

LES ATELIERS

-

CYCLE 4

-

Sommaire

- « Apprenti-archéologue à Aniane », enquête à l'abbaye d'Aniane : une histoire à creuser ! – p 2.
- Fabrication d'un mascaron. 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.
- Gardien de semences. Atelier de pratique artistique : initiation au modelage de l'argile – p 14.
- « Patrimoine et sport » - Initiation à un sport collectif languedocien : le Jeu de Balle au Tambourin – p 18. – **en cours d'élaboration**



ATELIER

« APPRENTI-ARCHÉOLOGUE À ANIANE »

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

Cycle 4

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.

Faire comprendre l'organisation spatiale et économique d'un monastère au Moyen Âge.

Collaborer à une enquête scientifique.



© Rivière Bérénice - CCVH

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. Mutualiser pour comprendre les espaces fouillés correspondant à des espaces précis de l'abbaye.

3- La formation de la personne et du citoyen : développer 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.

Parcours Avenir :

Découvrir les différents métiers de l'archéologie.

DÉROULEMENT DE L'ATELIER

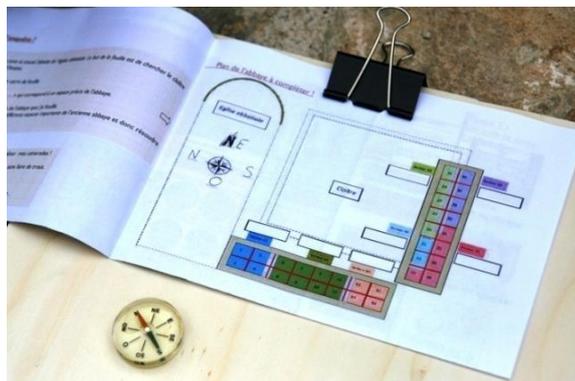
Dans l'enceinte de l'abbaye (enclos sécurisé) une partie des bâtiments médiévaux a été reconstituée de façon fictive sur le modèle d'éléments d'architecture retrouvés par les archéologues entre 2011 et 2016 : vestiges de l'abside

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.

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.

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



© 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 site fouillé par la mise en commune des découvertes.

Possibilité de pédagogie différenciée : le *secteur sud* (partie du cloître avec espace funéraire) requiert une analyse plus complexe ; le *secteur ouest* permet une compréhension plus immédiate de la fonction des espaces. Les enseignants veilleront à répartir les élèves en fonction de leurs aptitudes et de leurs affinités pour former les groupes (Possibilité de regrouper deux élèves par carré).

Fouille de l'espace funéraire : la présence d'un squelette *factice* peut toutefois poser un problème pour certains élèves. La fouille de ce squelette en plastique articulé peut être occultée. Le professeur peut également sélectionner auparavant les quatre élèves qui fouilleront ces carrés spécifiques.

Mise en commun des données : après l'activité de fouille qui dure environ 45 minutes, 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

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.



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

« 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 guidée de Saint-Guilhem-le-Désert (1h30 à 2h).
- Atelier « Atelier de fouilles archéologiques », abbaye d'Aniane (2h).

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

« FABRICATION D'UN MASCARON »

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

Cycle 4

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 Dournon 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- 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.
- 3- Développer sa sensibilité et la confiance en soi. Appréhender la notion de patrimoine.
- 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 locale.

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 emplois : 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 :

1^{ère} étape : à partir d'une motte d'argile, 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 : 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.



© Julie Dournon OTI SGVH.

RENSEIGNEMENTS

Tarifs :

Atelier de pratique : 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 guidée du village de Saint-Jean-de-Fos (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 4

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 pailler, aéré par des portalières et où l'on stocke la paille et le fourrage.



© Julie Dourmon OTI SGVH.



© E. Mazeran, CD 34.

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.

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 des éléments architecturaux.
- Traduire cette observation dans la réalisation d'un objet en volume.
- Découvrir 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 :

Histoire des arts : découverte des arts de l'espace (architecture médiévale rurale).

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). Réalisation d'une production en trois dimensions.

Histoire : la formation des villages au Moyen Âge.

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.

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.



© Leclair Hervé OTI-SGVH

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, une façade d'une maison languedocienne, d'époque médiévale ou d'époque moderne, observée 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.

Déroulement de l'activité : en introduction, rappels sur l'organisation de la façade d'une maison languedocienne, d'après la visite du matin, avec l'appui de visuels.

1^{ère} étape : à partir d'une plaque d'argile, 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 : fourni par Argileum.

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

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

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 des pièces : 0,50€/pièce.

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 guidée de Saint-Jean-de-Fos (1h45 à 2h).
- Atelier « la maison languedocienne », Argileum la maison de la poterie (1h30-1h45).

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 4

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. Ils 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

Favoriser l'observation et l'analyse d'un élément végétal.
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. Comprendre les responsabilités individuelle et collective en matière de préservation des ressources de la planète, biodiversité des graines, menacées de disparition dans le contexte de la mondialisation (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).

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). Créer une œuvre en

volume, en trois dimensions.

EMC : être citoyen en protégeant une semence menacée de disparition, en la cultivant.

Géographie : nommer et localiser les grands repères géographiques en fonction de la provenance des graines. L'alimentation : comment nourrir une humanité en croissance démographique et aux besoins alimentaires accrus.

EPI : Corps, santé, bien-être et sécurité ; Transition écologique et développement durable.

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. Les représentations du monde et l'activité humaine. 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 à partir de leur fiche d'identité. Ils créent son réceptacle en argile, en s'inspirant de sa forme 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"*.

Déroulement de l'activité :

- choisir une semence ancienne. Les élèves ont à leur disposition une graine associée à sa carte d'identité : origine, espèce, variété, durée de germination, valeur nutritive, idée de recette...
- 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).
- 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.



© Hervé Leclair OTI SGVH

CONSEILS PRATIQUES

Durée de l'atelier : 1h30.

Nombre maximum d'élèves : 30.

Matériel : fourni par Argileum.

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



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 des pièces : 0,50€/pièce.

Contact :

Adresse mail du service éducatif :

service.educatif@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

EN COURS D'ÉLABORATION

« PATRIMOINE ET SPORT »

**Initiation à un sport collectif languedocien :
le Jeu de Balle au Tambourin**

Cycle 4

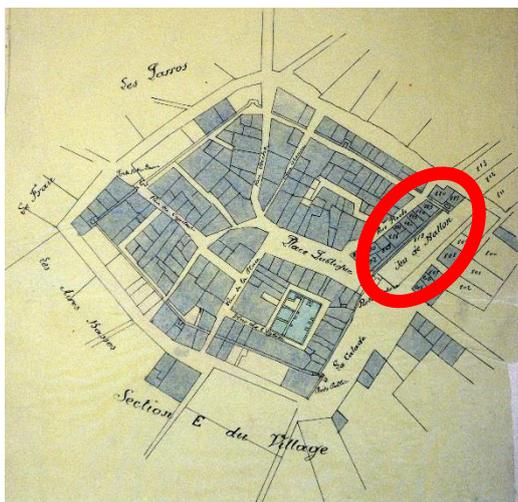
Fiche technique

UNE APPROCHE ORIGINALE DU PATRIMOINE : DÉCOUVRIR UN SPORT LANGUEDOCIEN À L'ORIGINE ANCIENNE...

Le service éducatif Vallée de l'Hérault s'est donné pour mission de faire connaître au public scolaire le patrimoine culturel, matériel et immatériel de son territoire : la vallée de l'Hérault. Il se propose notamment de les initier au Jeu de Balle au Tambourin, sport traditionnel bien ancré dans son territoire mais au rayonnement international de plus en plus affirmé. Cet atelier original encadré par des animateurs brevetés du Comité Sport Tambourin Hérault va permettre aux élèves d'appréhender la manipulation de cet instrument si singulier, le tambourin, de connaître les règles spécifiques de ce sport languedocien mais aussi d'en connaître les racines historiques.

ORIENTATIONS SCIENTIFIQUES :

Le Jeu de Balle au Tambourin ou *Tambornet* fait partie de l'histoire des villages de la vallée de l'Hérault et du *Montpelliérais*. Il a en effet pour origine, le Jeu de Ballon dont les premières mentions remontent aux XVII^e et XVIII^e siècles.



Vendémian, plan parcellaire 1895, Archives départementales de l'Hérault, 2 O-328-1

Dans ce jeu ancien rassemblaient deux équipes de cinq joueurs adultes qui se renvoyaient une très grosse balle très dure, à l'aide d'un manchon en bois hérissé de pointes pyramidales, porté sur l'avant-bras et appelé *brassard*.

Le musée du Tambourin de Gignac en conserve quelques exemplaires.

Le jeu se pratiquait sur un long terrain, aménagé contre une partie du rempart médiéval, sur les anciens fossés de la ville qui, devenus inutiles, ont été remblayés. En témoigne l'appellation de nombreuses places de villages ("place du Jeu de Ballon") situées le long des murailles, à l'extérieur, comme le révèlent les plans cadastraux du XIX^e siècle.



Brassard de Jeu de Ballon.
Tambourithèque à Gignac.
(Photo ©Cordier Christophe, Archives départementales de l'Hérault).

A partir de 1860, le Jeu de la Balle au Tambourin remplace peu à peu le Jeu de Ballon. Le "Tambourin" serait une invention des tonneliers de Mèze : un cercle en bois sur lequel est tendue une membrane en peau de chèvre tannée. Une petite balle en caoutchouc se substitue à l'ancien ballon. Les règles s'inspirent de la Longue Paume.

Ce nouveau jeu devient populaire. Les terrains, comme celui des Arceaux à Montpellier, se multiplient... Une fédération française voit même le jour. L'écrivain et poète occitan, Max Rouquette le célèbre dans ses écrits. Tout d'abord en 1948 lorsqu'il rédige un ouvrage intitulé « *Le Jeu de la Balle au Tambourin* » pour l'institut d'étude occitane puis en 1986 pour « *Le livre du Tambourin : Un grand sport international en plein essor* ». Joueur passionné lui-même, il est également à l'origine d'une grande réforme du règlement, opérée dans la seconde moitié du XX^e siècle et qui s'inspire du jeu du *Tamburello* italien. Désormais, les deux équipes de cinq joueurs s'affrontent sur un terrain rectangulaire de 80 mètres de long et 20 mètres de large, séparé par une ligne médiane, la corde. Le but est de mettre la balle hors de portée de l'adversaire pour remporter l'échange qui comporte 13 ou 16 jeux.

A partir des années 1970, la plupart des terrains du "Jeu de Ballon" se transforment en parkings ou en places publiques. Certains villages créent leur propre terrain de tambourin, en plein-air (comme à

Vendémian) ou en salle.

En 1982, naît le Comité départemental de l'Hérault de sport Tambourin, affilié à la Fédération française. Enfin c'est un sport traditionnel qui s'internationalise (en 1988, création de la Fédération internationale) et surtout s'est féminisé (depuis 1982) ...

En 2007, à Gignac, une fabrique associative de tambourins est installée dans les locaux de la Fédération Française du Jeu de Balle au Tambourin, qui a également créé un petit musée destiné à faire connaître ce sport. Dans les mêmes locaux est installée la seule fabrique de France de tambourins.



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Découvrir le patrimoine culturel immatériel : connaître l'histoire d'un jeu de balle aux origines anciennes et multiples. S'initier à un sport collectif traditionnel du Languedoc, devenu international.



Tambourin ©Cordier Christophe, Archives départementales de l'Hérault.



CONNAISSANCES ET COMPÉTENCES

Compétences :

Histoire : connaître l'histoire d'un sport collectif liée à l'évolution urbanistique des villages languedociens.

EPS : S'organiser avec ou contre d'autres dans le cadre d'une règle. Mettre en œuvre des stratégies collectives d'attaque et de défense.

Langue et culture régionales : découvrir la culture occitane entre traditions et modernité, s'initier aux jeux et sports toujours pratiqués, comme le tambourin, en rapport avec la mémoire familiale ou collective, les façons de dire et de faire, les usages.

Domaines du SCCCC :

1- Comprendre et s'exprimer à l'oral. Utiliser un vocabulaire spécifique lié à ce sport. Comprendre et s'exprimer en utilisant les langages du corps par des pratiques physiques et sportives.

2- Coopérer et mutualiser. Montrer une certaine persévérance dans toutes les activités. Commencer à savoir s'autoévaluer dans des situations simples. S'impliquer dans un projet collectif.

3- Respecter les règles de vie collective, notamment dans les pratiques sportives. Respecter des consignes simples en autonomie.

4- Comportement responsable vis-à-vis de la santé par la pratique d'un sport. Observation de la conception des tambourins dans le cadre d'une visite complémentaire du musée du Jeu de la Balle au Tambourin de Gignac.

5- Se repérer dans l'espace de façon concrète. Connaître une pratique culturelle des sociétés méditerranéennes. Apprendre la pratique d'un jeu traditionnel local (Bas-Languedoc) devenu sport international.



Photo ©Bernard Martin-Rabaud



DÉROULEMENT DE L'ATELIER.

Les élèves sont accueillis par l'animateur-trice du service éducatif et un ou plusieurs animateurs du Comité Sport Tambourin Hérault qui présentent l'activité sur le jeu de balle au tambourin : un bref historique sur ce sport traditionnel ; distribution du matériel (tambourin, dossards par équipe, ...)

Le groupe se rend sur le terrain en plein-air de tambourin où va se dérouler l'activité qui dure environ 2 heures.

Support documentaire : un petit document informatif sur l'histoire du jeu de balle au Tambourin est distribué à chaque élève.



CONSEILS PRATIQUES

Durée de l'atelier : 1h30 à 2h

Nombre maximum d'élèves : 32

Livret pédagogique et équipement des élèves : fourni par le service éducatif. Les élèves doivent se munir d'un stylo, de chaussures de sport et d'une tenue adéquate pour une activité sportive.

Météo : cet atelier ne peut être effectué en cas de pluie.

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



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 Vendémian).

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 guidée de Vendémian (1h30 à 2h).
- Atelier « patrimoine et sport » à Vendémian (2h).

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.

