

VISITE INTERACTIVE

« ARGILE DANS TOUS SES ÉTATS »

**Approche sensorielle et scientifique de la matière argile.
Analyse de la roche et de ses propriétés.
Quatre sens. Quatre éléments.**

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 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.

Une visite originale, sensorielle et interactive d'Argileum la maison de la poterie se propose de faire découvrir aux élèves, la matière "argile" dans une démarche pluridisciplinaire (Sciences-Arts plastiques-Histoire des Arts).

Le fil conducteur de ce parcours original est de comprendre comment la roche argileuse est transformée pour devenir le matériau du potier.

Les élèves comprennent ainsi que les quatre éléments sont nécessaires à la fabrication d'une céramique : la terre argileuse extraite des carrières, l'eau pour la décantation, l'air, ami ou ennemi ? Et enfin le feu pour la cuisson des poteries...

La découverte de ce processus mobilise au cours de la visite, quatre des cinq sens : la vue, l'ouïe, le toucher et l'odorat...



© Seylle Angéline - OTI-SGVH

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Emettre des hypothèses et expérimenter.
- Favoriser le sens de l'observation et l'analyse.
- Développer l'autonomie des élèves et leurs capacités d'initiative.
- Utiliser ses sens pour comprendre.
- Découvrir les qualités physiques de l'argile.
- S'approprier le vocabulaire spécifique du potier

CONNAISSANCES ET COMPÉTENCES

Visite interdisciplinaire :

Histoire des arts : arts du quotidien.

Sciences : la matière. Décrire les états et la constitution de la matière à l'échelle macroscopique. Mettre en œuvre des observations et des expériences pour caractériser un échantillon de matière

Arts plastiques : thème de la matérialité de la production plastique. Les qualités physiques des matériaux : incidences de leurs caractéristiques (porosité, rugosité, liquidité, malléabilité...) ; exploration d'une matière pour créer une œuvre et découverte d'une technique artistique.

SCCCC – les domaines :

- 1- Analyser ; pratiquer des langages : rendre compte des observations, des expériences, des hypothèses, des conclusions en utilisant un vocabulaire précis.
- 2- Coopérer et mutualiser pour répondre au questionnaire. S'approprier des outils et des méthodes. Choisir ou utiliser le matériel adapté pour mener une observation, effectuer une mesure ou réaliser une expérience.
- 3- Être responsable et autonome ; respecter les autres.
- 4- Observer. Identifier les principales familles de matériaux. Décrire le fonctionnement d'objets techniques, leurs fonctions et leurs composants.
- 5- Se repérer dans un espace muséal. Se situer dans l'espace et dans le temps. Replacer des évolutions scientifiques et technologiques dans un contexte historique, géographique, économique et culturel.

DÉROULEMENT DE L'ATELIER

Scénario pédagogique : munis d'un livret d'exploration, les élèves parcourent en autonomie "encadrée", les salles du musée Argileum. Ils découvrent le traitement de l'argile nécessaire pour transformer la roche en matériau malléable puis en céramique vernissée. Des jeux interactifs (livre magique, etc.), des petites vidéos explicatives, des expériences et des énigmes jalonnent la visite.

Déroulement de l'activité : la visite débute par la découverte des productions de Saint-Jean-de-Fos qui témoignent de la vie quotidienne au XIX^e siècle, à l'entrée du musée. Ce qui démontre la richesse et de la diversité des usages possibles de la matière.

En relation avec le programme de sciences, les élèves sont amenés à réaliser des expériences pour découvrir les propriétés physiques et les caractéristiques de l'argile (densité, imperméabilité, plasticité, malléabilité...).



© Argileum

Les élèves sont encouragés à adopter une démarche scientifique : proposer des hypothèses pour répondre à une question; proposer des expériences simples pour tester une hypothèse ; interpréter un résultat expérimental, en tirer une conclusion. Cette visite est aussi sensorielle en mobilisant les sens comme de la vue (observation), de l'ouïe, de l'odorat, du toucher (la rugosité de la roche brute, la douceur de l'argile une fois traitée) ...

Exemples d'activités pour l'élève :

- ➔ L'utilisation de la loupe permet l'observation des échantillons de matière.
- ➔ Des activités de séparation de constituants : décantation, filtration.

CONSEILS PRATIQUES

Durée de l'atelier : 1h30 à 2 h.

Nombre maximum d'élèves : 30.

Matériel : fourni par Argileum.

Équipement des élèves : un dossier pédagogique est fourni à chaque élève, ou à chaque groupe.

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 :

Visite guidée : 4€/élève.

Dans le cadre d'un parcours à la journée (visite guidée et atelier) : 8€/élève.
(Atelier de pratique artistique au choix).

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 d'Argileum la maison de la poterie : "l'argile dans tous ses états" (2h).
- Atelier de pratique artistique au choix, pour expérimenter les caractéristiques de l'argile (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

« 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.

- **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.



© 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

« 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.