# LES ATELIERS PÉDAGOGIQUES

# 2013

## NOS ATELIERS

LE PATRIMOINE : HISTOIRE, ARCHÉOLOGIE, HISTOIRE DE L'ART

LA NATURE : FAUNE, FLORE ET PAYSAGES

LES ATELIERS DE PRATIQUE ARTISTIQUE

1

## LES SITES À DÉCOUVRIR

LA COMMANDERIE DE SALLEBRUNEAU

LE DOMAINE DÉPARTEMENTAL DE BLASIMON

LA VILLA GALLO-ROMAINE DE LOUPIAC

2

## RALLYES, VISITES ET CIRCUITS-DÉCOUVERTES

RALLYE « TRÉSORS CACHÉS DU BORDEAUX MÉDIÉVAL »

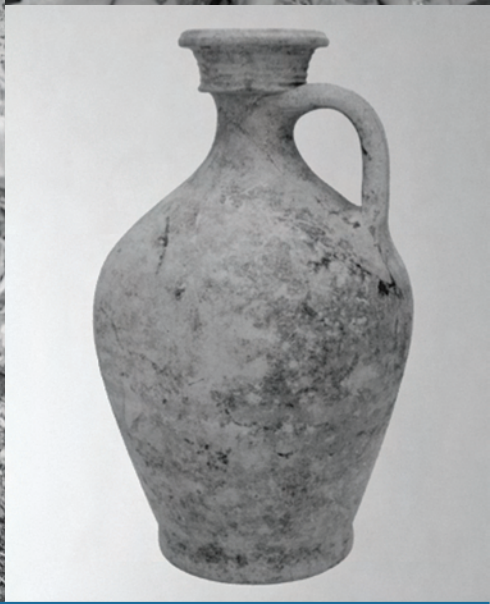
VÉLOPATRIMOINE

VISITES PATRIMONIALES

PARCOURS URBAINS

CIRCUITS-DÉCOUVERTES

3



## NOS ATELIERS

LE PATRIMOINE : HISTOIRE, ARCHÉOLOGIE, HISTOIRE DE L'ART

LA NATURE : FAUNE, FLORE ET PAYSAGES

LES ATELIERS DE PRATIQUE ARTISTIQUE

## PASSEUR DE PATRIMOINE

Les enfants visitent un monument afin de comprendre son histoire, ses fonctions, son agencement architectural et son décor. Ils portent à leur tour un regard sur l'édifice, se l'approprient et transmettent une œuvre personnelle ayant pour thème le patrimoine étudié. Guidés par un artiste graveur, ils réalisent une eau-forte à partir des croquis exécutés sur place et repartent avec leur production.

## ARCHÉOLOGUES EN HERBE

Les enfants découvrent en images les différentes facettes du métier d'archéologue au moyen d'un diaporama. Un atelier de tri de mobilier archéologique (reconnaissance et séparation par matières de vestiges archéologiques) et d'étude de céramiques gallo-romaines (remontage, relevé du profil des objets et datation) leur permet de s'initier ensuite plus concrètement à l'archéologie.

## ETUDE DE CÉRAMIQUES GALLO-ROMAINES

Les enfants remontent, recollent et identifient un lot de céramiques antiques. A l'aide d'un conformateur, ils relèvent le profil des objets et le dessinent au crayon. Ils pourront ensuite proposer une datation d'un niveau archéologique.

## TRI DE MOBILIER ARCHÉOLOGIQUE

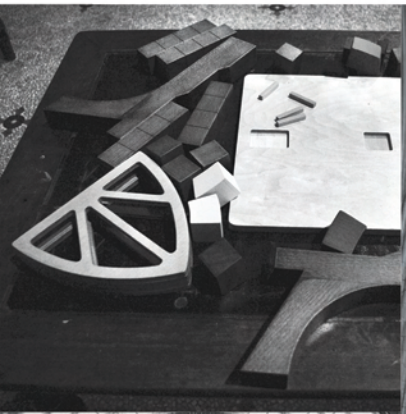
Munis de caissettes contenant d'authentiques vestiges archéologiques découverts lors de fouilles, les enfants observent, reconnaissent, manipulent et séparent les différentes matières les unes des autres (verre, métal, os, coquillages, tessons de céramique, enduit peint, marbre, mosaïque, etc.). Ils s'initient ainsi à l'une des étapes majeures du travail de l'archéologue.

## RELEVÉ ARCHÉOLOGIQUE

Les enfants réalisent le relevé archéologique d'un mur. En enregistrant la forme et les dimensions de la structure, ils découvrent une étape primordiale des fouilles archéologiques. Cet atelier, destiné aux lycéens, leur permet de mettre en œuvre une méthode (mesures et reports de points sur un dessin), et d'aborder certaines notions utilisées en archéologie (échelle, unités stratigraphiques, etc.).

## PARCOURS-PATRIMOINE DE BLASIMON

Les enfants découvrent le Moyen Âge de façon ludique en visitant deux édifices majeurs situés sur le domaine de Blasimon. En effectuant un jeu de piste autour de l'abbaye, ils se familiarisent avec les éléments d'architecture et le vocabulaire caractéristiques des bâtiments médiévaux (cloître, portail, arc-boutant, chapiteaux, enfeu, tour, archère, etc.). La visite du moulin de La Borie, associée à un atelier de fabrication de moulins à eau, leur permet de comprendre le fonctionnement de ces édifices et leur rôle dans la vie quotidienne au Moyen Âge.



## ARCHITECTURE MÉDIÉVALE

Les enfants découvrent en images, grâce à un diaporama, l'art roman et l'art gothique : périodes historiques concernées, caractéristiques architecturales et décor. Les enfants mettent ensuite en pratique les connaissances acquises en remontant eux-mêmes la maquette d'un arc en plein cintre et celle d'un arc brisé.

## ROSACE ET VITRAIL

Au cours de la visite d'un monument choisi, les enfants découvrent les vitraux, œuvres conçues comme de véritables programmes narratifs et fortement liées aux progrès réalisés dans l'architecture. L'étude de ces « murs de lumière » conduit les enfants à observer et à décrire le vitrail. Ils se familiarisent avec les techniques et les savoir-faire employés, identifient les thèmes représentés et acquièrent un vocabulaire de base (gothique, verre peint, réseau de plomb, claire-voie, etc.).

## LE MOYEN ÂGE EN IMAGES

Les enfants découvrent le riche corpus iconographique du Moyen Âge (broderies, fresques, sculptures, vitraux, bibles et livres d'heures enluminés) qui illustre, à la manière d'une bande dessinée, le quotidien de nos ancêtres, l'évolution des habitudes vestimentaires et des techniques. Ils apprennent à décrire une image, à observer les détails, à regarder l'arrière-plan et les marges et acquièrent des clés pour mieux comprendre la société médiévale.

# LA NATURE : FAUNE, FLORE ET PAYSAGES

## LE JARDIN MÉDIÉVAL

Les enfants découvrent les nombreuses espèces végétales du jardin médiéval ainsi que les usages de ces plantes (textiles, tinctoriales, potagères et médicinales) au Moyen Âge. La réalisation d'une production à base de plantes (tisane, baume, savon) leur permet de mettre en pratique les connaissances acquises et d'avoir un aperçu de la vie quotidienne au Moyen Âge (alimentation, hygiène, santé, habitudes vestimentaires).

## ATELIER SENSORIEL

Les enfants découvrent les plantes par la vue mais aussi grâce au toucher, à l'odorat et au goût. Cet atelier, destiné aux tout-petits, permet une approche ludique de la botanique et contribue à l'éveil de leurs sens.

## ATELIER MÉDECINE MÉDIÉVALE

Les enfants explorent le jardin et partent à la recherche des plantes nécessaires à la réalisation de recettes médiévales destinées à soigner l'ergot de seigle ou le mal des ardents. Cet atelier permet d'aborder le thème de la vie quotidienne au Moyen Âge, des maladies et de leurs remèdes par les plantes.

## LECTURE DE PAYSAGE

Les enfants observent les différents types de paysages. Ils apprennent à regarder et à décrire leur environnement en utilisant un lexique spécifique (premier plan, second plan, arrière-plan, perspective, lignes de fuite, ligne d'horizon, etc.). Guidés par les animateurs du CLEM, ils choisissent un point de vue et réalisent un dessin qu'ils emportent chez eux.

## LES ANIMAUX DE LA MARE ET DU COMPOST

Cet atelier permet aux enfants d'observer la faune présente en milieu aquatique et dans le compost. Ils abordent les problématiques liées à la transformation des déchets, à la chaîne alimentaire, au cycle du vivant et découvrent le concept d'écosystème.

## PARCOURS-NATURE DE BLASIMON

Les enfants, regroupés en équipes, effectuent un parcours ludique sur le domaine de Blasimon. Grâce à un système de jeu de rôles, ils s'orientent sur le domaine, recherchent des indices cachés tout au long du parcours, observent et identifient les paysages, les animaux et les végétaux rencontrés. Cet atelier permet d'aborder les notions d'écosystème, de milieux naturels et de biodiversité.

SENS
DÉCOUVERTES
ECOSYSTEME
EVEIL

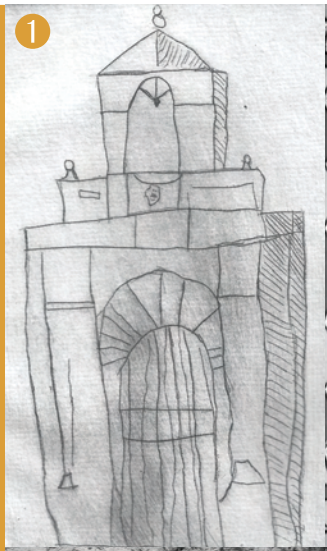
LES ATELIERS DE PRATIQUE ARTISTIQUE

## 1
### GRAVURE

Les enfants sont initiés à l'histoire et aux différentes techniques de la gravure (gravure en taille d'épargne, taille-douce, aquatinte, lithographie, etc.). Guidés par un artiste graveur, les enfants réalisent une eau-forte. A l'aide d'une pointe sèche, ils reproduisent un dessin sur une plaque de zinc préalablement recouverte de vernis. Une fois encrée, la plaque est imprimée sur une feuille de papier humide. Les enfants repartent avec leur production.

## 2
### LAND ART

Les enfants sont initiés au land art, art « avec et dans la nature ». Au cours d'une promenade, les enfants effectuent une cueillette d'éléments naturels par petits groupes. En fin de parcours, ils réalisent des créations au sol à partir des éléments récoltés. Pour en garder une trace, les productions sont photographiées par les enfants ou par le responsable du groupe.

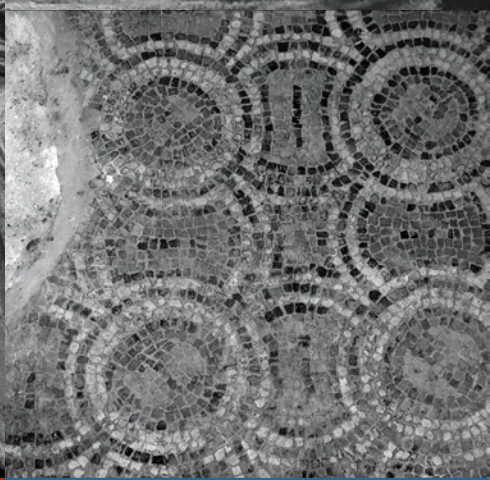


## 3
### CALLIGRAPHIE ET ENLUMINURE

Les enfants sont initiés aux arts de l'enluminure et de la calligraphie. Après une présentation des riches manuscrits enluminés que le Moyen Âge nous a transmis, les enfants abordent le développement, la diffusion, l'évolution de l'écrit ainsi que les techniques et les supports utilisés. Ensuite, ils réalisent une lettrine enluminée et un mot calligraphié sur un papier parcheminé et repartent avec leur production.

## 4
### BLASON, L'ART DE L'HÉRALDIQUE

Les armoiries (ou blasons), emblèmes des chevaliers et des seigneurs mais aussi des villes, symbolisent à elles seules le Moyen Âge. Les enfants découvrent l'art de l'héraldique, l'histoire, le vocabulaire et les codes de cette science des armoiries. Ils réalisent leur propre blason et repartent avec leur production.



## LES SITES À DÉCOUVRIR

- LA COMMANDERIE DE SALLEBRUNEAU
- LE DOMAINE DÉPARTEMENTAL DE BLASIMON
- LA VILLA GALLO-ROMAINE DE LOUPIAC

## LA COMMANDERIE DE SALLEBRUNEAU

Au cœur de l'Entre-deux-Mers, dans un paysage vallonné couvert de vignes et de forêts, se dresse la commanderie hospitalière de Sallebruneau et son jardin médiéval. Située sur la commune de Frontenac, la commanderie a été édifiée entre le XIII$^{e}$ et le XV$^{e}$ s. Près de 90 espèces végétales connues et utilisées au Moyen-Âge sont cultivées dans son jardin. La visite de la commanderie s'accompagne d'un ou plusieurs ateliers au choix.

## ATELIERS

LE JARDIN MÉDIÉVAL

LES ANIMAUX DE LA MARE ET DU COMPOST

ATELIER SENSORIEL

ATELIER MÉDECINE MÉDIÉVALE

LECTURE DE PAYSAGE

LAND ART

## LE DOMAINE DÉPARTEMENTAL DE BLASIMON

S'étendant sur 50 hectares, le domaine départemental Volny Favory se caractérise par la diversité des milieux naturels qui le composent. La présence d'un lac, d'une forêt et de deux rivières – la Gamage et le Treynem – le rend particulièrement intéressant sur le plan écologique. Le domaine possède également un patrimoine historique très riche : l'abbaye de Blasimon, le souterrain-refuge du Pin et le moulin de La Borie. Différents ateliers permettent de découvrir ce domaine.

## ATELIERS

PARCOURS-NATURE DE BLASIMON

PARCOURS-PATRIMOINE DE BLASIMON

LAND ART

## LA VILLA GALLO-ROMAINE DE LOUPIAC

La villa Saint-Romain, domaine rural gallo-romain doté de thermes, a été édifiée du I$^{er}$ au VI$^{e}$ s. apr. J.-C. De nombreux vestiges découverts grâce à plusieurs campagnes de fouilles peuvent être observés aujourd'hui : mosaïques, caniveau, puits, piscine, péristyle, foyer, système de chauffage par hypocauste, bassin ornemental. Une chapelle romane est également présente sur le site. La visite de la villa, qui permet de découvrir l'organisation du domaine (pars urbana et thermes), est suivie d'un ou de plusieurs ateliers au choix.

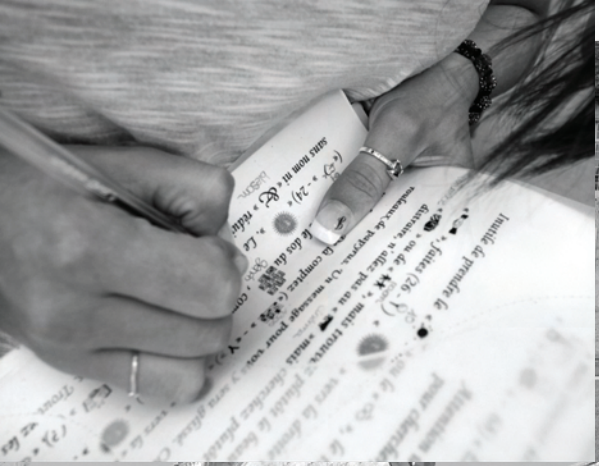
## ATELIERS

ARCHÉOLOGUES EN HERBE

TRI DE MOBILIER ARCHÉOLOGIQUE

ETUDE DE CÉRAMIQUES GALLO-ROMAINES

RELEVÉ ARCHÉOLOGIQUE



## RALLYES, VISITES ET CIRCUITS-DÉCOUVERTES

- RALLYE « TRÉSORS CACHÉS DU BORDEAUX MÉDIÉVAL »
- VÉLOPATRIMOINE
- VISITES PATRIMONIALES
- PARCOURS URBAINS
- CIRCUITS-DÉCOUVERTES

## RALLYE « TRÉSORS CACHÉS DU BORDEAUX MÉDIÉVAL »

Ce rallye emmène jeunes et moins jeunes, munis d'un carnet de route et d'une curiosité sans faille, à travers les ruelles du Bordeaux médiéval. Le parcours, parsemé d'énigmes à résoudre, d'indices à découvrir et d'épreuves à remporter, permet de découvrir les principaux monuments médiévaux de la ville et conduit les participants jusqu'au lieu mystérieux où se cache le trésor. Creusement de méninges et sourires garantis !

## VÉLOPATRIMOINE

Pendant un ou plusieurs jours, les enfants suivent le tracé de la piste cyclable Roger Lapébie. Leur parcours est ponctué par la découverte de sites patrimoniaux (monuments historiques, patrimoine rural, paysages pittoresques ou remarquables, musées). Les enfants abordent ainsi d'une manière originale les richesses de notre patrimoine régional : histoire, culture, économie, flore... De très nombreux circuits Vélopatrimoine aux thèmes variés sont proposés. Contactez-nous pour en savoir plus!

## VISITES PATRIMONIALES

Les enfants découvrent un élément de leur patrimoine de proximité de votre choix : église, château, moulin… L'objectif de cette visite, animée par des médiateurs du patrimoine, est de les amener à s'interroger sur l'histoire de l'édifice, sur sa fonction, parfois sur sa symbolique, de les conduire à observer et à décrire son architecture, son décor, et de les familiariser avec un vocabulaire spécifique. Ces visites peuvent être couplées avec nos ateliers (Blason, l'art de l'héraldique, Calligraphie et enluminure, Rosace et vitrail, Land art, etc.).

## PARCOURS URBAINS

Les parcours urbains ont pour objectif de faire découvrir aux enfants les richesses patrimoniales des villes suivantes : Bordeaux, Saint-Emilion, Saint-Macaire, Rions et Cadillac. A partir de l'étude de plans anciens et de la visite de la ville, cet atelier leur permet de mieux comprendre l'organisation, les éléments caractéristiques et l'évolution des villes. Ils se familiarisent avec la vie quotidienne en ville au Moyen Âge et les systèmes défensifs urbains.

## CIRCUITS-DÉCOUVERTES

Les circuits-découvertes permettent d'aborder les richesses patrimoniales de la Gironde de façon thématique. Au choix : le circuit roman, le circuit bastides, le circuit habitat médiéval (approche des différents types d'habitats tels que la motte féodale, le château ou encore la maison forte), le circuit moulins et le circuit châteaux.

RENSEIGNEMENTS ET INSCRIPTIONS

COMITÉ DE LIAISON DE L'ENTRE-DEUX-MERS

1, le Bourg
33420 Camiac-et-Saint-Denis
TEL : 05 57 24 26 01
clempatrimoine@free.fr

Association loi 1901 reconnue d'utilité publique J.O. (139ème année n°154 décret du 3 juillet 2007)
Association enregistrée en sous-préfecture de Libourne le 22 décembre 1987 sous le n° 5/03134.