

LES VISITES GUIDÉES

-

CYCLE 4

-

Sommaire

- Voyage au cœur du monde médiéval : de Gellone à Saint-Guilhem-le-Désert – p 2.
- Voyage au cœur du monde médiéval : le village de Saint-Jean-de-Fos – p 6.
- La fabrique du village de Vendémian. « Les mains dans les maths » – p 10. – **en cours d'élaboration.**
- L'argile dans tous ses états à Argileum, Saint-Jean-de-Fos – p 14.



VISITE GUIDÉE

« VOYAGE AU CŒUR DU MONDE MÉDIÉVAL : DE GELLONE À SAINT-GUILHEM-LE-DÉSERT »

Cycle 4

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.

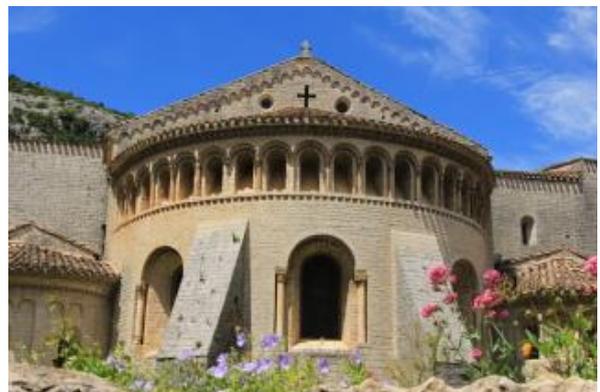
ORIENTATIONS SCIENTIFIQUES

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, Puechabon 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.



© Piquart Grietje - CCVH

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.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

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

Aborder l'art roman.

Aborder la notion de « village ecclésial ».

Comprendre la formation d'un village médiéval.

CONNAISSANCES ET COMPÉTENCES

Connaissances :

Histoire : Découverte du site sur les traces du comte Guilhem: époque carolingienne.

La formation du village autour du pôle abbatial, au Moyen Âge ; l'évolution architecturale et historique de l'abbaye de Gellone; la découverte des activités économiques d'un village médiéval à partir de l'étude du paysage et de l'architecture des maisons.

Histoire des arts : découverte des arts de l'espace. Analyse de l'architecture romane religieuse et civile.

Sciences de la vie et de la terre : découverte des matériaux et de leurs caractéristiques.

Mathématiques : reconnaître des volumes dans l'espace d'un monument historique.

Les domaines du SCCCC mobilisés :

1- S'initier aux langages artistiques par la maîtrise du vocabulaire précis de l'architecture. Exprimer ses choix et ses sensations lors de la visite et l'étude des monuments historiques. Lire, analyser des documents de sources différentes. Comprendre les consignes du livret.

2- Travailler en groupe. Coopérer pour résoudre les énigmes du questionnaire.

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

4- Développer son sens de l'observation. Utiliser les langages mathématiques : lecture de graphiques ; lire et se repérer sur un plan ; reconnaître des figures géométriques et des volumes; observer les techniques de construction médiévale : analyser les matériaux utilisés. Analyser et discuter des hypothèses de reconstitution.

5- Se repérer dans l'espace et dans le temps. S'initier à l'archéologie du bâti. Comprendre un contexte historique : repérer et comprendre les principaux modes d'organisation des espaces anthropisés. Visiter le village, c'est faire un voyage dans le Moyen Âge, en analysant son contexte rural, ses différents modes de production (agricole et artisanale) et son rapport avec le seigneur ecclésiastique (l'abbé de Gellone).

DÉROULEMENT DE LA VISITE GUIDÉE

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'ensemble abbatial (gimel, crypte, église, cloître) puis le village à partir de l'observation d'une photo aérienne du site et du cadastre napoléonien.

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, son activité économique à l'époque médiévale ainsi que l'architecture civile.



CONSEILS PRATIQUES

Durée de la visite guidée : 1h45 à 2h00.

Nombre maximum d'élèves : 30.

Livret pédagogique et matériel : fourni par le service éducatif. Nous demandons que les élèves viennent avec un stylo.

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 :

Visite guidée : 4€/élève.

Dans le cadre d'un parcours à la journée (visite guidée et atelier) : 8€/élève.
(Atelier apprenti archéologue à l'abbaye d'Aniane).

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 Saint-Guilhem-le-Désert (1h45 à 2h).
- Atelier « Initiation aux fouilles archéologiques » à 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.



VISITE GUIDÉE

« VOYAGE AU CŒUR DU MONDE MÉDIÉVAL : SAINT-JEAN-DE-FOS »

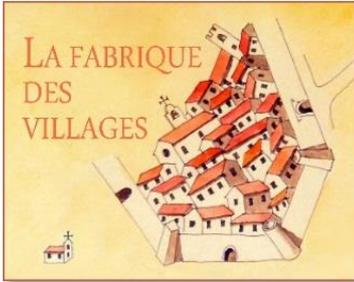
**Comment le village s'est-il formé et développé au
Moyen Âge ?**

Cycle 4

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

Le cas du village de Saint-Jean-de-Fos permet de montrer l'emprise de l'Eglise régulière sur ce territoire au Moyen Âge. Ce village est en effet une dépendance de l'abbaye bénédictine de Gellone, située dans le village voisin, Saint-Guilhem-le-Désert. Il constitue la preuve du rôle important des monastères bénédictins de Septimanie (Gellone et Aniane) dans la formation des villages au Moyen Âge et celle des relations entre l'arrière-pays montagneux du Languedoc et la plaine littorale. Des documents médiévaux décrivent un village assujéti au seigneur ecclésiastique, l'abbé de Gellone qui délègue son autorité à un viguier (un juge) et un notaire. Mais les villageois gagnent une certaine autonomie à partir du XIV^e siècle, grâce à l'élection de syndics chargés de la gestion municipale et de l'entretien des fortifications.

La trame actuelle du centre-bourg conserve un aspect médiéval avec son parcellaire intra-muros dense, aux ruelles serrées et aux maisons étroites et hautes. L'analyse complémentaire du cadastre napoléonien (datant de 1825) permet de restituer l'évolution de la morphologie villageoise, du tracé parcellaire et du réseau des rues. On peut ainsi repérer un premier îlot urbain autour du pôle ecclésial, la paroisse de Saint-Jean-du-Gouffre-Noir. L'église au Moyen Âge renforce la monumentalité et le caractère sacré du centre du village, polarisant les vivants et les morts de la paroisse. Une seconde phase de fortifications est également visible. Elles ceinturaient le village agrandi sur une superficie d'environ 1,2 hectares.

Les anciens fossés entourant la première enceinte une fois comblés, il fallut en créer d'autres qui renforçaient la nouvelle enceinte. Le village prend donc la forme d'un bourg castral dont l'enceinte fixe l'extension du bâti et lui confère une monumentalité proche de la petite ville. Son toponyme change après ces travaux. Le nom de *Sanctis Johannis de Fortio* apparaît dans les sources fin XII^e-début XIII^e siècles soit Saint-Jean-de-Fors puis de Saint-Jean-de-Fos.



© Piquart Benoit - OTI-SGVH

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

L'histoire est une enquête. La visite de Saint-Jean-de-Fos prend la forme d'une prospection à la recherche de toutes les traces médiévales qu'offre encore ce village très remanié par de nombreuses modifications urbanistiques. L'enquête permet de retracer l'histoire du castrum liée à celle de l'abbaye de Gellone et la visite devient pour les élèves une véritable initiation à l'archéologie du bâti. Cette démarche archéologique permet une découverte dynamique du patrimoine.

L'histoire, c'est aussi une discipline qui croise différentes sources. C'est ce qu'expérimentent les élèves au cours de la visite, en se confrontant à divers documents : plans, registres consulaires médiévaux, actes juridiques officiels, dessins de reconstitutions architecturales, etc.

CONNAISSANCES ET COMPÉTENCES

Connaissances :

Comprendre la formation d'un village médiéval et d'un paysage. Aborder la notion de « village ecclésial ». Aborder les institutions municipales du Moyen Âge. S'initier à l'archéologie du bâti. Comparer l'art roman et l'art gothique. Découvrir un artisanat local : la poterie.

Domaines du SCCCC :

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 : les élèves sont en groupe de trois ou quatre. Chacun a une tâche précise mais contrôlée par le groupe. L'entraide est nécessaire pour le repérage (manipulation de la boussole, etc.).
3. L'autonomie encadrée de cette visite induit que chaque élève doit avoir une attitude respectueuse de l'espace public et des habitants du village. La visite peut permettre aussi d'aborder le patrimoine ainsi que les finalités de sa préservation.
4. Observer les techniques de construction médiévale : analyser les matériaux utilisés ; reconnaître et comprendre la construction d'une voûte en berceau, en cul-de-four ; d'un arc en plein cintre ou brisé, des systèmes de fortification. Analyser et discuter des hypothèses de reconstitution réalisées par des archéologues. Lire un plan et se repérer dans un espace. Utiliser une boussole.
5. Repérer et comprendre les principaux modes d'organisation des espaces humanisés : son contexte rural et ses différents modes de production (agricole et artisanale), les sociabilités villageoises, le fonctionnement politique dans son rapport avec le seigneur ecclésiastique (l'abbé de Gellone) et sa quête d'autonomie dans la gestion des affaires municipales.

DÉROULEMENT DE LA VISITE GUIDÉE

Les élèves sont accueillis sur le parking du Musée *Argileum* par l'animatrice du service éducatif qui présente le village de Saint-Jean-de-Fos dans son contexte paysager.

Le groupe se rend ensuite dans le village pour mener une enquête en autonomie, encadrée par l'animatrice. A partir de l'observation du cadastre napoléonien, ils recherchent et repèrent les éléments médiévaux encore en place dans l'architecture urbaine. Les décors en terre cuite vernissée, caractéristiques de la production de Saint-Jean-de-Fos sont également repérés. Une mise en commun des recherches est réalisée au fur et à mesure de la visite, en fonction de rendez-vous fixés par l'animatrice à des points stratégiques du village.

Support documentaire : un livret est distribué à chaque groupe de 3 ou 4 élèves. Il permet de comprendre la formation du village de Saint-Jean-de-Fos et le fonctionnement des institutions municipales, d'aborder les styles architecturaux du Moyen Âge. Un certain nombre de questions et de consignes sont proposées à l'élève. Le matériel nécessaire à la poursuite de l'enquête (plans, boussole)



Cadastrre de Saint-Jean-de-Fos 3 P
3695 © CD 34.

CONSEILS PRATIQUES

Durée de la visite guidée : 1h45 à 2h.

Nombre maximum d'élèves : 30.

Livret pédagogique et matériel : fournis. Les élèves doivent juste se munir d'un stylo.

Météo : Cette visite ne peut être effectuée en cas de pluie, elle peut être remplacée par la visite du Musée d'Argileum.

Discipline durant la visite guidée : les professeurs sont responsables du comportement de leur classe. Les activités doivent pouvoir se dérouler dans un climat serein.

RENSEIGNEMENTS

Tarifs :

Visite guidée : 4€/élève.

Dans le cadre d'un parcours à la journée (visite guidée et atelier) : 8€/élève.
(Atelier « fabrication d'un mascaron » à Argileum la maison de la poterie).

Contact :

Adresse mail du service éducatif :

service.educatif@saintguilhem-valleeherault.fr

Votre demande sera traitée par le personnel du service éducatif.

« Le parcours collègue 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 collègue et patrimoine » :

- Visite guidée de Saint-Jean-de-Fos (1h45 à 2h).
- Atelier « Fabrication d'un mascaron » à Argileum la maison de la poterie (1h30).

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

« LA FABRIQUE DU VILLAGE DE VENDÉMIAN. LES MAINS DANS LES MATHS »

**Quand les mathématiques rencontrent l'histoire et
l'archéologie !**

En cours d'élaboration.

CYCLE 4

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.

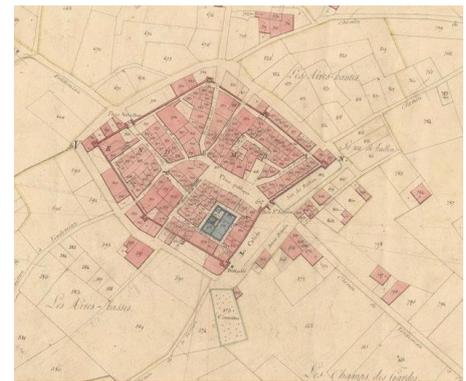
Ces villages ont adopté une grande variété de formes. Les activités pédagogiques proposées par le service éducatif Vallée de l'Hérault permettent aux élèves de retrouver les traces de ces villages médiévaux en menant de véritables enquêtes selon un itinéraire de découverte.

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 déborde 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.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Travail interdisciplinaire : mathématiques ; histoire ; SVT ; arts plastiques ; histoire des arts pour comprendre la formation d'un village médiéval.

Apprendre à s'orienter en utilisant boussole, plan cadastral. S'initier à l'archéologie du bâti, en développant le sens de l'observation.

En mathématiques, mise en place de la compétence "modélisation" et utilisation des notions du programme de 5^e suivantes : proportionnalité, géométrie (calcul du périmètre d'un quadrilatère), unités de grandeurs.

CONNAISSANCES ET COMPÉTENCES

Compétences :

Mathématiques/ géométrie : résoudre des problèmes de proportionnalité (Coefficient de proportionnalité). Géométrie : aborder de façon empirique le théorème de Thalès (étudié en 3^e) avec l'utilisation de la croix du bûcheron, étudier comment les notions de la géométrie plane ont permis de déterminer des mesures inaccessibles ; calcul du périmètre d'un quadrilatère ; unité de grandeurs ; mesurer avec un outil de géomètre ; unités de nombres décimaux.

Histoire : comprendre l'évolution urbaine du village par l'étude de sa trame urbaine et des différentes fortifications. Découvrir la science de l'héraldique et acquérir un vocabulaire nouveau.

SVT : reconnaître des roches, utilisées comme matériaux de construction.

Domaines du SCCC :

1- Comprendre et s'exprimer à l'oral et à l'écrit. Mobiliser la compétence de l'analyse de documents de sources différentes. Comprendre et s'exprimer en utilisant les langages mathématiques : lecture de plans, repérage sur des cartes ; reconnaître des figures géométriques ; mesurer avec différents instruments (notamment avec une croix de bûcheron) ; calculer des périmètres.

2- Coopérer et mutualiser. Travailler en groupe de trois ou quatre ; chaque élève ayant une tâche précise mais contrôlée par le groupe.

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- Reconnaître les formes géométriques, les volumes. Observer les techniques de construction médiévale : analyser les matériaux utilisés. Utiliser les compétences mathématiques pour résoudre des problèmes pratiques : modélisation.

5- Se repérer dans l'espace de façon concrète. Se repérer dans un espace urbain en utilisant une boussole et des outils de cartographie : un cadastre. Notion d'échelle, d'orientation. Se repérer dans le temps de façon concrète en reconnaissant l'art et l'architecture spécifique d'une époque (art roman) ; par l'analyse du cadastre, repérer l'évolution urbanistique du village.



© Julie Dournon OTI SGVH

DÉROULEMENT DE LA VISITE GUIDÉE

Les élèves sont accueillis par l'animatrice du service éducatif qui présente le déroulement de la visite du village de Vendémian : distribution du matériel à chaque groupe (plan cadastre, instruments de mesure, calelette, boussole, livret de visite, support et crayons).

Le groupe se rend ensuite dans le village pour mener une enquête originale à partir de l'observation du cadastre napoléonien et du livret de visite. Les élèves doivent relever différents défis : de mathématiques, d'histoire et d'archéologie, En s'initiant à l'archéologie du bâti, ils tentent de repérer les éléments médiévaux encore en place dans l'architecture urbaine. Des exercices de mathématiques jalonnent la visite et permettent de réactiver les compétences et les connaissances des élèves en fonction du programme de 5^e.

Support documentaire : un livret est distribué à chaque élève. Il permet de comprendre la formation du village de Vendémian, d'aborder les styles architecturaux du Moyen Âge et d'utiliser des compétences en mathématiques pour évaluer les mesures de la fortification médiévale. Un certain nombre de questions et de consignes sont proposées à l'élève.

CONSEILS PRATIQUES

Durée de la visite guidée : 1h45 à 2h00

Nombre maximum d'élèves : 30.

Encadrement : présence obligatoire d'un professeur de mathématiques et d'un professeur d'histoire-géographie.

Livret pédagogique et matériel de fouilles : fournis par le service éducatif. Les élèves doivent se munir d'un stylo.

Météo : cette visite ne peut être effectuée en cas de pluie.

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 :

Visite guidée : 4€/ élève.

Dans le cadre d'un parcours à la journée (visite guidée et atelier) : 8€/élève.
(Atelier initiation au jeu de balle au tambourin).

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 et financé par le Conseil départemental de l'Hérault.

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

- Visite guidée de Vendémian (1h30 à 2h).
- Atelier « Initiation au jeu de balle au tambourin », 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.



VISITE INTERACTIVE

« L'ARGILE DANS TOUS SES ÉTATS »

A la découverte du processus de fabrication d'une céramique, de l'extraction de l'argile à la cuisson de la poterie vernissée.

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.

Ce village situé à proximité de marchés importants (Clermont-l'Hérault, Pézenas, Montpellier...) était réputé à l'échelle régionale, pour ses céramiques vernissées vertes ou jaunes destinées à l'usage domestique ou architectural. Cette activité potière a décliné avec l'industrialisation au début du XX^e siècle.

Une visite originale et interactive d'Argileum la maison de la poterie permet de retracer les différentes étapes de fabrication d'une céramique*, dans une démarche pluridisciplinaire (SVT-chimie-Technologie-Arts plastiques-Histoire des Arts).

La découverte du fonctionnement d'un tour de potier, d'une mouleuse et d'un four jalonne la visite et révèle les étapes de la production potière : le façonnage, l'engobage, la cuisson et l'émaillage.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Développer le sens de l'observation, l'analyse et l'esprit critique.

Développer le sens esthétique.

Emettre des hypothèses et expérimenter.

Développer l'autonomie des élèves et leur capacité d'initiative.

Découvrir les qualités physiques de l'argile et le processus de fabrication d'une poterie.

S'approprier le vocabulaire spécifique du potier.

CONNAISSANCES ET COMPÉTENCES

Connaissances :

Histoire des arts : découverte des arts du quotidien. Découverte des formes d'expression, matériaux, techniques et outils. Appropriation d'un vocabulaire spécifique. "Arts, créations, cultures". " Arts, techniques, expressions". Se repérer dans un musée.

Sciences de la vie et de la terre : l'exploitation d'une ressource. Interactions entre les activités humaines et l'environnement : découverte d'un matériau, de ses caractéristiques et de son exploitation pour répondre aux besoins d'une société rurale.

Arts plastiques : exploration d'une matière pour créer un objet et découverte d'une technique artistique. Découverte des techniques de façonnage et de décoration (incision, engobage, émaillage).

Technologie : fonctionnement, fonctions et constitution des objets techniques : comprendre le mécanisme d'une tour de potier et celui d'une meuleuse qui permet la mécanisation du façonnage. Mise en relation du matériau avec la forme de l'objet, son usage et ses fonctions et les procédés de mise en forme, justifiant le choix d'une famille de matériaux (l'argile et la poterie vernissée).



© Argileum

SCCCC domaines 1 à 5 :

1- Analyser des documents de sources différentes, écrire, écouter pour comprendre, interagir à l'oral lors des visites. Expérimenter, rendre compte des observations, des expériences, des hypothèses, des

conclusions en utilisant un vocabulaire précis.

2- Coopérer et mutualiser.

3- Être responsable et autonome.

4-Observer, Reasonner : poser des questions, émettre des hypothèses, déduire, vérifier, justifier. Décrire le fonctionnement d'objets techniques, leurs fonctions et leurs composants.

5- Se repérer dans l'espace et dans le temps. Connaître la géographie locale et les activités économiques qui lui sont liées : le métier de potier. Replacer des évolutions scientifiques et technologiques dans un contexte historique, géographique, économique et culturel. Se repérer dans un espace muséal.



DÉROULEMENT DE LA VISITE GUIDÉE

Scénario pédagogique.

Les élèves explorent en "autonomie encadrée" les salles du musée pour comprendre le processus de fabrication des céramiques de Saint-Jean-de-Fos, de l'extraction de l'argile à la cuisson de la poterie vernissée. Par petits groupes, ils complètent un dossier pédagogique en émettant des hypothèses, en expérimentant, en observant les différents outils du potier présentés dans le musée.

Déroulement de l'activité.

La visite débute par l'étude des productions de Saint-Jean-de-Fos qui témoignent de la vie quotidienne au XIX^e siècle, à l'entrée du musée. Les élèves découvrent d'abord les modes d'extraction de la ressource argile et les opérations réalisées pour passer d'une roche brute à un matériau qu'on puisse façonner. Puis ils comprennent les techniques de façonnage, de cuisson et d'engobage à travers l'analyse des outils du potier (mouleuse, tour du potier, four etc.) et à l'aide de vidéos et des panneaux explicatifs qui jalonnent la visite.

NB : cette visite d'Argileum peut être intégrée dans un EPI.



CONSEILS PRATIQUES

Durée de la visite : entre 1h30 et 2h.

Nombre maximum d'élèves : 30.

Matériel des élèves : fourni par Argileum. Les élèves doivent amener un stylo.

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



© Julie Dournon OTI SGVH

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 créatif à Argileum la maison de la poterie).

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.