



LES ATELIERS

-

CYCLE 3

-

Sommaire

- « Apprenti-archéologue à Aniane », enquête à l'abbaye d'Aniane : une histoire à creuser ! – p 2.
- Fabrication d'un mascarón. Atelier de pratique artistique : initiation au modelage de l'argile – p 6.
- La maison languedocienne. Atelier de pratique artistique : initiation au modelage de l'argile – p 10.
- « Les mains dans les maths ». Réaliser un tangram – p. 14
- « Aux origines de la sculpture ». Réalisation d'un autoportrait – p. 18
- Gardien de semences. Atelier de pratique artistique : initiation au modelage de l'argile – p 22.



ATELIER

**« APPRENTI-ARCHÉOLOGUE
À ANIANE »**

Enquête à l'abbaye d'Aniane : une histoire à creuser !

Cycle 3

Fiche technique



ORIENTATIONS SCIENTIFIQUES

L'abbaye d'Aniane a fait l'objet de campagnes de fouilles programmées, dirigées par Laurent Schneider, chercheur au CNRS, spécialiste du Moyen Âge et son équipe, de 2011 à 2016.

Les recherches menées ont permis de repérer les vestiges du monastère carolingien fondé à la fin du VIII^e siècle par Witiza devenu Benoît, fils du comte goth de Maguelone et initiateur de la grande réforme bénédictine. Ce centre monastique important abritait deux basiliques. En 2014, l'implantation de la deuxième église abbatiale et de plusieurs chapelles a pu être déterminée et une partie du cloître de l'abbaye a été retrouvée.

L'abbaye, occupée pendant une très longue période, a connu au cours des siècles bien des bouleversements : destruction pendant les guerres de Religion de la fin du XVI^e siècle, reconstruction par les Mauristes aux XVII^e et XVIII^e siècles, occupation par une filature de coton puis, maison centrale de détention au XIX^e siècle, colonie pénitentiaire et institution publique d'éducation surveillée au XX^e siècle... L'établissement pénitentiaire a définitivement fermé ses portes en 1994. En 2004, l'abbaye d'Aniane est classée Monument Historique. En 2010 elle est devenue la propriété de la Communauté de Communes Vallée de l'Hérault.



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Initier les élèves à la fouille archéologique.
- Faire connaître les métiers liés à l'archéologie (Parcours Avenir).
- Faire comprendre l'organisation spatiale et économique d'un monastère au Moyen Âge (PEAC)
Collaborer à une enquête scientifique.
- Travailler en équipe (Parcours citoyen).



CONNAISSANCES ET COMPÉTENCES

Connaissances :

Les sources de l'histoire : l'archéologie.
Connaître l'architecture religieuse médiévale.
Une approche de la société au Moyen Âge.

Les domaines du SCCC :

1- Les langages pour penser et communiquer : argumenter et justifier. Acquérir le vocabulaire technique de l'archéologue.

2- Méthodes et outils pour apprendre : organisation du travail personnel (compréhension des consignes, démarche de résolution, mobilisation des connaissances nécessaires, lecture de plans) et travail en équipe.

3- La formation de la personne et du citoyen : développer sa sensibilité et la confiance en soi. Apprendre à justifier ses choix et à confronter ses propres arguments avec ceux des autres. Responsabilité individuelle et collective. Appréhender le patrimoine et l'importance de sa protection.

4- Les systèmes techniques : démarche d'investigation. Observer, organiser et traiter l'information utile ; formuler des hypothèses.

5- Les représentations du monde et de l'activité humaine : se repérer dans l'espace et dans le temps. Connaître l'histoire et la géographie locales et les activités économiques qui leur sont liées.

DÉROULEMENT DE L'ATELIER

Dans l'enceinte de l'abbaye (enclos sécurisé), une partie des bâtiments médiévaux a été reconstituée de façon fictive sur le modèle d'éléments d'architecture retrouvés par les archéologues entre 2011 et 2016 : vestiges de l'abside semi-circulaire d'une chapelle, partie de la galerie du grand cloître de l'abbaye et espaces communautaires...

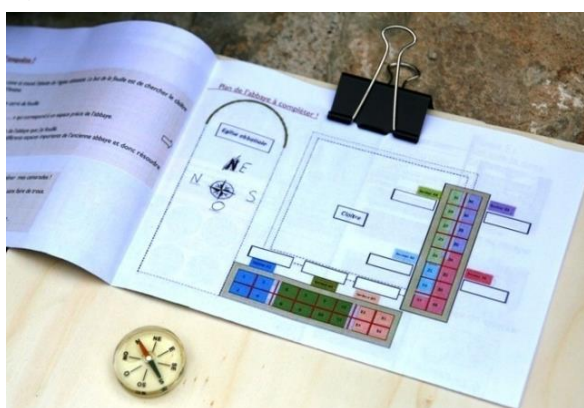
Scénario pédagogique :

Les élèves sont accueillis par une animatrice du service éducatif qui présente le site archéologique. Elle explique qu'*au cours d'une prospection, les archéologues ont retrouvé les vestiges de l'abside d'une église. Les textes médiévaux révèlent l'existence, sur ce site, d'une ancienne abbaye très importante : l'église ferait partie de cette abbaye. Il faut à présent, grâce à des fouilles archéologiques, essayer de retrouver les bâtiments dans lesquels les moines vivaient en communauté (réfectoire, cuisine, cellier).*

A travers la découverte de fac-similés (objets religieux, ustensiles de la vie quotidienne) ainsi que de véritables artefacts médiévaux issues du site d'Aniane (conduites en poterie, tuiles, dalles...), les élèves peuvent appréhender l'organisation et le fonctionnement d'un grand monastère bénédictin du Moyen Âge.



© Bérénice Rivière CCVH



© Julie Dournon OTI SGVH

Supports documentaires : un *carnet d'archéologue* permet à chaque élève de comprendre pas à pas la méthodologie de la recherche archéologique et son approche pluridisciplinaire.

Déroulement de l'activité :

1^{ère} étape : appliquer les méthodes scientifiques de la fouille archéologique.

2^{ème} étape : observer et enregistrer les données de la fouille.

3^{ème} étape : interpréter le carré fouillé par la mise en commun des découvertes.

Mise en commun des données : après l'activité de fouille qui dure environ $\frac{3}{4}$ d'heure, les vestiges sont interprétés et commentés, le « puzzle » est reconstitué.

En fin d'atelier, un diplôme d'archéologue est remis à chaque élève.

CONSEILS PRATIQUES

Durée de l'atelier : 1h30 à 2h.

Nombre maximum d'élèves : 32. Le chantier de fouilles reconstitué est formé de 16 carrés de 1m x 1m.

Livret pédagogique et matériel de fouilles : fournis par le service éducatif.

Santé : vérifier la mise à jour des vaccins des élèves (vaccin contre le tétanos ou attestation parentale autorisant l'activité).

Météo : cette activité se déroule par temps clément.

Équipement des élèves : prévoir des *vêtements solides, adaptés à la fouille* (risque de se salir) et *aux saisons* : vêtements chauds ou protégeant du soleil, casquettes ou chapeaux, chaussures de sport, coupe-vent, bouteille d'eau.

Discipline sur le chantier : les professeurs sont responsables du comportement de leur classe. Les activités doivent pouvoir se dérouler dans un climat serein.

Les objets découverts sont des objets d'étude et *ne peuvent être emportés* par les élèves.

SERVICE ÉDUCATIF

Vallée de l'Hérault



RENSEIGNEMENTS

Tarifs :

Atelier pédagogique : 6 €/élève.

Dans le cadre d'un parcours à la journée (visite guidée et atelier) : 8 €/élève.
(Visite guidée du village de Saint-Guilhem-le-Désert)

Contact :

Adresse mail du service éducatif :

service.educatif@saintguilhem-valleeherault.fr

Votre demande sera traitée par le personnel du service éducatif.

Cet atelier est ouvert aux individuels, pour les enfants de 7 à 14 ans. Le programme annuel des animations est édité sur le site de l'Office de Tourisme Intercommunal Saint-Guilhem-le-Désert Vallée de l'Hérault : www.saintguilhem-valleeherault.fr

Dans le cadre du contrat territorial d'éducation artistique et culturelle du Pays Cœur d'Hérault.
Dans le cadre du service éducatif du Conseil Départemental Sites et Paysages de l'Hérault.





ATELIER

« FABRICATION D'UN MASCARON »

**Atelier de pratique artistique : initiation au modelage
de l'argile.**

Cycle 3

Fiche technique

ORIENTATIONS SCIENTIFIQUES

Argileum, la maison de la poterie de Saint-Jean-de-Fos, est un musée géré par la Communauté de communes de la Vallée de l'Hérault depuis 2011. La structure est bâtie autour d'un ancien atelier de potiers et permet aux élèves de découvrir la vie des potiers de Saint-Jean-de-Fos, leur savoir-faire et l'histoire de la céramique et de sa production à travers les siècles.

Les premières mentions apparaissent au début du XV^e siècle. Les objets en terre cuite vernissée fabriqués à Saint-Jean-de-Fos sont principalement destinés à l'usage domestique ou architectural. Les potiers ont également fabriqué des pièces de « fantaisie », éléments de décor tels que dégueuloirs de fontaine, figurines ou mascarons reproduisant dans l'argile le fruit de leur imagination ou des modèles empruntés au passé.

Les « mascarons » sont des motifs ornementaux anthropomorphiques ou zoomorphiques, utilisés comme éléments d'architecture ou comme décors de fontaines. Reproduisant une figure grotesque ou fantastique, ils traduisent souvent le répertoire symbolique des siècles passés.

En s'inspirant des deux modèles en pierre intégrés dans l'architecture du village et observés pendant la visite (lion et tête d'homme) les enfants sculptent leurs propres mascarons en argile. Leur créativité et leur imagination sont sollicitées, en même temps que leur capacité à acquérir des techniques simples de sculpture par modelage.

Cet atelier permet un retour sur les connaissances et les observations effectuées au cours de la visite guidée du village de Saint-Jean-de-Fos dans le cadre d'un parcours sur la journée.



© Julie Solignac OTI SGVH

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Initier les élèves au modelage de l'argile.
- Favoriser l'observation et l'analyse d'un élément de décor architectural.
- Traduire cette observation dans la réalisation d'un objet en volume.
- Découverte des qualités physiques de l'argile.
- Développer l'autonomie des élèves et leurs capacités d'initiative.

CONNAISSANCES ET COMPÉTENCES

Connaissances :

Histoire des arts : découverte des arts de l'espace.

Sciences de la vie et de la terre : découverte d'un matériau et de ses caractéristiques.

Arts plastiques : exploration d'une matière pour créer une œuvre et découverte d'une technique artistique. Initiation aux techniques de modelage et de décor (incision, engobage).

Les domaines du SCCC mobilisés :

1 - Les langages pour penser et communiquer. Produire et utiliser des patrons, des figures géométriques.

2- Résoudre un problème, comprendre un document. Développer l'autonomie et les capacités d'initiative de l'élève. Anticiper, planifier ses tâches. Gérer les étapes d'une production.

4- Conception, création, réalisation.

DÉROULEMENT DE L'ATELIER

Dans la salle des ateliers pédagogiques du musée Argileum conçue pour accueillir une classe de 30 élèves, les élèves reproduisent dans l'argile deux mascarons en pierre observés dans le village au cours de la visite du matin. En suivant les indications du potier d'Argileum, chaque élève sculpte son modèle et s'initie aux techniques du modelage, de l'incision et de l'engobage.

Scénario pédagogique.

Deux éléments sculptés sont utilisés en remplois : un lion avalant un petit personnage, dans la façade d'une maison et une tête d'homme barbu, sur la clé de porte d'une autre maison. Ces éléments sculptés en haut-relief proviendraient, selon certains spécialistes, de l'abbaye de Gellone (Saint-Guilhem-le-Désert) et dateraient du Moyen Âge.

Déroulement de l'activité.

- **1ère étape** : à partir d'une motte d'argile, modelage par ajout ou retrait de matière.
- **2e étape** : incision dans la matière.
- **3e étape** : engobage.

Possibilité de cuisson des réalisations.

- Un délai d'environ 1 mois est nécessaire.
- Le professeur référent de chaque classe s'engage à récupérer les œuvres terminées.

CONSEILS PRATIQUES

Durée de l'atelier : 1h30 à 1h45.

Nombre maximum d'élèves : 30.

Matériel : fourni par Argileum.

Équipement des élèves : un tablier est fourni à chaque élève.



© Julie Dournon OTI SGVH

Discipline dans l'atelier : les professeurs sont responsables du comportement de leurs élèves. Les activités doivent pouvoir se dérouler dans un climat serein.

SERVICE ÉDUCATIF

Vallée de l'Hérault



RENSEIGNEMENTS

Tarifs :

Atelier seul : 6€/élève.

Dans le cadre d'un parcours à la journée (visite guidée et atelier) : 8€/élève.
(Visite guidée du village de Saint-Jean-de-Fos ou d'Argileum, la maison de la poterie).

Cuisson : 0,50€

(attention, il faut compter 1 mois de délai pour récupérer les pièces).

Contact :

Adresse mail du service éducatif :

service.educatif@saintguilhem-valleeherault.fr

Votre demande sera traitée par le personnel du service éducatif.

« Le parcours collège et patrimoine » CD34 :

Cet atelier peut être réalisé dans le cadre du dispositif « AET- Chemins de la Culture », proposé par le Conseil départemental de l'Hérault.

Il s'inscrit dans un « parcours collège et patrimoine » :

- Visite interactive : « L'argile dans tous ses états » (1h30/2h)
- Atelier « Fabrication d'un mascaron » (1h30/2h)

Ces activités se déroulent à Argileum, Saint-Jean-de-Fos.

Renseignements : <http://www.herault.fr/jeunesse/animation-pedagogique>

Dans le cadre du contrat territorial d'éducation artistique et culturelle du Pays Cœur d'Hérault.
Dans le cadre du service éducatif du Conseil Départemental Sites et Paysages de l'Hérault.





ATELIER

« LA MAISON LANGUEDOCIENNE »

**Atelier de pratique artistique : initiation au modelage
de l'argile.**

Cycle 3

Fiche technique



ORIENTATIONS SCIENTIFIQUES

Argileum, la maison de la poterie de Saint-Jean-de-Fos, est un musée géré par la Communauté de communes de la Vallée de l'Hérault depuis 2011. La structure est bâtie autour d'un ancien atelier de potiers et permet aux élèves de découvrir la vie des potiers de Saint-Jean-de-Fos, leur savoir-faire et l'histoire de la céramique et de sa production à travers les siècles.

Le village de Saint-Jean-de-Fos conserve encore dans son parcellaire, les traces de sa structure d'origine médiévale : un village concentrique autour de son église et fortifié avec notamment une tour-porte. Les maisons médiévales ont été remaniées au cours du temps mais pour certaines d'entre elles, subsistent encore leurs fenêtres géminées (XIII^e siècle) ou leurs fenêtres à meneaux (XV^e-XVI^e siècles) ou parfois leurs larges baies à arc en plein cintre ou brisé, au rez-de-chaussée...

Ces maisons languedociennes obéissent à une typologie spécifique¹ : la maison élémentaire, haute, étroite, mitoyenne et polyvalente, à la façade dissymétrique révélant la fonction de chacun des trois niveaux. Le rez-de-chaussée avec sa large porte "bâtarde" ou "charretière" est dévolu au stockage et à la production. Une seconde porte "piétonne" ouvre sur l'escalier qui mène au logis du premier étage, avec sa pièce principale, voire unique qui prend jour sur la rue. Le second étage correspond sous les combles, au grenier ou pailier, aéré par des portalières et où l'on stocke la paille et le fourrage.



©Julie Dournon OTI SGVH

Les matériaux de construction utilisés sont la pierre calcaire trouvée localement, la tuile canal en terre cuite pour la toiture et la génoise, le bois pour les huisseries et le fer pour la poulie sous le pignon qui sert à engranger le fourrage...

En s'inspirant des modèles de l'architecture du village, les enfants sculptent leur propre maison languedocienne. Leur créativité et leur imagination sont sollicitées, en même temps que leur capacité à acquérir des techniques simples de sculpture par modelage.

Cet atelier permet également un retour sur les connaissances et les observations effectuées au cours de la visite guidée du village de Saint-Jean-de-Fos, dans le cadre d'un parcours sur la journée.



©Julie Dournon OTI SGVH

1- Voir à ce sujet les études de J.-M. SAUGET, en ligne sur le site : *In Situ*.



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Favoriser l'observation et l'analyse d'un élément de décor architectural.
- Traduire cette observation dans la réalisation d'un objet en volume.
- Initier les élèves au modelage de l'argile.
- Découvrir les qualités physiques de l'argile.
- Développer l'autonomie des élèves et leurs capacités d'initiative.



CONNAISSANCES ET COMPÉTENCES

Connaissances :

Histoire des arts : découverte des arts de l'espace.

Sciences et technologie : découverte d'un matériau et de ses caractéristiques. Décrire les états et la constitution de la matière à l'échelle macroscopique. Identifier les principales familles de matériaux.

Arts plastiques : les qualités physiques des matériaux, exploration d'une matière pour créer une œuvre et découverte d'une technique artistique. La matérialité de la production plastique, les effets du geste et de l'instrument : initiation aux techniques de modelage et de décor (incision, engobage). Les fabrications et la relation entre l'objet et l'espace : l'espace en trois dimensions, découverte et expérimentation du travail en volume

Histoire (CM1) : Et avant la France ? Les traces d'une occupation ancienne du territoire français ? Le temps des rois : éléments essentiels de la société féodale et du patrimoine français.

Les domaines du SCCC :

1- S'initier aux langages artistiques par la réalisation d'une production plastique. Exprimer ses choix et ses sensations dans le processus de création.

2- Conduire un projet individuel, du choix des éléments architecturaux à la réalisation.

3- Développer sa sensibilité et la confiance en soi. Appréhender la notion de patrimoine par la réalisation d'une maison médiévale.

4- Développer son sens de l'observation. Identifier les principaux outils et compétences nécessaires à la réalisation d'un projet artistique. Conception-création-réalisation.

5- Se repérer dans l'espace et dans le temps. Connaître l'histoire et la géographie locales et les activités économiques qui leur sont liées.

DÉROULEMENT DE L'ATELIER

Déroulement de l'activité :

1^{ère} étape : à partir d'une motte d'argile ou d'une plaque pour réaliser la façade, modelage par ajout ou retrait de matière.

2^{ème} étape : incision dans la matière.

3^{ème} étape : engobage.

Possibilité de cuisson des réalisations : Un délai d'environ 1 mois est nécessaire. Le professeur référent de chaque classe s'engage à récupérer les œuvres terminées.

CONSEILS PRATIQUES

Durée de l'atelier : 1h30 à 1h45.

Nombre maximum d'élèves : 30.

Matériel : le matériel est fourni par Argileum.

Équipement des élèves : un tablier est fourni à chaque élève.

Discipline dans l'atelier : les professeurs sont responsables du comportement de leurs élèves. Les activités doivent pouvoir se dérouler dans un climat serein.



© Leclair Hervé OTI-SGVH

RENSEIGNEMENTS

Tarifs :

Atelier pédagogique : 6€/élève.

Dans le cadre d'un parcours à la journée (visite guidée et atelier) : 8€/élève.
(Visite guidée du village de Saint-Jean-de-Fos ou d'Argileum, la maison de la poterie).

Cuisson : 0,50€
(Attention, il faut compter 1 mois de délai pour récupérer les pièces).

Contact :

Adresse mail du service éducatif :
service.educatif@saintguilhem-valleeherault.fr

Votre demande sera traitée par le personnel du service éducatif.

« Le parcours collège et patrimoine » CD34 :

Cet atelier peut être réalisé dans le cadre du dispositif « AET- Chemins de la Culture », proposé par le Conseil départemental de l'Hérault.
Il s'inscrit dans un « parcours collège et patrimoine » :

- Visite interactive : « L'argile dans tous ses états » (1h30/2h)
 - Atelier « la maison languedocienne » (1h30/1h45)
- Ces activités se déroulent à Argileum, Saint-Jean-de-Fos.*

Renseignements : <http://www.herault.fr/jeunesse/animation-pedagogique>

Dans le cadre du contrat territorial d'éducation artistique et culturelle du Pays Cœur d'Hérault.
Dans le cadre du service éducatif du Conseil Départemental Sites et Paysages de l'Hérault.



ATELIER

« LES MAINS DANS LES MATHS »

Réaliser un tangram.

Cycle 3

Fiche technique

ORIENTATIONS SCIENTIFIQUES

L'origine du tangram est assez floue. Cette « plaquette de sagesse » ou encore « plaquette aux sept astuces » semble remonter à la haute antiquité. Une légende dit qu'il y a fort longtemps, en Chine, un homme du nom de « Tan », fit tomber un carreau qui se brisa en sept morceaux. En essayant de rassembler les morceaux pour reconstituer le carreau, l'homme s'aperçut qu'avec les sept pièces, il était possible de créer des formes multiples. En 1817 à New-York, *The Fashionable Chinese Puzzle* est le premier livre en anglais consacré au casse-tête chinois. Lewis Carroll lui-même inventa de nouvelles figures. En 1903, la notoriété du tangram est définitivement assurée le mathématicien américain Sam Loyds (1841-1911).

Le tangram est constitué de cinq triangles isocèles rectangles, de trois tailles différentes, d'un carré et d'un parallélogramme qui est la seule pièce chirale. le but du jeu est de reproduire une forme donnée avec la totalité des pièces qui doivent être posées à plat sans les superposer. Les modèles sont très nombreux (presque 2 000), soit géométriques, soit figuratifs. Le tangram permet d'effectuer des problèmes mathématiques (mesure du périmètre et de l'aire en géométrie plane ; retrouver la fraction correspondant à chaque morceau, etc.).

Argileum la maison de la poterie propose un atelier où les enfants sculptent leur propre tangram en argile. Leur capacité d'analyse, leur application et leur capacité à acquérir des techniques simples de sculpture par modelage sont mobilisés.



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Favoriser l'observation et l'analyse d'une forme géométrique : le tangram. Nommer et donner ses propriétés.

Traduire cette observation dans la réalisation d'un objet en volume.

Développer l'autonomie des élèves et leurs capacités d'initiative.

Possibilité d'élaborer une fiche de fabrication.

Découvrir les qualités physiques de l'argile.

Initier les élèves au modelage de l'argile.

CONNAISSANCES ET COMPÉTENCES

Connaissances :

Sciences de la vie et de la terre : découverte d'un matériau et de ses caractéristiques.

Arts plastiques : exploration d'une matière pour créer et découverte d'une technique artistique. Initiation aux techniques de modelage et de décor (incision, engobe).

Mathématiques : Comparer, estimer, mesurer des grandeurs géométriques ; utiliser des gabarits d'angles, l'équerre, la règle graduée. Reconnaître, nommer, décrire, reproduire, représenter, construire quelques solides et figures géométriques.

Domaines du SCCC :

- 1 - Les langages pour penser et communiquer. Produire et utiliser des patrons, des figures géométriques.
- 2- Résoudre un problème, comprendre un document. Développer l'autonomie et les capacités d'initiative de l'élève. Anticiper, planifier ses tâches. Gérer les étapes d'une production.
- 4- Conception, création, réalisation.

DÉROULEMENT DE L'ATELIER

Scénario pédagogique : dans la salle des ateliers pédagogiques du musée Argileum conçue pour accueillir une classe de 30 élèves, les élèves reproduisent dans l'argile un tangram, en découvrant les caractéristiques de cette matière. En suivant les indications du potier d'Argileum, chaque élève sculpte son modèle soit en suivant soit un protocole préétabli, soit sa propre fiche de fabrication (réalisée en classe). Il s'initie aux techniques du modelage, de l'incision et de l'engobage.

Déroulement de l'activité :

- **1^{ère} étape :** présentation des visuels. Observation de la figure. Description du tangram : énumérer et nommer les différentes parties du tangram (carré, triangle, parallélogramme), énoncer leurs propriétés (perpendicularité, parallélisme, comparaison de longueurs). Mise en commun sur le protocole de construction.
- **2^{ème} étape :** battage de l'argile pour évacuer les bulles d'air et l'homogénéiser. Réalisation d'une plaque d'épaisseur égale, à l'aide du rouleau.
- **3^{ème} étape :** découpe de la plaque soit à l'aide du gabarit, soit en autonomie.
- **4^{ème} étape :** traçage sur quadrillage ou par construction géométrique d'après un protocole prédéfini ou élaboré par l'élève. Incision dans la matière. NB : Pour les élèves en difficulté, un gabarit est à disposition.
- **5^{ème} étape :** mise en couleur par engobage.

Possibilité de cuisson des réalisations : un délai d'environ 1 mois est nécessaire. Le professeur référent de chaque classe s'engage à récupérer les œuvres terminées.

CONSEILS PRATIQUES

Durée de l'atelier : 1h30 à 1h45.

Nombre maximum d'élèves : 30.

Matériel : fourni par Argileum.

Équipement des élèves : un tablier est fourni à chaque élève.

Discipline dans l'atelier : les professeurs sont responsables du comportement de leurs élèves. Les activités doivent pouvoir se dérouler dans un climat serein.



© Leclair Hervé OTI-SGVH



RENSEIGNEMENTS

Tarifs :

Atelier pédagogique : 6€/élève.

Dans le cadre d'un parcours à la journée (visite guidée et atelier) : 8€/élève.
(Visite guidée d'Argileum, la maison de la poterie).

Cuisson : 0,50€
(Attention, il faut compter 1 mois de délai pour récupérer les pièces).

Contact :

Adresse mail du service éducatif :
service.educatif@saintguilhem-valleeherault.fr

Votre demande sera traitée par le personnel du service éducatif.

« Le parcours collège et patrimoine » CD34 :

Cet atelier peut être réalisé dans le cadre du dispositif « AET- Chemins de la Culture », proposé par le Conseil départemental de l'Hérault.

Il s'inscrit dans un « parcours collège et patrimoine » :

- Visite interactive : « L'argile dans tous ses états » (1h30/2h)
 - Atelier « Les mains dans les maths » (1h30/1h45)
- Ces activités se déroulent à Argileum, Saint-Jean-de-Fos.*

Renseignements : <http://www.herault.fr/jeunesse/animation-pedagogique>

Dans le cadre du contrat territorial d'éducation artistique et culturelle du Pays Cœur d'Hérault.
Dans le cadre du service éducatif du Conseil Départemental Sites et Paysages de l'Hérault.



ATELIER

« AUX ORIGINES DE LA SCULPTURE »

Atelier de pratique artistique : initiation au modelage d'argile. Réalisation de son autoportrait d'après la légende du potier Butadès.

Cycle 3

Fiche technique



ORIENTATIONS SCIENTIFIQUES

Argileum, la maison de la poterie de Saint-Jean-de-Fos, est un musée géré par la Communauté de communes de la Vallée de l'Hérault depuis 2011. La structure est bâtie autour d'un ancien atelier de potiers et permet aux élèves de découvrir la vie des potiers de Saint-Jean-de-Fos.

Il semblait naturel de proposer un atelier de pratique artistique à Argileum, qui rappelle la légende du potier Butadès aux origines de la sculpture...

C'est Pline l'Ancien qui la rapporte dans son *histoire naturelle* (chap. XXV). Il raconte que la sculpture est née des mains d'un potier Butadès de Sicyone qui créa le premier, des portraits en argile...

« En utilisant de la terre, le potier Butadès de Sicyone découvrit le premier l'art de modeler des portraits en argile ; cela se passait à Corinthe et il dut son invention à sa fille, qui était amoureuse d'un jeune homme ; celui-ci partant pour l'étranger, elle entoura d'une ligne, l'ombre de son visage projetée sur le mur par la lumière d'une lanterne ; son père appliqua de l'argile sur l'esquisse, en fit un relief qu'il mit à durcir au feu avec le reste de ses poteries, après l'avoir fait sécher"...

Au cours de cet atelier, les élèves sculptent leur autoportrait en argile selon le procédé décrit par Pline l'Ancien. Leur créativité et leur imagination sont sollicitées, en même temps que leur capacité à acquérir des techniques simples de sculpture par modelage.

Le portrait en profil fait également référence à l'art antique qui multiplie les portraits d'empereurs sur les monnaies ; ou les visages sur des camées; à l'art de la Renaissance où les premiers portraits de prestigieux personnages sont peints de profil ; puis à l'art du XVIII^e siècle qui voit le succès des portraits "à la silhouette" (antonomase faisant référence à **Étienne de Silhouette**, 1709-1767, philosophe des Lumières et contrôleur général des finances de Louis XV), réalisés en ombre chinoise et tracés puis découpés d'après l'ombre du visage.



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Développer le sens d'observation.

Traduire cette observation dans la réalisation d'un objet en volume.

Découverte des qualités physiques de l'argile.

Initier les élèves au modelage de l'argile.

Développer l'autonomie des élèves et leurs capacités d'initiative.



CONNAISSANCES ET COMPÉTENCES

Connaissances :

Sciences de la vie et de la terre : découverte d'un matériau et de ses caractéristiques.

Mathématiques : géométrie = notion de symétrie.

Histoire des arts : "arts du visuel". "Arts, créations, cultures". " Arts, techniques, expressions". Notion de relief (le bas relief ; le haut relief ; la ronde bosse).

Français : écouter pour comprendre un message oral, un propos, un discours, un texte lu ; raconter une expérience (expérience artistique vécue, visite ...).

Arts plastiques : exploration d'une matière et de ses qualités physiques. Découverte d'une technique artistique : initiation aux techniques de modelage et de décor (incision, engobage). Pratiques artistiques

tridimensionnelles, sculpturales : expérimenter le plein et le vide ; la résistance des matériaux, l'échelle ; la mise en espace.

Représentation plastique : la ressemblance. L'espace en trois dimensions.

Domaines du SCCC :

1- écouter pour comprendre, interagir à l'oral lors des visites. Expérimenter, produire, créer.

2-Travailler en groupe, coopérer et mutualiser.

4-Observer un matériau, un volume.

5-Se repérer dans le temps et l'espace.

NB. Cet atelier peut être adapté pour le cycle 4 : "La représentation ; images, réalité et fiction". Cette entrée permet d'explorer le sens produit par la déformation, l'exagération, la distorsion et d'ouvrir sur les questions de la ressemblance et de la vraisemblance, de la citation, de l'interprétation.

DÉROULEMENT DE L'ATELIER

Scénario pédagogique : Dans la salle des ateliers pédagogiques du musée Argileum conçue pour accueillir une classe de 30 élèves, les élèves créent dans l'argile leur autoportrait d'après la légende antique de Butadès que l'animatrice leur a racontée. En suivant les indications du potier d'Argileum, chaque élève sculpte son modèle et s'initie aux techniques du modelage, de l'incision et de l'engobage.

Déroulement de l'activité : L'animateur raconte la légende des origines de la sculpture que rapporte Pline l'Ancien dans son histoire naturelle (chap. XXV). Ce serait le potier Butadès de Sicyone qui découvrit le premier l'art de modeler des portraits en argile.



© Leclair Hervé OTI-SGVH

- **1^{ère} étape :** obtenir d'un camarade, le dessin au trait de crayon, de son profil par ombre projetée.
- **2^{ème} étape :** à partir d'une motte d'argile, modelage par ajout ou retrait de matière, pour réaliser son autoportrait, en choisissant soit la ressemblance, soit l'exagération des traits jusqu'à la caricature. Vérification à l'aide d'un miroir.
- **3^{ème} étape :** incision dans la matière.
- **4^{ème} étape :** engobage.

Possibilité de cuisson des réalisations : un délai d'environ 1 mois est nécessaire. Le professeur référent de chaque classe s'engage à récupérer les œuvres terminées.

CONSEILS PRATIQUES

Équipement des élèves : un tablier, un miroir et le matériel pour la sculpture sont fournis à chaque élève.

Discipline dans l'atelier : Les professeurs sont responsables du comportement de leurs élèves. Les activités doivent pouvoir se dérouler dans un climat serein.

Durée de l'atelier : 1h30 à 1h45.

Nombre maximum d'élèves : 30.



RENSEIGNEMENTS

Tarifs :

Atelier pédagogique : 6€/élève.

Dans le cadre d'un parcours à la journée (visite guidée et atelier) : 8€/élève.
(Visite guidée du village de Saint-Jean-de-Fos ou d'Argileum, la maison de la poterie).

Cuisson : 0,50€

(Attention, il faut compter 1 mois de délai pour récupérer les pièces).

Contact :

Adresse mail du service éducatif :

service.educatif@saintguilhem-valleeherault.fr

« Le parcours collège et patrimoine » CD34 :

Cet atelier peut être réalisé dans le cadre du dispositif « AET- Chemins de la Culture », proposé par le Conseil départemental de l'Hérault.

Il s'inscrit dans un « parcours collège et patrimoine » :

- Visite interactive : « L'argile dans tous ses états » (1h30/2h)
 - Atelier « Aux origines de la sculpture » (1h30/1h45)
- Ces activités se déroulent à Argileum, Saint-Jean-de-Fos.*

Renseignements : <http://www.herault.fr/jeunesse/animation-pedagogique>

Dans le cadre du contrat territorial d'éducation artistique et culturelle du Pays Cœur d'Hérault.
Dans le cadre du service éducatif du Conseil Départemental Sites et Paysages de l'Hérault.



ATELIER

« GARDIEN DE SEMENCES »

**Atelier de pratique artistique : initiation au modelage
de l'argile.**

Cycle 3

Fiche technique

ORIENTATIONS SCIENTIFIQUES

Argileum, la maison de la poterie de Saint-Jean-de-Fos, est un musée géré par la Communauté de communes de la Vallée de l'Hérault depuis 2011. La structure est bâtie autour d'un ancien atelier de potiers et permet aux élèves de découvrir la vie des potiers de Saint-Jean-de-Fos, leur savoir-faire et l'histoire de la céramique et de sa production.

Tous les deux ans, Argileum organise une exposition d'artistes céramistes contemporains. En 2017, c'est Séverine Cadier¹, sous le parrainage du botaniste Francis Hallé, qui a présenté une trentaine d'œuvres dans les jardins d'Argileum. L'œuvre de cette artiste invite le spectateur à une balade dans le monde, finalement peu connu, des graines qu'elle magnifie en les sculptant dans la terre à une grande échelle. Ce choix met en évidence leur intérêt formel et le décalage entre la plante qui nous est familière et sa graine que pratiquement personne ne reconnaît. Sa démarche est aussi citoyenne, car elle se fonde sur l'analyse des rapports ambigus et tendus de l'homme avec le monde végétal (érosion génétique, pollution chimique, monopoles des industries des semences portent de graves atteintes à la biodiversité). "*Chacun de nous a sa part de responsabilité dans l'avenir de l'environnement.*"



Nicandra, S. Cadier

Un atelier de pratique artistique inspiré par la poésie et l'engagement citoyen de cette exposition a été imaginé afin de sensibiliser les élèves à la biodiversité cultivée en danger. La Terre est riche de plus de 2 millions de variétés paysannes de 7000 espèces alors que l'industrie agro-alimentaire n'a sélectionné que 80 000 variétés de 150 espèces seulement.

Les élèves sont invités au cours de cet atelier, à devenir les gardiens de semences anciennes qui pourraient disparaître si on ne les protège pas. Après avoir choisi une graine, l'élève crée son réceptacle en argile, en s'inspirant de sa forme ou de celle du légume/fruit associé, comme une mise en abyme. Une fois engobée et cuite, l'œuvre réalisée devient le pot qui permettra l'éclosion de cette graine ainsi protégée. La créativité et l'imagination des élèves sont sollicitées, en même temps que leur capacité à acquérir des techniques simples de sculpture par modelage.

1-Site internet de l'artiste : <http://www.artgraine.net>

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Sensibiliser les élèves à la biodiversité des graines, menacée de disparition dans le contexte de la mondialisation.

Favoriser l'observation et l'analyse d'un élément végétal.

Traduire cette observation dans la réalisation d'un objet en volume.

Initier les élèves au modelage de l'argile.

Découverte des qualités physiques de l'argile.

Développer l'autonomie des élèves et leurs capacités d'initiative.

CONNAISSANCES ET COMPÉTENCES

Connaissances :

Sciences de la vie et de la terre : découverte d'un matériau et de ses caractéristiques. Décrire comment les êtres vivants se développent et deviennent aptes à se reproduire. Expliquer l'origine de la matière organique des êtres vivants et son devenir.

Arts plastiques : la représentation plastique et les dispositifs de présentation, la ressemblance, l'autonomie du geste graphique, sculptural. La mise en regard et en espace. La prise en compte du spectateur, de l'effet recherché : découverte des modalités de présentation afin de permettre la réception d'une production plastique ou d'une œuvre. L'espace en trois dimensions. Expérimentation du travail en volume : modelage, assemblage, construction... La matérialité de la production plastique et la sensibilité aux constituants de l'œuvre. Les qualités physiques des matériaux. Les effets du geste et de l'instrument.

Français : imaginer, dire et célébrer le monde.

Les domaines du SCCC mobilisés :

- 1- S'initier aux langages artistiques par la réalisation d'une production plastique. Exprimer ses choix et ses sensations dans le processus de création. L'imagination et la créativité sont convoquées.
- 2- Conduire un projet individuel, du choix de la graine à la réalisation en terre cuite d'un "pot végétal".
- 3- Développer sa sensibilité et la confiance en soi. Participer à une démarche citoyenne et responsable vis-à-vis de l'environnement.
- 4- Développer son sens de l'observation. Identifier les principaux outils et compétences nécessaires à la réalisation d'un projet artistique. Accéder à la connaissance de quelques caractéristiques du monde vivant. Comprendre les interactions entre l'Homme et l'environnement. Développer son sens de l'observation.
- 5- Se repérer dans le temps et l'espace. Localiser les grands repères géographiques : les continents d'où viennent les graines à protéger.



DÉROULEMENT DE L'ATELIER

Scénario pédagogique : dans la salle des ateliers pédagogiques du musée Argileum conçue pour accueillir une classe de 30 élèves, les élèves choisissent une graine menacée de disparition.

Ils ont à leur disposition une sélection de graines associée à leur carte d'identité : origine, espèce, variété, durée de germination, valeur nutritive, idée de recette.. Ils créent le réceptacle en argile, en s'inspirant de la forme de la semence ou de celle du légume/fruit associé. En suivant les indications du potier d'Argileum, chaque élève sculpte son modèle et s'initie aux techniques du modelage, de l'incision et de l'engobage. En agrandissant le modèle, les élèves cherchent à en déchiffrer le code : "les nervures, les stries des graines sont autant de lignes d'écritures qui se dévoilent dans les sculptures". Cet atelier implique à la fois créativité et expérimentation du travail de la terre en volume.

Déroulement de l'activité : choisir une semence ancienne... Réaliser en terre, un contenant en forme de graine géante ou de fruit ou de légume, à la manière de Séverine Cadier. La forme est fidèle au modèle choisi ou réinterprétée par l'élève.

> Expérimenter la mise en volume, le contact avec la terre, les techniques de l'art de la terre (en utilisant les outils adéquats) : à partir d'une motte d'argile, modelage par ajout ou retrait de matière ; incision dans la matière.

> La poterie engobée sera cuite au four pour que l'élève puisse mettre en terre la graine qu'il a choisie de protéger.

Possibilité de cuisson des réalisations : un délai d'environ 1 mois est nécessaire. Le professeur référent de chaque classe s'engage à récupérer les œuvres terminées.



CONSEILS PRATIQUES

Durée de l'atelier : 1h30 à 1h45.

Nombre maximum d'élèves : 30.

Matériel : fourni par Argileum.

Discipline dans l'atelier : les professeurs sont responsables du comportement de leurs élèves. Les activités doivent pouvoir se dérouler dans un climat serein.

SERVICE ÉDUCATIF

Vallée de l'Hérault



RENSEIGNEMENTS

Tarifs :

Atelier pédagogique : 6€/élève.

Dans le cadre d'un parcours à la journée (visite guidée et atelier) : 8€/élève.
(Visite guidée du village de Saint-Jean-de-Fos ou d'Argileum, la maison de la poterie).

Cuisson : 0,50€
(attention, il faut compter 1 mois de délai pour récupérer les pièces).

Contact :

Adresse mail du service éducatif :
service.educatif@saintguilhem-valleeherault.fr

Votre demande sera traitée par le personnel du service éducatif.

Dans le cadre du contrat territorial d'éducation artistique et culturelle du Pays Cœur d'Hérault.
Dans le cadre du service éducatif du Conseil Départemental Sites et Paysages de l'Hérault.



St-Guilhem-le-Désert
Vallée de l'Hérault

