

LES VISITES GUIDÉES

CYCLE 3

Sommaire

- « Les voyageurs du temps ». Découvrir le Moyen Âge à Saint-Guilhem-le-Désert et dans l'abbaye de Gellone – p 2.
- L'argile dans tous ses états à Argileum, Saint-Jean-de-Fos – p 6.
- « Les voyageurs du temps ». Découvrir l'histoire du village de Vendémian. Des origines à nos jours – p 10 – **en cours d'élaboration.**



VISITE GUIDÉE

« LES VOYAGEURS DU TEMPS »

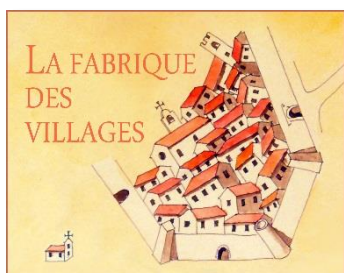
**Découvrir le Moyen Âge à Saint-Guilhem-le-Désert et
dans l'abbaye de Gellone.**

Cycle 3

Fiche technique

UNE THÉMATIQUE PRIVILÉGIÉE : LA FABRIQUE DES VILLAGES.

Le thème choisi par le service éducatif Vallée de l'Hérault permet d'aborder l'histoire de la formation des villages du territoire de la Communauté de communes au cours du Moyen Âge : un long processus d'urbanisation qui se cristallise autour d'une église, autour d'une abbaye, ou autour d'un château.



Ces premiers villages constituent le centre des agglomérations actuelles. Ils sont le résultat du rassemblement progressif des hommes, autour du pôle symbolique que constituent l'église, l'abbaye ou le château.

Ces villages ont adopté une grande variété de formes. Les activités pédagogiques proposées par le service éducatif Vallée de l'Hérault permettent aux élèves de retrouver les traces de ces villages médiévaux en menant de véritables enquêtes selon un itinéraire de découverte.

ORIENTATIONS SCIENTIFIQUES

L'abbaye de Gellone, classée Monument historique, est inscrite depuis 1998 au patrimoine mondial de l'UNESCO au titre des Chemins de Saint-Jacques-de-Compostelle. Depuis 2010, le territoire de Saint-Guilhem-le-Désert ainsi que les communes de Saint-Jean-de-Fos, Aniane, Puéchabon et Montpeyroux sont labellisés « Grand site Saint-Guilhem-le-Désert Gorges de l'Hérault ».

La construction de l'abbaye de Gellone est attribuée à Guillaume, comte de Toulouse et cousin de Charlemagne, au tout début du IX^e siècle, à la suite de celle d'Aniane, fondée par son ami Benoît, grand réformateur de la règle bénédictine. A la suite d'un incendie qui ravage une grande partie de ses bâtiments, l'abbaye est reconstruite en plusieurs étapes, à partir de la seconde moitié du XI^e siècle. A la même époque, un village se développe de part et d'autre de l'abbaye.

Il est divisé en deux paroisses : Saint-Laurent (quartier bas) et Saint-Barthélemy (quartier haut) et prend le nom de Saint-Guilhem-du-Désert. Une économie d'agriculture et d'élevage se met en place.

Les eaux du Verdus et de l'Hérault entraînent des moulins et alimentent des tanneries. Le monastère de Gellone commence à décliner et à se dégrader dès la fin du Moyen Âge. Au XVIII^e siècle, il est occupé par des moines de l'ordre de Saint-Maur.

A la Révolution, il est vendu comme Bien National : le cloître sert alors de carrière de pierres. Une partie des sculptures et des éléments du cloître est aujourd'hui conservée au Cloister's Museum de New York. Le village de Saint-Guilhem-le-Désert, classé parmi les plus beaux villages de France depuis 1982, regroupe la plus importante concentration de maisons romanes de la région.



Abbaye de Gellone © Benoit Piquart OTI SGMH

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Se repérer dans le temps et dans l'espace.
- Comprendre l'organisation d'un monastère au Moyen Âge.
- Découvrir l'art roman.
- Aborder la formation d'un village médiéval et l'architecture des maisons.



CONNAISSANCES ET COMPÉTENCES

Connaissances :

Apprendre à se repérer dans le temps.

Observer un plan.

Reconnaître un élément d'architecture médiévale.

Les domaines du SCCC :

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

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. Observer un plan.

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

Les élèves sont accueillis par l'animatrice du service éducatif qui présente d'abord le site de Saint-Guilhem-le-Désert dans son contexte paysager. Le groupe traverse ensuite le village en remontant la rue qu'ont emprunté par le passé tous les visiteurs de Saint-Guilhem et qui mène à l'abbaye : la rue de la Font du Portal. Les élèves visitent l'abbaye en suivant l'histoire de Guilhem, le guerrier devenu moine, puis le village à partir de l'observation d'une photo aérienne.



© Benoit Piquart OTI SGVH

Support documentaire : un livret est distribué à chaque élève. Il permet de comprendre l'histoire et le fonctionnement de l'abbaye, de se familiariser avec l'architecture, l'art et la sculpture du Moyen Âge, d'aborder la formation du village ainsi que l'architecture civile.



CONSEILS PRATIQUES

Météo : En cas de pluie, seule la visite de l'abbaye peut être réalisée.

Équipement des élèves : les élèves doivent se munir d'un stylo.

Discipline : pendant la visite, 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 fouilles archéologiques », abbaye d'Aniane).

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.



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.



VISITE GUIDÉE

« LES VOYAGEURS DU TEMPS »

**Découvrir l'histoire du village de Vendémian.
Des origines à nos jours.**

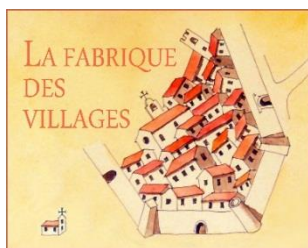
En cours d'élaboration.

Cycle 3

Fiche technique

UNE THÉMATIQUE PRIVILÉGIÉE : LA FABRIQUE DES VILLAGES.

Le thème choisi par le service éducatif Vallée de l'Hérault permet d'aborder l'histoire de la formation des villages du territoire de la Communauté de communes au cours du Moyen Âge : un long processus d'urbanisation qui se cristallise autour d'une église, autour d'une abbaye, ou autour d'un château.



Ces premiers villages constituent le centre des agglomérations actuelles. Ils sont le résultat du rassemblement progressif des hommes, autour du pôle symbolique que constituent l'église, l'abbaye ou le château.

Ces villages ont adopté une grande variété de formes. Les activités pédagogiques proposées par le service éducatif Vallée de l'Hérault permettent aux élèves de retrouver les traces de ces villages médiévaux en menant de véritables enquêtes selon un itinéraire de découverte.

ORIENTATIONS SCIENTIFIQUES

Au carrefour d'une voie reliant Pézenas à Aumelas et Montpellier, Vendémian appartenait au XII^e siècle, à la seigneurie de Montpellier, vaste territoire qui s'étendait de la rivière Mosson au fleuve Hérault. Ce village est mentionné comme "castrum" (village fortifié), dans le testament de Guilhem VIII, seigneur de Montpellier de 1173 à 1202. Le clocher de Vendémian résume à lui seul, une grande partie de l'histoire de l'agglomération. À l'origine, il ne s'agissait pas d'un clocher mais d'une tour qui surmontait une porte monumentale. Celle-ci permettait d'accéder au cœur de **l'enclos seigneurial** probablement construit à l'extrême fin du XII^e siècle. Au cours du XIV^e siècle, Vendémian, et la baronnie du Pouget, passent successivement dans les possessions des rois de Majorque puis aux mains d'une grande famille de la noblesse rouergate, les Roquefeuil.

En 1389, une cinquantaine de chefs de famille de Vendémian obtiennent de leur seigneur Arnaud de Roquefeuil, l'autorisation de construire à leurs frais, une nouvelle fortification collective, pour se protéger des pillages des routiers, dans le contexte troublé de la guerre de Cent ans.

Cette nouvelle enceinte dessine **un quadrilatère irrégulier** flanqué de six tours et de deux portes. Des vestiges sont encore visibles : un escalier menant à l'ancien chemin de ronde, des pans entiers de la muraille très bien conservés au nord-ouest et au nord-est, des meurtrières basses, une bretèche, la porte Notre-Dame ... Cette muraille du XIV^e siècle va ainsi limiter et contraindre l'expansion du tissu urbain jusqu'à la fin du XVIII^e siècle. Puis le village "s'ouvre" et débordé du vieux cadre médiéval : la muraille est percée de brèches ; des maisons s'y adossent en créant des fenêtres ou des portes tournées vers l'extérieur ; la porte Saint-Antoine est abattue, etc. On crée un espace pour le jeu de ballon contre le mur extérieur de la courtine...



Cadastre de Vendémian © AD 34 3 P 3755.

Au cours du XIX^e siècle, de nouveaux édifices civils sont bâtis : la mairie, nouveau centre du pouvoir républicain, l'école primaire... En 1923, la fin de la Première Guerre mondiale est commémorée par l'érection d'un monument aux morts, sur une nouvelle place aménagée à l'extérieur, face à l'ancienne porte Saint-Antoine démolie dans les années 1830. Des quartiers extra-muros transforment le village qui se développe **en étoile** le long de nouveaux boulevards occupant l'emplacement des anciens fossés de la ville et le long des voies de communication. Ils sont liés au développement de la monoculture viticole. L'expansion de la viticulture entraîne la construction de maisons plus ou moins spacieuses selon la richesse des propriétaires. Des « magasins » en occupent le rez-de-chaussée. Certaines « caves » sont indépendantes et s'étirent le long des voies menant au vignoble. Le processus de périurbanisation prend alors son essor.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Se repérer dans le temps et dans l'espace.

Comprendre l'évolution historique et architecturale d'un village : "du carré à l'étoile".

Repérer les lieux de pouvoir : de la tour du seigneur à la mairie de la République.

Reconnaître les symboles du pouvoir : du blason seigneurial aux symboles républicains (drapeau, devise, Marianne).
Connaître l'histoire de son école primaire.
Comprendre la situation géographique de monuments dans le village grâce à des documents d'archives (exemple : le choix de la place du monument aux morts).



CONNAISSANCES ET COMPÉTENCES

Connaissances :

Comprendre l'**évolution urbaine** du village par l'étude de sa trame urbaine.
Reconnaître les éléments d'architecture d'époque médiévale, moderne et contemporaine.
S'initier à l'héraldique.
Connaître les symboles de la République.

Domaines du SCCC :

- 1- Comprendre et s'exprimer à l'oral et à l'écrit. Mobiliser sa capacité d'analyse de documents de sources différentes.
- 2- Coopérer et mutualiser. Travailler en groupe de trois ou quatre, chaque élève ayant une tâche précise mais contrôlée par le groupe : le "scribe", le "lecteur", "l'expert du plan".
- 3- Exprimer ses opinions, son analyse et respecter celles des autres dans un projet coopératif : chacun est responsable de la tâche qui lui incombe mais accepte les échanges constructifs dans la résolution des problèmes.
- 4- Observer les techniques de construction. S'initier à l'archéologie du bâti. Lire un plan (cadastre) et se repérer dans un espace urbain en utilisant une boussole et des outils de cartographie : un cadastre.
- 5- Se repérer dans le temps de façon concrète en reconnaissant l'art et l'architecture spécifique d'une époque (du Moyen Âge à l'époque contemporaine); se repérer dans l'espace pour comprendre l'évolution urbanistique du village. Notion d'orientation.



DÉROULEMENT DE L'ATELIER

Les élèves sont accueillis par l'animatrice du service éducatif qui présente le déroulement de la visite : distribution du matériel (cadastre, cartes-énigmes, boussole, crayon, support) à chaque groupe de 3 élèves-enquêteurs ; répartition des rôles dans chaque groupe : le scribe qui écrit les réponses, le lecteur des cartes-énigmes, l'expert du plan qui annote la légende et le cadastre au fur et à mesure de la visite. La visite interactive est constituée de **dix étapes**, afin de comprendre la formation et l'évolution du village, des origines à aujourd'hui.

L'animatrice a confié à chaque groupe, une carte-énigme : au recto, la photographie d'un lieu spécifique du village à une époque précise de son histoire ; au verso, un questionnaire qui lui est associé. A chaque étape de la visite, chaque groupe doit faire le lien entre la photographie de sa carte-énigme et un des lieux explorés. Le lecteur énonce alors les questions à toute la classe qui cherche les réponses. Le scribe écrit les réponses mutualisées sur sa carte-énigme, en précisant le siècle et l'époque de cette partie du village étudiée. Tous les experts du plan inscrivent sur leur cadastre, les informations obtenues au fur et à mesure de la visite.

A l'issue de la visite, chaque groupe place correctement sa carte-énigme sur une frise chronologique, afin de reconstituer l'histoire du village.

Support documentaire : A l'issue de la visite, la classe emporte la frise chronologique qui reconstitue l'histoire du village et son évolution urbaine.



CONSEILS PRATIQUES

Durée de la visite : 1h30.

Nombre maximum d'élèves : 30.

Matériel : fourni par le service éducatif.

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

Météo : la visite ne peut pas avoir lieu en cas de pluie. Elle doit être reprogrammée.

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.
(possibilité d'un atelier sur le Sport Tambourin)

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.

