L'INITIATIVE DU HAUT CONSEIL DE L'ÉDUCATION ARTISTIQUE ET CULTURELLE

CHARTRE POUR l'éducation artistique et culturelle

- 1** L'éducation artistique et culturelle doit être accessible à tous, et en particulier aux jeunes au sein des établissements d'enseignement, de la maternelle à l'université.
- 2** L'éducation artistique et culturelle associe la fréquentation des œuvres, la rencontre avec les artistes, la pratique artistique et l'acquisition de connaissances.
- 3** L'éducation artistique et culturelle vise l'acquisition d'une culture partagée, riche et diversifiée, dans ses formes patrimoniales et contemporaines, populaires et savantes, et dans ses dimensions nationales et internationales. C'est une éducation à l'art.
- 4** L'éducation artistique et culturelle contribue à la formation et à l'émancipation de la personne et du citoyen, à travers le développement de sa sensibilité, de sa créativité et de son esprit critique. C'est aussi une éducation par l'art.
- 5** L'éducation artistique et culturelle prend en compte tous les temps de la vie des jeunes, dans le cadre d'un parcours cohérent impliquant leur environnement familial et amical.
- 6** L'éducation artistique et culturelle permet aux jeunes de donner du sens à leurs expériences et de mieux appréhender le monde contemporain.
- 7** L'égal accès de tous les jeunes à l'éducation artistique et culturelle repose sur l'engagement mutuel entre différents partenaires : communauté éducative et monde culturel, secteur associatif et société civile, État et collectivités territoriales.
- 8** L'éducation artistique et culturelle relève d'une dynamique de projets associant ces partenaires (conception, évaluation, mise en œuvre).
- 9** L'éducation artistique et culturelle nécessite une formation des différents acteurs favorisant leur connaissance mutuelle, l'acquisition et le partage de références communes.
- 10** Le développement de l'éducation artistique et culturelle doit faire l'objet de travaux de recherche et d'évaluation permettant de cerner l'impact des actions, d'en améliorer la qualité et d'encourager les démarches innovantes.

HISTOIRE ET PATRIMOINE LE PATRIMOINE HISTORIQUE À ROMANS

.....

Les visites durent 1h30. Elles se déroulent majoritairement en extérieur.

DES COMPÉTENCES TRANSVERSALES

- ◇ Construire de grands repères historiques et artistiques
- ◇ Se repérer dans le temps et dans l'espace, lire un plan
- ◇ Acquérir le vocabulaire de l'architecture et du patrimoine
- ◇ Se repérer dans un lieu patrimonial
- ◇ Analyser une œuvre d'art ou un document, donner un avis
- ◇ Explorer, imaginer et créer

Les thèmes du programme d'histoire associés sont précisés pour chaque visite.



LE MOYEN ÂGE À ROMANS, UNE SOCIÉTÉ EN ORDRES

Au Moyen Âge, la société est organisée en trois ordres. A Romans, « ceux qui prient » (oratores) sont à l'origine de la cité, avec la fondation de la Collégiale Saint-Barnard et du Pont-Vieux. Au cœur de la féodalité, « ceux qui combattent » (bellatores) marquent la ville de leur empreinte. « Ceux qui travaillent » (laboratores), symbolisés par le bonhomme Jacquemart, assurent le développement économique grâce au commerce et prennent peu à peu leur indépendance.

NIVEAU

Cycle 3, notamment CM1 (« Le temps des rois »)

Collège : 5^e (« Société, Église et pouvoir politique dans l'occident féodal »)

Fréquenter : visiter des monuments patrimoniaux du Moyen Âge

Pratiquer : prendre conscience de la composition de la société médiévale en incarnant les différentes positions sociales à travers différentes situations de la vie quotidienne

Connaître : découvrir quels sont les lieux et les activités du quotidien associés à chacun des ordres de la société médiévale ; aborder les questions liées à l'Église, au commerce, à la défense de la cité...

LES GRANDS BOULEVERSEMENTS DU XIX^E SIÈCLE

Régimes politiques, économie, société, techniques... le XIX^e siècle est une époque de grands bouleversements, qui se ressentent dans la ville, tant dans les bâtiments que dans l'urbanisme. Développement des industries et notamment de celle de la chaussure, transformations urbaines et sociales, arrivée du chemin de fer et premiers temps d'une société de loisirs sont autant de changements majeurs qui touchent la ville.

NIVEAU

Cycle 3, notamment CM2 (« Le temps de la République » et « L'âge industriel en France »)

Collège : 4^e (« L'Europe et le monde au XIX^e siècle » et « Société, culture et politique dans la France du XIX^e siècle »)

Lycée : 1^{ère} générale (« L'Europe face aux révolutions » ; « La III^e République avant 1914 : un régime politique, un empire colonial »), 1^{ère} professionnelle (« Hommes et femmes au travail en métropole ; dans les colonies françaises XIX^e-1^{ère} moitié du XX^e siècle ») et CAP (« La France depuis 1789 : de l'affirmation démocratique à la construction européenne »)

Fréquenter : visiter la ville en s'intéressant particulièrement aux monuments et à l'urbanisme hérités du XIX^e siècle

Pratiquer : lire des plans pour comprendre l'évolution de la ville ; réaliser des croquis d'observation pour comprendre l'architecture et les décors de cette époque

Connaître : découvrir la façon dont les grands bouleversements politiques, économiques et sociaux du XIX^e siècle ont marqué l'architecture et l'urbanisme de la ville



1. Vue sur la Collégiale Saint-Barnard et le centre historique de Romans

2. Maison des statues, rue Jacquemart

Pleine page : Atelier patrimoine

PAYSAGES ET PATRIMOINE

LE PATRIMOINE NATUREL ET LES PAYSAGES À ROMANS

.....

Les visites durent 1h30. Elles se déroulent majoritairement en extérieur.

DES COMPÉTENCES TRANSVERSALES

- ◇ Se repérer dans le temps et dans l'espace, lire un plan
- ◇ Acquérir le vocabulaire du patrimoine paysager
- ◇ Adopter un comportement éthique et responsable
- ◇ Questionner le monde du vivant
- ◇ Analyser une œuvre d'art ou un document
- ◇ Explorer, imaginer et créer

Ces visites correspondent notamment aux programmes d'histoire, de géographie et de sciences.

Cycle 2 : « comprendre qu'un espace est organisé », « identifier des paysages », « situer un lieu sur une carte »

Cycle 3 : « Découvrir les lieux que j'habite », « mieux habiter », « identifier les enjeux liés à l'environnement »

Collège : géographie « Des ressources limitées, à gérer et à renouveler » et « prévenir les risques, s'adapter au changement global » (5e), « L'urbanisation du monde » (4e), « Pourquoi et comment aménager un territoire ? » (3e) et SVT « la planète Terre, l'environnement et l'action humaine »



SUR LES BERGES DE L'ISÈRE

Comprendre l'histoire de Romans, c'est souvent comprendre sa relation à l'Isère. Du commerce à la tannerie, des inondations destructrices à l'aménagement des quais, des ponts aux barrages hydroélectriques, toute une vie s'organise autour de la rivière. Cette visite entre ville et nature permet de découvrir cette riche histoire.

.....

NIVEAU

A partir du cycle 3

Fréquenter : faire une visite sur les bords de l'Isère à Romans, de la Presle au Chemin des bœufs

Pratiquer : développer des compétences d'observation et de lecture de paysages grâce à plusieurs temps pratiques

Connaître : découvrir l'histoire de la navigation et du commerce sur l'Isère, le vocabulaire du patrimoine paysager, la vie quotidienne et l'urbanisme en bordure de rivière

1. Le Pont-Vieux, construit dès 1033, enjambe l'Isère au niveau de la Collégiale Saint-Barnard

2. La Martinette s'écoulant devant l'Hôpital de Romans dans le quartier de la Presle, 1730



LE CANAL DE LA MARTINETTE : L'EAU DANS LA VILLE

Depuis le Moyen Âge, le canal de la Martinette draine l'eau des marais de la Drôme des collines jusqu'à Romans. Si son nom vient du martinet, marteau à bascule utilisé pour la production de papier ou du tan, la Martinette a connu de nombreux autres usages : irrigation, hygiène du corps et des vêtements, tannerie... Les enjeux contemporains, à la croisée des aspects naturels et urbains, seront aussi évoqués.

.....

NIVEAU

A partir du cycle 2

Fréquenter : visiter la ville de Romans en suivant le cours de la Martinette pour découvrir les aménagements présents et passés liés à l'eau (canal, roues à aube, lavoir, tanneries...)

Pratiquer : découvrir l'univers matériel lié à l'usage de l'eau et de l'énergie hydraulique ; échanger autour des différents usages de l'eau et comprendre les possibles conflits autour de cette ressource

Connaître : s'initier aux enjeux liés à l'eau à travers les époques, en termes d'aménagement de la ville et des campagnes, d'hygiène, de développement économique et d'écologie

ART, CITOYENNETÉ, GÉOGRAPHIE... ET PATRIMOINE

VISITES ET ATELIERS THÉMATIQUES, DANS TOUTE L'AGGLO

.....

Les visites durent 1h15 pour le cycle 1, et 1h30 pour les autres niveaux. Selon la thématique, elles peuvent se dérouler en intérieur ou en extérieur.

DES COMPÉTENCES TRANSVERSALES

- ◇ Construire de grands repères historiques et artistiques
- ◇ Se repérer dans le temps et dans l'espace, lire un plan
- ◇ Acquérir le vocabulaire de l'architecture et du patrimoine
- ◇ Se repérer dans un lieu patrimonial
- ◇ Analyser une œuvre d'art ou un document, donner un avis

Ces visites et ateliers sont conçus de manière transversale, en associant l'histoire à la géographie, à l'éducation civique et morale et à l'histoire des arts :

- ◇ Les compétences spécifiquement développées par la visite
- ◇ Les chapitres des programmes scolaires associés

LES VISITES PATRIMOINE



LA MAISON DU MOUTON : LA VIE QUOTIDIENNE AU MOYEN ÂGE

La Maison du Mouton est une maison médiévale qui vient d'être restaurée et ouverte au public. La visite permet de se plonger dans la vie quotidienne du Moyen Âge, en s'intéressant à la fois à tous ceux qui ont travaillé pour la bâtir (tailleur de pierres, charpentier, vitrailleur...) et à ceux qui l'ont habitée et qui y ont vécu (famille de marchands et leur entourage, artisans...).

NIVEAU

Cycle 3, notamment CM1 (« Le temps des rois »)

Collège : 5^e (« Société, Église et pouvoir politique dans l'occident féodal »)

Fréquenter : découvrir la Maison du Mouton, une maison du XIV^e siècle récemment restaurée

Pratiquer : observer et dessiner les éléments architecturaux médiévaux de la maison ; associer les métiers et les matériaux présents dans la maison (bois, pierre, vitrail...)

Connaître : découvrir la vie quotidienne au Moyen Âge à travers les fonctions et usages de chaque espace intérieur et extérieur de la maison ; comprendre quels étaient les différents habitants de la maison et comment les fonctions résidentielles, commerciales et artisanes cohabitaient

BIENVENUE À LA MAISON

Bienvenue dans une maison extraordinaire : la Maison du Mouton. Entre sols, murs et fenêtres, du puits extérieur à la grande pièce de vie, les enfants s'initient à l'architecture à travers cette maison du Moyen Âge. Un deuxième temps de découverte est ensuite consacré à la lecture de plusieurs ouvrages qui, eux aussi, parlent de maisons, de déménagement, et de fantômes cachés dans les coins...

NIVEAU

Cycle 1 et 2 (« Se repérer dans le temps et dans l'espace », « Explorer la matière », « Découvrir l'environnement » et « Enrichir le vocabulaire »)

Fréquenter : découvrir la Maison du Mouton (XIV^e siècle), monuments emblématiques de Romains

Pratiquer : observer les différents éléments architecturaux de la maison ; participer aux rituels collectifs en répondant aux questions « Où sommes-nous ? », « Que voyons-nous ? », « Comment allons-nous vers... ? » ; découvrir les matériaux grâce à des échantillons

Connaître : s'initier à l'architecture et prendre conscience de la chronologie grâce à la découverte d'une maison ancienne

1. Tête de mouton sculpté en façade de la Maison du Mouton

2. Transport de l'eau pour les usages domestiques au Moyen Âge



BELLES DEMEURES : ARCHITECTURE ET DÉCORS XV^e-XVIII^e SIÈCLES

Les belles demeures du centre historique de Romans témoignent de l'évolution des styles architecturaux et décoratifs de la fin du Moyen Âge à la Révolution française. Du gothique flamboyant au néo-classicisme, les façades, fenêtres, escaliers et cours intérieures révèlent la mutation des techniques et des goûts.

NIVEAU

Collège et lysée : (histoire des arts du Moyen Âge et de l'époque moderne). Histoire : 5^e (« Transformations de l'Europe et ouverture sur le monde aux XV^e et XVII^e siècles), 4^e (« Le XVIII^e siècle, expansions, Lumières et révolutions ») et 2nde (« XV^e-XV^e siècles : un nouveau rapport au monde, un temps de mutation intellectuelle »)

Fréquenter : analyser les façades de plusieurs hôtels particuliers construits ou réaménagés entre le XV^e et le XVII^e siècle, visiter les cours intérieures de ces hôtels

Pratiquer : observer et dessiner les éléments d'architecture et de décors des hôtels pour mieux comprendre leurs évolutions au fil des siècles

Connaître : comprendre quelles sont les évolutions architecturales et décoratives qu'ont connu le Moyen Âge, la Renaissance et l'Époque Moderne ; faire le lien entre le bâti, l'histoire de la ville et les structures sociales de chaque époque



DU CONSULAT À L'HÔTEL DE VILLE : LA CITOYENNETÉ À ROMANS

Dès le Moyen Âge, la communauté des habitants de Romans s'affirme face aux pouvoirs seigneuriaux à travers l'institution consulaire. Après la Révolution française, l'ancien couvent des cordeliers devenu hôtel de ville abrite la municipalité. Depuis la III^e République, le bâtiment exalte les valeurs républicaines tout en mettant à l'honneur l'histoire de la cité. Escalier d'honneur, salon des mariages et salle du conseil sont des lieux privilégiés pour aborder les questions de citoyenneté au XX^e siècle.

NIVEAU

Cycle 3 : (« Le temps de la République »)
Collège : 4^e (« Société, culture et politique dans la France du XIX^e siècle »)
Lycées : 1^{ère} générale (« L'Europe face aux révolutions » et « La Troisième République avant 1914 : un régime politique, un empire colonial ») et CAP (« La France depuis 1789 : de l'affirmation démocratique à la construction européenne »)

Fréquenter : découvrir l'ancienne « maison commune » (façade) et visiter l'hôtel de ville, en extérieur et en intérieur

Pratiquer : développer son sens de l'observation en analysant les symboles de la République, réfléchir aux droits et devoirs des citoyens et à leur histoire

Connaître : découvrir de l'intérieur un monument majeur de la République à l'échelle locale, comprendre comment se déroule un conseil municipal, analyser la façon dont l'histoire de Romans est mise en scène à travers l'histoire et le décor des lieux

UNE VISITE PATRIMOINE ACCESSIBLE DANS TOUTES LES COMMUNES

SUR LES TRACES DU PASSÉ... - AGGLO

Cette visite invite les élèves à explorer leur village ou leur bourg, au sein de Valence Romans Agglo. Des écoles et mairies construites au XIX^e siècle aux églises médiévales, en passant par les points de vue paysagers ou la découverte des matériaux de construction, c'est un riche patrimoine local qui se dévoile. A travers une approche sensible des lieux et des ateliers d'observation et de création, les élèves découvrent leur environnement avec un nouveau regard.

NIVEAU

Cycles 2 et 3 : (« Le temps de la République », « Découvrir les lieux que j'habite » et « Identifier des paysages »)

Fréquenter : visiter sa commune, découvrir les lieux patrimoniaux de son territoire proche

Pratiquer : utiliser les sens pour découvrir le patrimoine, s'initier à la lecture de cartes, participer à des ateliers créatifs pour apprendre à observer son environnement

Connaître : découvrir l'histoire de sa commune ainsi que le vocabulaire et les notions liées au patrimoine bâti et paysager



1. Cour de l'hôtel Duport-Roux
2. Hôtel de Ville de Romans
3. Le village de Châteauneuf-sur-Isère
4. Le village d'Alixan

LES ATELIERS PATRIMOINE



JEU DE CARTES. CARTES ET PLANS DE L'ANTIQUITÉ À NOS JOURS

Depuis la fin de la préhistoire, les Hommes ont inventé et utilisé des cartes et des plans comme autant de représentations de l'espace connu. Cet atelier qui se déroule entre la Maison du Mouton et la place Maurice Faure présente un échantillon local de ces cartes historiques pour inciter les élèves à s'interroger : pourquoi et comment construire et utiliser des cartes ?

NIVEAU

Collège et lycée (programmes de géographie de la 6^e à la Terminale)

Fréquenter : découvrir les plans et cartes présentés dans les expositions de la Maison du patrimoine

Pratiquer : réaliser son propre plan du quartier en suivant des consignes et les règles de la cartographie

Connaître : découvrir l'histoire des représentations figurées du monde, définir les termes de « carte » et de « plan », travailler sur les notions d'échelles et de légendes



ATELIER « LE BLASON, UNE HISTOIRE DE FAMILLES »

Historiés, géométriques, souvent énigmatiques, de nombreux blasons ornent nos façades et témoignent de leurs origines nobles durant le Moyen Âge. Après un temps de visite, de lecture puis d'analyse de ces blasons, les élèves sont invités à inventer et à dessiner leurs propres armoiries familiales.

NIVEAU

Cycles 2 et 3 (« Le temps des rois », « Expérimenter divers moyens d'expression artistique »)

Fréquenter : découvrir les blasons et armoiries sculptés ou peints sur plusieurs monuments de la ville

Pratiquer : créer son propre blason en suivant les codes en vigueur au Moyen Âge

Connaître : découvrir l'histoire, la fonction du blason et les règles qui régissent sa création



ATELIER « VITRAIL : L'ART DE LA LUMIÈRE »

Cet atelier invite à une découverte de l'art du vitrail, dans ses dimensions artistiques et architecturales, mais aussi techniques grâce à la présentation des outils des maîtres verriers. Les élèves explorent ainsi les différentes facettes de cet art avant de s'essayer à la réalisation d'un vitrail avec des matériaux adaptés, pour jouer avec la lumière, les couleurs et les symboles issus de cette longue tradition.

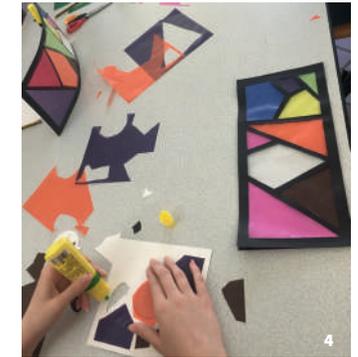
NIVEAU

Cycles 2 et 3 : (« Le temps des rois », « Expérimenter divers moyens d'expression artistique »)

Fréquenter : observer et analyser les vitraux de la collégiale Saint-Barnard de Romans

Pratiquer : créer un vitrail avec des matériaux adaptés, jouer avec la lumière et les couleurs

Connaître : découvrir l'histoire du vitrail et de ses fonctions



1. Plan de Romans daté du XVII^e siècle

2. Fronton de l'hôtel de Ville portant le blason de Romans

3. « L'apocalypse », vitrail de Georg Ettl et des Ateliers Thomas, Collégiale Saint-Barnard, 2000

4. Atelier vitrail



INFOS PRATIQUES

RENSEIGNEMENTS ET RÉSERVATIONS

Service Patrimoine - Pays d'art et d'histoire Valence Romans Agglo

- ▶ Maison du Patrimoine - Maison des Têtes
57 Grande Rue - 26000 Valence
- ▶ Maison du Patrimoine - Maison du Mouton
5 rue du Mouton - 26100 Romans-sur-Isère
04 75 79 20 86
artethistoire@valenceromansagglo.fr
artethistoire.valenceromansagglo.fr

Responsable du service :
Lucas Berthelot

Responsable des actions éducatives :
Marine Bellier

Contact pour les renseignements
et les réservations :
Christine Pertusa

Professeure-relais (DAAC de Grenoble) :
Anne-Isabelle Groos

TARIFS

PREMIER DEGRÉ :

- ◇ Etablissements de Valence Romans Agglo 4€/élève
- ◇ Etablissements hors Valence Romans Agglo 5€/élève

SECOND DEGRÉ :

- ◇ Etablissements de Valence Romans Agglo 5€/élève
- ◇ Etablissements hors Valence Romans Agglo 6€/élève

ENSEIGNANTS ET ACCOMPAGNATEURS :

- ◇ Gratuit

MODES DE RÈGLEMENTS :

Espèces, chèque ou virement
Pass'Culture (Collèges)
Pass'Région (Lycées)

Crédits photos

P.1 Éric Caillet, P.4 et 5 Valence Romans Agglo,
p.8 Tristan Zilberman (gauche) et Emmanuel
Georges (droite), p. 9 Éric Caillet ; p.10 Service
Archives & Patrimoine Valence Romans Agglo (g.)
et Nicolas Janberg, Structurae (d.), p. 13 Ville de
Romans (g.) et Bibliothèque nationale de France
(d.), p. 14 Blaise Adilon (g.) et Emmanuel Georges
(d.), p. 15 Juan Robert (g.) et Nicolas Siron (d.),
p. 16 Emmanuel Georges (g.) et Service Archives &
Patrimoine Valence Romans (d.), p.17 Emmanuel
Georges (vitrail) et Service Patrimoine -

Pays d'art et d'histoire (atelier), p.18 Ville de
Romans, p. 19 Service Archives & Patrimoine
Valence Romans, p.20 J. Garnier

Conception graphique

Service Patrimoine - Pays d'art et d'histoire Valence
Romans Agglo

D'après DES SIGNES studio
Muchir Desclouds 2018

«LES HABITATIONS FONT LA VILLE MAIS LES CITOYENS FONT LA CITÉ»

Jean-Jacques Rousseau, Du contrat social ou Principes du droit politique, 1762

Le service Patrimoine – Pays d'Art et d'Histoire de Valence Romans Agglo appartient au réseau national des Villes et Pays d'art et d'histoire. Le ministère de la Culture attribue ce label aux collectivités territoriales engagées dans la valorisation et l'animation du patrimoine. Il garantit la qualité des actions menées par les animateurs de l'architecture et du patrimoine et les guides-conférenciers. Aujourd'hui, un réseau de 207 Villes et Pays d'art et d'histoire vous offre son savoir-faire partout en France.

Pour en savoir plus sur les ressources des Villes et Pays d'art et d'histoire de la Région Auvergne-Rhône-Alpes : vpah-auvergne-rhone-alpes.fr

La Maison du Patrimoine est ouverte à **Romans** et à **Valence** pendant toute l'année scolaire :

Du mardi au vendredi : 13-18h
Du samedi au dimanche : 10-13h et 14-18h

contact : 04 75 79 20 86
artethistoire@valenceromansagglo.fr

