

Programme éducatif

2026-2027

maison andré-benjamin- papineau

Une fenêtre sur la culture et
l'histoire de Laval.



450 978-8902



mabp@reseauartist.com



maisonabp.ca



Programme éducatif

2026-2027

maison andré-benjamin- papineau



450 978-8902



sjolicoeurhull@reseauarthist.com



maisonabp.ca





Elles proposent des expériences immersives et ludiques adaptées aux différents niveaux scolaires. Les activités sont conçues pour prendre place au musée. Cela permet de créer la meilleure expérience pour les élèves. Toutefois, certaines activités ont été adaptées pour les déplacer hors les murs et les amener dans vos classes.

Toutes les activités sont inspirées du programme de formation de l'école québécoise (PFEQ).

Réseau ArtHist est un OBNL qui s'engage à mettre en valeur le patrimoine matériel et immatériel, qu'il soit actuel ou en devenir, à travers des animations originales et sur mesure tout en faisant de l'art son principal moyen d'expression. L'organisme fait partie du réseau Culture à l'école.

Personne contact

Sarah Jolicoeur-Hull
Agente de développement de marché
sjolicoeurhull@reseauarthist.com

Tarifs

Communiquez avec nous pour obtenir la tarification

Organisation

Chaque activité est combinée avec une visite guidée de l'exposition permanente. Une visite de l'exposition temporaire peut se rajouter au combo.

Les activités viennent avec une prévisite, qui est envoyée au responsable de groupe avant la visite. Les membres du personnel enseignant peuvent employer la prévisite comme un moyen de rafraîchir ou d'introduire de nouvelles notions afin de préparer leurs élèves à la visite.

Une post-visite complète les activités. Elle est une occasion pour les enseignantes et enseignants de faire un retour sur les objectifs vus dans le cadre de la visite, de synthétiser ou de mesurer les connaissances acquises des élèves.

Capacité

La Maison André-Benjamin-Papineau peut accueillir en même temps 2 groupes (maximum 20 élèves par groupe). Chaque groupe fait la visite et l'activité, en rotation.

Pour les groupes plus grands

Les élèves sont divisés en sous-groupe de maximum 20 et font la visite et l'activité en rotation.

Exposition permanente

Écoutez... les murs vous racontent!



Tout groupe d'âge



30



Maison ABP

Cette exposition vous plonge dans l'histoire de la Maison et de son illustre propriétaire, André-Benjamin-Papineau. À travers des artefacts, des éléments interactifs, des récits audios et des vidéos, découvrez le quotidien du 19^e siècle. Le parcours est disponible en visite autonome ou guidée, sur réservation.

Exposition temporaire

Bâtir maison - Les métiers des artisans qui ont façonné la Maison André-Benjamin-Papineau

jusqu'au printemps 2027



Tout groupe d'âge



30



Maison ABP

Cette exposition temporaire met en lumière les artisans qui ont façonné la Maison André-Benjamin-Papineau. Les métiers traditionnels, les outils anciens et les techniques de construction sont à l'honneur. Le parcours est disponible en visite autonome ou guidée, sur réservation.





Animation de personnage



Primaire

3

4

5

6



45



Maison ABP

En classe

Ti-Jos Connaisseur

Débordé par ses multiples travaux, Ti-Jos est toujours à la recherche d'apprentis pour l'épauler. Notre sympathique personnage raconte comment se pratiquaient la coupe de la glace sur la rivière ou encore le populaire métier de bûcheron. Il est toujours prêt à faire la démonstration des qualités requises pour la pratique de ces durs métiers d'antan et mettre les possibles apprentis à l'épreuve.

L'objectif est de faire découvrir ces occupations peu pratiquées de nos jours ou disparues.

Compétences

Univers social

Lire l'organisation : situer, établir des liens entre des caractéristiques, établir des liens entre des atouts/contraintes. Interpréter le changement : situer une société et son territoire, dégager des traces de ce changement.

Science et technologie

Proposer des explications ou des solutions à des problèmes : identifier un problème ou cerner une problématique, recourir à des stratégies d'exploration variées, évaluer sa démarche. Mettre à profit les outils, objets et procédés : s'approprier les rôles et fonctions des outils, techniques, instruments et procédés, évaluer l'impact, relier divers outils, objets ou procédés technologiques à leur contexte et à leurs usages. Communiquer à l'aide des langages utilisés en science et technologie.

Animation de personnage



Primaire

3

4

5

6



45



Maison ABP

Jeanne Dumoulin

Jeanne Dumoulin est à la recherche d'apprentis. Pour réaliser sa mission, elle présente les particularités de son métier. Les élèves sont alors appelés à comprendre le fonctionnement du moulin et les étapes de transformation de la farine. Puis, des épreuves les attendent pour déterminer leur aptitude à épauler Jeanne dans son quotidien.

L'objectif est de faire découvrir ces occupations peu pratiquées de nos jours ou disparues.

Compétences

Univers social

Lire l'organisation : situer, établir des liens entre des caractéristiques, établir des liens entre des atouts/contraintes.

Interpréter le changement : situer une société et son territoire, dégager des traces de ce changement.

Science et technologie

Proposer des explications ou des solutions à des problèmes : identifier un problème ou cerner une problématique, recourir à des stratégies d'exploration variées, évaluer sa démarche.

Mettre à profit les outils, objets et procédés : s'approprier les rôles et fonctions des outils, techniques, instruments et procédés. évaluer l'impact, relier divers outils, objets ou procédés technologiques à leur contexte et à leurs usages. Communiquer à l'aide des langages utilisés en science et technologie.





À la découverte du passé



Primaire

5

6

Secondaire

1

2



45



Maison ABP

En classe

Plongez dans la démarche historique et muséologique qui redonne vie aux artefacts. Dans le laboratoire archéologique, les élèves sont appelés à manipuler et analyser des artefacts issus d'une fouille pour déterminer les matériaux et la date d'origine de l'objet. En équipe, ils sont amenés à élucider le contexte d'usage de l'objet et de ses propriétaires.

L'objectif de l'activité est d'initier les élèves à la méthode qui permet aux chercheurs de reconstruire le passé et le contexte social de l'époque.

Compétences

Univers social

Lire l'organisation d'une société sur son territoire.

Interpréter le changement dans une société et sur son territoire.

Science et technologie

Exploiter l'information;

Résoudre des problèmes;

Exercer son jugement critique.

L'assemblée populaire



Secondaire

3

4

5



45



Maison ABP

En classe

L'activité explore le climat politique et social du Bas-Canada en 1832 au travers de quatre groupes sociaux de l'époque. Prenez place dans les débats qui ont alimenté la révolution des Patriotes par l'entremise d'un jeu de rôle.

L'objectif est d'introduire les élèves à la réalité sociale de l'époque et d'introduire certains des mécanismes qui ont mené au mouvement patriote.

Compétences

Histoire du Québec et du Canada

Caractériser une période.

3e Secondaire : 1791-1840, Les revendications et les luttes nationales.

4e Secondaire : 1840-1896, La formation du régime fédéral canadien.

Interpréter une réalité sociale.

Compétences transversales

Exploiter l'information;

Résoudre des problèmes;

Exercer son jugement critique;

Coopérer.





L'art de la lettre



Primaire

5

6

Francisation



60



Maison ABP

En classe

Plongez dans l'art de la calligraphie, son histoire et sa pratique. Pendant l'activité, les participants pratiquent selon leur envie les lettres de deux styles d'écriture bien distincte. Les élèves explorent l'évolution des modes de communication, depuis les techniques antiques jusqu'aux innovations industrielles.

L'objectif est d'ouvrir la réflexion sur la manière dont l'écriture a impacté les sociétés à travers le temps. L'activité permet la création dans une atmosphère paisible et permet un apprentissage détendu et agréable. Elle se termine avec l'écriture d'une phrase de leur choix, à ramener avec eux.

Compétences

Arts plastiques

Créer des images personnelles.
Apprécier des images.

Histoire du Québec et du Canada

Interpréter une réalité sociale.

Le temps d'une photo



Secondaire

1

2

3

4

5

Francisation



60



Maison ABP

Découvrez l'art de la photographie argentique avec des appareils photo faits maison. Les participants prennent et développent eux-mêmes leurs photos. L'activité amène une prise de conscience sur les facteurs qui touche les principes photographiques.

L'objectif est de mettre en avant l'apport historique de la photo et la patience que cet art demandait à l'époque.

Compétences

Arts plastiques

Créer des images personnelles.
Apprécier des images.

Arts plastiques et multimédias

Créer des images personnelles.
Apprécier des images.

Histoire du Québec et du Canada

Interpréter une réalité sociale.
Caractériser une période de l'histoire du Québec et du Canada.

Monde contemporain

Interpréter un problème du monde contemporain.

