

Ferme-musée du Cotentin

SAINTE-MÈRE-ÉGLISE (MANCHE)

- Activités rurales
- Exploitation des ressources
- Monde du vivant
- Seconde Guerre mondiale



■ LA FERME-MUSÉE DU COTENTIN, C'EST...

- **Une ferme-manoir** des XVII^e et XVIII^e siècles, typique de la région de Sainte-Mère-Éqlise : le Plain.
- Un musée qui évoque le travail et la vie rurale en Normandie au début du XX° siècle. Grâce aux reconstitutions, tous les sens sont mis en éveil en parcourant : la salle commune avec sa grande cheminée, la laiterie où l'on fabrique le beurre, le cellier et le pressoir, la cour entourée de l'écurie et de l'étable mais aussi le poulailler, le four à pain...
- Une présentation de machines hippomobiles de la corvée de foin.
- Un espace consacré à la motorisation des travaux agricoles, une aventure technologique qui a révolutionné le travail à la ferme.
- Un parcours extérieur pour découvrir les animaux de basse-cour de race normande, le potager, le rucher et le verger de pommiers.

EXPOSITION

« SYSTÈME D-[DAY]. QUAND LES PAYSANS NORMANDS RÉUTILISENT LE MATÉRIEL MILITAIRE »

Exposition visible de mars à novembre

Au-delà du célèbre 6 juin 1944, de l'opération militaire du Débarquement et des parachutages qui ont fait la réputation de Sainte-Mère-Église, la ferme-musée du Cotentin questionne le quotidien des civils dans cette guerre et la période de la Reconstruction qui a suivi.

Après 6 années de privations, pénuries et rationnement, les civils font preuve de beaucoup d'ingéniosité pour réutiliser le matériel de guerre, tant avant qu'après le débarquement allié. L'apport important de matières premières issues du Débarquement leur permet de transformer et réutiliser ce matériel dans les fermes ou dans la vie quotidienne. Ainsi un casque devient mesure à grain, un étui de masque à gaz devient pot à lait, un parachute devient un chemisier...

Que racontent ces objets, témoins d'une période trouble et douloureuse pour les Normands, qui ont payé un lourd tribut pour la Liberté?

PARTICIPEZ À UNE OPÉRATION NATIONALE AVEC LA FERME-MUSÉE

- La classe, l'œuvre!
- Les Enfants du patrimoine
- La Semaine du Goût

LES COULISSES DU MUSÉE...

Mener un travail avec les élèves sur les missions d'un **Musée de France**, la gestion des collections (plus de 2 000 objets), la vie de l'objet dans le musée, les métiers, les visites et animations à créer pour le public.







1 chemin de Beauvais 50480 Sainte-Mère-Église

02 33 95 40 20

Présentation vidéo

ferme-musee.manche.fr

Patrimoine et musées de la Manche

■ PÉRIODES D'OUVERTURE

Ouvert toute l'année sur réservation (sauf du 15/12 au 15/01). Fermé le 1^{er} mai.

■ TARIFS INDICATIFS

(susceptibles d'évoluer en 2026)

- *Droit d'entrée :* 2,50 € par élève (demandé uniquement à la 1^{re} visite lors d'un projet échelonné sur l'année).
- Activités: les tarifs indiqués s'ajoutent au droit d'entrée. Possibilité d'organiser votre venue sur une journée en combinant une visite et un atelier ou un jeu (nous consulter).
- Le musée « Hors les murs » : Musée nous consulter



■ SERVICES ET ÉQUIPEMENTS

- Espace couvert pour le pique-nique (50/80 places, non chauffé)
- Salle d'activités
- Sanitaire
- · Tables de pique-nique
- Nouveaux espaces de jeux en extérieur
- · Parking autocar près du musée
- Boutique/librairie

■ PRÉPARER LA VISITE

Possibilité de visite préalable (horaires d'ouverture du musée ou sur rdv).



• La vie quotidienne il y a 100 ans :

l'organisation, les tâches journalières et saisonnières

- · L'évolution des travaux agricoles
- La vie à la campagne sous l'Occupation
- **Réutiliser, recycler :** l'exemple des paysans normands après la Seconde Guerre mondiale

LES VISITES

Comment vivait-on à la ferme il y a cent ans ? Visiter une ferme ancienne.

- La visite en autonomie (cycles 1, 2 et 3 durée 1h sans supplément)
- Le parcours de la ferme-musée est didactique : illustrations, vidéos, témoignages, ambiances sensorielles sont intégrés à la visite.

Option (cycle 2): visite avec des fiches-guestions (à télécharger sur ferme-musee. manche.fr).

- **La visite des petits fermiers** (cycle 1 durée 45 min à 1h visite guidée 2 €/ élève)
- Quels animaux vivent dans la basse-cour de la ferme ? Que mangent-ils ? Les élèves vont à la rencontre des petits animaux : poules, canards, oies, lapins... La ferme-musée participe à la sauvegarde des animaux de races normandes.
- **Le monde des abeilles** (cycle 2 et 3 durée 1h à 1h30 visite quidée 3 €/ élève)
- Découverte de la ruche et de l'organisation des abeilles au fil des saisons. La fermemusée accueille les ruches d'un apiculteur local avec des essaims d'abeilles domestiques. Fabrication d'une bougie en cire.
- **La vie rurale sous l'Occupation** (CM2-6° durée 1h30 visite quidée 3 €/ élève)
- · Comment vivait-on dans les campagnes normandes pendant la Seconde Guerre mondiale? Rationnement, réquisitions, pénuries, système D...

Dégustation en fin de visite d'un légume indissociable de cette période de pénurie. Le + : visite également possible dans le cadre de « Rencontre avec l'histoire » avec la batterie d'Azeville et l'Airborne museum de Sainte-Mère-Église (nous consulter).

Quand les paysans normands réutilisent les objets militaires de la Seconde **Guerre mondiale** (cycle 3 – durée 1h30 - 2€/élève)

Visite de l'exposition « Système D-[DAY] » avec présentation d'objets détournés de leur fonction initiale. Pourquoi réutiliser ce matériel après-guerre?



PISTES

POUR UN

PROJET





LES JEUX ET ATELIERS

- **Du beurre à la baratte** (cycles 1 et 2 durée 2h 3 €/élève)
- Comment fabrique-t-on le beurre ?

Visiter l'étable et la laiterie pour comprendre le travail de la *triolette*. Initiation à la fabrication du beurre à l'aide d'une baratte et de petits pots. Dégustation.

À l'école de mes grands-grands-parents (cycles 2 et 3 - 3 €/élève)

Présentation de matériel scolaire d'autrefois (plumier, encrier, livres d'école...). Puis, *atelier d'écriture à la plume*. Chaque élève repart avec son cahier.

- Bourdelots au feu de bois (cycles 1, 2 et 3 durée 1h30 3 €/élève)
- Découvrir et cuisiner ce dessert typique de Normandie à base de pomme. Cuisson au four à bois de la ferme.
- Pain au feu de bois (cycles 2 et 3 durée 1h30 3 €/élève)

Mettre la main à la pâte en pétrissant et façonnant des petits pains individuels. Cuisson au four à bois de la ferme.

■ Atelier jus de pomme à l'ancienne (cycles 1, 2 et 3 - durée 1h30 - 3€/élève)

Uniquement en automne, en fonction de la maturité des pommes

Fabriquer du jus de pomme à l'aide d'un broyeur et d'un pressoir. Dégustation du bon jus obtenu.

- **Initiation à la vannerie** (cycles 2 et 3 durée 2h minimum 4 €/élève)
- Découvrir les nombreux objets en vannerie utilisés à la ferme autrefois et s'initier à l'art du tressage à travers la réalisation d'un objet.
- **Jeu rallye de la ferme** (cycle 2 durée 45 min à 1h 2 €/élève)
- S'orienter, observer et travailler en équipe.

Un jeu qui mène les élèves à la *rencontre des habitants de la ferme il y a cent ans.*

■ Jeux sensoriels à la ferme (cycles 1 et 2 - durée 1h - 2 €/ élève)

Découvrir de façon ludique certains aspects de la vie à la ferme au début du XXe siècle : les repas, l'alimentation, les remèdes de la fermière...



- Jeux mis à disposition gratuitement : voir descriptif sur ferme-musee.manche.fr
- Jeux normands et tracteurs à pédales - sur demande.
- Outils en ligne sur
- Des fiches-questions thématiques « Vie quotidienne »
- Des fiches-jeux
- Un dossier détaillé pour les enseignants
- Un fonds documentaire

les femmes et l'agriculture normande en un siècle (14 panneaux, livret élève, livre expo).

■ RESSOURCES **SUR LE TERRITOIRE**

- Maison du Parc des marais
- Batterie d'Azeville
- Airborne museum à Sainte-Mère-Église
- Archives départementales
- Réseau Canopé à Saint-Lô



LA FERME-MUSÉE **DU COTENTIN**

fait partie du réseau des sites et musées géré par le Département de la Manche

- Maison Jacques Prévert
- Maison natale Jean-François Millet
- Île Tatihou
- Batterie d'Azeville
- Fours à chaux du Rey & château médiéval de Regnéville-sur-Mer
- Abbaye de Hambye
- Écomusée de la Baie du Mont Saint-Michel
- Musée de la céramique centre de création







