

## MON ECOLE, MON VILLAGE

### Retour sur deux séances vécues par Léna

Les Matelles, classe de CM1, deux séances d'une demie journée, les 14 et 21 mars 2016, en interaction avec le programme de géographie : "Espace vécu, espace représenté"

#### 1. Présentation synthétique

Contexte : L'instituteur, passionné d'architecture médiévale, a déjà fait un travail assez important sur le vieux village médiéval, notamment sur les détails d'architecture des portes et fenêtres. Les élèves de CM1 de cette année ont déjà fait une visite dans le village avec leur instituteur, Xavier Romieu. Ceci oriente donc les interventions (réalisées par Joëlle) sur ces aspects particuliers.

Niveaux : CM1

Durée : 2 séances d'une demie journée chacune.

Mots clés : découverte, observation, village médiéval, architecture et histoire, représentations d'un espace, dessins, plans du village, vue aérienne, passer de la "lecture" puis de la représentation en 2D d'un village à sa représentation en 3D,

#### 2. Objectifs

- observer et dessiner l'espace proche de l'école et s'y repérer
- observation de l'espace vécu et senti, avant de le dessiner, de le définir, de le nommer
- sensibiliser les élèves à l'architecture et au patrimoine de leur commune "in situ"
- analyse et maniement des cartes, images et photos, de tous types et échelle
- "jouer", être à l'aise avec les représentations 2D d'un espace et passer à la 3D
- expérimenter le toucher et la mise en volume en argile, d'un espace vécu

#### 3. Pré-requis

L'élève a acquis une expérience suffisante pour :

- Prendre en considération les données physiques d'un espace vécu reproduit sur plan.
- Produire un dessin en disposant certains volumes d'un espace déterminé et qu'il a vécu.
- Entrer dans la représentation corporelle de l'espace complexe d'un village par une interaction de jeux de rôles, de gestes simples, mis en interaction avec ceux des autres élèves.
- Avoir intégré corporellement et représentativement un espace vécu au point de pouvoir en réaliser un travail plastique en 3D.
- Grâce à une expérience de tous ses sens entrer dans une perception "géographique".
- Observer, participer à la verbalisation, écouter, accepter les divers avis et la co-création.
- Rendre compte de son ressenti face à une expérience de spatialité.

#### 4. Matériel nécessaire

##### EN SORTIE

- Plan du village étudié pour chaque élève
- Crayons graphite (1 par élève)
- Feuille de papier blanc (1 par élève)
- Planche à main.
- Crayons couleurs (4 par élève).
- Appareil photo pour animateur.
- Boussoles.
- planche photos de détails de portes et fenêtres pour le jeu de piste préparé par l'instituteur.

##### EN CLASSE :

- Impression de photos anciennes et contemporaines.

- Carte en relief de l'Hérault
- Carte IGN
- Documents de cadastre du village médiéval à différentes époques
- pains d'argile et matériel de modelage, une table servira de plan de travail
- impression de documents et d'images.
- Google Earth/ images photos aériennes (si nécessaire ou mauvais temps).

## 5 .Déroulement

### •Séance 1 : sortie l'après-midi dans le village médiéval.

**Etape 1.** En classe **présentation du déroulement** de la séance et des objectifs. **10 min**  
L'institutrice a préparé un « jeu de piste » : 4 groupes d'élèves avec leurs accompagnateurs doivent retrouver dans le village médiéval des éléments d'architecture : 8 photos sur une planche A4 (une planche avec différentes photos pour chaque groupe).

**Etape 2 : sortie** vers le village, **jeu de piste. 30min** (hors déplacement au village).

Les élèves « mènent » la recherche.

Les accompagnateurs/animateurs interrogent les enfants sur l'orientation (des rues), des détails d'architecture, on émet des hypothèses sur les différentes formes architecturales rencontrées ou repérées sur photos (herses, pigeonnier, girouette, poulies, etc).

Éléments révélateurs d'un mode de vie différents et amenant des éléments d'histoires.

Retour sur le plan pour y situer chaque élément du jeu qui a été retrouvé, à chaque photo on indique l'emplacement (numéro et rue).

**Etape 3 : Regroupement** à la place centrale en haut du village, **restitution** de l'étape 2 par chaque groupe. **15 min**

**Etape 4 :** Joëlle propose aux élèves de « **mimer** » le village (**15 min**): des enfants proposent et miment corporellement chacun un élément « repère » (porte fortifiée, rue, rempart, place) et se disposent dans l'espace en interaction, pour représenter en "jeu de rôles" le village médiéval. Les élèves interviennent et réagissent à la mise en espace.

**Etape 5 : Retour en classe et retour des élèves sur la séance.**

On leur propose d'exprimer leurs souhaits pour la prochaine séance, en vue de réaliser par la suite une restitution pour tous publics. Le projet de réaliser une maquette à la prochaine séance est plébiscité par les élèves mais reste à définir pour le moment...

### •Séance 2 : ateliers simultanés dans l'école

**Etape 1 : Présentation** de la séance dans la classe (**10min**): 4 ateliers simultanés vont avoir lieu, et 4 groupes d'enfants se succéderont aux différents ateliers.

**Etapes 2, 3, 4, 5 :** les groupes se succèdent aux différents ateliers pour une durée de **20 à 30 minutes** à chaque fois, avec une pause médiane pour la récréation.

- **Atelier « évolution du village médiéval »** à partir de cadastres anciens, en classe avec l'institutrice, les élèves questionnent les différents plans du village médiéval au cours des siècles. Des modifications d'usage ont provoqués des fermetures ou des ouvertures de Portes, ainsi que certaines accentuations de protection comme pour intégrer le puits à l'intérieur des remparts.

- **Atelier « boussole »** avec une animatrice contractuelle, chaque élève recevant une boussole et apprenant à la "lire" dans la cour de récréation, grâce à des jeux de repérage.

- **Atelier « topographie »** avec Lena dans le hall pour parler de l'altitude et de sa représentation sur différents supports. Repérer le Nord, décrire les supports (carte en relief de l'Hérault, la carte IGN du village et ses environs, et le plan des rues du village que les enfants ont utilisés en classe), repérer des éléments connus (le village des Matelles, celui de St Jean de Cuculles dont sont originaires certains élèves, et le Pic St Loup) sur les différents supports, changer d'échelle .

- **Atelier maquette en terre** avec Joëlle dans la cour. Sur une table les principaux éléments du plan du village médiéval a été reporté au marqueur. Les groupes successifs vont réaliser la modélisation du vieux village. Chaque groupe aura une tâche différente, en posant avec l'argile des niveaux successifs. Le premier groupe devra poser les bases, les fondations des portes et remparts du village et la rue droite très en pente ! Les groupes suivant vont entrer dans le dénivelé et la topographie du village depuis la rivière du Lirou jusqu'à la place du château, point le plus élevé qu'ils repèrent tous bien. Peu à peu les enfants entre dans la modélisation des édifices, notamment l'église, son clocher, les voûtes de portes... L'instituteur fixe des piques en bois aux endroits "clés", avant que la terre n'ait séché, afin d'y ajouter des petits panneaux en vue d' une exposition pour la restitution.

**Etape 6 : Synthèse** en classe, retours des élèves sur les différents ateliers.

Sans surprise, ils manifestent leur intérêt pour les ateliers qui se sont déroulés en dehors de la classe, et du cadre habituel. La boussole, en extérieur et ludique, a bien plu ; certains pointent aussi les apprentissages réalisés avec la découverte de la lecture des niveaux. Et de manière générale, la réalisation de la maquette du village en argile les a particulièrement enthousiasmés, à la fois pour l'aspect créatif et manuel : l'utilisation de la terre, et peut être pour avoir relevé le défi de la réaliser dans l'après-midi. Après la sortie tous vont admirer la maquette réalisée et en sont très fiers (et pour cause!).

## **6. Prolongements**

Des éléments périphériques à la maquette seront finalisés avant l'exposition-restitution, notamment avec la pause des panneaux indicateurs, la représentation en bleu du Lirou et des arbres qui le bordent.